



## TRANSMÍDIAS: O QUE SÃO, QUANTAS PODEMOS IDENTIFICAR E QUAIS SUAS FUNÇÕES?

### TRANSMEDIA: WHAT ARE THEY, HOW MANY WE CAN IDENTIFY AND WHAT ARE THEIR FUNCTIONS?

Sílvia Roberta Viana dos Santos<sup>1</sup>, Anderson Amaral de Oliveira<sup>2</sup>, Rúbia Luiza Follmann<sup>3</sup>, Vitor Matheus Borges Rocha<sup>4</sup>, Josei Fernandes Pereira<sup>5</sup>.

<sup>1</sup> Alunas do curso de Letras Português e Inglês e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUÍ.

<sup>2</sup> Professor do curso de Letras Português e Inglês da UNIJUÍ. Coordenador do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para a formação de leitores, professores e comunidade.

<sup>3</sup> Aluna do curso de Design da Unijuí e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUÍ.

<sup>4</sup> Aluno do curso de Licenciatura em História da Unijuí e bolsista do Programa de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUÍ.

<sup>5</sup> Professor do curso de licenciatura em História da UNIJUÍ. Coordenador do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para formação de leitores, professores e comunidade.

<sup>5</sup> Professor do curso de licenciatura em História da UNIJUÍ. Coordenador do projeto de extensão Traças Digitais: Audiolivros para a formação de leitores, professores e comunidade.

## INTRODUÇÃO

Este projeto foi escrito a partir da reflexão em reuniões do projeto Traças Digitais, visando a importância das Transmídias e os aspectos que ela engloba. Essa pode ser encontrada em vários segmentos e usada de forma estratégica para criar multiplataformas que se completam e nutrem um mesmo universo.

*Transmedia storytelling* de origem inglesa foi a que deu origem às demais transmídias aqui no Brasil. A transmídia de aprofundamento é onde encontramos o tipo mais comum de narrativa criativa, ela se caracteriza por ser uma história central aprofundada com conteúdos paralelos; Já a transmídia de influência é a história principal, é desenvolvida até certo momento, onde pode ser criado um conteúdo paralelo que serão aprofundados os elementos da primeira narrativa. E por último e não menos importante vamos ter a transmídia de introdução, que é onde se encontra uma história paralela que deriva de eventos o enredo principal.

Henry Jenkins, em entrevista, afirma que o *storytelling* refere a um conjunto de práticas que distribui os elementos-chave de uma narrativa em vários sistemas ou plataformas para criar uma experiência de mídia mais rica e intensificar a experiência do público (Jenkins, Henry, 2018). Podemos olhar, por exemplo, Star Wars ou o Universo Marvel como exemplos práticos de narrativas transmídias convencionais. A distribuição das informações é central









e até mesmo em oficinas em diferentes ambientes educativos. O Desafio da Esfinge é um exemplo de transmídias, os alunos precisam acessar com seus smartphones uma sequência de perguntas sobre diversos assuntos que fazem referência aos livros que são lidos e até mesmo à filmes que muitos louvores lidos são baseados, e assim vão passando de fases e ganham pontos, além de enriquecer seus conhecimentos.

**Palavras - chave:** Transmídias. *Transmedia storytelling*. Aprendizagem.

## AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos vão especialmente aos professores coordenadores do Projeto Traças Digitais, pelo comprometimento em ajudar e fazer com que possamos saber um pouco mais das facilidades e oportunidades que a tecnologia nos oferece. O projeto que já existe há algum tempo, possibilita experiências e aprendizados únicos, em conjunto com o curso de Letras, me faz aprender cada vez mais sobre esse novo método de aprendizado que envolve as disciplinas de Português, Inglês e Literatura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEL MAR GRANDÍO-PÉREZ, María. El transmedia en la enseñanza universitaria. Análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra Clave*, v. 19, n. 1, p. 85-104, 2016.

GAMBARATO, R. R. Transmedia project design: theoretical and analytical considerations. *Baltic Screen Media Review*, v. 1, p. 80-100, 2013. <<http://dx.doi.org/10.1515/bsmr-2015-0006>>.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009

KALOGERAS, S. Storytelling: an ancient human technology and critical-creative pedagogy for transformative learning, *International Journal of Information and Communication Technology Education*, v. 9, n. 4, p. 113-122, 2013. <<http://doi.org/10.4018/ijicte.2013100108>>

TAPSCOTT, D. *A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a Internet estão mudando tudo, das empresas aos governos*. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.