



## EDUCAÇÃO TRANSMÍDIA MADE IN BRAZIL: CRIAÇÃO DE CENÁRIOS PEDAGÓGICOS COM A TURMA DA MÔNICA

### TRANSMEDIA EDUCATION MADE IN BRAZIL: CREATION OF PEDAGOGICAL SCENARIOS WITH MONICA'S GANG

Maria Aparecida Fialho Fontanari Martinez<sup>1</sup>

#### RESUMO

Vivemos em uma sociedade globalizada, imersa nas tecnologias, que abrange não somente os chamados “nativos digitais”, mas a população em geral e, dessa forma também cada vez mais as tecnologias se fazem presentes no campo educacional. A busca por cenários pedagógicos que venham ao encontro dos estudantes e dos professores deve ser uma constante na educação. Nesse viés, encontramos na transmídia um campo fértil para esse fim, pois possibilita a expansão de conteúdo de uma mídia para outra, conforme os apontamentos na obra *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins (2022) e, nesse estudo faremos uso da transmídia com aspectos nacionais, a partir da obra *Narrativa transmídia made in Brazil: práticas na indústria do entretenimento nacional*, de Rafael José Bona (2021) em que a expansão de mídia se dará por intermédio de paródias. Nesse caso, pensamos em utilizar a Turma da Mônica e o quadrinho “Viagem ao centlo da tela”. Para que consigamos realizar o presente estudo, partimos da seguinte pergunta: “De que maneira a narrativa transmídia nacional pode contribuir para a criação de cenários educacionais e pedagógicos com a Turma da Mônica?”. O objetivo geral da presente pesquisa é aproximar a transmídia aos espaços escolares tendo como cenário a Turma da Mônica. Os objetivos específicos são: (1) desenvolver uma sequência didática utilizando-se a transmídia; (2) compreender como ocorre o processo de construção do conhecimento a partir dessa proposta. O presente estudo se configura como uma pesquisa qualitativa, tendo como procedimento metodológico a pesquisa-ação. Esse será realizado na cidade de Itajaí, em um Centro de Educação Infantil do município, contemplado por ser um dos maiores desse município e, os participantes serão crianças com idades entre cinco e seis anos e que frequentam uma turma da pré-escola. O referido estudo se desenvolverá a partir de uma sequência didática envolvendo o uso da transmídia aplicada por meio da educação STEAM (Ciência,

<sup>1</sup>Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE/ FURB - Universidade Regional de Blumenau. Santa Catarina. Brasil. E-mail: cidinhafontanari@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-0427-9562>

Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática). O principal resultado esperado é tecer considerações de práticas educacionais transmídia para crianças a partir do entretenimento nacional.

**Palavras-chave:** educação; transmídia *made in Brazil*; STEAM.

### ABSTRACT

We live in a globalized society, immersed in technologies, which covers not only the so-called “digital natives”, but the population in general and, therefore, technologies are increasingly present in the educational field. The search for pedagogical scenarios that meet students and teachers must be a constant in education. In this sense, we find in transmedia a fertile field for this purpose, as it allows the expansion of content from one media to another, as noted in the work *Cultura da Convergência*, by Henry Jenkins (2022) and, in this study, we will use transmedia with aspects national, based on the work *Transmídia narrative made in Brazil: practices in the national entertainment industry*, by Rafael José Bona (2021) in which the expansion of media will take place through parodies. In this case, we thought about using *Turma da Mônica* and the comic “Journey to the center of the screen”. In order for us to carry out this study, we started with the following question: “How can the national transmedia narrative contribute to the creation of educational and pedagogical scenarios with *Turma da Mônica*?” The general objective of this research is to bring transmedia closer to school spaces, with *Turma da Mônica* as the setting. The specific objectives are: (1) develop a didactic sequence using transmedia; (2) understand how the process of knowledge construction occurs based on this proposal. The present study is configured as qualitative research, using action research as its methodological procedure. This will be held in the city of Itajaí, in an Early Childhood Education Center in the municipality, considered one of the largest in the municipality, and the participants will be children aged between five and six years old who attend a pre-school class. This study will be developed from a didactic sequence involving the use of transmedia applied through STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) education. The main expected result is to weave considerations of transmedia educational practices for children based on national entertainment.

**Keywords:** education; transmedia made in Brazil; STEAM.

**Resumo Expandido recebido em:** 22/01/2024

**Resumo Expandido aprovado em:** 25/11/2024

**Resumo Expandido publicado em:** 19/03/2025

Doi: <https://doi.org/10.24302/redes.v2ianais.5199>

## 1 INTRODUÇÃO

Diante dos cenários que se descortinam, tanto em nossas práticas cotidianas enquanto educadores, quanto nos contextos observados no que se refere tanto à educação, quanto na comunicação, fica evidenciado o quanto elas estão conectadas, desde os seus primórdios, fato esse desde a origem etimológica desses termos, pois educação que, em português se origina de “Educar”, vem do latim “*Educare*”, derivado de *EX*, que significa “fora” ou “exterior” e *DUCERE*, que tem o significado de “guiar”, entendendo-se como um significado literal “guiar para fora”, ou seja, sendo entendido como conduzir para o mundo exterior. Comunicação, origina-se das formas do latim “*communicare*”, que significa tornar comum, trocar opiniões, compartilha, envolvendo emissão e recebimento de informações.

A partir desses conceitos etimológicos, fica evidenciada a ligação inerente entre educação e comunicação pois, como educar sem se fazer uso da comunicação? E a comunicação, de certa forma, sempre educa ao se fazer uso dela. Então, iremos adentrar nesses dois universos para compormos um estudo da transmídia na educação, suas possibilidades de estudos e aplicabilidades, ancorados nesses dois grandes campos indissociáveis.

Essa estreita ligação tem sido evidenciada e fortalecida cada vez mais, sendo a diversidade midiática que se amplia vertiginosamente uma grande aliada nesse processo. Corroborando com isso, a transmídia tem sido um suporte para ambas as áreas, possibilitando que práticas pedagógicas possam ser desenvolvidas em espaços educacionais.

Assim sendo, a transmídia, mostra-se como um campo vasto de possibilidades educacionais e comunicacionais, fundamental tê-la como aliada no que se refere principalmente ao “como fazer e tornar” interessante a busca pelo conhecimento, envolvendo os estudantes no contexto da escola, visto que as crianças e jovens, chamados de “nativos digitais” por terem nascido imersos nas tecnologias e essas, ocupando cada vez mais espaço em suas vidas, precisam ser otimizadas nesse sentido, pois percebe-se que há um certo “desencantamento” pelas formas tradicionais de aquisição do conhecimento, a chamada pedagogia transmissiva, urge então a necessidade de trazermos à tona a pedagogia participativa, que vai para além

de uma educação pautada no professor, ela dinamiza o processo tanto do ponto de vista do “como fazer” para os alunos protagonistas em uma troca, por intermédios das metodologias ativas.

Perante esse panorama, em que se realiza uma busca incessante por novas metodologias, chega-se ao problema da pesquisa, pensando na necessidade de articular-se a diversidade midiática disponível para a criação de cenários educacionais dinâmicos e significativos.

Para que se possa ir em busca de alternativas que possam sanar esse problema e, pensando nas perspectivas de aplicabilidade de uma narrativa transmídia *made in Brazil*, chega-se, então, à pergunta da pesquisa “De que maneira a narrativa transmídia pode contribuir para a criação de cenários educacionais e pedagógicos com a Turma da Mônica?”.

O conceito de “Transmídia *made in Brazil*” foi cunhado por BONA (2021), como uma alusão às produções brasileiras ligadas às franquias cinematográficas estrangeiras, que são parodiadas ou adaptadas pela indústria de entretenimento nacional.

A escolha da Turma da Mônica para ser um aporte à pesquisa se deu pelo fato de que, para caracterizarmos a narrativa transmídia como “Made in Brazil”, faz-se necessário desenvolvermos nossos trabalhos com um produto brasileiro, então a supracitada é uma excelente colaboradora para esse fim, perpassando por uma grande variedade tanto de mídias, produtos licenciados e afins, importante também ressaltar que nesse ano ela está completando 60 anos de idade.

As mídias que ora se apresentam são inúmeras e necessárias, tanto para nossa vida diária quanto para a educação. Essa, tem passado por inúmeras transformações, principalmente na maneira como o conhecimento deve ser apresentado aos estudantes, que estão imersos nas tecnologias, fazendo-se necessário que elas sejam aliadas do processo educacional. Apesar de muito ter-se falado sobre o uso das tecnologias aliadas à educação e procurar-se cada vez mais aproximá-las, ainda há uma desconexão entre as mídias que, poderiam ser mais bem aproveitadas, caso fossem utilizadas em sua diversidade, para que o processo educacional se torne mais dinâmico e significativo. A partir desse cenário e tendo a transmídia como aliada da educação, justifica-se esse estudo.

O objetivo geral da presente pesquisa é aproximar a Transmídia *Made in Brazil*, dos espaços escolares tendo como cenário a Turma da Mônica. Os objetivos específicos são: (1) desenvolver uma sequência didática utilizando-se da transmídia; (2) compreender como ocorre o processo de construção do conhecimento a partir dessa proposta.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

Antes de iniciarmos nosso percurso metodológico, fundamental fazermos algumas considerações a respeito da pesquisa em educação, visto ser ela a luz e a inspiração que guia nossa caminhada, ela contribui para o avanço do conhecimento e o aprimoramento das práticas educacionais. Através dela, é possível identificar problemas, apontando caminhos para que se possa desenvolver soluções inovadoras com vistas a melhorar a qualidade do ensino. Além disso, a pesquisa permite a atualização constante dos professores, a descoberta de novas metodologias e abordagens pedagógicas e a criação de políticas educacionais baseadas em evidências. Ao adentrarmos no universo da pesquisa em educação, estamos investindo não somente em nosso aperfeiçoamento profissional, como também do sistema educacional e no desenvolvimento de uma sociedade mais informada, crítica e preparada para enfrentar os desafios do futuro.

A presente pesquisa está integrada à Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) da FURB dentro da Linha de pesquisa em Linguagens, Arte e Educação, fazendo parte do grupo de Pesquisa Educação e comunicação Midiática.

Para compormos o estado da arte desse estudo, procuramos trabalhos semelhantes nos sites recomendados para essa finalidade, entre eles: Scielo, BDTD, Portal Capes e Google Acadêmico. Para executarmos essa busca utilizou-se os termos “transmidia educação” e, os trabalhos que foram selecionados para auxiliar na composição dessa dissertação encontram-se listados na introdução.

Esses estudos servirão de suporte no tocante ao nosso questionamento inicial, que intenciona verificar: “De que maneira a narrativa transmídia pode contribuir para a criação de cenários educacionais e pedagógicos com a Turma da Mônica?”.

Antes de iniciarmos nossos estudos na busca pelas “possíveis” respostas aos nossos questionamentos, fundamental ressaltarmos a importância do rigor e da ética, para que se tenha maior credibilidade, isso deverá permear o estudo em todos os momentos, desde a escolha do objeto de investigação, metodologias a serem utilizadas, como também os resultados e análise dos dados.

Dessa forma, depreende-se que são diversos os fatores a serem considerados quando nos referimos às questões de rigor e ética e, nesse sentido Flick refere que,

O pesquisador deve tentar colocar-se no papel dos participantes e pensar a partir da perspectiva destes: como seria para ele, pesquisador, fazer aquilo que ele espera que os participantes façam na pesquisa. Este pode ser um bom ponto de partida para uma reflexão sobre as questões éticas associadas a uma pesquisa (Flick, 2009, p. 56).

Essas considerações reforçam a importância do rigor e da ética científica, principalmente no que se refere aos seres humanos, fundamental adotarmos em nossas pesquisas a alteridade e dessa forma nos aproximarmos tanto do nosso objeto de estudo quanto das pessoas envolvidas, mesmo em se tratando de estudos que não são passíveis de danos aparentes como as propostas de práticas pedagógicas inovadoras.

Seguindo o viés da inovação da metodologia a ser adotada e que sustentará esse estudo, será apresentado o roteiro que conduzirá a pesquisa, desde os *insights* iniciais, perpassando pela escolha das abordagens como também das práticas a serem utilizadas e que irão permear o estudo e pretende-se incentivar a propagação deste e sua aplicabilidade de transmídia na educação, visto que essa precisa ser repensada constantemente, principalmente sob o viés metodológico, tão fundamental para incentivar os processos de aprendizagem.

A partir dos prévios conhecimentos de transmídia, optou-se por uma proposta de Transmídia *made in Brazil*, proposta essa cunhada por BONA (2021b). Dessa forma, a história parodiada por Maurício de Souza “Viagem ao centro da tela” expandida a partir da história escrita por Júlio Verne “Viagem ao Centro da Terra” e que também teve adaptação para o cinema.

A paródia escolhida oportuniza a produção de variadas práticas interdisciplinares face à sua riqueza de detalhes e cenários e que podem ser perfeitamente adaptados na educação.

Partindo da premissa de um currículo em espiral, proposto pelo estadunidense Jerome Brunner, e que possibilita ao aluno ir de um conhecimento geral ao específico, adaptando-se ao grau de aprendizagem em que esse se encontra. Dessa forma, muito oportuno o estudo dessa história.

Pretende-se aplicar essa paródia com crianças de uma pré-escola, com idades entre 5 e 6 anos para vivenciarem uma sequência didática, articulando-se a metodologia STEAM com a Transmídia *Made in Brazil*.

Segundo Thiollent (2011, p. 20), a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação.

Essa definição nos levou a optar por esse tipo de pesquisa, pois ela será realizada cooperativamente pela pesquisadora, professora e alunos, tendo em vista procurar respostas para a nossa pergunta inicial.

Corroborando com nossa pesquisa, oportuno aplicarmos a abordagem qualitativa, pois além de ser muito utilizada na educação, mesmo que inicialmente ela tenha sido vista com desconfiança por muitos pesquisadores, ela encontrou seu espaço e sua validade científica.

De acordo com Flick (2009, p. 20): a pesquisa qualitativa é de particular relevância ao estudo das relações sociais, devido à pluralização das esferas da vida, vindo ao encontro dos nosso propósito com esse estudo.

Priest (2011, p. 123), nos diz que,

Os estudos qualitativos estão mais relacionados à capacidade do pesquisador em aproveitar ao máximo a oportunidade que tem nas mãos. Isso significa reconhecer a singularidade do cenário, das pessoas ou do material sob estudo, manter bons registros, inclusive anotações detalhadas (gravações de áudio, interações, conforme apropriado), estar atento e ser receptivo à experiência, colocando de lado pré-conceitos, compreender o que está sendo aprendido e enxergar os padrões dentro disso, permitir que conclusões sejam tiradas a partir de dados e então ser capaz de capturar essas conclusões.

Dessa forma, estar atento a todas as ações que ocorrem durante a pesquisa, desde o olhar atento para a compreensão das ações dos partícipes até o desenrolar das propostas, é fundamental para que se tenha êxito e possamos ter uma compreensão da singularidade tanto dos cenários, das pessoas e do material sob estudo e assim auxiliar na compreensão e análise final.

O tratamento e análise dos dados serão feitos através da análise de conteúdos de mídia proposta por Priest que nos diz: embora o trabalho qualitativo seja geralmente indutivo, em vez de dedutivo, a análise deve ser, o máximo possível, guiada por uma teoria (Priest, 2011, p. 196).

## 2.1 ROTEIRO DIDÁTICO

Conforme supramencionado, a história escolhida para compor a referida pesquisa é a paródia de Maurício de Souza “Viagem ao Centro da Tela” e, pretende-se realizar dinâmicas de Transmídia *Made in Brazil* a ser aplicada transdisciplinarmente por meio de vivências STEAM, essas seguirão uma sequência didática relatadas na sequência.

Sendo o STEAM, uma sigla que significa S (Ciência), T (Tecnologias), E (Engenharia), A (Arte) e M (Matemática), oportuno associá-la nessa pesquisa, tendo em vista que a paródia escolhida contém elementos suficientes para ser expandida e associada à transmídia.

Inicialmente será apresentado o livro de Júlio Verne “Viagem ao centro da terra” que deu origem à paródia no formato de Histórias em Quadrinhos (HQs), essa será expandida em vídeo e, para isso, a pesquisadora irá realizar uma edição dela, intencionando sua apreciação em ambos os meios.

Após a apreciação e reflexões da história, apresentaremos alguns recortes do filme “Viagem ao Centro da Terra”, para que as crianças experienciem alguns momentos da história que deu origem à paródia.

Para que se possa realizar práticas de STEAM dentro de uma proposta transmídia, serão realizadas vivências, todas elas com excertos da referida paródia.

As propostas que serão realizadas estão relacionadas acima no cronograma e, durante o tempo todo haverá interferências da professora e da pesquisadora



intencionando confrontar as crianças a respeito do conhecimento que está acontecendo.

Ao final, algumas crianças serão convidadas a participar de um vídeo a ser realizado sobre alguns trechos da história inicial e, após será realizado um *podcast* da professora com as crianças para que possamos ter uma ampla visão da aceitação ou não por parte delas em relação às experiências realizadas.

Diante dessas práticas que serão realizadas pelas crianças, importante ressaltar a corrente defendida por Dewey (1979), que tinha como principais objetivos educar a criança como um todo, importando seu desenvolvimento físico, emocional e intelectual. Ele defendia a ideia do “aprender a fazer fazendo”, sendo considerado o pai do pragmatismo, referenciando que os alunos aprendem melhor realizando tarefas associadas aos conteúdos dados, daí a importância de as crianças estarem experienciando na prática o que lhes é ensinado. Para ele essas atividades enriquecem e estimulam os pequenos na busca por suas próprias descobertas.

Após a finalização das intervenções e vivências, pretende-se apresentar aos alunos e professora os vídeos e *podcast* realizados, tanto para apreciação como também esse momento, será parte integrante das análises de dados e considerações.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

As propostas referentes a essa pesquisa estão em sua fase inicial, até o presente momento foram realizadas algumas das propostas supracitadas, em virtude de do tempo e dos planejamentos da escola já estarem todos delineados para acontecer, sendo assim foi possível somente darmos um delineamento inicial da proposta que será efetivada ao longo do primeiro semestre de 2024 e que fará parte do planejamento da turma, conforme já acertado com a professora e direção do estabelecimento de ensino contemplado.

Mediante o que já foi apresentado e vivenciado com as crianças, depreende-se o quão significativo foi para eles participarem desse projeto, mesmo que de forma piloto, pois engajaram-se muito durante todo o processo e, ficaram ansiosos pela continuidade desse durante o decorrer desse ano, isso tudo relatado pelos

participantes de forma muito clara como também o engajamento desses durante o processo.

Os resultados serão apresentados quando do término da execução das práticas. Culminará com a escrita e apresentação da dissertação da pesquisadora, mas já se ousa indicar essa ferramenta para ser vivenciada e experienciada nas escolas pela sua potência e aceitação tanto por parte dos discentes quanto dos docentes que oportunizaram ter conhecimento dessa e de seus processos.

#### 4 CONCLUSÕES OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os objetivos propostos para essa pesquisa, conclui-se mediante os resultados já obtidos que a Transmídia *made in Brazil*, trata-se de uma ferramenta pedagógica capaz de contribuir para a criação de cenários educacionais e pedagógicos com a Turma da Mônica, conforme problema de pesquisa inicial, evidenciado pelos relatos e envolvimento dos participantes nas práticas já realizadas até o momento na escola contemplada.

Afirma-se com isso, que os objetivos serão alcançados em sua totalidade e a consequente indicação da aplicabilidade desse estudo para quem possa interessar.

#### REFERÊNCIAS

BACICH, L.; HOLANDA, L. STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. In: BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro (Org.). **Desafios da educação**. Porto Alegre: Penso, 2020.

BONA, Rafael José. **Comunicação e educação**. 1.ed. Curitiba: Appris, 2021.

BONA, Rafael José. **Narrativa transmídia made in Brazil**. 1.ed. Curitiba: Appris, 2021.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. Trad. Joice Elias Costa. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia: novos diálogos sobre educação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 3.ed. São Paulo: Aleph, 2022.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Disponível em: Artigo-Moran.pdf (usp.br). Acesso em junho de 2023.

MORIN, Edgar. **A cabeça bem feita**. 8 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

PRIEST, Susanna Hornig. **Pesquisa de mídia: introdução**. 2.ed. Porto Alegre: Penso, 2011.

SOUZA, Maurício. **Clássicos do cinema: viagens fantásticas**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2021.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa ação**. 18.ed. São Paulo: Cortez, 2018.