ESTRATÉGIAS TRANSMIDIÁTICAS NA CONSTRUÇÃO DO CURSO DE DOENÇA DE PARKINSON PARA MÉDICOS NÃO NEUROLOGISTAS

São Paulo/SP Maio/2016

Beatriz de Souza Lima - **Inst. Israelita Ensino e Pesquisa Albert Einstein - beatriz.souzalima@bol.com.br**

Victória Sayuri Freire dos Santos Kudeken - **Universidade Estadual Paulista - UNESP - vick-sayuri@hotmail.com**

Paulo César de Sousa - **Inst. Israelita Ensino e Pesquisa Albert Einstein - paulo.csousa@einstein.br**

Tipo: RELATO DE EXPERIÊNCIA INOVADORA (EI)

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO CORPORATIVA

RESUMO

O presente relato tem como objetivo apresentar como a narrativa transmidiática pode contribuir para a produção de um curso de atualização a distância para o público médico. Por meio, do uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) no ensino em saúde, a visualização de formatos midiáticos que integram diferentes linguagens para uma experiência imersiva sobre um tema comum à estrutura curricular médica. O objeto analisado foi o curso intitulado "Doença de Parkinson para médicos não neurologistas", construído a partir dos princípios transmidiático propostos por Henry Jenkins, com foco a relação de coerência do conteúdo e a performance do aluno em relação as tecnologias desenvolvidas.

Palavras-chave: educação a distância; narrativa transmidiática; ensino em saúde

Introdução

O uso integrado de novas tecnologias permitiu a população uma nova rotina de recepção e resposta às múltiplas informações que perpassam tais usuários. A este momento, denominado por Jenkins (2008) como Cultura da Convergência, a tecnologia é secundária a um processo maior, onde a cognição e as dinâmicas comunicativas se transformam pela velocidade e a constante fragmentação e reintegração das informações de modo cada vez mais personalizado. Por meio de um jogo de rebatimentos que desenvolve cada código em um processo de identificação, necessidade ou lacuna de conhecimento, a convergência apresenta-se como uma nova forma de inserção no fluxo midiático em uma rede mais complexa e descentralizada.

> *"A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana." (JENKINS, 2008: 30)*

O momento convergente e sua dinâmica midiática que se adapta a rotina de seus interatores1 conseguem se encaixar em diferentes finalidades para o uso de suas produções midiáticas. Nas discussões de integração das plataformas de mídia, um formato que se destaca pela sua coerência narrativa e pelo estimulo de busca é a Narrativa Transmidiática (NT), que tem como definição clássica a fragmentação de uma história em conteúdos interdependentes que serão dispersos em diferentes plataformas e linguagens onde o público pode desvendar de forma assíncrona tais produções midiáticas com a possibilidade de imersão e expansão do universo transmidiático construído (JENKINS, 2003).

Em um momento convergente e com o recurso da NT como possibilidade de construção midiática de forma integrada, os mais diferentes usos podem usufruir desta estrutura. Os projetos em educação, especificamente no Ensino a Distância, buscam deslocar-se do lugar-comum nos espaços virtuais ganhando relevância em um produto que consegue ter atenção e estimular o público na busca de novas informações. A necessidade do uso da NT fomenta-se no auxilio da construção de uma educação inclusiva, problematizadora e crítico-reflexiva, que busca amparar os diferentes sentidos produzidos sobre as dinâmicas midiáticas, porém é necessário ter atenção à delimitação dos objetivos pretendidos para nortear a seleção das plataformas e linguagens e o alcance dos resultados desejados (GARCÍA, 2013).

Com tais desafios para a construção de um curso calcado nas bases de uma NT para o ensino a distância, o presente estudo tem como objetivo compreender quais as contribuições do formato midiático em um projeto que possui como público-alvo médicos não neurologistas. Para isso, será realizado um breve levantamento dos princípios da NT em um projeto educativo e uma análise narrativa dos objetos midiáticos sobre a ótica de dois principios destacados por Jenkins (2010), a coerência (multiplicidade versus continuidade) e a performance.

Objetivos

O objetivo do presente relato de experiência é apresentar como a narrativa transmidiática pôde contribuir na construção de um projeto educativo para profissionais da saúde, especificamente o público médico. Sabe-se que o uso do formato midiático tem como base a integração de diferentes linguagens (textos, áudios, vídeos, gráficos, entre outros) de forma coerente e inclusiva, sendo uma necessidade para evolução do conteúdo e a participação do público.

Referencial teórico

A Narrativa Transmidiática tem sua definição tardia nos estudos de comunicação, denominado por Jenkins em 2003, porém a prática e o encadeamento de informações já é concepção estabelecida há muitas produções midiáticas com diferentes finalidades que intercalam produções jornalísticas, material publicitário e grandes franquias de entretenimento. Na educação, a integração tecnológica as dinâmicas pedagógicas tem em seu contexto o complexo desafio de não replicar conteúdos ou encaixar em um formato mais atraente um material que não depende de grandes mecanismos audiovisuais e que pode ser visto como secundário evidenciando um maquinário vazio da tecnologia.

Contra tal forma estrutural do uso de tecnologias no ensino, Jenkins (2010) propõe sete princípios para a construção de um projeto transmidiático na educação, sendo estes:

- profundidade;
- multiplicidade versus continuidade;
- imersão versus extração;
- construção de universo;
- serialidade;
- subjetividade;
- performance.

Cada elemento destacado por Jenkins define uma configuração estrutural que garante a integração narrativa e tecnológica para que, idealmente, cada escolha de plataforma se integre ao conteúdo pelo potencial do dispositivo usado ao máximo pelas necessidades narrativas do objeto educativo (JENKINS, 2010). No presente estudo, as definições dos princípios de multiplicidade versus continuidade e de performance serão melhores retratados para a análise do objeto empírico.

O segundo princípio de Jenkins para uma NT em educação está relacionado a coerência narrativa dos objetos no universo transmidiático, com duas possibilidades de construção que se intercalam na expansão dos conteúdos. A multiplicidade se refere a disposição de diferentes óticas sobre um determinado tema, construindo uma visão sistemática e ampla para que o aluno considere as diversas possibilidades de ação e raciocínio de um problema. Já a continuidade está relacionada a complexidade evolutiva do conteúdo, para que não apenas seja desenvolvido um raciocínio múltiplo, mas que também o aluno possa explorar com profundidade um tema que lhe parece interessante. A professora de literatura e a integração de narrativas nos ambientes digitais, Janet Murray (2003) detalha como o formato narrativo se transforma no ambiente virtual:

> *"Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e nos filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. A narrativa multiforme procura dar existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas. Seja a história de multilas um reflexo da física pós-einsteriana, ou de uma sociedade seculas assombrada pela imprevisibilidade da vida, ou de uma nova sofisticação no modo de conceber a narração, suas versões alternadas da realidade são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo." (MURRAY, 2003:49)*

Como a NT não se reconhece como tal pela criação e dispersão de seus objetos no universo transmidiático, o que dinamiza e lhe faz produzir sentidos é a possibilidade de imersão do público e sua expansão através do que Jenkins chama de performance. O princípio está ligado às respostas do interator, aquela que recebe e responde aos estimulos do conteúdo informado (MACHADO, 2002), sobre os conteúdos que lhe são apresentados com um potencial não limitado a meras considerações sobre as informações repassadas, a transformação ocorre por meio das decodificações do objeto educacional em um processo de espelhamento do mundo real, ou pelo menos, das realidades vividas por cada aluno. Nesse processo, dispositivos internos que acionem memórias e identidades são de grande relevância para que o projeto tenha caráter crítico-reflexivo para tal dinâmica performática (KUDEKEN, CASADEI, 2012).

Sobre tais elementos destacados e a necessidade de construção de materiais que transformem o conteúdo enquadrado em conhecimento com diretrizes práticas e sistemáticas, as duas bases são interessantes numa proposta educativa para o público médico, ultrapassando a recepção passiva para uma exploração imersiva dos diferentes elementos que compõe o universo temático de um projeto com o formato da NT.

Procedimentos metodológicos

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa irão se estruturar em dois eixos: em um primeiro momento, será feito um levantamento bibliográfico sobre os estudos de NT na educação, para que possamos alinhavar o estado da arte das pesquisas neste campo; em um segundo momento, aplicaremos os aportes metodológicos da análise da narrativa, tal como exposto em Jenkins (2010), para verificação do princípio de multiplicidade versus continuidade e das possibilidades de interação através da performance.

Através da visualização das diferentes linguagens que compõe o curso de atualização “Doença de Parkinson para médicos não neurologistas”, a análise terá como base empírica textos, vídeos, materiais interativos e imagens gráficas para trazer em discussão como a composição do universo transmidiático contribui para a estruturação do curso mantendo coerência e produzindo diferentes sentidos ao material abordado.

Apresentação

O objeto empírico determinado para estudo, o curso de Doença de Parkinson para médicos não neurologistas, é um curso oferecido a distância, com uma carga horária de 30 horas desenvolvidas no período médio de 40 dias, contando com o auxilio de um professor-tutor que é responsável pelo estimulo dos alunos sanando dúvidas e aprofundando possíveis lacunas que surgem durante a imersão do aluno. Com um público-alvo de médicos não neurologistas, diferentes visões são desenvolvidas para que este clínico possa rastrear sintomas da doença e proceder com agilidade necessária para o especialista e ao tratamento. O mapa estrutural do curso é visualizado da seguinte forma:

A composição do curso possui uma visão múltipla de cada tema agrupado em unidades e o aprofundamento contínuo acontece por meio da evolução destas separações, desenvolvendo o aluno entre a exploração genética da doença de Parkinson, a questão das imagens em exames, tratamento medicamentoso e, por fim, o tratamento cirúrgico.

É possível visualizar pelo mapa as diferentes linguagens que se integram ao projeto educativo, sendo estes vídeos, conteúdos interativos, material complementar (artigos e protocolos), momento de prática e reflexão (condução de caso clínico), fóruns de discussão e o encontro virtual. Os três últimos objetos são responsáveis pelo espaço de expansão e resposta dos alunos, que saem de um espaço meramente interativo e ganham a possibilidade de diálogo com os conteúdos para consolidação do seu conteúdo.

INTERAÇÃO CARDIOPULMONAR DURANTE A VENTILAÇÃO MECÂNICA

CARMEN SILVIA VALENTE BARBAS, MARCO AURÉLIO SCARPINELLA BUENO, MARCELO BRITTO PASSOS AMATO, CRISTIANE HOELZ, MILTON RODRIGUES JUNIOR

Outro fator interessante para o pensamento de um projeto transmidiático através da perspectiva da coerência é como as linguagens se integram em suas diferentes composições, observando a imagem acima é possível ver em um primeiro nível a congruência estética dos elementos, resta saber se quanto a sua narratividade a coerência permanece em equilíbrio.

Discussão dos resultados

A partir do levantamento teórico que utilizou como embasamento o modelo transmidiático e do detalhamento estrutural do curso de Doença de Parkinson para médicos não neurologistas, destacamos alguns pontos que puderam ser percebidos decorrentes da experiência no desenvolvimento do curso.

Relacionando o princípio da multiplicidade *versus* continuidade, observamos a coerência funcionar nestes dois sentidos. No contexto da visão múltipla, cada subtema foi desenvolvido entre objetos textuais, imagéticos e audiovisuais que, encadeados horizontalmente no mapa do curso, permitiram a construção de recursos para que os alunos pudessem explorar desde o diagnóstico até o tratamento da doença de Parkinson, por meio de diferentes linguagens.

Cada objeto foi metodologicamente estruturado para atender as necessidades dos diferentes perfis de aprendizagem, desse modo, na primeira etapa da produção realizamos a leitura do conteúdo bruto concomitantemente a apuração dos objetivos educacionais propostos pelo autor, conquanto nós o dividimos em 4 unidades e a partir dos dados levantados pudemos definir as ferramentas e métodos que constituíram cada objeto, sendo estes: conteúdo interativo, vídeo, material complementar, momento de prática e reflexão e fórum de discussão, resultando assim na roteirização do curso.

Ao desenvolvermos o conteúdo interativo, buscamos organizar as informações propostas pelo autor a fim de mobilizar e potencializar o conhecimento do aprendiz, provocado em grande medida pela linguagem dialógica. Já para suprir o estímulo audiovisual e promover a discussão, utilizamos no curso vídeos em formato de entrevista a partir da seleção de profissionais renomados em sua área de atuação, apresentando perspectivas e experiências no diagnóstico e tratamento da doença de Parkinson.

Por tratar-se de um curso de atualização, dedicamos uma especial atenção à seleção dos materiais complementares, haja vista, que a sua finalidade é garantir um adensamento do assunto discutido em cada unidade, contamos nesse momento com a participação ativa do autor do curso, que validou e indicou o que de mais atual a literatura traz sobre o tema. Considerando os princípios do ensino andragógico, bem como da aprendizagem significativa, construímos em cada unidade o objeto denominado “Momento de Prática e Reflexão”, cuja principal finalidade foi aproximar os conceitos teóricos à prática profissional do educando para garantir a sedimentação do conhecimento, para tanto, elaboramos uma situação-problema seguida por questões que exigiram dos alunos uma análise crítica e conceitual para a sua resolução. Por fim, como último objeto, destacamos o fórum de discussão que consiste em um espaço de autonomia e participação do aprendiz com o professor-tutor.

Seguindo o princípio de Jenkins com foco na continuidade, a orientação vertical trouxe ao material desenvolvido a sequência de aprofundamento sobre o tema, que seguiu da definição e abordagens genéticas sobre a doença de Parkinson de um ponto de vista mais simples até sua última forma de tratamento, a cirurgia. Assim, os dois eixos de navegação do aluno puderam se orientar de forma coerente a um projeto transmidiático com a intenção de facilitar o processo de aprendizagem e estimular a participação do aluno, bem como abarcar as possíveis perspectivas de cada subtema.

Quanto ao potencial de *performance*, observamos as suas possibilidades tanto nas plataformas de discussão quanto no aprimoramento da prática investigativa. Dessa forma, criamos um espaço para que o aluno pudesse sanar as suas dúvidas, compartilhar novos saberes e desenvolver o seu raciocínio na escolha da melhor conduta médica com colegas e com o professor através do fórum de discussão.

Outra forma de mediação que nós desenvolvemos foi o encontro virtual, cuja finalidade foi permitir o diálogo simultâneo entre o professor-tutor e o grupo de alunos. Neste momento, nós orientamos o tutor a trazer uma nova situação-problema e a partir de então problematizar quanto ao manejo mais adequado a ser adotado, com isso os aprendizes foram estimulados a desenvolver o raciocínio clínico e principalmente apresentarem a sua realidade profissional. Com isso, conseguimos reforçar os pilares teóricos andragógicos e de aprendizagem significativa.

Considerações finais

Pudemos perceber como a construção estrutural de um curso pode ser expandida de forma coerente em relação ao seu conteúdo e ao projeto educativo selecionado. Notamos também que uma experiência imersiva permite que o aluno usufrua de cada objeto educacional midiatizado em sua melhor *performance*. Desta forma, a escolha por um método competente consegue atribuir sobre tais matrizes um estudo que engloba as diferentes dinâmicas necessárias para a prática dos educandos do curso de Doença de Parkinson para médicos não neurologistas.

Referências bibliográficas

BERBEL. N. A. N. A problematização e a aprendizagem baseada em problemas: diferentes termos ou diferentes caminhos? In: Interface —Comunicação, Saúde, Educação, v.2, n.2, 1998.

FARIAS. P. A. M.; MARTIN. A. L. A. R.; CRISTO. C. S. Aprendizagem Ativa na Educação em Saúde: Percurso Histórico e Aplicações. In: Revista Brasileira de Educação Médica. v. 39, n. 1: p. 143-158, 2015.

GARCÍA, M. F. *Multimedia y transmedia: educación y construcción social.* Bogotá, 2013.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, Henry. *The Revenge of The Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling.* Massachusetts, 2009.

JENKINS, H. *Transmedia storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.* Technology Review, 2003. Disponível em: http://www.technologyreview.com/biotech/13052/ Acesso em: 30/04/2016.

JENKINS, H. *Transmedia education: the seven principles.* Disponível em: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html Acesso em : 20/04/2016

JENKINS, H. GREEN, J. FORD, S. Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KUDEKEN, V. S. F. S. CASADEI, E. B. Do quadro a tela: a narrativa transmidiática nas histórias em quadrinhos e nos meios de comunicação de massa. São Paulo: FIAM-FAAM, 2012.

KUDEKEN, V. S. F. S. MECONE, M. C. LIMA, B. S, SOUSA, P.C. A narrativa transmidiática como método de aprendizagem de um curso médico. In: III Congresso Internacional Red INAV/ V encontro ibero-americano de narrativas audiovisuais. Bauru, 2016.

LÉVY, P. O que é o virtual? Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MACHADO, A. Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25. Salvador, 2002. Anais... Salvador. INTERCOM: UNEB, 2002.

MARQUES, L. P.; OLIVERIA. S. P. P. Paulo Freire e Vygotsky: Reflexões sobre a Educação. In: V Colóquio Internacional Paulo Freire – Recife, 19 a 22-setembro 2005.

MARTINS, R. M. K. Pedagogia e andragogia na construção da educação de jovens e adultos. In: Rev. Ed. Popular, Uberlândia, v. 12, n. 1, p. 143-153, jan./jun. 2013.

MURRAY, J. H. Hamlet no holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

SCOLARI, C. A. *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios contam.* Barcelona: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

SCOLARI, C. A. *Instrucciones para hacer um mooc*. 2014. Disponível em: http://hipermediaciones.com/2014/07/11/instrucciones-para-hacer-un-mooc/ Acessado em: 25/04/2016.