

MODELO PARA ELABORAÇÃO E FORMATAÇÃO DO ARTIGO COMPLETO – (FONTE 14)

Camila Alves Quadros ¹
Júlio César da Silva Corrêa ²
Marcelo Wilson Ferreira Pacheco ³
Rafael Silva Costa ⁴
Victor Daniel de Oliveira e Silva ⁵
Maria Madalena Dullius ⁶

RESUMO

A transmídia surge como uma abordagem inovadora no ensino superior, principalmente quando nos comunicamos com a geração millennials em sala de aula. Há um movimento que nos faz acreditar que todos são muito imersos nas tecnologias. Ao adotar tal perspectiva, podemos utilizar inúmeras plataformas de mídia para contar histórias ou apresentar conteúdos, o que pode ser particularmente atraente para estudantes, se considerarmos que cresceram na era digital e essa crença do interesse exacerbado por tecnologias. Ao adotar diferentes tipos de mídias e dispositivos de comunicação, como livros, computadores e smartphones, há a possibilidade de que a Transmídia torne os alunos protagonistas na construção do conhecimento. Isso não apenas pode aumentar o engajamento, mas também promover uma aprendizagem mais profunda ao permitir que os alunos explorem o conteúdo de maneira interativa e colaborativa. Esse artigo visa avaliar a inserção do conceito em um curso de bacharelado em administração, considerando a premissa de inovação no ensino. O estudo se caracteriza como uma pesquisa descritiva, de natureza qualitativa e, ao mesmo tempo, uma pesquisa-ação, realizada de forma participativa com os alunos dos cursos de administração, ciências contábeis, logística e recursos humanos da Faculdade Estácio Ananindeua, no Pará, que participaram da disciplina de Gestão de Projetos, durante o semestre de 2024.2. As técnicas formuladas para coleta de dados foram a observação e a entrevista, realizadas de forma online. Essa pesquisa reconhece, ao final, o potencial impacto positivo da transmídia na educação superior, considerando a possibilidade de desenvolver estratégias de engajamento e colaboração e o uso de múltiplas linguagens.

Palavras-chave: Transmídia, Princípios ativos, Ambiente Educacional, Processo de Ensino e Aprendizagem

¹ Mestra em EDUCAÇÃO da Universidade Federal do Pará - UFPA, Professora na Estácio Ananindeua alvesquadroscamila@gmail.com

² Mestre em Ciências da Educação pela Universidad Autónoma de Asunción - UAA /Paraguay, Professor na Estácio Ananindeua correalpha51@gmail.com;

³ Mestre em ENSINO da Universidade Federal do Pará – UFPA, celopacheco@hotmail.com;

⁴ Mestre em ENSINO da Universidade Federal do Pará - UFPA, rscostacontato.1@gmail.com

⁵ Mestre em ENSINO da Universidade Federal do Pará – UFPA, Professor na Estácio Ananindeua victoroliveir@hotmail.com

⁶ Doutora em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade de Burgos - Espanha, madalena@univates.br.

INTRODUÇÃO

Quando falamos sobre inovação, há essa perspectiva de projetarmos as ideias no futuro, como projetos a serem realizados em uma época, muitas das vezes distante do que já vivenciamos. Porém, há um recorte importantíssimo para percebermos que vários espaços pessoais e profissionais já desfrutam, no presente, de dispositivos e tecnologias que surgiram como propostas “inovadoras” e “revolucionárias”.

Para esse trabalho, utilizaremos como referência o período pandêmico como motor impulsionador e engajador dos profissionais de várias áreas em direção ao universo das tecnologias. Não à toa, na educação, ainda é possível vivenciar os espólios desse período em meio a tantas possibilidades do “saber fazer”. Os inúmeros estudos relacionados à prática de Metodologias Ativas, Tecnologias Educacionais de Ensino, Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Ensino Síncrono e Assíncrono e Tecnologias da Informação e da Comunicação foram alavancados ao máximo grau de relevância, ora para “salvar” a sala de aula, ora para tentar se adaptar aos novos comportamentos e exigências do mercado e dos alunos.

Entre todos os espaços mutáveis, o ensino superior talvez tenha sido o que mais recebeu, diretamente, os pacotes de possibilidades de transformação.

Pesquisas propostas como as de Pacheco, Costa, Oliveira (2023), ao avaliarem o impacto do uso dessas metodologias e das tecnologias digitais de ensino durante o contexto pandêmico, perceberam o uso de tecnologias em todas as pesquisas relacionadas ao ensino superior, em algum nível, influenciando diretamente no processo educacional “com foco especial, na tecnologia e na linguagem computacional já presente nos jovens” (Pacheco, Costa, Oliveira, 2023, p. 121).

Assim, se de um lado temos os professores que se apropriaram desse processo, do outro, temos as crianças e jovens imersos na linguagem digital e que possuem os seus próprios desafios. Nesse contexto, Tiba (2023) recorre à necessidade de atentar às influências que as tecnologias possuem sobre a atual geração. Assim, são pessoas que tendem a não lidar com frustrações, mais operacionais e menos críticas e mais superficiais com a informação e comunicação. (Tiba, 2023, p. 98 – 104).

Nesse bojo de conceitos, a Transmídia ganhou relevância, mas pouco espaço de aprofundamento no ensino superior. Na pesquisa relacionada nos periódicos da Capes e no Banco de Teses e Dissertações, foram identificados apenas quatro trabalhos com os marcadores “transmídia” e “ensino superior”. As pesquisas se voltam para relatos de

experiência envolvendo mídias distintas, mas não necessariamente o conjunto delas em torno do processo de ensino e aprendizagem. Os estudos listados nesse artigo foram identificados em outros marcadores.

Como desafio a ser superado, há a necessidade de integração dessas inúmeras linguagens, metodologias e tecnologias focadas nos objetivos educacionais no ensino superior. Ainda em 2013, ao avaliar os desafios de fomentar a Educação a Distância nas Universidades, Kenski (2013) reforça a necessidade de haver uma convergência entre as plataformas, o currículo e as práticas para que se desvele qualquer limite possível à aprendizagem.

Assim, essa pesquisa tem o objetivo de avaliar o conceito de Transmídia, proposto por Henry Jenkins, na perspectiva do ensino superior, considerando a possibilidade de utilizar múltiplas plataformas de mídia com o objetivo de transformar a experiência de aprendizado mais rica e envolvente.

A pesquisa foi realizada com 56 alunos dos cursos de bacharelado em administração e ciências contábeis, e dos cursos tecnológicos de recursos humanos e logística da Faculdade Estácio Ananindeua.

METODOLOGIA

O estudo, por envolver a forma como os alunos utilizam as mídias, se caracteriza, metodologicamente, como uma pesquisa descritiva, de natureza qualitativa, com procedimentos de pesquisa bibliográfica para se compreender melhor o conceito da transmídia no ensino superior. Após, definiu-se, enquanto percurso metodológico, a pesquisa-ação, para que o professor em sala de aula, juntamente com os alunos, pudesse analisar as respostas do questionário e aferir percepções do grupo de formandos.

A escolha dos 56 alunos da disciplina de gerenciamento de projetos dos cursos de administração, ciências contábeis, logística e recursos humanos da Faculdade Estácio Ananindeua, no Pará, que participaram da disciplina de Gestão de Projetos, durante o semestre de 2024.2, se deu por conveniência, por já fazer parte da dinâmica de ensino a utilização dos espaços virtuais citados nessa pesquisa. Além disso, a proximidade do professor, enquanto coordenador, dos cursos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Transmídia na Educação

A transmídia é um conceito que tangencia a educação pela sua forma, mas é originária de outras áreas de atuação. Ela se refere à prática de contar histórias ou relatar experiências através de plataformas e mídias distintas, mas interligadas pelo seu objetivo de comunicar e fazer sentido.

Na década de 90, foi Kinder (1991) que produziu ensaios sobre o tema, porém foi Jenkins (2009) que explorou a proposta da transmídia em seu livro "Cultura da Convergência". Assim, de forma enfática, a prática de transmídia permite que uma narrativa seja desenvolvida em múltiplos canais, cada um deles com fragmentos exclusivos que complementam e expandem a compreensão principal sobre a história principal.

O objetivo é experienciar uma compreensão mais imersiva e interativa junto ao público, que pode se envolver com a história ou o conteúdo de maneiras variadas. Essa interação pode ser através de vídeos, textos, jogos ou redes sociais. Porém, a transmídia não se volta apenas para o exercício de replicar o conteúdo em diferentes espaços midiáticos, e sim para o processo sinérgico e colaborativo, incentivando o público a explorar cada aspecto da história.

Esta abordagem é bastante adotada no setor de marketing e comunicação para engajar audiências e público através da oferta de conteúdos e experiências. E isso é mais presente quando se pontua a necessidade de personalização do consumidor moderno que interage com várias telas e formatos de mídia. Ao fornecer conteúdo diversificado e conectado, as marcas podem alcançar e envolver consumidores de diferentes características e perfis.

Quando transpomos para o contexto educacional, elaborar conteúdos no formato transmídia permite que os professores apresentem os conteúdos didáticos de maneira integrada, e em diferentes formatos e canais, visando um melhor engajamento e alcance dos alunos. É possível, nesse sentido, utilizar diferentes canais para alcançar e engajar os alunos, como vídeos, atividades interativas e recursos digitais diversos.

Lima, Versut e Silva (2013), ao analisar a utilização dessa proposta no formato da Educação a Distância, os autores vislumbram ser importante a criação de novas ferramentas para viabilizar processos participativos e colaborativos entre os alunos na reflexão e construção do conhecimento e dos conteúdos.

Por exemplo, é possível, através da criação de pequenas Trilhas de Aprendizagem, um conteúdo ou tema de interesse pode começar com um texto ou vídeo, continuar com uma atividade interativa online através de uma tecnologia interativa e ser complementada por uma discussão em sala de aula. Dessa forma, é possível ter diferentes possibilidades de aprendizagem, e também orientar os alunos na utilização dos diversos espaços digitais.

Como exemplo, Vieira e Munaro (2019), ao revisar as estratégias didáticas sobre o uso da transmídia junto a adolescentes, destacam os estudos de caso e a resolução de problemas como práticas comumente usadas e que permitiram engajar melhor os professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem.

Os autores reforçam que a transmídia pode contribuir na discussão de problemas complexos, pois reforça a colaboração e a comunicação entre os alunos, ultrapassando as paredes da sala de aula. Assim como reforça Freire (2020), é possível explorar todo o potencial da narrativa transmídia na educação, pensando-a de forma interdisciplinar e abordando temas contemporâneos em diversas linguagens. Além disso, é preciso orientar os alunos para utilizarem as mídias na produção dos seus próprios conteúdos e disponibilizar tais experiências a parceiros e projetos que se interessem pelo material e formato produzido.

A Transmídia na Estácio Ananindeua

A Faculdade Estácio foi fundada em 1970, por João Ushôa Cavalcanti Netto, no Rio de Janeiro, através do curso de Direito. Em 1988, recebe o status de Universidade e, em 1998, abre filiais em outros Estados do Brasil. Já em 2009, a Instituição começa a ofertar cursos na modalidade digital e integraliza um modelo de ensino nacional em 2010.

No Pará, a Unidade localizada no município de Ananindeua iniciou suas atividades em 2019. Em 2023, encerrou suas atividades com 1975 alunos matriculados em mais de 80 cursos de graduação e pós-graduação distintos e nas 5 modalidades ofertadas pela Instituição.

Com o modelo de ensino integralizado, a Estácio Ananindeua segue a mesma diretriz de ensino a nível nacional proposta pela Instituição. Dividido em 5 modalidades com o objetivo de atender públicos específicos, a Faculdade discorre sobre as características de cada uma.

Tabela 1 - Modalidades de Ensino da Estácio

Modalidade de Ensino	Descrição
Presencial	Considerado o ensino tradicional que busca ser suprido com a presença de professores e a infraestrutura disponibilidade para as aulas
Semipresencial	Permite que o aluno flexibilizar parte da grade de ensino podendo assistir aulas presenciais e acessar um ambiente virtual com recursos virtuais, podcasts, vídeos, jogos e interações online.
Ao Vivo	Aulas síncronas que podem ser assistidas de qualquer lugar em horário marcado. A plataforma utiliza é a TEAMS™ que permite, além de assistir as aulas em tempo real ou gravadas, tirar dúvidas, interagir com a turma e utilizar recursos educacionais digitais diversos.
Flex	Ensino totalmente digital com a possibilidade de interação em laboratórios virtuais.
Digital	Ensino totalmente digital com acesso a um Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA próprio e com acesso a mídias diversas, tais como games, vídeos, debates, podcasts e simulados.

Fonte: Elaboração Própria

As 5 modalidades seguem os preceitos metodológicos estabelecidos no modelo de ensino e aprendizado denominado, pela instituição, de Aura. Ele norteia a construção da estrutura curricular dos cursos com o foco no desenvolvimento de competências durante o processo formativo dos discentes, através de um conteúdo integrado, no presencial e no

digital, contendo plano de ensino, plano de aula e plano de aprendizagem organizados e alinhados à missão e visão institucional.

É importante destacar que todas as modalidades são integradas em um ambiente virtual, denominado Sala de Aula Virtual de Aprendizagem – SAVA. Nesse espaço, o aluno possui acesso aos conteúdos digitais da disciplina, avaliações, enquetes, biblioteca digital com bibliografia básica e complementar, conteúdos complementares e trabalhos publicados e realizados antes, durante e no fim de suas aulas.

O objetivo do SAVA é garantir o sistema de aprendizagem híbrido, integrando as atividades presenciais, síncronas e assíncronas, possibilitando também o estudo a qualquer momento. Por fim, a Instituição ainda oferece, para algumas disciplinas, o acesso a laboratórios virtuais utilizando a tecnologia de realidade aumentada para experienciar conteúdos em ambientes de simulação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário foi aplicado no formato eletrônico e teve a participação de 56 alunos das disciplinas de Gerenciamento de Projetos, totalizando um universo de 73% dos matriculados na disciplina no semestre. Do total, foram 73% alunas e 27 alunos dos cursos de administração (72%), ciências contábeis (12%), recursos humanos (9%) e logística (7%).

Em sua maioria (63%), preferem a modalidade presencial, enquanto 30% preferem a modalidade semipresencial. Apenas 7% responderam que preferem as modalidades síncrona ou do EAD – Digital.

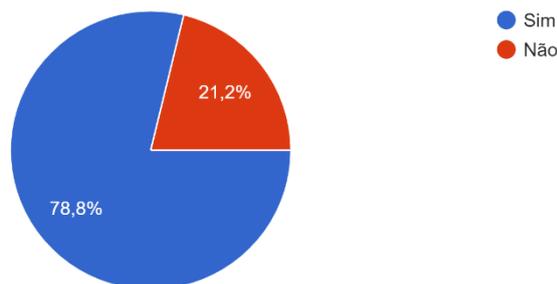
Considerando que a Estácio disponibiliza sistemas e espaços virtuais para aperfeiçoar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, foi questionado sobre o conhecimento dos alunos sobre tais espaços. 100% dos alunos conhecem a Sala de Aula Virtual (SAVA), 78% conhecem ou já utilizam o TEAMS e 40% já acessaram ou utilizam os Laboratórios Virtuais de Aprendizagem.

Foi questionado também se os alunos receberam capacitação para utilização desses espaços virtuais e tecnologias digitais, e se ela foi suficiente para compreender melhor sobre as suas utilizações. 63% alegaram ter recebido algum tipo de orientação. Ainda assim, 39% alegam ter dificuldades para manuseá-las, enquanto 61% afirmam terem domínio total.

Devido à Sala de Aula Virtual (SAVA) da Estácio integrar todas as modalidades de ensino, foi questionado se os alunos a utilizam para complementar os estudos após as

aulas no presencial. Assim, 100% informaram já terem acessado o espaço, sendo que 79% a utilizaram para complementar os seus estudos e 21% para submeter atividades e trabalhos etc.

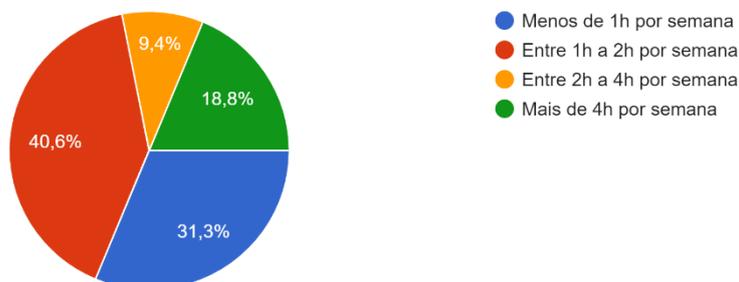
Gráfico I - Após assistir as aulas na modalidade presencial ou “Ao vivo”, você já acessou o SAVA para aprofundar os seus estudos?



Fonte: Elaboração Própria

Em vista disso, buscou-se qualificar esse acesso, compreendendo melhor o local de acesso, que tecnologias utilizam, o tempo de permanência na plataforma. Quanto ao tempo, 72% estudam até 2h por semana, 9% entre 2h e 4h e 19% acessam mais de 4h por semana.

Gráfico 2 - Quanto tempo, por semana, você acessa o SAVA para estudo e realização de atividades?



Fonte: Elaboração Própria

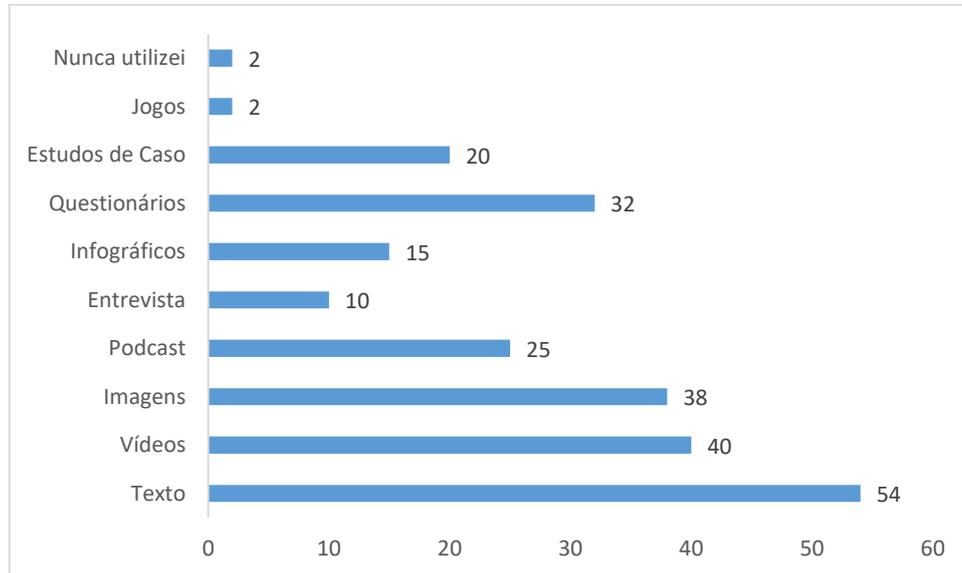
Quanto ao local de acesso e qual dispositivo tecnológico utilizam, 83% afirmam utilizar o próprio smartphone, 7% utilizam os computadores da instituição e 10% acessam de computadores ou notebooks do trabalho e/ou residência.

Por fim, buscou-se compreender quais recursos transmídias disponíveis no SAVA são mais utilizados pelos alunos, considerando que eles são disponibilizados em todas as modalidades de ensino, tanto para um processo de aprendizagem autoinstrucional quanto para complementar os estudos.

Assim, ao acessar o SAVA, foi questionado se os discentes possuem dificuldades de identificar tais recursos transmídias, material complementar, conteúdos disponibilizados, dentre outros. 85% afirmam que não possuem dificuldade em identificá-los. Ainda assim, foi questionado quais os recursos que eles já observaram e utilizaram durante os seus estudos. 96% informaram que identificam os textos, logo em seguida, os vídeos (71%), imagens (67%) e questionários (57%).

Outras mídias, como podcast (44%), infográficos (26%), estudos de caso (35%), entrevistas (17%) e jogos (2%) também foram apontadas em uma escala menor.

Gráfico 3 - Quais mídias você já utilizou em seu processo de ensino e aprendizagem?



Fonte: Elaboração Própria

Em relação aos recursos acima, foi considerada a possibilidade, junto aos alunos, de eles utilizarem no formato autoinstrucional e estudarem apenas no formato EAD. Apenas 33% responderam que se sentem seguros em estudar apenas utilizando os recursos acima.

Enquanto materiais complementares ao estudo, os alunos elegeram os textos (75%), os vídeos (82%), as imagens (57%), os questionários (37%) e estudos de caso (37%) como sendo os mais relevantes.

Quanto à realização de atividades colaborativas utilizando outras ferramentas digitais, tais como CANVA, PADLET, Google Docs, 67% dos alunos responderam que já realizaram e gostaram da experiência.

Quanto à utilização de algum laboratório imersivo de aprendizagem, 82% informaram nunca terem utilizado em seu processo de ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Busquei, primeiramente, considerar a percepção dos alunos quanto à estrutura transmidiática proposta pela Instituição e se a mesma atende aos preceitos dispostos por Jenkins (2009), quando ele traz o conceito de convergência midiática, ao permitir que os conteúdos sejam desenvolvidos em diferentes plataformas e dispositivos. Nesse sentido, fica claro o conhecimento maciço dos discentes quanto ao Ambiente Virtual de Aprendizagem – SAVA e sobre a utilização das diversas mídias em seu processo de ensino e aprendizagem.

Quanto à possibilidade de realizar atividades de forma colaborativa, o que reforça o processo de interação e imersão em algum desafio, boa parte dos alunos já realizou atividades nesse formato e afirmaram ter gostado da experiência.

Ainda assim, destaca-se para essa análise que os materiais midiáticos contidos no ambiente virtual não transparecem segurança para uma boa parte do aluno, reforçando a necessidade do professor. Nesse sentido, os estudos propostos por Vieira e Munaro (2019) reforçam a premissa de que estudos de caso e a resolução de problemas podem ser bons elementos engajadores nesses espaços, conectando alunos e professores no processo de formação e uso das transmídias. Ressalta-se também que os laboratórios virtuais de imersão divulgados pela instituição podem ser ferramentas poderosas nesse contexto, principalmente pelo fato de boa parte dos alunos os desconhecer.

Outro ponto a considerar, principalmente quando envolvemos as modalidades de ensino ofertadas pela instituição, é o pouco tempo de estudo que os alunos se disponibilizam no ambiente virtual. Apenas 19% acessam mais de 4h por semana. O que talvez justifique é o fato de 83% utilizarem os seus próprios smartphones para estudo, prejudicando a qualidade do uso das mídias disponíveis nas plataformas.

Por fim, considerando a afirmativa de Freire (2020) sobre o potencial da transmídia na educação, recorre-se ao fato da própria Instituição reconhecer o potencial da ferramenta que tem no momento em que parte dos alunos informa ter dificuldades de manuseá-la mesmo acessando-a semanalmente.

Essa pesquisa reconhece o potencial impacto positivo da transmídia na educação superior, principalmente ao permitir estratégias de engajamento e colaboração e o uso de múltiplas linguagens. Para estudos futuros, coloca-se a possibilidade de expandir esse universo integrado, buscando novas perspectivas para a capacitação docente, a adequação das plataformas digitais ao contexto social e econômico dos alunos e o desenvolvimento de habilidades digitais.

REFERÊNCIAS

IÇAMI, TIBA. Caminhos para uma nova educação - Jandira,SP: Principis, 2023. 96p.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e tempo docente. Campinas – SP. Papyrus, 2013, p. 72 – 81.

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles**. Berkeley: University of California Press, 1991.

PACHECO, Marcelo; COSTA, R;afael OLIVEIRA, Victor. **Metodologias Ativas: um estado da arte pós ensino remoto**. In: CORRÊA, I; OLIVEIRA, N; SILVA, V; SOUZA, O. (orgs) Gestamazon 25 anos: Desafios contemporâneos e aprendizados pela educação. Curitiba: CRV, 2023, p. 109 – 126.

VIEIRA, Alboni Marisa Dudeque Pianovski; MUNARO, Ana Cristina. A narrativa transmídia no processo de ensino e aprendizagem de adolescentes. **Eccos Rev. Cient.**, São Paulo , n. 48, p. 317-337, jan. 2019. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-92782019000100317&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 16 out. 2024.