

UMA HISTÓRIA, MUITOS CAPÍTULOS: A INOVAÇÃO NA APLICAÇÃO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA EM CURSO DE LIBRAS A DISTÂNCIA

Vitória - ES – Abril 2010

Dayane Assis de Freitas - SENAI-ES - dfreitas@findes.org.br

Fernanda Pagani Tessinari - SENAI-ES - ftessinari@findes.org.br

Tatyana Ferreira Silva - SENAI-ES - tferreira@findes.org.br

Vanessa Bicas Yee Ramos - SENAI-ES - vramos@findes.org.br

Categoria (C)

Métodos e Tecnologias

Setor Educacional (5)

Educação Continuada em Geral

Natureza do Trabalho (B)

Descrição de Projeto em Andamento

Classe (2)

Experiência Inovadora

Resumo

O presente artigo relata a experiência na elaboração e na execução de um curso online de Libras a distância para capacitar funcionários da Federação da Indústria do Espírito Santo (Findes), e relaciona essa experiência às transformações das formas de comunicação e educação a partir da ótica da cibercultura e da narrativa transmídia, termo que designa a transmissão do conteúdo por vários meios, de forma inovadora e sem repetição. A interação dos participantes e a vivência de novas experiências por eles é o ponto forte dessa nova tendência em que o conteúdo e uma boa história são mais importantes que o meio para divulgá-los. No curso, a competição que começa virtual terminava nos encontros presenciais em que os jogadores-alunos se enfrentavam em equipes. A experiência com a turma piloto do curso demonstrou que o processo da aprendizagem da Libras ficou mais fácil e divertido com esse enredo condutor e a possibilidade de ampliar a metáfora com o uso de diferentes suportes.

Palavras-chave: educação a distância; narrativa transmídia; Libras; cibercultura; interação.

1 - Introdução

Vivemos em uma época de convergência, em que as possibilidades comunicacionais se ampliaram de uma forma sem precedentes. Na contemporaneidade, não há mais um receptor passivo a espera de digerir os conteúdos, tanto informacionais quanto educativos, repassados pelas mídias tradicionais ou pelo professor.

Também a noção de hipertexto ultrapassou seus limites levando-nos à hipermídia, processo comunicacional que segue em constante mutação, baseado nas premissas da interatividade, da participação, da bidirecionalidade e da multiplicidade de conexões. Texto, imagem e som são acessados e produzidos de maneira interativa, em uma nova economia informacional em que a relação dos indivíduos com as “velhas mídias”, como a TV, está se alterando. Além disso, há uma convergência cultural. A popularização de câmeras fotográficas e celulares permite ao usuário produzir seus próprios conteúdos em foto e vídeo, transformando cada vez mais o modo como pensamos, aprendemos, nos relacionamos com os outros e com nós mesmos.

Esse novo modo de se relacionar com os conteúdos multimidiáticos influencia todos os setores da economia e da sociedade, gerando uma nova ordem global de pensamento e de consumo e novas oportunidades de negócios e produção. É a era da cibercultura, “da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural”, conforme Pierre Lévy (1999, 12), das práticas e modos de pensar que crescem no ciberespaço.

Segundo Lévy (1999, p. 157), a relação contemporânea com o saber também está totalmente modificada, pois cada vez mais tecnologia e informação estão intrinsecamente ligados. O profissional da atualidade deve entender que, em seu trabalho, se ocupará de aprender, transmitir ideias e repassar conhecimentos, que muito antes de serem absorvidos já estarão obsoletos. As tecnologias são cada vez mais intelectuais e nos fazem acionar mecanismos diversos e complexos, como percepção, raciocínio e memória.

O fluxo que vivemos agora é informativo, a noção de território não é mais suprimida e sim subvertida, subordinada aos fluxos econômicos. (Lévy, 1994, p. 23). Acessamos a informação de maneira diferenciada e, por meio dela, raciocinamos. A transversalidade de informações é grande, e como não é

possível saber tudo sabemos um pouco e compartilhamos em rede, na dinâmica de inteligência coletiva anunciada por Lévy (1994).

A internet permitiu a disseminação do conhecimento e uma nova relação com o saber. As redes sociais de compartilhamento se multiplicam vertiginosamente, e a EAD se torna catalisadora dessas transformações, oferecendo aos alunos um novo estilo de pedagogia, conforme aponta Lévy (1999, p. 158) ao afirmar que a educação a distância favorece ao mesmo tempo a aprendizagem personalizada e coletiva em rede.

A partir dessas considerações, este artigo apresentará uma experiência inovadora vivida pelo Núcleo de Educação a Distância do Senai-ES na elaboração de um curso básico de Língua Brasileira de Sinais (Libras) a distância. Serão apresentadas as principais características do curso, sua metodologia e sua afinidade com a cibercultura e o conceito de narrativa transmídia, termo que designa uma nova relação do conteúdo com o usuário, que o acessa por multimeios e tem uma relação inovadora e interativa com ele.

2 – O ambiente virtual e a narrativa transmídia

Em consonância com os valores do Senai e do Sistema Findes, e diante de uma demanda interna por profissionais qualificados para atender o público surdo que deseja fazer cursos no Senai, no Sesi e no IEL, o Núcleo de Educação a Distância desenvolveu uma solução educacional para possibilitar a comunicação entre funcionários ouvintes e alunos surdos ou com deficiência auditiva, garantindo o acesso destes às entidades do Sistema e ao mercado de trabalho.

Ao perceber que o público-alvo do curso seria formado por pessoas de faixas etárias diversas, que teriam em comum apenas o interesse em aprender a língua de sinais, a equipe criou uma metáfora relacionando o uso da Libras ao jogo paintball, tornando assim o curso atrativo e dinâmico.

O cenário do ambiente virtual de aprendizagem é lúdico e foi pensado para que o aluno seja estimulado a participar e, conseqüentemente, não se sinta desmotivado ao ter que adquirir um grande repertório de palavras em Libras, ou seja, mais de 600 termos.

Por isso, no curso os alunos se transformam em “jogadores” virtuais com o objetivo de aprender a língua oficial dos surdos brasileiros, se tornam participantes ativos e responsáveis pelo seu sucesso e o da sua equipe durante a competição. Para isso, devem obedecer às regras do jogo, que exige silêncio e concentração. Em vez de gestos, como no paintball, os participantes usam os sinais de Libras para a comunicação entre os integrantes das equipes durante as aulas presenciais.



Figura 1. Ambiente online – campo de batalha virtual

De acordo com a metáfora do curso, o participante da competição deverá conquistar o território oponente na competição virtual. Para isso, enfrentará desafios e cumprirá tarefas que só serão bem desempenhadas com a prática e o entendimento dos conteúdos das aulas, denominadas missões. A cada etapa concluída no ambiente virtual, o aluno conquista uma bandeira do concorrente. Nas aulas presenciais, momento nas quais a competição ocorrerá de fato, o desempenho tanto do aluno quanto da equipe será avaliado por meio de atividades propostas pelo tutor, que é um professor surdo, acompanhado de um intérprete.

Nas atividades presenciais, a equipe que vencer a tarefa receberá

bandeiras reais que serão somadas às do ambiente virtual. Ao final do curso, a equipe que conseguir mais bandeira é a vencedora. Durante essas tarefas, o professor irá avaliar cada aluno para constatar se foi alcançado o objetivo da missão.



Figura 2. Extensão da batalha virtual: encontro presencial

No ambiente virtual de aprendizagem (AVA) estão disponíveis o conteúdo do curso, que engloba as orientações de como sinalizar, e os vídeos com os sinais representados pelo professor surdo. Além de textos complementares sobre a cultura e a identidade surda, características e tipos de surdez, teorias de ensino para pessoas com deficiência auditiva, entre outros. Essas leituras ajudam os alunos a entender o mundo dos surdos.

Durante o curso, os alunos passam por quatro tipos de avaliação: online, presencial, diagnóstica e somativa. A avaliação diagnóstica é feita no início do curso. O objetivo é verificar o grau de conhecimento sobre a Libras.

A avaliação online é realizada no AVA, sempre ao final de cada missão, com o objetivo de verificar se os estudantes aprenderam os sinais importantes para desenvolver as competências requeridas para aquela parte do conteúdo.

A avaliação presencial é o momento em que os alunos vão comprovar

se possuem as competências exigidas para sinalizar e interpretar os sinais. É realizada por meio de atividades práticas nas quais serão avaliados pelo tutor e por si próprios, na autoavaliação. Este momento se dará em duas ocasiões: ao término da missão 3, por videoconferência, e ao término da missão 6, que consiste na avaliação final a ser realizada nas unidades do Sistema Fines de origem do aluno.

É nesse momento que percebemos a integração entre conteúdo online e atividade presencial. São duas possibilidades narrativas diferentes, mas que são continuidade uma da outra, conforme alguns preceitos baseados no termo narrativa transmídia, abordado por Jenkins (2008). Quem não estudou no ambiente virtual de aprendizagem não saberá com tanta certeza responder aos exercícios propostos pelo professor surdo presencialmente. No entanto, o aluno não é excluído desse momento, se ao menos tiver acessado uma vez o ambiente virtual e entrado em contato com a metáfora proposta no curso ele poderá se tornar interlocutor de sua equipe na competição presencial. Cada chamada no ambiente virtual para que se prepare para a competição presencial é um estímulo para que o aluno se empenhe nos estudos e tenha a responsabilidade de levar sua equipe a vitória nas aulas presenciais. Assim, conforme relata Geoffrey Long em entrevista a Marcus Tavares (2009),

cada capítulo deve servir como uma *“toca do coelho”* para que a audiência descubra a história, como fez a personagem Alice ao entrar no País das Maravilhas. O truque é fazer com que as audiências sintam que existe um mundo ficcional massivo a ser explorado por meio de uma narrativa que se desdobra através de todos os capítulos (...).

Assim, aguçando a fantasia do aluno propomos que ele se dedique a estudar a Libras no ambiente virtual para que se torne vencedor no próximo capítulo do curso que é a aula presencial.

Ao final do curso, é aplicada a avaliação somativa que permite avaliar o processo de evolução da aprendizagem dos alunos. O objetivo é verificar o desempenho, a eficiência das estratégias adotadas para o estudo autônomo, a assimilação do conhecimento e, por fim, se as competências foram desenvolvidas. Esse retorno é importante porque contribui para comprovar o sucesso e identificar dificuldades relacionadas ao que foi aprendido.

Assim, atentando para a estrutura narrativa, conforme Roesler (2007), o discurso construído no ambiente virtual pela equipe de produção teve a preocupação de manter o aluno na expectativa de algo a mais. Junto com os pares, os participantes se tornam interlocutores de uma equipe que, à maneira do paintball, se une para conquistar bandeiras para si por meio dos sinais da Libras.

Os alunos interagem, não são passivos. No ambiente virtual, nas mensagens enviadas pela monitoria e durante as aulas presenciais eles são convidados a todo o momento a ser responsáveis por sua aprendizagem, por contribuir para que sua equipe na competição presencial seja a vencedora.

(...) Tendo como base a interpretação balizada pelo conceito de dialogicidade, um curso a distância seria ancorado na produção e oferta de materiais didáticos concebidos e organizados para provocar a geração de sentidos, além de proporcionar oportunidades para o exercício interpretativo e imaginativo, ao permitir que professores e estudantes não se guiem mais pelos tradicionais papéis de transmissores e receptores de informação, mas compartilhem processos de produção de sentidos. (SARTORI, ROESLER, 2005, p. 63, apud ROESLER, 2007).

Roesler (2007) diz que a relação entre comunicação e educação, analisada sob a ótica da cibercultura, privilegia a troca, a co-autoria, a interlocução entre indivíduos e a interatividade. Essa relação entre pessoas é estabelecida também pela intensidade e velocidade da informação na rede que permitem a constante atualização do hipertexto. As ações dos estudantes se constituem em “navegar, manipular e disponibilizar informações diversas em espaços virtuais, através de ações individuais ou coletivas, o que constitui diversificados interrelacionamentos a distância”.

Por meio das simulações, dos grandes bancos de dados de imagens e das conferências eletrônicas, conforme salienta Lévy (1999, p. 164), a capacidade imaginativa se prolonga, se afastando da abstração teórica. A memória humana ganha assim um aliado na fixação de informações.

Lévy (1999, p. 167) ainda faz uma projeção de que nas próximas décadas o computador será imprescindível para a memória, o pensamento e a comunicação. E que qualquer instituição que atue com educação deve levar isso em conta.

Por isso, como alerta Roesler (2007), os ambientes virtuais de aprendizagem devem privilegiar os recursos de interação com os alunos para que, por meio deles, o processo de ensino-aprendizagem ocorra da forma mais eficaz. O que a autora chama de “estar junto virtual” é a forma de socialidade na rede propiciada pelas interlocuções comunicativas.

3 - Considerações finais

O desafio de realizar um curso a distancia de Libras foi posto e era preciso tornar essa experiência marcante para os alunos. A maior preocupação da equipe de desenvolvimento era o fato de que os estudantes deveriam aprender muitas palavras em um tempo relativamente curto (cerca de dois meses). A tarefa poderia se tornar maçante e a evasão grande se os alunos não fossem envolvidos em uma história na qual têm função importante.

Tornar o ambiente virtual um local de competição, por meio da qual cada membro da equipe tem a responsabilidade de conseguir mais bandeiras que o time adversário, possibilitou aos alunos assumirem os papéis de interlocutores no processo de conhecimento. Conforme Fantauzzi (2009), “ambientes hipermediáticos permitem ao aluno sentir-se único, responsável pelas suas escolhas (...) cooperando espontaneamente a partir de interesses comuns a um grupo (...)”.

Por meio do discurso no ambiente virtual, foi possível preparar o aluno para a competição física. No contexto da narrativa transmídia, os encontros presenciais se tornam um novo texto, distinto do ambiente virtual de aprendizagem. Aqueles que não conseguem interagir tanto no ambiente virtual podem aprofundar seus conhecimentos da Libras por meio de outro suporte, o contato físico e a competição.

O conceito de narrativa transmídia ainda é algo recente. Suas implicações e possibilidades de uso na educação, no entretenimento e no mundo do trabalho ainda precisam ser avaliadas, o caminho ainda está sendo traçado, conforme salienta Jenkins (2008, p. 136). No entanto, é possível vislumbrar muitas oportunidades narrativas principalmente para cursos a distância, pois “quanto mais direções diferentes seguir, quanto mais comunidades puder sustentar e quanto mais experiências diferentes puder proporcionar, melhor”.

E essa característica narrativa dialógica já é constante na construção de produtos de EAD. Basta que os desenvolvedores atentem para as enormes possibilidades proporcionadas pela era da cibercultura.

4 - Referências bibliográficas

FANTAUZZI, Elizabeth. **Cultura da convergência e a TV digital interativa: desafios para o design instrucional de cursos a distância mediados pelas TICs.** In: III Simpósio Nacional da ABCiber, São Paulo. Banco de Papers. São Paulo, ABCiber, 2009. Disponível em: http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/4_educacao/eixo4_art6.pdf. Acesso em: 4 abr. 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Editora 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 1994.

ROESLER, Jucimara. **Comunicação, socialidade e educação on-line.** In: 13º Congresso Internacional de Educação a Distância, 2007, Curitiba. Trabalhos científicos. Curitiba: Abed, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/552007104412PM.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2010.

TAVARES, Marcus. **Transmídia: a narrativa da atualidade.** Rio de Janeiro: Revista Pontocom, 2009. Disponível em: <http://www.revistapontocom.org.br/category/edicoes-anteriores-conversa-com/page/22>. Acesso em: 8 abr. 2010.