

As narrativas transmediáticas no quotidiano

Description Esta atividade pretende incentivar os participantes a problematizarem as narrativas transmediáticas nas suas múltiplas dimensões. Procura-se que os alunos interpretem e comparem dois conteúdos de uma mesma narrativa transmediática, mas que também problematizem os seus contextos de produção e receção. Ou seja, espera-se que identifiquem e analisem criticamente as semelhanças e as diferenças (narrativas, estéticas, etc.) existentes nos conteúdos escolhidos, dando-lhes sentidos e enquadrando-os em um todo mais vasto: o funcionamento dos *media* e das suas indústrias. Esta avaliação crítica deve levar à criação de um breve ensaio com recurso a qualquer meio disponível (textos escritos, fotografias, vídeos, desenhos, etc.)

Tag

- Audio
- Coding
- Cosplay
- Design
- Photo
- Video
- Videogames
- Writing

Skills

PRODUÇÃO

- Criar e editar produções escritas
- Criar e editar produções áudio
- Criar e editar desenhos
- Criar e editar fotografias
- Criar e editar produções audiovisuais
- Programar *software* e construir *hardware*
- Criar e editar videojogos
- Criar cosplay e disfarces

NARRATIVA E ESTÉTICA

- Interpretar

MEDIA E TECNOLOGIA

- Reconhecer e descrever

IDEOLOGIA E ÉTICA

- Avaliar e refletir

Learning areas

- Arts
- Foreign Languages
- Learning Support Teacher
- Mathematics
- Physical Education
- Professional Competences
- Religion and Ethics
- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

Card language

- English
- Spanish
- Italian
- Portuguese

Structure

Sessions	2
Duration	50' (adaptável)
Number of participants	10-20 (maximum)
Age	<ul style="list-style-type: none">• 14-16• 17-18
Materials	<ul style="list-style-type: none">• Papel, caneta, lápis• Computadores, tablets e/ou smartphones• Ligação à internet• Aplicações e programas para a criação de conteúdos• • Cinco pares de conteúdos de narrativas transmediáticas (os pares devem ser diferentes entre si, as narrativas podem ser as mesmas ou diferentes)• • Criador de quizzes (e.g.: https://www.onlinequizcreator.com/pt/)

Process

Key questions

- Quem editou/produziu os conteúdos? Em que altura?
- Quem são os autores das histórias?
- Quem são as personagens principais?
- Como é que são retratadas (esteticamente, a sua história, etc.)? Há diferenças? Se sim, porquê?
- Que meios foram usados para contar as histórias?

Development

Introdução

A atividade começa com uma breve introdução por parte do professor. São explicados os objetivos e descritas as etapas previstas. Os alunos formam grupos de quatro a cinco elementos, sendo incentivados a juntarem-se a colegas com gostos semelhantes.

Assim que os grupos estiverem formados, são apresentados pelo menos cinco pares de conteúdos de uma dada narrativa transmediática a serem trabalhados. Cada grupo abordará somente um conjunto. O conceito de narrativas transmediáticas é apresentado brevemente.

O próximo trabalho é o de reflexão: os alunos são incentivados a fazer pesquisas sobre as narrativas transmediáticas escolhidas (os seus conteúdos e contextos). As questões-chave apresentadas acima são projetadas para que todos as possam ver enquanto fazem as pesquisas. É sublinhado que, mais do que respostas certas ou erradas, se procura interpretações e opiniões sustentadas. **(10')**

Esta é a fase mais relevante do trabalho. Durante 20 minutos, os alunos de cada investigam e interpretam o par escolhido, sendo guiados pelas questões projetadas e pelo professor, que os ajuda a fixarem-se nos objetivos da atividade. Os estudantes podem usar qualquer recurso para fazer as pesquisas: os seus telemóveis e computadores, a biblioteca da escola, etc. **(20')**

A produção deve ter como origem a reflexão feita na etapa anterior. Mais importante do que o produto, é o argumento a desenvolver pelos alunos. A produção é um desafio: os estudantes devem criar algo, usando um ou mais meios, que traduza as conclusões do grupo. Esse ensaio pode ser feito com recurso a meios digitais (um podcast, um vídeo, uma galeria de fotografias, etc.), não digitais (um texto escrito, um desenho, etc.), ou a ambos. **(20')**

O debate centra-se na apresentação das criações e na sua discussão. Cada grupo é convidado a identificar os aspetos que mais lhe chamaram à atenção, justificando as suas opções. Os colegas são incentivados a colocar questões e a apresentar perspetivas diferentes. O professor, que tem o papel de moderador, procura garantir que o debate se centra nos objetivos da atividade e que decorre de forma saudável. O professor deve também incentivar a reflexão dos alunos sobre as suas próprias práticas, tendo o conceito de narrativas transmediáticas em mente. **(40')**

No final, os grupos são convidados a jogar um *quiz* sobre narrativas transmediáticas feito pelo professor. Para além de terminar de uma forma divertida a atividade, o jogo permitirá, por um lado, reforçar algumas ideias centrais sobre o que são as narrativas transmediáticas e, por outro, aferir alguns conhecimentos desenvolvidos durante a realização da atividade. **(10')**

Evaluation

O *quiz* é o instrumento de avaliação já que pode ser usado, por exemplo, para aferir o conhecimento dos estudantes sobre o conceito de narrativas transmediáticas. Contudo, o professor pode também avaliar os conteúdos criados, considerando a qualidade dos ensaios feitos.

References for professors

- Wikipédia: Narrativa Transmídia (https://pt.wikipedia.org/wiki/Narrativa_transm%C3%ADdia)
- *Referencial de Educação para os Media*, de S. Pereira et al., DGE, 2014 (http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ECidadania/Referenciais/media_education_guidance_dge_pt.pdf)

Author

Sara Pereira . Universidade do Minho (Portugal), sara.pereira@ics.uminho.pt
Pedro Moura. Universidade do Minho (Portugal), pedromourarsp@gmail.com
Joana Fillol. Universidade do Minho (Portugal), joanafillol@gmail.com
