

Letramento transmídia, práticas comunicacionais e as realidades brasileiras: a competência com os meios e as tecnologias

Transmedia Literacy, Communicative Practices, and Brazilian Realities: competence with Media and Technologies

Alfabetización transmedia, prácticas comunicacionales y las realidades brasileñas: la competencia con los medios y las tecnologías

Gustavo H S dos Santos, Rogerio Camara

letramento transmídia, competências tecnológicas, educação digital

Este artigo analisa competências transmidiáticas de jovens do ensino médio da rede pública. Com base na metodologia de Scolari, validou-se instrumentos em Aracaju/SE. Scolari estabeleceu uma taxonomia dividida em 9 competências, das quais exploraremos a de Meios e Tecnologia. Os dados revelam amplo acesso à internet, alto consumo de conteúdos audiovisuais e práticas de produção como fotos (72,8%) e vídeos (41,5%). O uso do Facebook é baixo (16,1%) e o aprendizado online é voltado a temas escolares e gerais. Preocupações com privacidade digital são recorrentes. Os jovens preferem mídias ativas, nas quais são criadores, indicando a importância de políticas que integrem essas práticas ao ambiente escolar.

Transmedia literacy, qualitative methodology, technological competencies, digital education

This article analyzes transmedia competencies of public high school students. Based on Scolari's methodology, tools were validated in Aracaju/SE. Scolari established a taxonomy divided into 9 competencies, among which we will explore the one related to Media and Technology. Data show wide internet access, high audiovisual content consumption, and active content creation such as photos (72.8%) and videos (41.5%). Facebook usage is low (16.1%), and online learning focuses on school and general topics. Privacy concerns are frequent. Students prefer participatory media, acting as creators, which highlights the need for educational policies that embrace these practices in school environments.

Alfabetización transmedia, metodología cualitativa, competencias tecnológicas, educación digital

Este artículo analiza las competencias transmedia de estudiantes de secundaria pública. Basado en la metodología de Scolari, se validaron instrumentos en Aracaju/SE. Scolari estableció una taxonomía dividida en 9 competencias, entre las cuales exploraremos la relacionada con Medios y Tecnología. Los datos revelan amplio acceso a internet, alto consumo de contenidos audiovisuales y producción activa de fotos (72,8%) y videos (41,5%). El uso de Facebook es bajo (16,1%) y el aprendizaje en línea se orienta a temas escolares y generales. Hay preocupación por la privacidad digital. Los jóvenes prefieren medios participativos donde actúan como creadores, lo que resalta la necesidad de políticas educativas que integren estas prácticas.

1 Introdução

A cultura digital tem transformado o cotidiano e desencadeado transformações no tecido social, especialmente no âmbito educacional. Das mudanças sociais, com implicações diretas nas formas de produzir e adquirir conhecimentos, emerge a pergunta: como as competências tecnológicas estão sendo desenvolvidas pelos adolescentes?

No presente artigo procuramos compreender a relação dos jovens com as tecnologias digitais e os modos de aprendizagem informais, tendo como ponto de partida o método desenvolvido por Scolari no projeto Transmedia Literacy (2018). A pesquisa foi realizada em colaboração com as Universidades Federal de Sergipe e da Bahia. Através da coleta de dados, foram feitas inferências sobre as competências transmidiáticas dos jovens participantes, com ênfase na competência com os meios digitais.

Segundo o relatório sobre a situação mundial da infância e juventude no mundo digital divulgado pela UNICEF em 2017, uma em cada três pessoas que usam a internet é uma criança, sendo que jovens de 15 a 24 anos formam a faixa etária mais conectada. Nesse contexto, se discute os modos pelos quais as tecnologias da informação e comunicação (TICs) impactam na formação dos jovens de hoje e que habilidades e competências são desenvolvidas por meio do uso de artefatos tecnológicos e midiáticos.

A equipe do pesquisador Carlos Alberto Scolari (2015) desenvolveu o conceito de letramento transmídia. Definição expande e complementa as noções de letramento midiático ao concentrar-se no que os jovens fazem com as mídias, considerando-os prosumidores. Assim, o letramento transmídia é compreendido como a capacidade de interagir, interpretar e criar narrativas por meio de múltiplas plataformas e formatos de mídia, exigindo uma gama diversa de habilidades e competências.

Neste artigo é analisada a competência com meios e tecnologia, que abrange o domínio de ferramentas tecnológicas, a compreensão da economia e a percepção midiática. Inclui a avaliação de softwares, hardwares e aplicativos, além da aplicação prática desse conhecimento. Essa competência é crucial para entender como os jovens interagem com o ambiente digital, desenvolvem habilidades e constroem identidades no universo digital.

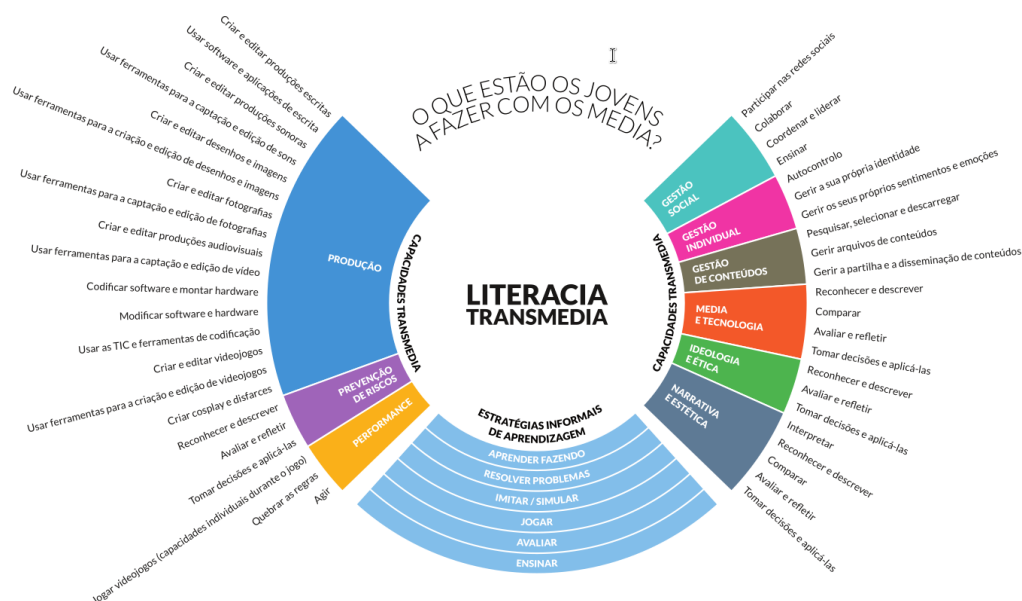
2. Metodologia

Em resposta às demandas sociais e educacionais contemporâneas, entre 2015 e 2018, Scolari e pesquisadores de oito países (Espanha, Austrália, Colômbia, Finlândia, Itália, Portugal, Reino Unido e Uruguai), conduziu o Transmedia Literacy Project. No projeto buscou-se responder às perguntas: "O que os jovens estão fazendo com os meios de comunicação? Como eles aprenderam a usar e criar com esses meios?".

Os pesquisadores criaram um mapa taxonômico (FIGURA 1) que delineia as competências transmidiáticas identificadas entre os adolescentes, dividindo-as em nove dimensões: produção, prevenção de riscos, atuação, gerenciamento de conteúdo individual e social, mídia

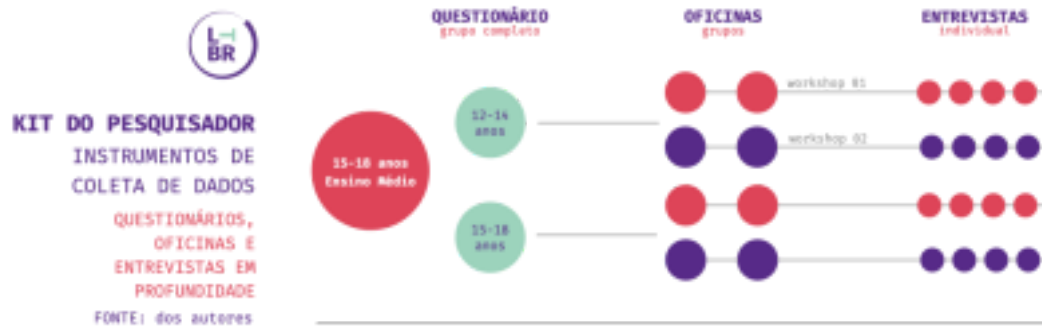
e tecnologia, ideologia e ética, narrativa e estética. Além disso, foram identificadas e organizadas as estratégias de aprendizagem informal utilizadas por esses jovens. Com base nos resultados da pesquisa, a equipe desenvolveu o Kit do Professor, que consiste em uma série de atividades didáticas inspiradas nas competências transmidiáticas e nas estratégias de aprendizagem informal detectadas ao longo da investigação.

FIGURA 1 – Mapa de Competências Transmídia. Fonte: Scolari (2018a, p. 09).



A presente investigação seguiu uma abordagem dedutiva e uma perspectiva qualitativa-exploratória, baseando-se no arcabouço teórico-metodológico do Transmedia Literacy Project (SCOLARI, 2018). Inicialmente, partiu-se da discussão de literatura específica e revisão dos instrumentos de coleta de dados, ajustando-os à realidade nacional. O desenho da pesquisa foi configurado conforme ilustrado na Figura 2.

FIGURA 2 – Modelo metodológico adequado à realidade nacional. Fonte: Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais (2022).



Instrumentos e Contextualização

Os instrumentos foram revisados, atualizados e adaptados à realidade brasileira, passando por testes piloto nas diferentes instituições de ensino superior envolvidas na investigação.

Diferentemente do recorte internacional, a pesquisa no Brasil focou nos jovens estudantes do ensino médio de escolas públicas. A primeira aplicação em campo ocorreu no Colégio Estadual Barão de Mauá em Aracaju/Sergipe, selecionado pelo apoio e financiamento da Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação do Estado de Sergipe (FAPITEC) e da Secretaria de Estado da Educação, Esporte e da Cultura.

A pesquisa, envolvendo a participação de seres humanos, seguiu todos os protocolos éticos, incluindo termos de assentimento, consentimento e autorização de uso de imagem, sendo aprovada pelo Comitê de Ética via Plataforma Brasil.

Trabalho de Campo

O trabalho de campo a ser realizado nas escolas do Distrito Federal seguirá cinco fases complementares:

- **Aplicação nas Escolas** — junto a alunos de ensino médio desenvolvemos as atividades de preenchimento de questionários e workshops.
- **Preenchimento de Questionários** — que se destina a levantar dados sobre o contexto social ao qual ele se insere e seus hábitos de uso dos meios digitais.
- **Workshops Participativos:** se destinam a explorar, em um contexto imersivo, as práticas narrativas transmídia das jovens, envolvendo produções midiáticas e jogos.
- **Entrevistas em Profundidade** — Após os workshops são escolhidos alguns jovens para participar de uma entrevista, na qual solicitamos que escrevam diários sobre suas práticas midiáticas, para compreender suas ações nos espaços virtuais e midiáticos.
- **Observação Online (Netnografia)** — sobre a observação online dos sites, celebridades e comunidades online favoritas dos adolescentes. Esta etapa envolve o monitoramento detalhado das interações e comportamentos dos jovens nas plataformas digitais, permitindo uma compreensão de suas preferências e hábitos midiáticos

3 Resultados

Este estudo iniciou-se em Aracaju/Sergipe, especificamente no Colégio Barão de Mauá, visando validar e desenvolver instrumentos que possam servir de referência para futuras investigações em outras partes do Brasil. Foram realizada de seis sessões de sensibilização e apresentação do projeto, aplicação in loco de 120 questionários, realização de quatro workshops e a realização de 20 entrevistas em profundidade com isso buscou-se realizar uma cartografia a partir das competências estabelecidas por Scolari (2018) presentes no processo de escolarização dos estudantes do ensino médio, visando fornecer subsídios para a formulação de políticas públicas educacionais eficazes, promovendo a formação contínua de professores e a criação de materiais didático-pedagógicos inovadores que atendam às necessidades dos estudantes na era digital.

A análise do perfil dos estudantes entrevistados revelou que a maioria tem acesso à internet banda larga, e que o rádio continua presente nas casas, embora seja menos utilizado. Além disso, 76% dos jovens que possuem SmartTV em casa a utilizam regularmente. No entanto, apesar de ser a rede social mais usada no mundo e a terceira no Brasil, o Facebook é utilizado regularmente por apenas 16,1% dos jovens, menos da metade do uso do Twitter, que atinge aproximadamente um terço das pessoas.

Os jovens utilizam uma variedade de habilidades tecnológicas e midiáticas na exploração de suas vidas online, com diversas estratégias de gerenciamento e construção de identidade. O uso estratégico da tecnologia é influenciado por fatores como: idade, gênero e o valor que se atribui a certos hábitos midiáticos.

A cultura digital está conectada às redes sociais e permite que o conteúdo e os usuários operem entre elas, quebrando as fronteiras tradicionais entre produção e consumo. As práticas de uso dos meios são complexas e fluidas. O uso de múltiplos perfis nas redes sociais, de acordo com sua expectativa de público, moldam a criação de conteúdo e os modos de compartilhamento. A competência é determinada pelos meios tecnológicos e pelas formas como certos hábitos são valorizados socialmente. A criação de conteúdo é frequentemente vista como atividade produtiva e positiva em comparação com o consumo passivo de mídia.

Os dados coletados apontam para o alto consumo de conteúdo audiovisual, com o hábito de assistir TV sendo o mais frequente. Filmes e séries são consumidos principalmente online, enquanto formatos televisivos tradicionais como novelas e realitys não são tão assistidos pela internet. Além disso, os jovens demonstram um consumo frequente de lives e uma baixa frequência de idas ao cinema.

O estudo inicial revelou que os jovens estão inclinados a preferir mídias ativas, onde podem ser produtores de conteúdo em vez de meros espectadores. Tirar fotos (72,8%) e gravar vídeos (50,8%) em grupo são práticas comuns entre os entrevistados. Os jovens demonstram alto grau de concordância em relação ao compartilhamento de conteúdos próprios ou de terceiros, com 60,1% relatando o hábito de produzir fotos para compartilhar e 41,5% envolvidos na produção de vídeos.

Quanto ao aprendizado, a maioria dos jovens não possui hábito de leitura regular e dedica muito tempo às redes sociais. O aprendizado online é predominantemente voltado a conhecimentos gerais e assuntos escolares. Questões de privacidade são uma preocupação significativa, especialmente quando se trata de invasão de dispositivos pessoais, destacando a importância da segurança digital para esse grupo.

4 Discussões e Conclusões

O conceito de letramento é explorado no Brasil desde os anos 60, com o foco no ensino da escrita e da leitura como formas de construir uma visão de mundo. A partir dos anos 90, o avanço das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e a cultura das mídias (SANTAELLA, 2004) possibilitaram novos formatos de mensagens e o desenvolvimento de um perfil cognitivo específico dos leitores e usuários, aquecendo os debates sobre as competências necessárias para lidar com as mídias. A preocupação com o letramento midiático surge do reconhecimento que a mídia multimodal exige habilidades e competências que vão além da escrita e da leitura para a construção de uma visão de mundo.

A metodologia adotada proporcionou uma compreensão abrangente das práticas midiáticas dos adolescentes, integrando diversas fases complementares de coleta de dados. A abordagem dedutiva e qualitativa-exploratória, sustentada pelo arcabouço teórico-metodológico do Transmedia Literacy Project, revelou-se eficaz para identificar e analisar as competências transmidiáticas e as estratégias de aprendizagem informal desenvolvidas pelos jovens.

Os instrumentos de coleta de dados foram rigorosamente revisados e ajustados à realidade brasileira, garantindo a relevância e a precisão dos dados coletados. A aplicação inicial no Colégio Estadual Barão de Mauá, em Aracaju/Sergipe, serviu como um importante piloto para testar e refinar os métodos de pesquisa, além de estabelecer um modelo para futuras implementações.

A colaboração entre as instituições envolvidas e o apoio das agências de fomento, como a Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação do Estado de Sergipe (FAPITEC) e a Secretaria de Estado da Educação, Esporte e da Cultura, foram cruciais para o sucesso desta etapa inicial.

A pesquisa seguirá agora para a aplicação prática nas escolas do Distrito Federal e posteriormente na Bahia. Este próximo passo é essencial para validar as estratégias desenvolvidas e ajustá-las conforme as especificidades do contexto local. A implementação nas escolas do DF e da Bahia permitirá uma avaliação dos impactos das práticas transmidiáticas, oferecendo uma visão de como os jovens interagem com diferentes mídias e desenvolvem suas competências no ambiente digital. Essa fase possibilitará a coleta de dados adicionais que enriquecem a análise e contribuirão para a formulação de políticas educacionais mais eficazes e inclusivas.

Em resumo, a metodologia adotada e os resultados preliminares obtidos, indicam a necessidade de uma reestruturação na pesquisa para o avanço no campo do letramento

transmídia. A continuidade do projeto e sua expansão para o Distrito Federal representarão um passo significativo na promoção de uma educação mais alinhada às realidades digitais e às competências tecnológicas necessárias para a inserção dos jovens na sociedade contemporânea.

5 Referências

Ardèvol, E. (2017). *Kit for field researchers*.

Brasil. Ministério da Educação. (2021). *Base Nacional Comum Curricular*. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 27 de novembro de 2021.

Brasil. (1996). *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB*. Lei nº 9.394/1996.

Freire, P. (2011). *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam* (51ª ed.). São Paulo: Autores Associados: Cortez.

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br). (2020). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras: Pesquisa TIC Educação, ano 2019*. Disponível em: <http://cetic.br/pt/arquivos/educacao/2019/escolas-urbanas-alunos/>

SCOLARI, Carlos Alberto. *Alfabetismo Transmedia*. alfabetismotransmedia.org, 2018b. Disponível em: <https://alfabetismotransmedia.org>. Acesso em: 23.jan.2020

_____. *Literacia Transmedia na Nova Ecologia Mediática*. Livro Branco do Projeto Transmedia Literacy, 2018. Disponível em: <<http://bit.ly/2EFRt1Y>>. Acesso em: 23.jan.2020.

Santaella, L. (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus.