

Ao encontro da geração net delineando um projeto de aprendizagem transmídia

Al encuentro de la generación net delineando un proyecto de aprendizaje transmedia

Meeting the net gen by outlining a transmedia learning project

Patrícia Rodrigues

patriciarbrodrigues@gmail.com

Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Faro, Universidade do Algarve, Lisboa, Universidade Aberta, Portugal

José Bidarra

jose.bidarra@uab.pt

Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Universidade Aberta, Lisboa, Portugal

Tipo de artigo: Relato de Experiência

RESUMO

À medida que o cenário mediático evolui, a tradição de contar histórias assume novos contornos. A narrativa transmídia tem o potencial de envolver, inspirar e conetar os que nela tomam parte. Pretende-se neste artigo, por um lado, demonstrar como a criação de um ambiente de aprendizagem transmídia vai de encontro ao perfil dos alunos do século XXI e, por outro, como este pode ser alicerçado através do design de um projeto transmídia educativo. Espera-se, desta forma, contribuir para a exploração de um tópico cada vez mais expressivo para a educação.

Palavras-chave: Transmedia storytelling; educação; aprendizagem transmídia.

RESUMEN

A medida que el panorama mediático evoluciona, la tradición de contar historias asume nuevos contornos. La narrativa transmedia tiene el potencial de envolver, inspirar y conectar a sus partícipes. En este artículo pretende demostrarse, por un lado, cómo la creación de un ambiente de aprendizaje transmedia se aproxima al perfil de los alumnos del siglo 21 y, por otro lado, como este puede ser fundamentado a través del diseño de un proyecto transmedia educativo. De esta manera se espera contribuir a la exploración de un tópico cada vez más expresivo para la educación.

Palabras Clave: Transmedia storytelling; educación; aprendizaje transmedia.

ABSTRACT

As the mediascape evolves, the tradition of storytelling has gained new shapes. Transmedia stories have the potential to engage, inspire and connect those who take part in it. This paper aims at showing how the creation of a transmedia learning environment is suitable for the 21st Century learner's profile. It also seeks to provide insight into how a transmedia learning environment can be scaffold by the design of a transmedia educational project. In this way, we attempt to contribute to the development of transmedia learning - a topic gaining ground in the field of education.

Keywords: Transmedia storytelling; education; transmedia learning.

1. INTRODUÇÃO

Considera-se contar histórias uma atividade humana inata. Estando no cerne da comunicação humana trata-se de um processo de construção de sentido. Para além de serem geradoras de uma identidade cultural, as histórias não só permitem a transmissão de experiências, mas também são veículos de significado e conhecimento, assim como, uma ferramenta de memória organizacional (Whyte e Ralake, 2013:309).

Uma ampla variedade de campos do conhecimento – crítica literária, antropologia, estudos linguísticos, educação e sociologia entre outros – indicam que o ato de contar histórias desempenha um papel preponderante na partilha do conhecimento. Através da história, a informação é, naturalmente, incorporada através de contexto. Com a criação de *clusters* de informação, o processo de retenção é facilitado – “(...) *since stories create clusters or chunks of information, they are easier to pay attention and to remember*” (Whyte e Ralake, 2013:309). Relativamente à importância dos mundos imaginários, Mark J. P. Wolf, baseando-se na investigação dos psicólogos John Tooby e Leda Cosmides, salienta que a habilidade de simular situações (imaginar sem interagir) ocorre de forma inata na espécie humana; que todas as culturas criam mundos ficcionais e que os humanos desenvolveram de forma evolutiva sistemas cognitivos, especialmente concebidos para a interação com mundos imaginários – fingir, imaginar, ter estados mentais acerca de estados mentais (Wolf, 2013:4).

A utilização de histórias em contexto educativo não é uma prática recente. De forma natural as histórias prestam-se à aprendizagem – “(...) *they help us connect new learning to existing personal knowledge as the patterns of narrative form connections to earlier knowledge in the brain, and are contextualized by existing social norms and values*” (Whyte e Ralake, 2013:309). Contar histórias é uma atividade envolvente, Wolf refere que os mundos imaginários são apreciados não só pelos que os visitam, mas também pelos que os inventam (Wolf, 2013:5). Pelo potencial que encerram, as histórias são perspectivadas como uma oportunidade de aprendizagem possibilitando a criação de conteúdos e conexões ao contexto.

Os alunos do século XXI elevaram a antiga tradição de contar histórias a uma nova dimensão tomando partido do cenário mediático que os envolve. A “Geração Net” cria histórias em múltiplas plataformas e expande o processo de aprendizagem por via de *Transmedia Storytelling*. Stavroula Kalogeras salienta que a Internet e a sua vasta gama de ferramentas de comunicação e plataformas permite que os alunos aprendam de forma mais autêntica e em sintonia com o seu processo de construção de conhecimento – “(...) *the Net Gen identifies with media and technology. Today learning with the new media involves a social process of participation in a shared culture*” (Kalogeras, 2014:111).

Apesar de terem emergido várias propostas de definição de *Transmedia Storytelling (TS)* em diferentes campos académicos, não existe, atualmente, uma definição consensual. Tal deve-se ao amplo espectro de aplicação e ao facto de ainda não ter sido constituído um espaço interdisciplinar independente para o estudo de *TS*. Neste artigo toma-se como referência a proposta de Henry Jenkins para descrever o que considera ser um fenómeno no cenário mediático em que as narrativas não são confinadas a um medium singular, transcendendo-o e dispersando-se por outros média, citando o autor: “*Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story*” (Jenkins, 2011).

Perante o cenário de convergência mediática, surgiram novas abordagens e teorias na educação fundadas na utilização da tecnologia e ferramentas vocacionadas para a utilização dos média como é o caso de *Transmedia Play* ou *Connected Learning*. *TS* surge, neste âmbito, como um processo potenciador de uma abordagem pedagógica centrada no aluno, assente na criação de um espaço de aprendizagem que contempla as suas competências e mundividências. A utilização de estratégias transmédia potencia a produção, otimização e propagação de conteúdos valorizando recursos e estratégias utilizadas pelo aluno no seu quotidiano. Através de *TS*, o conteúdo ganha vida na utilização de ferramentas criativas fortalecendo

as relações entre os membros da comunidade educativa, fomentando a resolução de problemas e a interatividade na aprendizagem. Ao invés de se solicitar o envolvimento dos alunos, concebem-se oportunidades que o facilitam.

Pretende-se nas secções seguintes contextualizar e explorar a utilização de *TS* em contexto educativo. Apresentam-se para o efeito relatórios e modelos pedagógicos que apontam para a necessidade de adoção da aprendizagem transmédia. Por via de descrição da fase de desenvolvimento de um projeto transmédia, vocacionado para o ensino de Inglês como língua estrangeira, pretende-se também providenciar uma análise de aspetos e mecanismos. Esta análise deve ser tomada em consideração na conceção de uma experiência de aprendizagem transmédia orientada para criação de um ambiente de aprendizagem imersivo, autêntico e que promova o desenvolvimento de competências no âmbito da literacia mediática.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO – O IMPACTO MEDIÁTICO NO CENÁRIO EDUCATIVO

O sistema educativo tradicional encontra-se enraizado num modelo desenvolvido ainda na era Industrial. Duzentos anos após, os alunos do século XXI trazem para o contexto escolar uma proficiência digital que esbarra contra as abordagens educativas tradicionais negligenciando as profundas transformações resultantes da utilização de tecnologias digitais. O debate na comunidade educativa incide, na atualidade, nas estratégias a delinear que possam colmatar as necessidades dos alunos. Embora a mudança nas instituições educativas esteja a ser lenta, relatórios como *System Upgrade: Realising the vision for UK education* (Noss et al., 2012) ou *Learner at the Center of a Networked World* (Aspen Institute Task Force on Learning and the Internet, 2014) colocam em evidência a necessidade de atualização.

O relatório *System Upgrade* é o resultado de vários estudos efetuados entre 2007 e 2012, no Reino Unido. Este explora as relações entre tecnologia e educação focando vários aspetos para a otimização do processo de aprendizagem de uma geração dotada de competências digitais. O desafio proposto aos educadores é o de retirarem partido dos métodos de ensino inovadores e dos ambientes flexíveis

de aprendizagem providenciados pela utilização de meios tecnológicos no plano educativo.

No relatório são propostas doze recomendações com o potencial de acionar a mudança no cenário educativo: conetar; partilhar; analisar; avaliar; aplicar; personalizar; envolver; agilizar; incluir; conhecer; computar e construir. Em suma, o relatório lança alertas referentes aos desafios do século XXI, na medida em que os indivíduos necessitam de ser colaboradores e comunicadores digitais confiantes e utilizadores críticos da internet.

Em consonância com as diretrizes apresentadas em *System Upgrade*, o Aspen Institute apresenta, em 2014, no relatório *Learner at the Center of a Networked World* (Aspen Institute Task Force on Learning and the Internet, 2014), uma nova visão de aprendizagem e um conjunto de medidas reformistas. Reunindo a investigação de um coletivo de experts das áreas de tecnologia e educação, o relatório teve como objetivo analisar as formas como os alunos aprendem atualmente e providenciar orientações sobre como otimizar a aprendizagem através da inovação.

O relatório assenta em cinco pilares:

1. os alunos necessitam de estar no centro de novas redes de aprendizagem;
2. todos os alunos devem ter acesso às redes de aprendizagem;
3. as redes de aprendizagem precisam de ser interoperáveis;
4. os alunos devem ter a literacia digital necessária para a utilização dos média e para se salvaguardarem;
5. os alunos devem ter acesso a ambientes seguros e de confiança para a aprendizagem.

Trata-se da criação de um novo ecossistema de aprendizagem, representativo de um afastamento das conceções tradicionais no que concerne a forma de como a educação é providenciada e estruturada. Uma visão assente na necessidade de promover a aquisição das competências necessárias para que o cidadão do século XXI possa desenvolver a sua cidadania em pleno.

Ainda que o processo de ensino/aprendizagem esteja em rota de aproximação à esfera digital e cenário mediático

atual, continua enraizado em práticas pedagógicas datadas. Assim, é necessário reformular práticas pedagógicas ou adotar novos modelos que se coadunem às necessidades dos alunos. Nas secções seguintes apresentam-se modelos pedagógicos baseados na utilização mediática de nativos digitais que podem ser implementados por via de projetos educativos transmédia.

3. TRANSMEDIA PLAY

Através de narrativas transmédia imersivas, interconectadas e dinâmicas é possível manipular diferentes literacias, nomeadamente, a textual, visual e mediática – *“Through immersive, interconnected, and dynamic narratives, transmedia engages multiple literacies, including textual, visual, and media literacies, as well as multiple intelligences”* (Alper e Herr-Stephenson, 2013). No relatório *“T is for Transmedia: Learning through Transmedia Play”* (idem), é possível encontrar os mecanismos que podem forjar a conexão entre a participação mediática do aluno e os seus contextos de aprendizagem.

O documento explora as formas em como o fenómeno transmediático está presente na vida de crianças entre os cinco e onze anos e as suas aplicações na arte de contar histórias e na aprendizagem. Para além de identificar várias conexões entre transmédia e aprendizagem, introduz o conceito de *Transmedia Play* – uma forma de perspetivar a relação das crianças com a experiência transmédia e a sua participação nesta, tomando em consideração o seu envolvimento cultural. Através de *Transmedia Play*, as crianças exploram, apreciam e recombina elementos de diversos média, nomeadamente personagens, cenários, elementos de enredo originários de livros, televisão, vídeos, brinquedos e novos média. O processo de combinação ou *remix* criativo permite que as crianças contem novas histórias, solucionem os seus problemas e partilhem as suas experiências com os outros.

Transmedia Play apresenta várias vantagens do ponto de vista da aprendizagem:

- corrobora com novas abordagens às leituras transversais dos média (auxilia as crianças a desenvolver

competências de literacia necessárias numa sociedade saturada pelos média);

- fomenta a coaprendizagem entre pares, pais e outros adultos;
- encoraja as crianças a estabelecer conexões complexas entre a informação.

As experiências transmédia para crianças podem, efetivamente, ser fundadas em objetivos de aprendizagem. A natureza multimodal e multifacetada das produções transmédia desafia as crianças a utilizar competências de literacia visual, textual e mediática em processos de descodificação e recombinação de elementos mediáticos. *Transmedia Play* promove a criação de ambientes de aprendizagem centrados na criança e apoia-se nos conhecimentos que as crianças possuem acerca de jogar jogos, contar histórias e partilhar através dos média.

Transmedia Play pode ser caracterizada como uma experiência em que estão presentes os seguintes aspetos:

- mobilidade – no uso de dispositivos móveis, no movimento entre plataformas, pelo facto de provocar movimento entre os média;
- acessibilidade – pelo facto de utilizar várias plataformas como pontos de acesso à experiência transmédia;
- encoraja reprodutibilidade – a possibilidade de reprodução ilimitada permite que a experiência transmédia seja revisitada e que se agence diferentes tipos de interação.
- inventividade – a qualidade de agir ou reagir a desafios através de soluções criativas que utilizem ferramentas e recursos disponíveis;
- sociabilidade – na interação com outros conetados através de meios tecnológicos ou co-localizados.

Para além do potencial pedagógico passível de ser explorado em contexto educativo, os elementos que constituem *Transmedia Play* são também os mesmos que devem ser equacionados no design de uma experiência educativa transmédia. O mesmo pressuposto aplica-se ao modelo pedagógico *Connected Learning* apresentado de seguida.

4. CONNECTED LEARNING

“*Connected Learning: An Agenda for Research and Design*” (Ito, Mizuko, et al., 2013) é um relatório que mapeia os problemas e tensões presentes no cenário educativo, no contexto do cenário mediático atual, e providencia um conjunto de princípios de design a implementar em novas práticas de aprendizagem. O documento centra-se no cenário mediático e nas repercussões no contexto educativo; coloca ainda em foco a literacia mediática e o desenvolvimento do cidadão digital - “*We are living in a historical moment of transformation and realignment in the*

alunos e educadores; e promove a capacidade de conetar pessoas, recursos e conteúdos. Através da coleção e agregação de diferentes componentes, os alunos podem construir percursos personalizados de aprendizagem por forma a atingir metas educativas - “*the integration of personal in-class and out-of-class experiences, collaborations and resources leads to learning experiences that suit the learners’ specific needs*” (ibidem).

Neste contexto, os autores propõem um modelo de aprendizagem assente em três princípios que espelham a utilização dos média digitais:

| Princípios de Aprendizagem | Princípios de Design | Utilização de Média Digitais ¹ |
|---|----------------------|---|
| Práticas pedagógicas movidas pelo interesse - o aluno orienta a sua aprendizagem de acordo com os seus interesses | Foco na produção | □ São mediados pelos interesses e motivações dos seus consumidores |
| Colaboração entre pares na construção de processos de aprendizagem | Networking | □ Os média sociais providenciam o espaço para o encontro entre utilizadores e promovem inter-relações entre os mesmos |
| Orientação para o percurso académico | Objetivo comum | □ Curadoria - várias plataformas mediáticas apresentam conteúdos que podem ser relacionados em função de um fio condutor definido pelo utilizador |

¹ Informações

Tabela 1 – Princípios de aprendizagem e design do modelo *Connected Learning*.

creation and sharing of knowledge, in social, political and economic life, and in global connectedness” (idem).

Com a apresentação da proposta do modelo pedagógico *Connected Learning*, os autores esperam intervir nas seguintes áreas:

- desarticulação entre contextos de aprendizagem formal e de aprendizagem que ocorre fora de sala de aula;
- valorização da aprendizagem através de relações e práticas comuns que preconizam aspetos culturais e de identidade;
- reforço da participação cívica – tanto o plano educativo como o plano cívico beneficiam-se com a participação ativa e contribuição dos intervenientes.

Connected Learning baseia-se na participação ativa dos

Emergente da utilização dos média digitais, *Connected Learning* apresenta-se como uma abordagem válida que suporta a aplicação de estratégias de *TS* em contextos de aprendizagem. Apesar de *Transmedia Play* e *Connected Learning* serem modelos pedagógicos orientados para diferentes faixas etárias, ambos colocam em evidência a necessidade de desenvolver um ambiente de aprendizagem transmédia fundado na utilização dos média.

Procurando aclarar a forma pela qual vários elementos dos diferentes modelos pedagógicos apresentados podem ser implementados num projeto de aprendizagem transmédia, descreve-se, na seguinte secção, uma proposta em fase de design de uma experiência de aprendizagem transmédia dirigida ao ensino de Inglês como língua estrangeira, mais especificamente vocacionada para alunos do 10º ano do sistema educativo português.

5. CONNECTING CAT: PROPOSTA DE DESIGN DE UM PROJETO DE APRENDIZAGEM TRANSMÉDIA

O projeto *Connecting Cat* (CC) pretende ser a base de exploração e investigação no âmbito da utilização de *TS* no cenário educativo. Procura-se, desta forma, mapear percursos e experiências de aprendizagem que possam emergir através da utilização de estratégias transmédia incorporadas num projeto orientado para a exploração de conteúdos curriculares da disciplina Inglês, 10º ano do ensino secundário do sistema educativo português. O projeto destina-se a alunos que possuam competência linguística nível B1 e B2, de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (QECL). Em termos temáticos pretende-se explorar os seguintes tópicos: diversidade linguística, tecnologia, globalização e os média. Parte-se do pressuposto que CC possa contribuir para a constituição de processos de aprendizagem que explorem as competências comunicativas escrever/falar e ler/ouvir no âmbito da disciplina e promova a aquisição e manipulação de competências da literacia mediática, especialmente na sua dimensão de produção de artefactos.

Em termos de enquadramento pedagógico, será utilizada uma abordagem eclética em função da implementação e agilização dos processos de aprendizagem que se procuram ativar. Os diferentes princípios serão integrados de forma transversal em todas as fases do projeto, e serão ponderados com especial enfoque na fase de design do projeto.

Tomaram-se por referências da área de aprendizagem transmédia, exemplos de projetos bem sucedidos e de valor confirmado pela comunidade académica como é o caso de *Inanimate Alice*. Um projeto educativo composto por uma narrativa digital segmentada em vários episódios que proporciona uma experiência audiovisual interativa através da integração de jogos e desafios. Pretende-se que os utilizadores sejam participantes diretos no desenrolar de história (Fleming, 2013).

5.1 O Universo e a história

Na base de qualquer projeto transmédia está uma história. Se a ficção é considerada como uma forma de representação

de conhecimento – “*all knowledge of reality is subjective and is mediated by the forms that represent and describe it, and diverse modes of representation convey diverse visions of the world.*” (Kalogeras, 2014:155), no caso específico de um projeto de aprendizagem transmédia, a construção da história requer ainda mais cuidado, na medida em que se procura transmitir conhecimentos e informação sobre tópicos pré-determinados.

Na fase preliminar de desenvolvimento do projeto CC foram considerados três elementos chave para a construção de um universo para a história, propostos por Nuno Bernardo (2014:798): personagens atrativas, a criação de um universo convincente e um enredo robusto com pontos no enredo bem definidos.

Bernardo alerta para a necessidade de se construir um projeto que comporte narrativas integradas em várias plataformas, para tal, é necessário um universo onde a história aconteça – “*Stories involve time, space, and causality, every story implies a world in which it takes place. Worlds can exist without stories, but stories cannot exist without a world*” (Wolf, 2013:29).

A construção de um universo para a história é uma fase essencial no design do projeto, quanto mais detalhado e coeso este seja, maior é a probabilidade de ser credível – “*establishing firm rules for your storyworld and sticking to them is vital to creating and maintaining the credibility of your story.*” (Bernardo, 2014:800). Na ótica deste produtor transmédia, para a construção de um universo para a história, designado de “Bíblia” na área transmédia, é necessário: detalhar os perfis das personagens; discriminar as histórias por trás das personagens e os arcos narrativos alargados; pensar nos eventos reais e históricos que auxiliem a validar o cenário (caso sejam divergentes do mundo real); determinar as regras do universo da história e ainda, destrinçar elementos visuais que definam esse universo (idem).

Seguem-se um quadro descritivo dos elementos base do universo de CC e um esquema representativo das interações das personagens nos espaços narrativos:

História: A Cat é uma adolescente que vive em Portugal e é uma procuradora da tribo Fluxus (guerreiros do ciberespaço). A Cat tem a missão de montar um portal na terra com a finalidade de reunir os Fluxus com os humanos. As peças do portal estão espalhadas em diferentes localizações na Terra; para encontra-las e recolhe-lhas, conta com o seu gato Sassy para lhe dar pistas (um guerreiro Fluxus em missão infiltrada no planeta). Juntos tentarão reunir os dois povos.

| Personagens | Plataformas |
|----------------------|--------------------------|
| Cat | webisodes/ redes sociais |
| Sassy / Shakid | webisodes / motion book |
| Avó / Dawn | blog/ motion book |
| Pai da Cat | webisodes |
| Peter (amigo da Cat) | webisodes/ redes sociais |
| Fluxus | motion book |

Tabela 2 – Elementos base do universo de *Connecting Cat*.

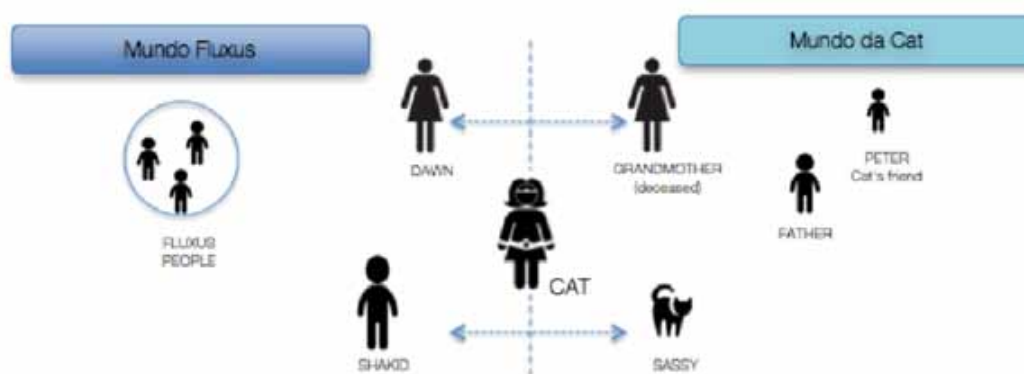


Figura 1 – Relações das personagens do universo de *Connecting Cat*.

5.2 A jornada do herói

Em termos de estrutura narrativa optou-se pela “jornada do herói” que se coaduna em diferentes níveis aos objetivos do projeto. O mitologista Joseph Campbell compara a narrativa humana à jornada do herói e sugere que as histórias que prevalecem são as que possuem desafios e aventura, tanto no plano real, como no místico (Gronstedt e Ramos, 2014:1). O arquétipo no centro destas aventuras é o herói – o que ouve o chamamento. Trata-se, assim, de uma estrutura que permite variações infinitas sendo assim flexível e reutilizável. No caso de um projeto transmédia, que envolve a distribuição de histórias em múltiplas plataformas, logo em diferentes formatos, é uma mais valia. Outra vantagem que induziu a escolha desta estrutura para o projeto foi o facto de se basear na autorreflexão, na necessidade do herói

testar as suas capacidades, encontrar aliados, inspiração, atingir objetivos e descobrir talentos escondidos. Em grande medida são elementos que compõem o percurso de aprendizagem dos alunos, pelo que facilita que estes criem empatia com a personagem principal.

A jornada do herói é composta por 12 passos ordenados linearmente – no caso de CC, há passos que surgem em vários pontos e em diferentes ocasiões na narrativa, já que vários pontos da narrativa se entrelaçam. Procurou-se também explorar tanto a dimensão do mundo real – representado no mundo primário de CC, e a dimensão mística através da criação do universo imaginário Fluxus – representado no mundo secundário. De seguida encontra-se um esquema representativo da jornada do herói (neste caso heroína), a Cat – personagem principal da narrativa primária:

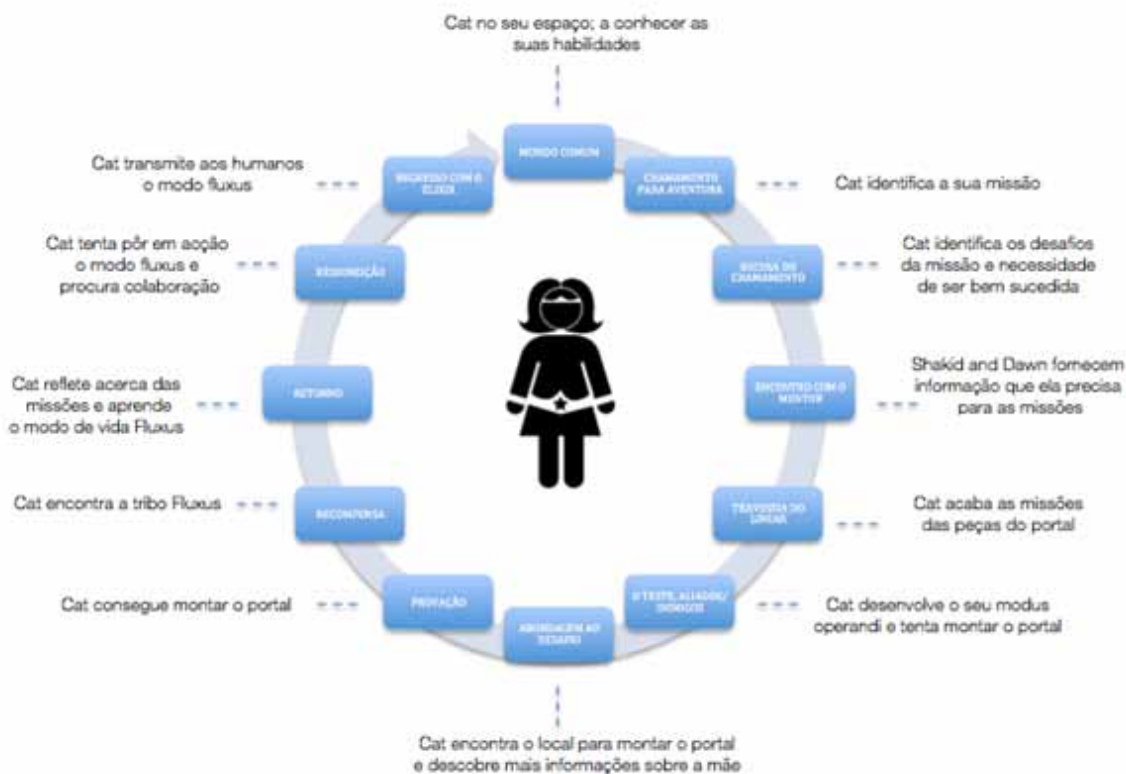


Figura 2 – A jornada do herói adaptada ao percurso da personagem principal de *Connecting Cat*.

5.3 Design orientado para a aprendizagem

Tratando-se de um projeto transmédia educativo é necessário equacionar as questões de ordem pedagógica. Kalogeras coloca à consideração dos educadores um leque de aspectos que permite avaliar o potencial do projeto em função da sua utilização em contexto de aprendizagem (Kalogeras, 2014: 178).

Assim, deve-se ponderar se a história pode ser integrada na exploração de conteúdos curriculares existentes. CC é, na sua génese, um projeto vocacionado para a exploração das competências comunicativas no âmbito de ESL e especificamente, aborda temáticas da disciplina de Inglês, nível seis do 10º ano do ensino secundário português.

A história deve ser apelativa e facilitar processos de aprendizagem. Pretende-se que CC apele a alunos com diferentes perfis de aprendizagem ao explorar, de formas diversificadas, a linguagem visual e auditiva e ao propor um conjunto de desafios que estimulem os alunos de forma

diferenciada respeitando níveis diferentes de competência e estilos de aprendizagem (mais autónoma ou mais orientada).

Outro parâmetro a analisar é se as conexões existentes no fio narrativo providenciam informação de interesse e estão em alinhamento com os objectivos e resultados de aprendizagem pretendidos. No projeto CC, o enredo e guião (*storyboard*) dos *webisodes* e do *motion book* são criados em função da temática ou competências comunicativas que se pretendam explorar por via de pistas visuais ou desafios; por exemplo, a primeira sequência do *motion book*, que pretende focar a diversidade linguística, centra-se numa árvore alienígena cujos frutos são caracteres de diferentes alfabetos e que é afectada pelas comunicações dos terrestres.

Para além das conexões é necessário avaliar se o projeto permite integrar extensões em termos de aprendizagem. O facto de CC ser um projeto transmédia permite a exploração

do universo da Cat em diferentes plataformas e por diversos meios. A história pode ser explorada de ângulos diferentes em função de um determinado objectivo de aprendizagem. Espera-se que a criação de uma comunidade educativa online na plataforma Edmodo funcione como um centro nevrálgico, para professores e alunos, onde seja possível debater e partilhar propostas de expansão do fio narrativo para explorar outros tipos de aprendizagem.

Kalogeras propõe ainda avaliar o grau de interação com os alunos, se estes podem criar extensões narrativas por via de histórias digitais com fins educativos. Em CC pretende-se que os alunos sejam co-produtores da história através de artefactos – *podcasts*, vídeos, *wikis*, a título de exemplo – que possam contribuir para a construção do universo da Cat. Nas páginas das redes sociais das personagens serão lançados desafios que remetem para a produção criativa digital. Adicionalmente, através do arquivo dos Fluxus, acedido através de uma plataforma de *blogging*, pretende-se que os alunos contribuam para o conhecimento dos Fluxus acerca dos humanos. Os alunos são, assim, convidados a produzir e partilhar artefactos que por um lado, espelhem os seus conhecimentos e por outro, adicionem nova informação ao universo imaginário da história.

TS é um processo estratégico baseando-se em Norrington, Kalogeras, no que se refere a, “*scale and scope are a whole lot more than the sum of all its parts*” (Kalogeras, 2014:177). Por forma a induzir a reflexão sobre o design de um projeto transmédia Kalogeras propõe a análise que denominou de “os cinco efes” descritos na tabela 3.

5.4 Design da experiência transmédia

Se a construção do mundo da história e a definição afinada da narrativa são vitais, não menos é o design da experiência, a questão central é – Que tipo de atividades levam a alcançar os objetivos pretendidos? Para responder a esta pergunta é necessário de equacionar diferentes aspetos: nível de imersão, motivações, objetivos a atingir e seleção de plataformas a utilizar.

O projeto CC é composto por uma série de *websisodes*; um *motion book* e um evento presencial – uma missão da personagem principal. Outros pontos de acesso são fornecidos através da utilização de plataformas de média sociais – Facebook; Twitter, Tumblr e Edmodo.

| 5 Efes | Descrição | Connecting Cat |
|--------------------------|---|--|
| 1 Fórmula | desenvolver um <i>script/ fórmula</i> estruturado passível de ser adaptado a diferentes parâmetros | - a narrativa principal é fundada na Jornada do herói proposta por Joseph Campbell (um modelo narrativo flexível e adaptável a várias plataformas) |
| 2 Formato | o formato não deve ser rígido, deve permitir flexibilidade criativa e possibilitar a sua reestruturação | - estrutura não linear → - possibilidade de agregar complementos (outros fios narrativos ou plataformas) |
| 3 Forma | a história deve ser delineada de acordo com um estilo distinto | ficcional → género - aventura tipo - interativo, não linear |
| 4 Função | implementação da história nas plataformas mediáticas e fim (<i>edutainment</i> , educativo, lúdico...) | - fim: educativo, entretenimento - <i>Webisodes</i> - explorar o mundo principal da história → - <i>Motion Book</i> - exploração do mundo secundário (universo Fluxus) - Redes sociais - contacto com as diferentes personagens |
| 5 Fit (adequação) | o valor da história reside na capacidade de colmatar as necessidades do público a que se destina | - utilização de temáticas curriculares - personagens com que o aluno se possa identificar (personagem principal é uma adolescente) ou que pertença à esfera de interesses dos alunos (tribo guerreira) |

Tabela 3 – Princípios de design de um projeto transmédia e a sua aplicação em CC.

5.4.1 *Webisodes Connecting Cat*

Os *webisodes* visam desenvolver o fio narrativo principal, no entanto, funcionam como micro-narrativas que podem ser exploradas isoladamente. A personagem partirá em diferentes missões para colecionar as peças do portal sendo que cada *webisode* corresponde a uma missão. À parte do primeiro, que tem como objetivo contextualizar a história e apresentar as personagens principais, nos *webisodes* pretende-se que os alunos construam o seu próprio percurso de exploração da narrativa para isso fornecendo um conjunto controlado de segmentos narrativos. Em termos de exploração de tópicos curriculares, os *webisodes* fornecem pistas de exploração através de contexto. No caso do segundo *webisode*, onde se procura explorar a diversidade cultural e linguística, utiliza-se como cenário a cidade de Londres e os seus cidadãos para explorar diferentes aspetos da multiculturalidade que a caracteriza. Em termos de desdobramento narrativo, os *webisodes* estão conectados às pistas que o utilizador pode descobrir no *motion book*. Sassy, o gato siamês de Cat é por sua vez Shakid, o guerreiro Fluxus, personagem principal das sequências a serem desenvolvidas no *motion book*. O facto de ter uma personagem que atue simultaneamente no mundo primário e secundário no universo de CC permite desta forma forjar os elos entre os dois mundos e providencia coesão à história e à experiência imersiva que se pretende proporcionar.

5.4.2 *Motion Book Fluxus Flow*

Se por um lado se explora o mundo real através dos *webisodes*, pretende-se com a utilização de um *motion book* explorar um mundo imaginário. As sequências *Fluxus Flow* têm por objetivo, em termos de enredo, explorar as atividades da tribo Fluxus sendo um fio narrativo secundário que complementa a narrativa principal. Cada sequência, por um lado, desvendará informações relevantes sobre a cultura Fluxus e dos membros da tribo e, por outro, apresentará informações ou pistas que terão impacto no desenvolvimento da narrativa principal explorada nos *webisodes*. À semelhança dos *webisodes*, as sequências no *motion book* podem ser exploradas isoladamente já que são micro-narrativas. Como ponto de partida para a criação do

universo Fluxus foram consideradas referências da cultura mediática que pudessem suscitar interesse ao público alvo, nomeadamente avatares e cenários de MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) como *League of Legends* ou *World of Warcraft* e *blockbusters* como *Hunger Games*, no entanto pretende-se que o universo Fluxus seja original na sua essência. Para além de apostar na exploração da componente gráfica e na seleção do próprio género – banda desenhada, procura-se apelar ao público alvo através do próprio meio de distribuição das sequências – o *motion book*. Este permite uma experiência de leitura imersiva em que os leitores podem controlar diferentes elementos da sua experiência de leitura, desde vistas panorâmicas que podem ser visualizadas em 360 graus, ao percorrer e alternar entre elementos da sequência – “*Its DNA is comic books. Lots of people have responded that it reminds them of video game elements or having cinematic sort of qualities to it (...). It’s an immersive reading experience*” (Schmidt, 2014). *Fluxus Flow* providencia pontos de partida para os conteúdos curriculares por via da linguagem visual e auditiva. Remetendo novamente para o tópico da diversidade linguística – um dos elementos na



Figura 3 – Cenas do *webisode* 1 da série *Connecting Cat* dedicado a apresentar a personagem principal e a descoberta da sua identidade fluxus através de um símbolo

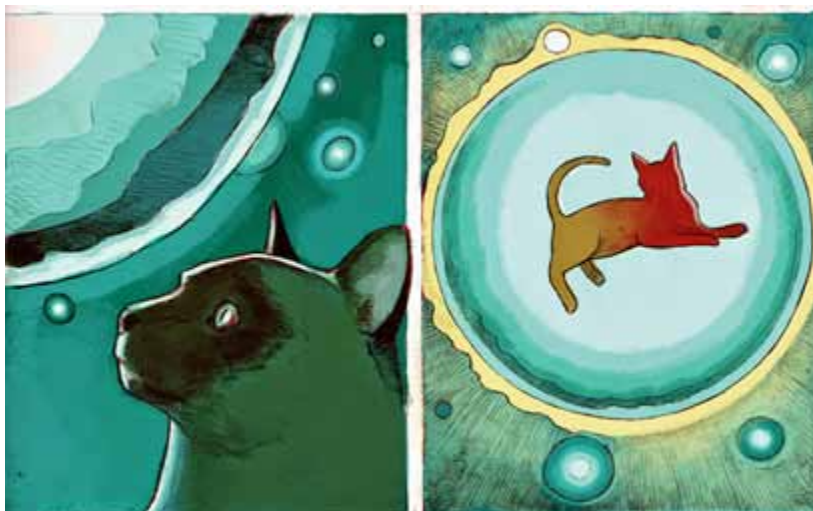


Figura 4 – Elementos visuais da sequência 1 do *motion book Fluxus Flow*, da autoria do ilustrador Delfim Ruas, referentes à transformação da personagem Sassy e a sua entrada no universo Fluxus.

primeira sequência é uma árvore alienígena constituída por caracteres de diferentes alfabetos em que são utilizados segmentos de áudio, tornando possível distinguir comunicações em diferentes línguas.

5.4.3 Arquivo Fluxus – *blog*

Outro ponto de acesso associado à exploração do universo Fluxus é o seu arquivo. Trata-se de um *blog* na plataforma *Tumblr*, no universo de CC, da autoria da personagem Dawn (avó da Cat no mundo real e também mentora da tribo Fluxus). O objetivo no que concerne a construção do universo Fluxus é constituir a base da cultura Fluxus, através de um repositório de artefactos ligados à tribo. Sendo o objetivo principal da aventura proposta no projeto – conectar Fluxus e humanos; a tribo procura conhecer aspetos relacionados com a Humanidade. Assim, nesta busca de conhecimento os alunos são chamados a contribuir para o arquivo Fluxus com artefactos que colmatem esta necessidade. A introdução deste elemento é vantajosa do ponto de vista da aprendizagem; permite, por um lado, envolver os alunos na produção de artefactos digitais e manipulação de competências associadas à literacia mediática e, por outro, promover práticas colaborativas – os alunos são aliciados a partilhar neste espaço os seus artefactos e expressar as suas opiniões, pretendendo-se, de forma imperceptível, orientar para a discussão das temáticas curriculares através de desafios específicos lançados no *blog*.

5.4.4 Redes Sociais

Um dos elementos chave para fomentar a intervenção dos utilizadores na história é criar pontos de contacto com as personagens. Tendo em vista este objetivo, optou-se por criar uma página pessoal para a personagem principal na rede social *Facebook*, amplamente utilizada pelos alunos, assim como criar uma conta na plataforma *Twitter*. Ambas as plataformas destinam-se a desenvolver a empatia e a interação entre utilizadores e a personagem principal – a Cat é uma adolescente da mesma faixa etária que o público alvo do projeto e hipoteticamente tem os

mesmos hábitos de utilização mediática deste. Em termos de desenvolvimento narrativo, ambas as plataformas servem para despoletar o lançamento de fios narrativos e também apelar à contribuição dos utilizadores na constituição do universo CC, através de desafios que a personagem possa lançar. No âmbito da promoção de práticas de aprendizagem, ambas as plataformas proporcionam o espaço para o desenvolvimento das competências comunicativas de receção – de ler e ouvir e de produção – escrever e falar, por via de artefactos digitais que possam ser colocados na página. Adicionalmente, providencia a oportunidade de exercer práticas de curadoria em torno de temáticas que possam ser sugeridas pela personagem principal orientadas para os tópicos curriculares pretendidos.

5.4.5 Edmodo e a criação de uma comunidade educativa

No intuito de criar uma comunidade educativa em torno do projeto CC, foi integrada a plataforma Edmodo, especificamente orientada para fins educativos – “*Edmodo is a social network specifically designed for primary and secondary schools, offering a way for teachers to more easily assess students and trade tips.*” (Tate, 2014). Agilizando processos de partilha de recursos e conteúdos educativos (guiões de exploração dos *webisodes* ou do *motion book*, por exemplo) referentes ao universo CC e promovendo o diálogo entre educadores, procura-se lançar CC para o contexto de sala de aula e dinamizar um ecossistema de aprendizagem

em que tanto professores como alunos possam encontrar as ferramentas e recursos necessários para desenvolver percursos de aprendizagem que se coadunem às suas necessidades.

Como demonstração de como as várias plataformas se relacionam entre si no âmbito do projeto veja-se o seguinte esquema:

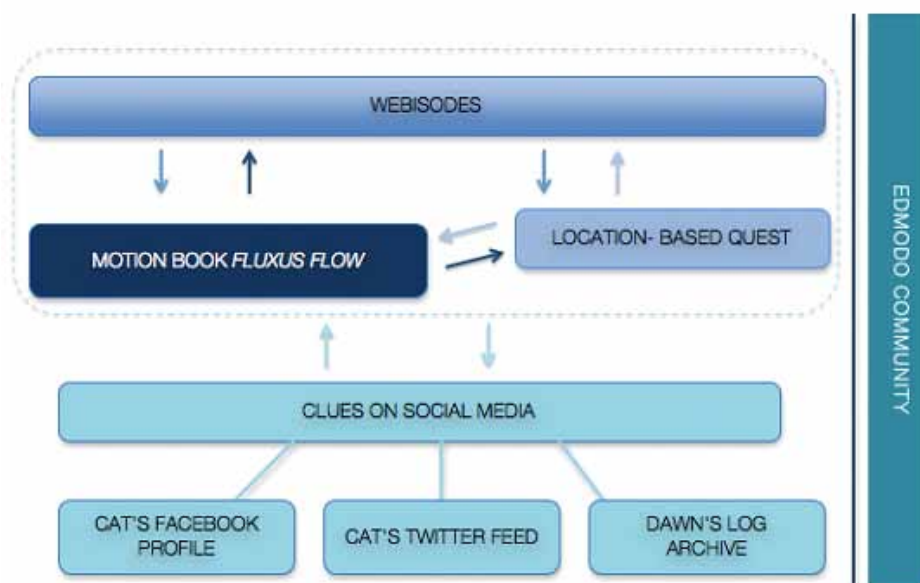


Figura 5 - Mapa das relações entre plataformas na construção da experiência CC.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo procurou colocar em evidência perspetivas que fundamentassem a necessidade de se desenvolver um ecossistema de aprendizagem transmédia, como resposta aos desafios presentes no cenário educativo actual.

Na era de convergência mediática, os educadores são confrontados com um sistema educativo em mudança e a inerente ruptura com práticas pedagógicas que já não colmatam as necessidades dos alunos. Dentro da comunidade educativa surgiu um movimento reformista que, lentamente, se afirma e apresenta um conjunto de propostas válidas para agilizar a transformação necessária. No sentido de ir ao encontro das necessidades de aprendizagem da Geração *Net*, têm vindo a lume várias orientações para implementar a transformação, um esforço

visível em relatórios como *System Upgrade* e *Learner at the Center of a Networked World*.

Apesar da disrupção provocada no sistema educativo, a convergência mediática aportou novas possibilidades de desencadear processos de aprendizagem. Os modelos pedagógicos *Transmedia Play* e *Connected Learning* demonstram formas de capitalizar essas oportunidades.

O primeiro baseia-se nas interações das crianças com os média e propõe que esses processos sejam transferidos para o processo de aprendizagem. Em sintonia com *Transmedia Play*, *Connected Learning*, desta feita, documenta as formas como os adolescentes integram os média no seu quotidiano e se expressam na esfera digital, canalizando-se estas práticas para atingir objetivos de aprendizagem.

Se os alunos do século XXI utilizam os média de forma integrada, a aprendizagem pode ser otimizada por via de experiências que integrem várias plataformas mediáticas. Neste contexto, *Transmedia Storytelling*, dada a sua essência, apresenta-se como um processo com potencial de engajar os alunos em práticas de aprendizagem imersivas, de acordo com o seu contexto e necessidades, ao combinar o poder das histórias com a utilização de múltiplas plataformas.

Para além de contextualizar a necessidade de implementação de um ecossistema de aprendizagem transmédia, procurouse, por via da dissecação da fase de design de um projecto de aprendizagem transmédia, demonstrar como se pode imbuir processos de aprendizagem numa história que se desvenda em múltiplas plataformas. A construção de uma narrativa transmédia que se preste a colmatar metas de aprendizagem apresenta complexidade *a priori*, pela necessidade de equacionar vários parâmetros tais como, a estrutura, seleção de plataformas, forma, conexões e a experiência do utilizador. Para além deste plano, ainda é necessário definir estratégias de integração da aprendizagem em cada elemento que constitui a própria narrativa e experiência daí emergente. Todavia, procurouse colocar em evidência o potencial e as possibilidades em termos de práticas de aprendizagem resultantes de um design apropriado de um projeto de aprendizagem transmédia. Espera-se, desta forma, ter contribuído para o desenvolvimento da aprendizagem transmédia – uma abordagem flexível e adaptável à medida de cada aluno do século XXI.

REFERÊNCIAS

- ALPER, M. e HERR-STEPHENSON, R. (2013). T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play. Annenberg Innovation Lab.
- Aspen Institute Task Force on Learning and the Internet (2014). Learner at the Center of a Networked World. Washington D.C.: The Aspen Institute.
- BERNARDO, N. (2014). Building Your Storyworld. In Transmedia 2.0: How to create an entertainment brand using a transmedial approach to storytelling (Kindle ed., 798- 800). Lisboa: BeActive books.
- FLEMING, L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar. Journal of Media Literacy Education, 5(2), 3.
- GRONSTEDT, A. e RAMOS, M. (2014). Learning Through Transmedia Storytelling. Infoline, 31(1401), 1-1.
- ITO, Mizuko, et al. (2013). Connected learning: An agenda for research and design. Digital Media and Learning Research Hub.
- JENKINS, H. (2011). Transmedia 202: further reflections. Confessions of an Aca/Fan. Acedido em 29 de setembro 2014 em < http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html>
- KALOGERAS, S. (2014). Transmedia Storytelling and the New Era of Media Convergence in Higher Education. (101-178). Palgrave Macmillan.
- MARCOS, A. F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *Invisibilidades Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação Cultura e Artes* (3), pp.138-145.
- MARCOS, A. M., BRANCO, P. S. & ZAGALO, N.T. (2009). *The Creation process in Digital Art* In: I. F. B. (Ed.), editor Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts. New York. pp. 601-615.
- MSL Group. (2013). Now & Next: Future of Engagement. Acedido em 29 de setembro 2014 em <<http://peopleslab.msllgroup.com/peoplesinsights/annual-report/>>
- SCHMIDT, Bryan. (2014) “Madefire’s Motion Book Tool Revolutionizes Comic Books For a Digital Age.” To Be Read. Acedido em 29 setembro 2014 em <<http://tobereadbooks.com/madefire-motion-book-tool-revolutionizes-comic-books/>>
- TATE, Ryan. (2014). “The Next Big Thing You Missed: A Social Network That Could Truly Reform Our Schools | WIRED.” Wired.com. Conde Nast Digital. Acedido em 29 setembro 2014 em <<http://www.wired.com/2014/06/edmodo/>>.
- WHYTE, G., & RALAKE, M. (2013). An Investigation into the Effectiveness of Storytelling as Means of Sharing Tacit Knowledge. In Proceedings of the 4th International Conference on IS Management and Evaluation: ICIME 2013 (309). Academic Conferences Limited.
- WOLF, M. J. (2013). Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation. (4-29) Routledge.