

EDUCAÇÃO TRANSMÍDIA EM PRODUÇÃO DE VÍDEO NO ENSINO MÉDIO: PROPOSTAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO PROJETO DE VIDA

TRANSMEDIA EDUCATION IN VIDEO PRODUCTION IN HIGH SCHOOL: PROPOSALS FOR THE DEVELOPMENT OF THE LIFE PROJECT

EDUCACIÓN TRANSMEDIA EN LA PRODUCCIÓN DE VIDEO EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA: PROPUESTAS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE VIDA

RESUMO: O tema deste trabalho é a educação transmídia e o uso de tecnologias acessíveis, com foco na produção de vídeos relacionados à história e cultura do município de Itajaí/SC. O objetivo é desenvolver propostas de educação transmídia voltadas para o Ensino Médio, utilizando tecnologias acessíveis e promovendo a produção de vídeos nas escolas. Essa abordagem está diretamente ligada ao Projeto de Vida do Novo Ensino Médio (BNCC), que visa a engajar os alunos em atividades que promovam o autoconhecimento, a reflexão e a preparação para desafios profissionais e sociais. Ao explorar a cultura e a história de Itajaí, os estudantes desenvolvem habilidades importantes, como pesquisa, *storytelling* e produção de mídia, além de fortalecerem o senso de pertencimento à comunidade local. A utilização de narrativas transmídia, que expandem o conteúdo por meio de diferentes plataformas, está alinhada com o protagonismo estudantil incentivado pelo Projeto de Vida, permitindo que os alunos sejam agentes ativos de sua aprendizagem. O desenvolvimento dessas habilidades em produção de mídia não apenas enriquece o aprendizado, mas também contribui para a construção de um Projeto de Vida que reflete as aspirações e responsabilidades dos estudantes do Ensino Médio.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Ensino médio; Transmídia; História; Cultura.

Rafael José Bona
Doutor em Comunicação e Linguagens
pela Universidade Tuiuti do Paraná.
bona.professor@gmail.com

Licença CC BY:
Artigo distribuído sob os termos
Creative Commons, permite
uso e distribuição irrestrita em
qualquer meio desde que o autor
credite a fonte original.



ABSTRACT: The theme of this work is transmedia education and the use of accessible technologies, with a focus on video production related to the history and culture of the municipality of Itajaí in Brazil. The goal is to develop transmedia education proposals aimed at high school students, using accessible technologies and promoting video production in schools. This approach is directly linked to the Life Project of the New High School, which aims to engage students in activities that promote self-awareness, reflection, and preparation for professional and social challenges. By exploring the culture and history of Itajaí, students develop important skills such as research, storytelling, and media production, while also strengthening their sense of belonging to the local community. The use of transmedia narratives, which expand content across different platforms, is aligned with the student protagonism encouraged by the Life Project, allowing students to be active agents in their learning. The development of these media production skills not only enriches learning but also contributes to the construction of a Life Project that reflects the aspirations and responsibilities of high school students.

KEYWORDS: Education, High school, Transmedia, History, Culture.

RESUMEN: El tema de este trabajo es la educación transmedia y el uso de tecnologías accesibles, con un enfoque en la producción de videos relacionados con la historia y la cultura del municipio de Itajaí, en el sur de Brasil. El objetivo es desarrollar propuestas de educación transmedia dirigidas a la educación secundaria, utilizando tecnologías accesibles y promoviendo la producción de videos en las escuelas. Este enfoque está directamente vinculado al Proyecto de Vida del Nuevo Bachillerato, que busca involucrar a los estudiantes en actividades que promuevan el autoconocimiento, la reflexión y la preparación para desafíos profesionales y sociales. Al explorar la cultura y la historia de Itajaí, los estudiantes desarrollan habilidades importantes, como investigación, narración de historias y producción de medios, además de fortalecer su sentido de pertenencia a la comunidad local. El uso de narrativas transmedia, que expanden el contenido a través de diferentes plataformas, está alineado con el protagonismo estudiantil fomentado por el Proyecto de Vida, permitiendo que los estudiantes sean agentes activos de su aprendizaje. El desarrollo de estas habilidades en la producción de medios no solo enriquece el aprendizaje, sino que también contribuye a la construcción de un Proyecto de Vida que refleja las aspiraciones y responsabilidades de los estudiantes de educación secundaria.

PALABRAS CLAVE: Educación, Educación secundaria, Transmedia, Historia, Cultura.

INTRODUÇÃO

O Projeto de Vida no contexto do Novo Ensino Médio, conforme a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (MEC, 2017) tem como objetivo central promover o autoconhecimento, facilitando a reflexão dos alunos sobre suas experiências pessoais e ajudando-os a identificar suas características identitárias e aspirações profissionais. Além disso, busca preparar os estudantes para a tomada de decisões éticas e fundamentadas, diante dos desafios sociais, econômicos e ambientais contemporâneos, ao mesmo tempo que incentiva o protagonismo estudiantil, desenvolvendo habilidades de abstração, reflexão e autonomia em diferentes esferas da vida. A integração dos saberes é outra prioridade, conectando a aprendizagem ao cenário social e preparando os jovens para a vida acadêmica e profissional. O desenvolvimento de habilidades sociais também é essencial, promovendo a colaboração e atitudes cooperativas, alinhadas às demandas do mercado de trabalho e da comunidade.

Essa proposta conecta-se com a ideia de transmídia, uma vez que a referida narrativa, ao se expandir por diferentes plataformas, pode enriquecer o Projeto de Vida ao aumentar a motivação dos alunos e diversificar as práticas pedagógicas. Ferreira, Ferreira e Marques (2021) demonstraram, em um estudo realizado em Portugal, que o uso de narrativas transmídia nas rotas pedagógicas pode promover a autonomia, a motivação e melhorar o apren-

dizado. A integração de dispositivos digitais, como *tablets* e *QR codes*, para complementar leituras impressas, contribui para o interesse dos alunos, aproximando-os de uma educação mais dinâmica e conectada com as novas tecnologias, o que reforça os princípios do Projeto de Vida. Casagrande, Alonso e Silva (2019) destacam a importância de compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica e significativa, ressaltando essa habilidade como essencial nas práticas sociais, inclusive escolares. Os autores defendem que os estudantes devem comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimento, resolver problemas e exercer protagonismo, de maneira ética e reflexiva, com o uso dessas tecnologias.

Os objetivos do estudo de Ferreira, Ferreira e Marques (2021) incluíram criar caminhos que valorizassem a participação dos alunos e os motivassem a aprender, além de reforçar o papel do aluno como produtor de conteúdo, não apenas como consumidor. Os autores também ressaltam que, apesar das limitações e desafios enfrentados pelas escolas, o uso de narrativas transmídia no aprendizado pode possibilitar a continuidade da aprendizagem dos jovens em um contexto digital cada vez mais relevante.

O termo transmídia surgiu no campo do entretenimento com o propósito de expandir narrativas (Scolari, 2013; Jenkins, 2022), conceito que pode ser observado em diversas produções, especialmente nas franquias audiovisuais dos últimos cinquenta anos. Com o tempo, essa ideia começou a ser aplicada também na educação, sendo pensada como uma forma de ampliar narrativas voltadas para o ensino e a aprendizagem.

A educação transmídia envolve a utilização de técnicas narrativas por meio de múltiplas plataformas, promovendo um ambiente educacional imersivo. Esse modelo permite que os estudantes acessem e participem do processo educativo de diversas maneiras. Ao integrar tecnologia, possibilita uma interação contínua entre o conteúdo e os alunos por meio de diferentes meios de comunicação. A educação transmídia é vista como uma maneira eficaz de conectar conteúdos pedagógicos com atividades que promovem o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Assim, os estudantes assumem um papel ativo no contexto educacional.

Nesse contexto, o objetivo do trabalho é desenvolver propostas de educação transmídia, focadas na história e cultura local, utilizando tecnologias acessíveis para a produção de vídeos nas escolas de Ensino Médio de Itajaí/SC e que poderia ser aplicado em outros contextos sociais. Essa abordagem se alinha ao Projeto de Vida do Novo Ensino Médio (MEC, 2017), ao proporcionar aos alunos a oportunidade de desenvolver habilidades como pesquisa, *storytelling* e produção de mídia, enquanto conectam seu aprendizado ao cenário da comunidade e refletem sobre suas aspirações pessoais e profissionais. Entende-se por transmídia, neste trabalho, o conceito proposto por Jenkins (2022), que define a narrativa transmídia como uma forma de contar histórias que se espalha por diversas plataformas, em que cada novo conteúdo acrescenta algo novo à narrativa original.

Segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), de 2022, a cidade de Itajaí possui 264.054 habitantes (IBGE, 2022), é situada na região centro-norte do estado de Santa Catarina e foi colonizada por portugueses, açorianos e madeirenses. A cidade é conhecida por suas festas populares, como a Marejada, pelo porto, possui uma gastronomia baseada em frutos do mar e uma herança arquitetônica europeia em construções mais antigas.

Este trabalho é importante para o Ensino Médio e para o Projeto de Vida, pois integra métodos inovadores e acessíveis de ensino, como narrativas transmídia e tecnologia, ao currículo escolar. Ao desenvolver propostas educativas que utilizam vídeos para ensinar a história e a cultura local, promove-se um aprendizado mais profundo e envolvente, alinhado às metas do Projeto de Vida, que busca conectar o aluno ao seu cenário social e aspirações. Isso não apenas aumenta o interesse dos estudantes, mas também fortalece o senso de pertencimento e valorização da comunidade, ajudando-os a refletir sobre seu papel e trajetória dentro desse cenário.

Além disso, ao incorporar tecnologias acessíveis com produção de vídeos, o trabalho visa a tornar o Projeto de Vida do Novo Ensino Médio mais inclusivo e adaptável às necessidades contemporâneas, proporcionando aos estudantes as ferramentas para se tornarem produtores ativos de conhecimento. Em um cenário no qual a educação tradicional, muitas vezes, não atende às expectativas dos estudantes em termos de interatividade e relevância local, essas propostas oferecem novas oportunidades para o engajamento e a aprendizagem significativa.

TRANSMÍDIA E EDUCAÇÃO

A narrativa transmídia, ou *transmedia storytelling*, é uma forma de contar histórias em que a narrativa se expande por diferentes plataformas, com cada meio contribuindo com uma parte única e complementar da história. Essa abordagem cria uma experiência mais rica e envolvente para o público (Jenkins, 2022). "A narrativa transmídia não é um seriado, não conta uma história única, mas uma variedade de histórias autônomas, ou episódios, contidos em vários documentos e mantidos juntos pelo fato de que se passam no mesmo mundo da história" (Ryan, 2024, p. 161).

Entende-se, portanto, que envolve a dispersão sistemática de elementos de uma ficção por diversos canais de distribuição, com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Cada meio contribui de maneira única para o desenvolvimento da história, permitindo que os consumidores explorem diferentes aspectos da narrativa em múltiplas plataformas. A narrativa transmídia pode ser concebida desde o início como uma experiência integrada ou expandir-se a partir de uma história já estabelecida, como ocorreu com a franquia *Star Wars* (Ryan, 2024).

No ambiente escolar, a narrativa transmídia vem ganhando espaço, sendo vista como uma abordagem pedagógica inovadora que facilita a aquisição de conhecimento. Em um mundo cada vez mais mediado por diferentes mídias, o papel dessas plataformas na educação torna-se cada vez mais relevante.

O conceito de transmídia na educação, para Know e Byun (2018), envolve o uso de narrativas que se desdobram em múltiplas plataformas, permitindo diversas interações dos alunos com a história. No entanto, a dependência da tecnologia é um desafio, especialmente em contextos em que os alunos têm acesso limitado a essas ferramentas. Além disso, há preocupações com a credibilidade das informações, pois sem orientação adequada, os alunos podem acabar obtendo dados imprecisos de fontes não acadêmicas, levando à desinformação.

A transmídia pode transformar a sala de aula ao incentivar os alunos a se tornarem participantes ativos, em vez de espectadores passivos. Essa abordagem estimula os alunos a buscar e explorar informações tanto dentro quanto fora da escola, promovendo um aprendizado mais profundo e significativo. Além disso, ao valorizar a diversidade de habilidades digitais dos alunos, a transmídia facilita a conexão entre eles por meio de plataformas como *Google Plus*, e *WordPress*, promovendo um aprendizado colaborativo. Ela também desenvolve habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico e competências digitais, preparando os alunos para desafios futuros e tornando a educação mais inclusiva e interativa (Dickinson-Delaporte; Gunness; McNair, 2020).

No entanto, o desenvolvimento de projetos de narrativa transmídia pode ser lento e custoso, o que limita os recursos pedagógicos disponíveis. A abordagem também pode não considerar a maturidade cognitiva dos alunos, impactando sua eficácia educacional. Portanto, embora a narrativa transmídia tenha potencial na educação, sua implementação deve ser cautelosa, levando em conta essas limitações (Know; Byun, 2018).

Algumas das principais características da transmídia na educação, de acordo com Raybourn (2014) incluem, por exemplo, o desenvolvimento de personagens com os quais os estudantes formam laços emocionais e histórias que se desdobram ao longo do tempo, utilizando múltiplos meios para engajar os alunos. Além disso, os estudantes são incentivados a se verem como protagonistas em sua própria experiência de aprendizagem, permitindo a cocriação de conteúdo. Isso significa que os alunos podem coautorar a narrativa, contribuindo com suas próprias experiências e interpretações. A utilização de diferentes plataformas oferece múltiplos pontos de entrada na experiência de aprendizagem, enquanto o engajamento emocional torna o processo mais memorável e impactante. Essas características visam a transformar a educação e o treinamento, proporcionando experiências de aprendizagem mais integradas e duradouras.

Ao incorporar elementos transmídia na educação, os professores podem explorar novas maneiras de engajar os alunos, incentivando a autonomia, a pesquisa e uma compreensão mais profunda dos temas abordados. Além disso, a transmídia pode ajudar no desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI, como literacia digital, colaboração e resolução criativa de problemas (Scolari; Rodríguez; Masanet, 2019).

Porém, a implementação da narrativa transmídia em sala de aula apresenta vários desafios. Conforme Vieira e Munaro (2019), a complexidade da estrutura narrativa pode ser difícil de adaptar para crianças, especialmente as mais novas, que podem não ter a maturidade necessária para compreender e se engajar plenamente nesse formato. Além disso, a capacitação dos educadores é fundamental, pois os professores podem precisar de treinamento especializado para aplicar efetivamente as narrativas transmídia em suas aulas, e a falta de suporte adequado pode ser um grande obstáculo.

A integração de diferentes tecnologias e plataformas, indispensável para criar uma experiência de aprendizado unificada, também pode ser complicada, especialmente em ambientes com acesso limitado à tecnologia. A resistência dos alunos ao novo formato é outro desafio, sobretudo se eles estiverem mais acostumados com métodos tradicionais de ensino. Esses fatores precisam ser cuidadosamente analisados para que a narrativa transmídia seja implementada de maneira eficaz no processo de ensino-aprendizagem (Vieira; Munaro, 2019).

A conexão entre transmídia e educação reside na possibilidade de utilizar narrativas transmídia como ferramentas pedagógicas para promover o *transletramento* e a compreensão de conteúdos em diversas plataformas. A inserção desses elementos no ambiente educacional pode estimular a participação dos alunos, desenvolver habilidades de leitura crítica e favorecer uma aprendizagem colaborativa e criativa. Além disso, a transmídia pode engajar os estudantes e tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico na cultura digital contemporânea (Freire, 2020).

A narrativa transmídia pode ser usada na educação para incentivar a leitura de maneira criativa e interativa, promovendo a colaboração entre professores e alunos. Nesse processo, os alunos participam ativamente da construção do conhecimento, utilizando diferentes formatos como livros, filmes e jogos. Ao interagir com a narrativa em vários meios, os alunos se envolvem mais profundamente com o conteúdo, tornando a leitura mais atraente e ajudando a formar leitores mais críticos e conectados, promovendo uma mudança cultural importante na sociedade de hoje (Corrêa, 2014).

PRODUÇÃO DE VÍDEO NA SALA DE AULA

Uma boa produção de vídeo envolve um planejamento cuidadoso, que abrange desde a formação de uma equipe técnica capacitada a operar os equipamentos, sejam eles físicos ou digitais, de acordo com os objetivos definidos no roteiro (Bonasio, 2002; Kellison, 2007; Musburger, 2008; Alves; Fontoura; Antoniutti, 2011). Nas últimas décadas, os vídeos têm se tornado uma ferramenta cada vez mais relevante, em grande parte devido à facilidade de produção audiovisual proporcionada pelo acesso a equipamentos, como os próprios *smartphones* (Montaño, 2015).

Essa facilidade de acesso e produção é especialmente importante no contexto do Ensino Médio, no qual a criação de vídeos permite que os alunos desenvolvam habilidades práticas e criativas. A produção audiovisual no ambiente escolar estimula o protagonismo estudantil e a autonomia, fatores essenciais para o aprendizado e o desenvolvimento de competências importantes para o futuro profissional e pessoal dos alunos. Ao utilizarem essas ferramentas, os estudantes não apenas exploram a cultura local e temas diversos, mas também se conectam de forma mais profunda com os conteúdos, reforçando o engajamento e a reflexão crítica, que são fundamentais para o Projeto de Vida do Novo Ensino Médio (MEC, 2017).

As etapas do processo de produção de vídeos incluem a pré-produção, a produção e a pós-produção. Na pré-produção, ocorre toda a preparação e o planejamento do vídeo, como a elaboração da sinopse ou *storyline* e o desenvolvimento do argumento. Em seguida, na fase de produção, são realizadas as filmagens das cenas, em que cada cena é gravada em diferentes tomadas. Por fim, na pós-produção, todas as atividades necessárias para finalizar o vídeo são realizadas, incluindo a edição e a organização das tomadas para formar as cenas e o vídeo completo (Vargas; Rocha; Freire, 2007).

No contexto educacional, porém, é desejável que os alunos tenham uma visão geral de todo o processo de modo a facilitar a navegação entre as suas diferentes etapas de modo a ajustá-las/melhorá-las sempre que necessário. Conhecer o processo de produção de vídeos – enquanto se produz um – pode auxiliar no delineamento de todo o projeto (incluindo a seleção do tema) e contribuir para que os alunos ganhem autonomia em relação ao

que estão produzindo. Por essas razões acreditamos que uma ferramenta de suporte à produção de vídeos com finalidades educacionais deve, além de apoiar a produção de vídeos propriamente dito, prover recursos que favoreçam o entendimento e o aprendizado de todo o processo envolvido (Vargas; Rocha; Freire, 2007, p. 3).

A produção de vídeos contribui para o desenvolvimento de diversas habilidades, como organização e resolução de problemas, ao mesmo tempo que estimula a criatividade e o engajamento dos estudantes. O uso de tecnologias torna o aprendizado mais dinâmico e prático, conectando a teoria a contextos reais. Além disso, valoriza competências nem sempre reconhecidas nas avaliações tradicionais, como a criatividade e o trabalho em equipe, promovendo autoestima e colaboração entre os alunos. Dessa forma, a produção de vídeos transforma o aprendizado em algo mais interativo e relevante (Contreras; Ellensohn; Barin, 2017).

A criação de vídeos pode impactar o aprendizado dos estudantes de várias maneiras. Ao assumirem a responsabilidade pela produção, os alunos tornam-se protagonistas de seu próprio processo de aprendizagem, o que estimula a autonomia e a responsabilidade. Esse processo também permite que expressem seus conhecimentos de maneira criativa, utilizando diferentes linguagens e técnicas, tornando o aprendizado mais envolvente e significativo. Além disso, a produção de vídeos pode ser integrada a outras disciplinas, promovendo um aprendizado mais amplo e contextualizado. Essa prática envolve o desenvolvimento de diversas habilidades, como leitura, pesquisa, interpretação, criatividade, escrita e oralidade, preparando os alunos para enfrentar desafios futuros (Oechsler; Fontes; Borba, 2017).

A utilização de vídeos também aumenta a motivação e o engajamento, uma vez que os alunos se sentem mais envolvidos no processo de aprendizagem, especialmente com a conexão com tecnologias digitais. A produção de vídeos promove a troca de ideias e a colaboração entre os alunos, permitindo uma reflexão mais profunda sobre o conteúdo e fortalecendo o aprendizado coletivo (Oechsler; Fontes; Borba, 2017).

Almeida (2013) destaca que a produção de vídeos que utiliza tecnologias acessíveis, como celulares e câmeras digitais, é uma prática pedagógica alinhada às novas formas de aprendizado dos estudantes. A autora argumenta que essas ferramentas influenciam a maneira como os alunos percebem o mundo e realizam tarefas, permitindo que desenvolvam não apenas habilidades de leitura, mas também competências como organização, trabalho em grupo e resolução de problemas inesperados. Além disso, o uso dessas tecnologias para fins educacionais distintos dos habituais desperta a consciência dos alunos sobre o potencial dessas ferramentas, mostrando que elas podem ser aplicadas em diversas atividades.

A produção de vídeos é discutida por Ryan (2024), no contexto de projetos transmídia, ressaltando que a narrativa transmídia pode ser especialmente eficaz em projetos não ficcionais, nos quais notícias e informações são disseminadas por meio de diferentes mídias, como vídeos, artigos de jornais e outros formatos. Esses projetos podem ser estruturados como arquivos ou bancos de dados, permitindo que os usuários escolham quais conteúdos consumir.

Ryan (2024) também enfatiza a importância da coordenação entre as diversas mídias para criar uma experiência de entretenimento coesa. Nesse sentido, a produção de vídeos pode ser destacada como uma das várias mídias que podem enriquecer e envolver o público, contribuindo significativamente para a experiência geral do usuário.

PROCEDIMENTOS E MÉTODOS

A pesquisa é exploratória e descritiva, com uma abordagem qualitativa, na qual são feitas propostas de educação transmídia utilizando a cidade de Itajaí como objeto de estudo. Rhoden e Zancan (2020), definem a abordagem qualitativa como uma forma de pesquisa que busca entender o cenário social das pessoas em seu contexto histórico e social. Ela é vista como uma alternativa ao método quantitativo, permitindo uma análise mais profunda dos fenômenos educacionais, considerando as interações e relações sociais.

Nesta pesquisa de transmídia e educação, são elaboradas duas propostas envolvendo o uso do vídeo pelos alunos do Ensino Médio: uma com foco na cultura, abordando elementos como as tradições, festas populares e a gastronomia local; e outra com foco na história, explorando a evolução histórica da cidade, suas influências europeias e o desenvolvimento do porto. Essas propostas visam a engajar os alunos de forma criativa e interativa, promovendo um entendimento mais profundo da identidade cultural e histórica de Itajaí.

Entende-se como narrativa/abordagem de origem a própria história do município de Itajaí. Essa história pode ser pesquisada em *sites*, artigos, livros diversos, ou mesmo por meio da comunicação oral. Em livro, como principais referências, podem ser utilizadas as obras de Caruso (1997) e Lenzi (2002) como fonte de material de pesquisa. O objetivo é fornecer aos alunos do Ensino Médio um ponto de partida para construir as narrativas transmídia em formato de vídeo educativo. É importante destacar que essa pesquisa não se baseia em algo já aplicado ou em andamento nas escolas da cidade. O que se apresenta aqui são propostas de educação transmídia em vídeo, com foco no Ensino Médio e o Projeto de Vida.

PROPOSTAS TRANSMÍDIA NO ENSINO MÉDIO

A educação transmídia é uma abordagem que utiliza múltiplas plataformas e formatos de mídia para ensinar e engajar os estudantes, permitindo uma experiência de aprendizado mais rica e interativa. No contexto do projeto descrito, a seguir, a educação transmídia mostra-se importante ao possibilitar que os estudantes explorem e expressem seus conhecimentos sobre a cultura e a história de Itajaí por meio de diferentes formas de mídia, como vídeos, jogos de memória, podcasts e leituras. Essa prática está alinhada diretamente com os objetivos do Projeto de Vida do Novo Ensino Médio, ao incentivar o protagonismo dos alunos, promover o autoconhecimento e ajudar os estudantes a desenvolverem habilidades importantes para sua trajetória pessoal e profissional. Por meio da integração de diferentes mídias, os alunos têm a oportunidade de refletir sobre suas próprias experiências e aspirações, enquanto constroem um Projeto de Vida conectado às realidades locais e ao mundo digital.

Essa abordagem incentiva a criatividade e a colaboração, permitindo que os alunos do Ensino Médio se envolvam ativamente no processo de aprendizado ao criarem conteúdos multimídia. Além disso, a educação transmídia permite que os alunos conectem diferentes tipos de conteúdo e contextos, promovendo uma compreensão mais profunda e interligada dos temas estudados. Isso enriquece a experiência educacional, torna o aprendizado mais dinâmico e relevante para os alunos, e desenvolve habilidades críticas no uso de tecnologias digitais para produção de vídeo, nesse caso, para o YouTube.

A produção de vídeos para o YouTube é como uma forma de mediatização transmídia,

que envolve a expansão de histórias por meio de diferentes plataformas. Cada meio oferece uma contribuição única para a narrativa, enriquecendo a experiência do público. A mediação, por sua vez, refere-se à maneira como a tecnologia e os meios de comunicação influenciam as práticas sociais e culturais. A diversidade de formatos, como vídeo, texto e áudio, enriquece a experiência do usuário, aumentando o engajamento e a compreensão do público sobre as narrativas apresentadas (Rubin, 2023).

O primeiro projeto transmídia seria em vídeo, de curta duração (até cinco minutos), e intitulado *Marejada Viva: Descobrindo a Cultura de Itajaí*, os alunos criariam um documentário interativo sobre a Festa Marejada, um evento cultural de importância na cidade.

Desde sua criação em 1987, na cidade de Itajaí, a Marejada é realizada todos os anos no mês de outubro. Conhecida como a festa do pescado e da cultura portuguesa, o evento tem como objetivo preservar as tradições e a cultura trazidas pelos primeiros colonizadores da região. Ao longo dos anos, a festa passou por várias reformulações.

Além de seu valor cultural, a Marejada foi concebida também como uma estratégia para impulsionar a economia local. O Governo de Itajaí, por meio da Secretaria de Turismo, utilizou a festa como forma de atrair turistas fora da alta temporada de verão. A Oktoberfest, realizada em Blumenau, serviu como inspiração para a Marejada, e o evento buscou engajar a comunidade local, incentivando a participação da população para manter viva a identidade cultural da cidade (Bertolini, 1997).

O documentário que seria realizado no projeto transmídia exploraria aspectos culturais da festa, como música, dança, gastronomia e tradições. Os alunos seriam divididos em grupos para pesquisar diferentes aspectos da festa, criando um roteiro que incluiria entrevistas com organizadores e possíveis participantes. A produção do vídeo poderia envolver gravações de entrevistas e apresentações culturais, além de imagens históricas. Elementos interativos, como *quiz* sobre a festa e *links* para informações adicionais, serão incorporados ao vídeo, que seria publicado em plataformas como o YouTube. Para expandir o projeto de forma transmídia, os alunos poderiam criar um *site* ou *blog* para compartilhar artigos, receitas e experiências relacionadas à Marejada, além de desenvolver *quizzes* interativos sobre a história e tradições da festa.

As peculiaridades de um documentário transmídia, segundo Lemos Júnior (2024), incluem a interatividade, que permite ao usuário explorar diferentes perspectivas e viver uma experiência mais envolvente, em contraste com a narrativa linear, na qual o espectador é passivo. A narrativa fluída oferece uma experiência personalizada, possibilitando que o usuário escolha a ordem de visualização do conteúdo. O uso de múltiplos recursos midiáticos amplia as formas de contar histórias e de se conectar com a narrativa. Além disso, o acesso e a difusão são facilitados por plataformas web, superando as limitações das exibições tradicionais. A participação do usuário é outro diferencial, pois ele também pode atuar como produtor de conteúdo, colaborando de forma cidadã. Essas características destacam como o documentário transmídia se diferencia das formas tradicionais, promovendo maior interação e participação do público.

O segundo projeto, um *videocast* serializado, intitulado *Vozes de Itajaí: Ecos do Passado e do Presente*, poderia ser produzido pelos alunos para explorar a história e a cultura de Itajaí por meio de narrativas, entrevistas e sons locais. Cada episódio abordaria um tema

diferente, como o Porto de Itajaí, a Casa da Cultura Dide Brandão, e a gastronomia local. Um *videocast* é um tipo de mídia que mistura *podcast* (áudio) com vídeo. Nele, os episódios são gravados e publicados em áudio e vídeo ao mesmo tempo, para que o público possa assistir ou apenas ouvir. Normalmente, eles são compartilhados em plataformas como YouTube, Vimeo ou redes sociais.

O *videocast*, segundo Dutra, Santos e Bell'Aver (2014), é uma ferramenta digital que possibilita a veiculação de vídeos sob demanda na internet e tem se mostrado uma estratégia pedagógica eficaz para auxiliar a compreensão de conteúdos por parte dos estudantes. Seu uso é particularmente útil em situações como a explicação de conceitos técnicos, a demonstração prática de procedimentos ou a apresentação de experimentos. Uma das vantagens desse recurso está na acessibilidade dos materiais de produção, o que permite sua criação por diferentes perfis de usuários, independentemente de sua condição socioeconômica. Os conteúdos podem ser disponibilizados em plataformas digitais, baixados via agregadores e acessados automaticamente pelos inscritos. Além disso, sua compatibilidade com diferentes dispositivos eletrônicos amplia o alcance e a flexibilidade de uso, favorecendo tanto o contexto escolar quanto situações em que a aprendizagem ocorre fora do ambiente formal, reforçando seu papel como um instrumento relevante no processo educativo.

Os alunos poderiam ser divididos em equipes para investigar esses temas, realizando entrevistas com historiadores, chefs, artistas e membros da comunidade. A produção poderia incluir gravações de sons ambientes, como os do porto e eventos culturais. Os episódios podem ser publicados em plataformas de *videocast*. A expansão transmídia inclui a criação de uma página no Instagram ou Facebook para compartilhar fotos, vídeos e bastidores dessa produção. Além disso, poderiam ser desenvolvidos materiais complementares, como infográficos e mapas interativos. O projeto pode ser integrado em atividades educacionais, com debates e discussões em sala de aula, e um projeto colaborativo no qual alunos de diferentes escolas poderão adicionar suas próprias histórias à série.

Esses projetos transmídia sugeridos no ensino e na aprendizagem envolvem os alunos na exploração da cultura e história de Itajaí, promovendo o desenvolvimento de habilidades em pesquisa, produção de mídia e *storytelling*. O contexto vem ao encontro do que dizem Palioura e Dimoulas (2022), sobre a utilização de narrativa transmídia na educação e sua importância por várias razões. Em primeiro lugar, ela aumenta o engajamento dos alunos, permitindo que eles interajam com o conteúdo por meio de múltiplos canais de mídia, o que atrai sua atenção e estimula o interesse. Essa abordagem é especialmente valiosa em ambientes educacionais que valorizam a participação ativa dos alunos.

Além disso, a narrativa transmídia integra múltiplas perspectivas, permitindo que diferentes histórias sejam exploradas em várias plataformas, enriquecendo a experiência de aprendizado e proporcionando uma compreensão mais ampla e multidimensional dos temas abordados. A utilização de ferramentas digitais também moderniza o ensino, especialmente em disciplinas como estudos clássicos e humanidades, tornando esses conteúdos mais acessíveis e atraentes. Por fim, a abordagem transmídia desenvolve habilidades multidimensionais nos estudantes, superando os limites tradicionais do currículo escolar (Palioura; Dimoulas, 2022).

No contexto do Projeto de Vida do Novo Ensino Médio, a educação transmídia revela-se como uma ferramenta essencial, pois incentiva o protagonismo estudantil, oferecendo aos alunos a oportunidade de explorar suas identidades, aspirações e trajetórias de maneira criativa e integrada. Ao utilizar diversas plataformas de mídia, os estudantes podem conectar o conhecimento acadêmico com suas realidades pessoais, desenvolvendo competências como pensamento crítico, autonomia e capacidade de adaptação, fundamentais para a construção de seus projetos de vida. Dessa forma, a transmídia enriquece o aprendizado, ajudando os alunos a refletirem sobre seus futuros e a se prepararem para os desafios do mundo contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi desenvolver propostas de educação transmídia focadas na história e na cultura, utilizando tecnologias acessíveis para promover a produção de vídeos e áudios no ensino nas escolas do Novo Ensino Médio de Itajaí. A intenção foi criar um ambiente de aprendizado que permitisse aos alunos do Ensino Médio explorar e expressar seus conhecimentos sobre a cultura local, de maneira interativa e colaborativa, integrando diferentes plataformas e formatos de mídia para enriquecer a experiência educacional. Essa abordagem está alinhada com os princípios do Projeto de Vida do Novo Ensino Médio, ao incentivar os estudantes a refletirem sobre suas trajetórias pessoais e profissionais, conectando o aprendizado ao cenário local. Por meio dessas atividades, os alunos desenvolvem habilidades como protagonismo, autonomia e pensamento crítico, que são fundamentais para a construção de seus projetos de vida e para a preparação para os desafios futuros.

As práticas transmídia são especialmente importantes no Ensino Médio, pois aumentam o engajamento dos alunos ao utilizar múltiplas plataformas e formatos de mídia, tornando o aprendizado mais dinâmico e atraente. Isso é fundamental para o desenvolvimento do Projeto de Vida, já que essas práticas incentivam os estudantes a interagirem com o conteúdo de maneiras variadas, promovendo uma conexão mais profunda com os temas abordados. Ao explorar diferentes mídias, como vídeos, podcasts e outros recursos digitais, os alunos podem refletir sobre suas aspirações pessoais e profissionais, exercitando a autonomia, o pensamento crítico e o protagonismo, que são pilares essenciais para a construção de seus projetos de vida dentro do contexto do Novo Ensino Médio.

Além disso, essas práticas promovem um aprendizado ativo, permitindo que os alunos se tornem produtores de conteúdo, em vez de apenas consumidores. Ao criar vídeos, podcasts e outros formatos, os estudantes participam de forma colaborativa e significativa no processo educativo. Essa abordagem também enriquece a compreensão dos temas estudados, pois possibilita a exploração de diferentes histórias e contextos em várias plataformas, facilitando a conexão entre diversos tipos de conteúdo.

Outro aspecto relevante é o desenvolvimento de habilidades digitais. A educação transmídia integra o uso de tecnologias, ajudando os alunos a adquirirem competências essenciais para o mundo digital atual, onde a produção e o compartilhamento de conteúdo são fundamentais. Por fim, o uso de tecnologias acessíveis e a produção de conteúdos multimídia tornam o aprendizado mais inclusivo, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e permitindo que todos os alunos participem ativamente. Esses fatores mostram como as práticas transmídia podem transformar a educação, tornando-a mais relevante e adaptada às necessidades dos alunos no contexto contemporâneo.

Uma proposta de estudo voltada para o Ensino Médio, alinhada ao Projeto de Vida do Novo Ensino Médio, poderia investigar o impacto da cultura e história de Itajaí na identidade local, utilizando documentários e podcasts como ferramentas para capturar as experiências dos participantes. Esse tipo de projeto não só desenvolve habilidades técnicas como a produção audiovisual, mas também incentiva os estudantes a refletirem sobre sua própria identidade e o papel que a história e a cultura locais desempenham em suas vidas. Ao explorar temas como a gastronomia local, com vídeos de receitas e entrevistas com chefs, ou a história do Porto de Itajaí por meio de um site interativo, os alunos teriam a oportunidade de conectar o aprendizado acadêmico com a realidade da comunidade. Esses projetos não apenas enriquecem o currículo, mas também auxiliam os alunos a traçar suas trajetórias pessoais e profissionais, alinhando suas experiências à construção de seus projetos de vida.

REFERENCES

- ALMEIDA, A. C. P. Produção de vídeos em sala de aula: uma proposta de uso pedagógico de celulares e câmeras digitais. **Tear: Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, Canoas, v. 2, n. 1, p. 1-13, 2013.
- ALVES, M. N.; FONTOURA, M.; ANTONIUTTI, C. L. **Mídia e produção audiovisual**: uma introdução. 2. ed. Curitiba: Ibpex, 2011.
- BERTOLINI, H. **Marejada, festa portuguesa e do pescado em Santa Catarina**: na invenção da tradição, a construção da identidade açoriana. Projeto de pesquisa da Univali (Universidade do Vale do Itajaí), 1997.
- BONASIO, V. **Televisão**: manual de produção & direção. Belo Horizonte: Editora Leitura, 2002.
- CARUSO, R. C. **Vida e cultura açoriana em Santa Catarina**. Florianópolis: Cultura Catarinense, 1997.
- CASAGRANDE, A. L.; ALONSO, K. M.; SILVA, D. G. Base Nacional Comum Curricular e Ensino Médio: reflexões à luz da conjuntura contemporânea. **Rev. Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 19, n. 60, p. 407-425, jan./mar., 2019.
- CONTRERAS, P. E. O.; ELLENSOHN, R. M.; BARIN, C. S. Produção de vídeos na perspectiva da aprendizagem multimídia. **CINTED-UFRGS**, v. 15, n. 2, p. 1-10, 2017.
- CORRÊA, E. C. D. A narrativa transmídia como estratégia de incentivo à leitura. **Texto Digital**, Florianópolis, Santa Catarina, v. 10, n. 2, p. 98-113, jul./dez., 2014.
- DICKINSON-DELAPORTE, S.; GUNNESS, A.; MCNAIR, H. Engaging higher education learners with transmedia play. **Journal of Marketing Education**, v. 42, n. 2, p. 123-133, 2018. DOI: 10.1177/0273475318775138.
- DUTRA, A.; SANTOS, G. J. F.; BELL'AVER, J. E. M. Postcast e videocast: uma possibilidade de trabalho nas aulas de língua inglesa. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 6, n. 11, p. 1-11, dez., 2014.
- FERREIRA, A. P. F.; FERREIRA, P.; MARQUES, C. G. A narrativa transmedia na educação: impacto na motivação dos alunos e práticas pedagógicas. **Education in the Knowledge Society**, p. 1-10, 2021.
- FREIRE, M. M. Transmedia storytelling: from convergence to transliteracy. **D.E.L.T.A.**, v. 36, n. 3, p. 1-22, 2020.
- IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Cidade de Itajaí/SC. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sc/itajai.html>. Acesso em: 05 out. 2024.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2022.
- KELLISON, C. **Produção e direção para TV e vídeo**: uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
- KNOW, Y-S.; BYUN, D. H. An exploration of the limitations of transmedia storytelling: Focusing on the entertainment and education sectors. **Journal of Media and Communication Studies**, v. 10, n. 4, p. 25-33, 2018.
- LEMOS JÚNIOR, U. Documentário transmídia e dispositivos tecnológicos como estratégia de comunicação e sensibilização em temas sociais. **GIS - Gesto, Imagem e Som - Revista De Antropologia**, São Paulo, v. 9, n. 1, p. 1-18: e-213136, 2024.
- LENZI, R. M.(org.). **Itajaí outras histórias**. Itajaí: Fundação Genésio Miranda Lins, 2002.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO (MEC). **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** [2017]. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br>. Acesso em: 07 out. 2024.

MONTAÑO, S. **Plataformas de vídeo**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MUSBURGER, R. B. **Roteiro para mídia eletrônica**: TV, rádio, animação e treinamento corporativo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.

OECHSLER, V.; FONTES, B. C.; BORBA, M. C. Etapas da produção de vídeos por alunos da educação básica: uma experiência na aula de matemática. **Revista Brasileira de Educação Básica - RBEB**, v. 1, n. 2, p. 80-89, jan./mar, 2017.

PALIOURA, M.; DIMOULAS, C. Digital storytelling in education: a transmedia integration approach for the non-developers. **Education Sciences**, v. 12, n. 559, p. 1-33, 2022.

RAYBOURN, E. M. A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. **Journal of Computational Science**, 5, p. 471-481, 2014.

RHODEN, J. L. M.; ZANCAN, S. A perspectiva da abordagem qualitativa narrativa de cunho sociocultural: possibilidade metodológica na pesquisa em educação. **Educação**, Santa Maria, v. 45, p. 1-22, 2020.

RUBIN, P. Análisis de la producción de videos para YouTube sobre televisión de espectáculo como mediatizaciones transmedia. **Dixit**, v. 37, n. 2, p. 15-28, jul.-dez., 2023.

RYAN, M. L. Mundos transmídia. In.: DINIZ, T. F. N.; RAMAZZINA-GHIRARDI, A. L.; FIGUEIREDO, C. A. P. (org.). **Intermidialidade**: cinema e adaptação – palavra e imagem – transmídia(lidade). Montes Claros: Editora Unimontes, 2024, p. 160-182.

SCOLARI, C. A. **Narrativas transmedia**: cuando todos los medios cuentan. Barcelona: Deusto, 2013.

SCOLARI, C. A.; RODRÍGUEZ, N. L.; MASANET, M. Transmedia Education: from the contents generated by the users to the contents generated by the students. **Revista Latina de Comunicación Social**, 74, p. 116-132, 2019.

VARGAS, A.; ROCHA, H. V.; FREIRE, F. M. P. Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, 2007.

VIEIRA, A. M. D. P.; MUNARO, A. C. A narrativa transmídia no processo de ensino e aprendizagem de adolescentes. **EccoS - Revista Científica**, São Paulo, n. 48, p. 317-337, jan./mar., 2019.

Submissão: 05/01/2025

Aceite: 02/05/2025