

EDUCAÇÃO  
V.11 • N.3 • Publicação Contínua - 2022

ISSN Digital: 2316-3828  
ISSN Impresso: 2316-333X  
DOI: 10.17564/2316-3828.2022v11n3p51-63



## GÊNEROS TEXTUAIS DIGITAIS E SUAS POTENCIALIDADES PARA A APRENDIZAGEM: TRANSMIDIAÇÃO DE CONTEÚDOS NO ENSINO SUPERIOR

DIGITAL TEXTUAL GENDERS AND THEIR LEARNING POTENTIALS:  
HIGHER EDUCATION CONTENT TRANSMEDIATION

GÉNEROS TEXTUALES DIGITALES Y SUS POTENCIALES  
DE APRENDIZAJE: TRANSMEDIACIÓN DE CONTENIDO  
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

Daniella de Jesus Lima<sup>1</sup>  
Luis Paulo Leopoldo Mercado<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente relato de experiência apresenta uma atividade de produção de gêneros textuais digitais desenvolvida com estudantes do curso de Enfermagem das Faculdades Integradas do Extremo Sul da Bahia (UNESULBAHIA). A atividade proposta refere-se à produção de um gênero textual digital, contendo informação(ões) sobre um(ns) conteúdo(s) curricular(es) dentre os componentes trabalhados no semestre. Para isso, foi discutido o conceito de transmídiação, discussão teórica que contribuiu para o planejamento da atividade. Desse modo, têm-se como objetivos: discutir acerca dos conceitos de narrativa transmídia (NT) e transmídiação, a fim de apresentar uma atividade de produção de gêneros textuais digitais aplicada junto a estudantes no contexto do ensino superior e as impressões desses em relação ao tipo de produção proposta. No procedimento metodológico, utilizou-se a pesquisa exploratória do tipo bibliográfica no intuito de fundamentar a discussão teórica. Após o desenvolvimento da atividade, foi aplicado questionário on-line aos estudantes. A partir dos posicionamentos desses por meio do questionário, percebeu-se que os estudantes ampliaram suas visões em relação à funcionalidade de gêneros textuais digitais para a veiculação de conhecimento, bem como aprimoraram seus conhecimentos em relação ao conteúdo exposto no gênero produzido.

### PALAVRAS-CHAVE

Gêneros Textuais Digitais. Transmídiação. Narrativa Transmídia. Produção Textual.

## ABSTRACT

This experience report presents a digital textual genres production activity developed with students from the Nursing course of the Faculdades Integradas do Extremo Sul da Bahia (Unesulbahia). The proposed activity refers to the production of a digital textual genre containing information (s) about a curricular content (s) among the components worked in the semester. For this, the concept of transmediation was discussed, a theoretical discussion that contributed to the planning of the activity. Thus, the objectives are: to discuss about the concepts of transmedia narrative (NT) and transmedia, in order to present an activity of digital textual genres production applied to students in the context of higher education and their impressions of the subject. type of production proposed. In the methodological procedure, the exploratory research of the bibliographic type was used in order to support the theoretical discussion. After the activity was developed, an online questionnaire was applied to the students. From the positioning of these through the questionnaire, it was noticed that the students broadened their visions regarding the functionality of digital textual genres for the transmission of knowledge, as well as improved their knowledge regarding the content exposed in the genre produced.

## KEYWORDS

Digital Textual Genres. Transmediation. Transmedia Narrative. Text Production.

## RESUMEN

Este informe de experiencia presenta una actividad de producción digital de géneros textuales desarrollada con estudiantes del curso de Enfermería de los Faculdades Integradas do Extremo Sul da Bahia (Unesulbahia). La actividad propuesta se refiere a la producción de un género textual digital que contiene información sobre un contenido curricular entre los componentes trabajados en el semestre. Para esto, se discutió el concepto de transmediación, una discusión teórica que contribuyó a la planificación de la actividad. Así, los objetivos son: discutir sobre los conceptos de narrativa transmedia (NT) y transmedia, con el fin de presentar una actividad de producción digital de géneros textuales aplicada a los estudiantes en el contexto de la educación superior y sus impresiones sobre el tema de la producción propuesta. En el procedimiento metodológico, se utilizó la investigación exploratoria del tipo bibliográfica para apoyar la discusión teórica. Después de que se desarrolló la actividad, se aplicó un cuestionario en línea a los estudiantes. A partir del posicionamiento de estos a través del cuestionario, se observó que los estudiantes ampliaron sus visiones con respecto a la funcionalidad de los géneros textuales digitales para la transmisión de conocimiento, así como mejoraron su conocimiento sobre el contenido expuesto en el género producido.

## PALABRAS CLAVE

Gêneros textuais digitais; Transmediação; Narrativa transmedia; Produção textual.

## 1 INTRODUÇÃO

O cenário proporcionado pela cultura digital implica transformações nos modos de comunicação dos sujeitos. Dessa maneira, o surgimento e disseminação de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no contexto social são elementos que impulsionam essas transformações. Diante disso, enfatizamos a discussão teórica de um fenômeno cultural presente nesse cenário, a transmidiação.

Para elucidarmos o conceito de transmidiação, refletimos sobre a NT. Entendemos como NT histórias/estórias que desdobram o(s) enredo(s) de outra(s) narrativa(s) e são disponibilizadas em mídias diferentes. Diante disso, apresentamos como transmidiação justamente a ação dos sujeitos, sejam os produtores ou leitores, de transitar por/entre essas mídias, tanto no que se refere à produção das narrativas como para a leitura dessas.

O presente artigo tem como objetivos discutir acerca dos conceitos de NT e transmidiação, a fim de apresentar uma atividade de produção de gêneros textuais digitais aplicada junto a estudantes no contexto do ensino superior e as impressões desses em relação ao tipo de produção proposta.

Para isso, realizamos pesquisa exploratória do tipo bibliográfica no intuito de fundamentar a discussão teórica. Em seguida, realizamos o planejamento da atividade proposta e elaboramos o questionário on-line a fim de coletar as impressões dos estudantes em relação à contribuição da atividade para a aprendizagem e a ampliação da visão desses em relação às funcionalidades dos gêneros textuais digitais. A atividade e o questionário foram aplicados junto aos estudantes do primeiro período do curso de Enfermagem da Unesulbahia, instituição de ensino superior (IES) situada na cidade de Eunápolis/BA.

É inegável as transformações sociais e culturais impulsionadas pelas TDIC. Isso reflete diretamente no comportamento e características, com destaque para as competências comunicacionais, dos sujeitos imersos nesse cenário. Sujeitos que estão em contextos de ensino formal e levam para esses tais comportamentos e características.

Os envolvidos com as IES, principalmente os docentes, precisam refletir sobre a inserção de práticas nas quais os sujeitos façam uso das características comuns no contexto da cultura digital. Pensando nisso, realizamos esta experiência e percebemos que a partir da atividade os estudantes ampliaram suas visões em relação à funcionalidade de gêneros textuais digitais para a veiculação de conhecimento, bem como aprimoraram seus conhecimentos em relação ao conteúdo exposto no gênero produzido.

## 2 REFLEXÕES SOBRE TRANSMIDIAÇÃO

Linguagem e comunicação estão, histórica e culturalmente, envolvidas de tal forma que uma não se completa sem a outra, pois não é possível comunicar algo sem utilizar uma linguagem ou, ainda, utilizar uma linguagem sem comunicar algo. Linguagem e comunicação sempre fizeram parte das relações sociais.

Os sujeitos comunicam-se entre si por diversos meios, não só pelas palavras, e são diversas as possibilidades de linguagens que podem ser utilizadas. E, além disso, a linguagem que melhor atingir o objetivo do comunicador deve ser a utilizada. Os gestos, as imagens, os sons comunicam, no entanto, a maneira de comunicar-se varia de acordo com o contexto cultural (CAUNE, 2014). No intuito de fundamentar essa ideia, ressaltamos o que Castells (2015, p. 101) afirma sobre o que é comunicação:

[...] é o compartilhamento de significado por meio da troca de informação. O processo é definido pela tecnologia da comunicação, pelas características dos emissores e receptores da informação, por seus códigos culturais de referência e protocolos de comunicação e pela abrangência do processo comunicativo.

De acordo com o autor, a comunicação constitui-se pela troca de informações entre sujeitos. Para que esta troca seja concretizada são necessários alguns fatores, dentre os quais temos a tecnologia que será utilizada, podendo ser esta analógica ou digital, pelos sujeitos envolvidos e pelo objetivo da comunicação. Acerca do envolvimento dos sujeitos, é importante considerar o conhecimento destes sobre o que será comunicado, sobre a cultura em que esses sujeitos estão inseridos e, também, o local específico no qual esse processo de comunicação acontecerá. Em relação ao objetivo, os sujeitos envolvidos, principalmente o emissor ou comunicador, precisam ter clara noção sobre qual é o seu objetivo no processo da comunicação.

Assim sendo, enfatizamos a cultura digital e implicações dessa nos processos de comunicação. A cultura digital surge não só pelo desenvolvimento das TDIC, e sim, antes desse desenvolvimento ser pensado, devemos enfatizar também as necessidades de os sujeitos se comunicarem. É a partir dessas necessidades e, conseqüentemente, da produção de técnicas/características que as TDIC se desenvolvem, com novas formas de comunicação e de mudança cultural. Desse modo, destacamos que cultura digital integra o conjunto dessas técnicas, características, práticas, atitudes, modos de pensar que se desenvolvem no ciberespaço (LÉVY, 2010).

Nesse espaço, ideias, informações, conhecimentos, conteúdos de diferentes espécies são produzidos, reproduzidos, compartilhados e consumidos em fluxo contínuo. E é nesse espaço que os sujeitos se comunicam, com quem, quando e onde quiser, utilizando apenas um dispositivo e a internet. Esse fluxo contínuo de conteúdos implica na construção contínua de conhecimento pelos sujeitos imersos nesse espaço, o ciberespaço que Barbero (2014, p. 133) caracteriza como o:

Novo espaço comunicacional, já não mais tecido de encontros e multidões, mas de conexões, fluxos e redes, onde emergem novas “formas de estar juntos” e outros dispositivos de percepção mediados, num primeiro momento, pela televisão, depois, pelo computador

e, logo, pela imbricação entre televisão e internet em uma acelerada aliança entre velocidades audiovisuais e informacionais.

O ciberespaço é desenvolvido a partir das características comunicacionais dos sujeitos que alimentam a cultura digital. Como citado pelo autor, em determinado momento, um dispositivo predominava no meio comunicacional, em seguida surge outro de acordo com a necessidade e maneiras que sujeitos passam a se comunicar, em outro momento os dois dispositivos estão juntos servindo para a comunicação dos sujeitos, agora, de forma mais rápida e contínua. E a cada mudança nas ações dos sujeitos e no surgimento de outras necessidades, outros dispositivos vão surgindo e/ou aliando-se ao(s) já existente(s) para atender ao contexto comunicacional presente no momento.

Nesse cenário, “as implicações culturais e sociais do digital se aprofundam e se diferenciam a cada nova interface, a cada aumento de potência ou capacidade, a cada nova ramificação para outros conjuntos de técnicas” (LÉVY, 2010, p. 114). Ou seja, a cada novo aparato tecnológico que surge, novos modos de os sujeitos agirem para se comunicar e, conseqüentemente, transformações culturais. Elucidamos a cultura digital pelo fato de que, atualmente, nossas habilidades comunicacionais estão voltadas, predominantemente, para as TDIC.

Diante dessas reflexões, elucidamos acerca da NT, que se constitui como uma história/estória baseada em um universo narrativo e que se apresenta em uma mídia distinta às das histórias/estórias do universo. Estamos falando de diferentes histórias, pertencentes a um universo narrativo, que estão presentes em mídias distintas, conforme destaca Jenkins (2013, p. 111), “uma narrativa transmidiática é aquela que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”, ou seja, cada parte do universo narrativo que está disponibilizado em mídias diferentes contribui para a sua construção.

Cada história que compõe o universo narrativo e cada plataforma em que a história é disponibilizada deve ser pensado a fim de contribuir da melhor forma para o universo, com a finalidade de que “uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo seja explorado em *games* ou experimentado como atração de um parque de diversões” (JENKINS, 2013, p. 111). Destacamos que cada parte do universo deve ser independente, de forma que para o sujeito usar o *game* não precise, necessariamente, conhecer a história do filme, ou, ainda, para entender a história contada no romance não precise, necessariamente, assistir ao filme. Segundo Montanaro (2016, p. 30-31),

A narrativa transmídia, portanto, não é simplesmente a criação de conteúdos que podem ser reproduzidos e consumidos em dispositivos diferentes. A proposta é outra – e tão mais interessante quanto complexa –, de se estruturar dentro de uma franquia de mídia um mosaico de conteúdos independentes que se interconectam por um universo multifacetado, mais amplo e rico, cada qual funcionando como uma engrenagem individual que, se conectada às demais, estabelece uma forma mais profunda de se experimentar o mundo criado. É um formato muito mais complexo de se criar e de se administrar, e que pressupõe uma participação direta e proativa de seu público.

A partir do pensamento de Montanaro (2016), a ideia de que a NT não é simplesmente um amontoado de conteúdos compartilhados em diferentes mídias é reafirmada. Entendemos a NT como uma história, com características estruturais de narrativa, que desdobra uma narrativa ou um universo narrativo. Por meio desse desdobramento, cada narrativa disponibilizada em cada mídia trata de forma mais específica de determinado tema/assunto e/ou personagem do universo, sendo que cada uma dessas partes contribui para a formação do todo, no caso o universo narrativo. Pensamos que a NT pode ser comparada a um quebra cabeça no qual cada peça apresenta um significado de forma independente (narrativas disponíveis em cada mídia) e, juntas, têm sua importância na construção do todo (universo narrativo).

A partir dessa discussão, trazemos o conceito de transmídiação, o qual caracteriza-se pelo ato de transmidar do sujeito, tanto na leitura como na produção de conteúdos entre diferentes mídias. Na produção de uma NT, a transmídiação pode partir, além dos autores/produtores, dos fãs do universo, os quais produzem ficções narrativas, filmes, *podcasts*, entre outras produções, que desdobram a história do universo. A expansão de um universo a partir da transmídiação, seja dos próprios produtores ou dos fãs desse, pode resultar em uma história que envolve as características do produto em expansão e, essa história, disponibilizada em uma mídia diferente, constitui-se em uma NT.

A fim de esclarecer acerca dos conceitos de NT e transmídiação, ilustraremos esses a partir do exemplo do *Star Wars* enquanto universo ficcional transmídia. Consideramos o universo transmídia o conjunto de conteúdos/produtos culturais construído por meio da transmídiação, seja essa praticada pelos produtores de determinada marca ou pelos consumidores. O universo mencionado é constituído por diversos produtos culturais presentes em diferentes mídias, desde filmes, quadrinhos, animações, *games*, série, *fanfics*, *fanfilms* a brinquedos, roupas e acessórios, *fan sites*.

Dentro do universo transmídia, as narrativas transmidiadas, tanto pelos produtores como pelos consumidores, são as NT. Consideramos produtores os autores das histórias “originais” e consumidores os sujeitos fãs que desdobram o enredo por meio de produções em vídeo, narrativas, *podcasts*, entre outros. Entendemos o conjunto dessas produções como a constituição de um universo narrativo transmídia dentro do todo, ou seja, do universo transmídia.

As NT são constituídas por meio da transmídiação, designada por Fachine (2012, p. 69) como “[...] um conjunto variado de estratégias de desenvolvimento e distribuição de conteúdos em múltiplas plataformas”. Como exemplo, pensamos em um filme que é desdobrado por uma história em quadrinhos, a ação de transmidar o conteúdo do filme por meio de outra narrativa e outra mídia constitui a NT.

A partir dos estudos e reflexões sobre esses conceitos, desenvolvemos uma proposta de atividade na qual contemplamos a transmídiação na prática de produção de conteúdos no contexto da educação superior, que será apresentada na próxima seção.

### 3 TRANSMIDIANDO CONTEÚDOS NO CONTEXTO DO ENSINO SUPERIOR

As reflexões acerca do conceito de transmídiação nos deu suporte para o planejamento e aplicação de uma atividade prática com estudantes do primeiro período do curso de Enfermagem da

Unesulbahia. A atividade foi pensada a partir dos estudos feitos pela docente e fez parte do planejamento do componente curricular Língua Portuguesa.

No primeiro momento, criamos um grupo no aplicativo *WhatsApp* no qual foram adicionados trinta estudantes da turma. Antes do início do envolvimento desses com a atividade, mencionamos que não seria obrigatória a participação na atividade. Assim, dos trinta e sete estudantes matriculados na disciplina, trinta apresentaram interesse em participar.

A criação do grupo deu-se uma semana antes do primeiro encontro no qual seria iniciada a atividade. Durante essa semana, introduzimos três vezes, no âmbito do grupo criado, discussões acerca da cultura digital e de como ela proporcionou a transformação e/ou surgimento de diversos gêneros textuais, conceito discutido durante o curso da disciplina.

Em seguida, no encontro presencial, no dia 29 de maio de 2019, demos continuidade às reflexões iniciadas no grupo. Nesse, fizemos discussões sobre como a forma de os sujeitos comunicarem-se é influenciada pelas mudanças socioculturais. A participação dos estudantes foi ativa, pois muitos expuseram suas ideias sobre diferentes formas de comunicação, com destaque para as mais atuais.

Diante disso, refletimos, diretamente, nas transformações que ocorreram historicamente nos meios e modos de comunicação. Em continuidade, exemplificamos e discutimos sobre a finalidade de alguns gêneros textuais digitais, como, por exemplo, o vídeo, o *podcast*, os memes, as figurinhas, imagens com multilinguagem, dentre outros.

No encontro seguinte, no dia 30 de maio de 2019, a aula aconteceu no laboratório de informática e foi iniciada a partir da explicação sobre a proposta de atividade. Explicamos que, diante da diversidade de gêneros presentes no contexto digital, em duplas, os estudantes escolhessem um desses gêneros para produzir, no qual deveria haver informação sobre algum conteúdo de algum componente curricular cursado naquele semestre. Pensamos que tal atividade é uma forma prática de transmiar conteúdos presentes no currículo do curso. A escolha do gênero que seria produzido e o conteúdo que seria veiculado, ficou de livre escolha dos estudantes.

Os estudantes iniciaram a produção do gênero textual digital escolhido na aula a fim de que fossem sanadas as primeiras dúvidas que surgissem sobre essa. Ao término da aula, solicitamos a esses que entregassem o gênero produzido e conteúdo informação sobre algum conteúdo trabalhado em alguma das disciplinas do semestre, via grupo do *WhatsApp*, dentro do prazo de uma semana. Durante a semana que foi dada de prazo para a produção, sanamos outras dúvidas que surgiam à medida que os estudantes desenvolviam suas produções.

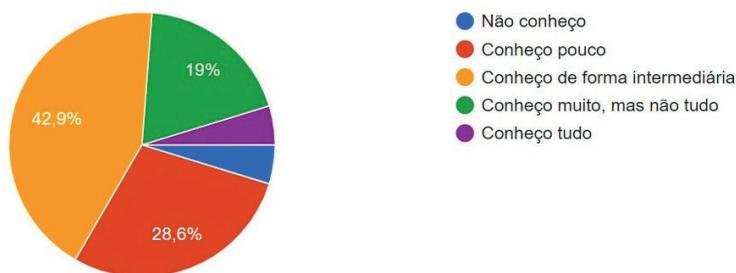
Dentro do prazo estabelecido, todos entregaram as produções, dentre essas foram produzidos vídeo sobre o sistema esquelético, meme sobre o sistema vascular, imagem sobre conteúdos de Língua Portuguesa, entre outros. Logo em seguida ao final do prazo, disponibilizamos no grupo um *link* de acesso a um questionário online para que os sujeitos, voluntariamente, respondessem, a fim de coletarmos dados acerca da atividade proposta.

O questionário on-line continha onze perguntas fechadas, as quais tiveram como foco identificar, a partir do posicionamento dos participantes: grau de conhecimento sobre gêneros textuais; grau de conhecimento sobre gêneros textuais digitais, antes e após a atividade; grau de entendimento em relação à função de veicular conhecimento dos gêneros textuais digitais, antes e após a atividade;

em relação ao conhecimento do conteúdo exposto no gênero produzido, antes e após a atividade; e o grau da percepção dos estudantes em relação ao quanto desenvolver a atividade aproximou-os do conteúdo que foi exposto no gênero.

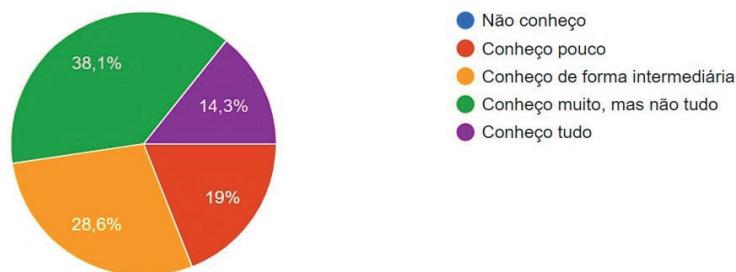
Para cada questionamento, havia cinco opções de respostas consideradas em níveis. Dos trinta estudantes que participaram da atividade, vinte e um responderam ao questionário. A partir dos resultados alcançados, daremos destaque para as respostas dadas a alguns itens do questionário, com o intuito de verificar se a atividade desenvolvida apresenta potencialidade para o contexto da educação formal. Os primeiros itens destacados questionam sobre o conhecimento do discente acerca dos gêneros textuais digitais antes e após a atividade desenvolvida, respectivamente.

**Gráfico 1**



Fonte: Instrumento de coleta de dados.

**Gráfico 2**

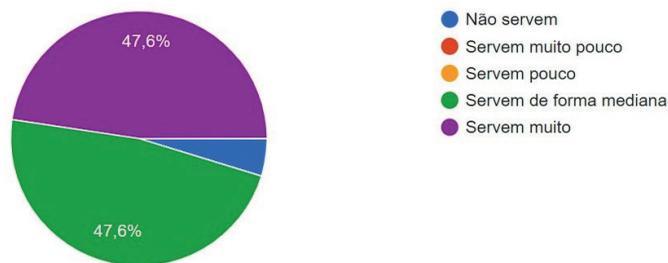


Fonte: Instrumento de coleta de dados.

Ao realizar a leitura dos resultados, verificamos que após o desenvolvimento da atividade os níveis “conheço muito, mas não tudo” e “conheço tudo” em relação aos gêneros textuais digitais tiveram um acréscimo significativo, principalmente o primeiro. Destacamos, também, que, antes da atividade, um dos estudantes afirmou não ter conhecimento desses gêneros e após a essa ele apontou outro nível para esse quesito, uma vez que não houve resposta “não conheço” na questão referente ao momento após a atividade.

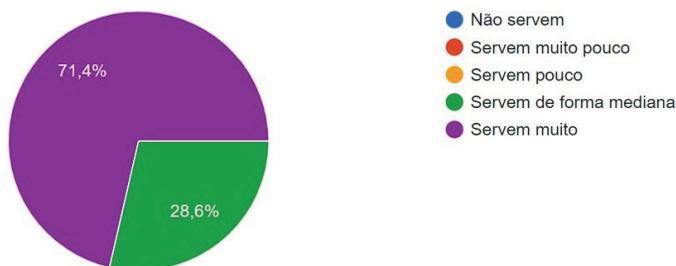
Outro questionamento no qual lançamos o comparativo entre a percepção dos estudantes antes e após a atividade foi em relação à consideração desses no que se refere à função dos gêneros textuais digitais enquanto veiculadores de conhecimento. A partir das respostas dos sujeitos, percebemos que a partir do desenvolvimento da atividade a percepção dos discentes em relacionar esses gêneros e conhecimento aumentou, como é possível perceber ao fazer a leitura dos Gráficos 3 e 4.

**Gráfico 3**



Fonte: Instrumento de coleta de dados.

**Gráfico 4**



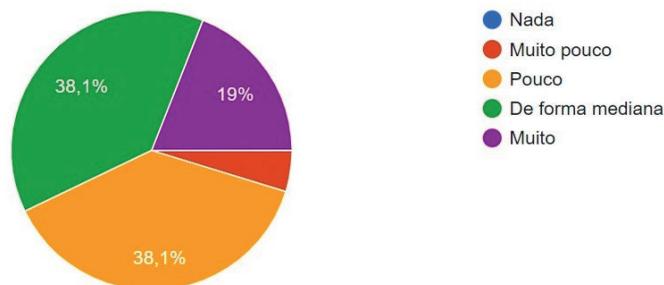
Fonte: Instrumento de coleta de dados.

Diante da leitura dos Gráficos 3 e 4, fica evidente a ampliação da visão desses em relação aos gêneros textuais digitais após a realização da atividade. Destacamos o aumento do número de estudantes que apontaram que esses gêneros “servem muito” para veicular conhecimento, além de suas outras funcionalidades, como, por exemplo, o entretenimento.

Ressaltamos que os gêneros que circulam no cenário da cultura digital são, pelo menos, lidos por esses sujeitos, uma vez que todos possuem *smartphones* com acesso à internet, quesito observado pela docente durante o semestre letivo. Entendemos que, apesar de haver essa imersão na cultura digital, os estudantes não relacionavam os modos de comunicação utilizados nessa cultura com o conceito de gêneros textuais.

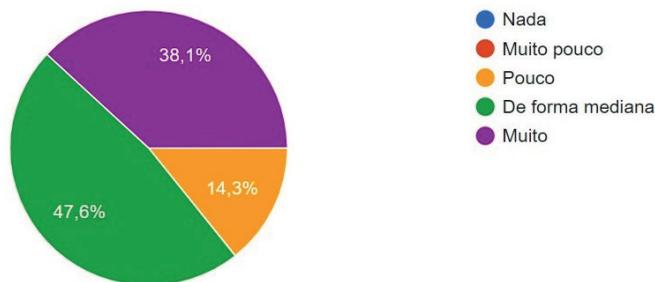
Questionamos, também, sobre o conhecimento dos sujeitos em relação ao conteúdo veiculado nos gêneros produzidos. Da mesma maneira, o item foi repetido, destacando que as respostas deveriam se referir a esse conhecimento antes e após a realização da atividade, respectivamente. Os resultados coletados seguem nos Gráficos 5 e 6.

**Gráfico 5**



Fonte: Instrumento de coleta de dados

**Gráfico 6**



Fonte: Instrumento de coleta de dados

De acordo com os estudantes, a prática desenvolvida por meio da atividade proposta colaborou para o aprimoramento da aprendizagem do conteúdo curricular que foi exposto nos gêneros produzidos. A partir da leitura das figuras, verificamos que os níveis “muito” e “de forma mediana” obtiveram aumento após a atividade, enquanto o nível “pouco” e o “muito pouco” diminuiu e deixou de existir, respectivamente.

Evidenciamos que esse desdobramento do conteúdo curricular sendo trabalhado na produção de um gênero textual digital é o que caracterizamos como transmídiação de conteúdo. Ao selecionar um conteúdo de sua preferência e produzir um gênero de texto digital que apresenta informações sobre esse, está transmidiando conteúdo e, elucidamos, engajando-se com esse.

Para enfatizar isso, questionamos, também, aos sujeitos sobre o quanto eles aproximaram-se do conteúdo curricular que foi veiculado pelo gênero produzido. Diante disso, dos 21 estudantes que responderam ao questionário, 12 afirmaram que a produção do gênero os aproximou muito do conteúdo, 8 afirmaram que aproximou de forma mediana e 1 aproximou pouco. Com esses resultados, os estudos teóricos e a experiência vivenciada por meio dessa atividade, apontamos algumas considerações sobre como pode ser potencial a produção de gêneros textuais digitais a partir da transmediação de conteúdos para o processo de aprendizagem do sujeito.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As formas de nos comunicarmos em sociedade sofrem influências de diversos fatores, principalmente os culturais. Diante do surgimento e disseminação das TDIC, essas formas ganham, cada vez mais, ampliação. De modo que isso implica, também, no comportamento dos sujeitos imersos nessa realidade, surgem e/ou ampliam-se formas de comunicação e expressão.

A partir disso, elucidamos o conceito da transmediação e outros relevantes para a discussão. Entendemos a transmediação como a ação de produzir e publicar conteúdos em diferentes mídias, esses baseados em alguma fonte. Enfatizamos que os conteúdos são baseados em outro(s) e não o mesmo publicado em diferentes mídias.

Ao refletir acerca disso, elaboramos, aplicamos apresentamos uma atividade que teve como fundamentação a transmediação de conteúdos de disciplinas cursadas pelos estudantes no primeiro período do curso de Enfermagem. A escolha do gênero e do conteúdo ficou de livre escolha por eles, elemento que proporciona o desenvolvimento da autonomia desses.

A produção de gêneros textuais digitais que disseminassem conhecimento em relação a qualquer componente curricular trabalhado durante o semestre fez com que os estudantes ampliassem suas percepções em relação a esses gêneros. Uma vez que, majoritariamente, esses são vistos como forma de entretenimento, após a atividade ficou perceptível como a maioria dos participantes perceberam que tais gêneros podem contemplar a divulgação de conhecimentos.

Além disso, destacamos, de acordo com os questionários respondidos, que houve desenvolvimento de aprendizagem em relação ao conteúdo veiculado. A partir desses, evidenciamos que os estudantes consideram que aprimoraram seus conhecimentos após a realização da atividade, bem como essa os aproximou do conteúdo trabalhado.

Chegamos a resultados que podem ser levados em consideração por profissionais da educação, a fim de refletirem acerca da inserção, em suas práticas de ensino, das TDIC e suas implicações no contexto sociocultural. Podemos considerar esta experiência como uma diretriz que pode ser pensada e adequada a diferentes componentes curriculares, de modo que serem trabalhados o desenvolvimento da aprendizagem do sujeito, da autonomia desse, bem como proporcionará a ampliação da percepção acerca dos gêneros textuais que circulam no contexto da cultura digital.

## REFERÊNCIAS

BARBERO, Jesús M. **A comunicação na educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. São Paulo: Paz e Terra, 2015.

CAUNE, Jean. **Cultura e comunicação**: convergências teóricas e lugares de mediação. São Paulo: Edunesp, 2014.

FECHINE, Yvana. Transmídiação, entre o lúdico e o narrativo. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente (ed.). **Narrativas transmedia**: entre teorias y prácticas. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012. p. 69-84.

JENKINS, Henry. From new media literacies to new media expertise. In: FRASIER, P.; WARDLE, J. (ed.). **Current perspective in media education**. Nova York: Palgrave Macmillan UK, 2013. p. 110-127.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MONTANARO, Paulo R. A cultura da convergência e a narrativa transmídia na educação a distância. In: MILL, Daniel; REALI, Aline (org.). **Educação a distância, qualidade e convergências**: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. São Carlos: Edufscar, 2016. p. 19-35.

---

**Recebido em:** 6 de Março de 2020

**Avaliado em:** 9 de Agosto de 2020

**Aceito em:** 12 de Maio de 2021

---



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

Copyright (c) 2022 Revista Interfaces Científicas - Educação



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

---

1 Doutoranda em Educação (PPGE/CEDU/UFAL). Mestre em Educação (UNIT/SE). Professora nas Faculdades Integradas do Extremo Sul da Bahia (UNESULBAHIA/UniFTC). Membro do Grupo de Pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação na Formação de Professores Presencial e a Distância online (TICFORPROD/UFAL/CNPq).  
E-mail: daniellalima90@gmail.com.

2 Doutor em Educação (PUC/SP). Professor Titular da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Líder do Grupo de Pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação na Formação de Professores Presencial e a Distância Online (TICFORPROD/UFAL/CNPq).  
E-mail: luispaulomercado@gmail.com.