

## **Webnovela Laços Digitais<sup>1</sup>**

### **A união entre saberes e práticas na produção de um produto para o público 60+**

Matheus Rodrigues Pandin<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica de Campinas - PUCAMP

## **RESUMO**

Este trabalho apresenta o processo de produção da webnovela Laços Digitais, produto audiovisual educativo para o público 60+, que conta a história da Avó Dalva, uma senhora determinada a transformar seu *hobby* em conteúdo para as redes sociais. O projeto teve como objetivo fomentar o aprendizado de competências digitais para que os idosos se tornem autores digitais, culminando, após diferentes etapas em um produto disponível no canal do *Youtube*, cuja produção contou com a participação ativa da população-alvo

## **PALAVRAS-CHAVE:**

Webnovela. Público 60+. YouTube. Competências digitais. Matriz melodramática.

## **INTRODUÇÃO**

O estudo deriva de trabalho de conclusão do curso de mídias digitais, desenvolvido por Bianca Mazzer de Araújo, Gustavo Cavalcanti Escocard Freitas, Matheus Rodrigues Pandin, Ramom Brito da Cruz e Vanessa Yahiro. O grupo idealizou a webnovela Laços Digitais com o objetivo de ser educativa no formato audiovisual com quatro capítulos, projetada para estimular as pessoas com 60 anos ou mais a se tornarem autores digitais.

Laços Digitais é um título que visa a criar conexões, tanto no sentido de desenvolver uma história coerente quanto estabelecer os laços emocionais entre os

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho - Comunicação e Cultura da Longevidade no evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Formando do Curso de Mídias Digitais da PUC-Campinas, email: [matheuspandin@gmail.com](mailto:matheuspandin@gmail.com)

próprios personagens e dar vida à narrativa, fazendo com que os espectadores se identifiquem com essas relações. No caso da webnovela, durante a história, a conexão é sobre estar presente no universo digital, no qual a Avó Dalva, protagonista da trama, se conecta com uma comunidade que compartilha das mesmas paixões por livros, mas também, na vida real, onde o público se conecta pela plataforma on-line para acompanhar os capítulos.

Por meio de uma narrativa com base na matriz melodramática, foi desenvolvida a história de uma senhora determinada a transformar seu *hobby* de leitura em um conteúdo para ser compartilhado nas redes sociais. Durante sua jornada, a protagonista se familiariza com *Instagram* e *YouTube*, aprende a evitar golpes e a lidar com a impaciência e preconceito dos mais jovens, além de dominar a fotografia, filmagem e edição de vídeos. A proposta é fomentar o aprendizado de competências digitais para que os idosos se tornem autores digitais, mesclando a essência das telenovelas tradicionais com as possibilidades oferecidas pelas novas mídias digitais. Assim, por meio deste formato, busca-se trazer a memória afetiva do público que cresceu assistindo a esse tipo de programação e oferecer uma abordagem contemporânea para o entretenimento e a aprendizagem, contribuindo para uma sociedade mais conectada e participativa.

O desenvolvimento de uma webnovela que abrange o tema da autoria digital é importante porque estimula pessoas idosas, a criarem e disseminarem conteúdo digital com autonomia e criticidade, melhorando a comunicação com seus familiares e amigos, promovendo sua inclusão no mundo tecnológico e incentivando a aprendizagem ao longo da vida, podendo ser uma forma de reconhecimento.

Para reforçar as conexões da trama, a equipe buscou resgatar a nostalgia do gênero tradicional das telenovelas, ao mesmo tempo em que se aproveitou as vantagens oferecidas pelas mídias digitais. Assim, enquanto as webnovelas, geralmente, apresentam capítulos de curta duração distribuídos em plataformas digitais, as telenovelas são narrativas fictícias de longa serialidade transmitidas diariamente na televisão. Essas produções de ficção seriada, divididas em capítulos, possibilitam o aprofundamento na caracterização dos personagens, alinhando-se à abordagem da ficção seriada com aspectos realistas (Jacobsen et al.,2020). Por tais aspectos, a ficção seriada torna-se eficaz na representação de temporalidades cotidianas, o que reforça sua aplicação no contexto educacional (Jacobsen et al.,2020). Esse enfoque favorece a identificação imediata do

telespectador com o protagonista, devido às representações de conflitos comuns no dia a dia do brasileiro. Segundo Maria Immacolata Vassallo Lopes, (2009, p.15), “nas novelas, é recorrente a identificação entre personagens da ficção e figuras públicas reais, bem como entre as tramas e os problemas reais”.

Dessa forma, para abordar os temas relacionados à inclusão digital do público com 60 anos ou mais, a webnovela Laços Digitais incorporou cinco competências digitais fundamentais nos conteúdos produzidos: informação, comunicação, criação de conteúdo, segurança e resolução de problemas, conforme definido pelo Quadro Europeu Comum de Referência para Competência Digital (DIGCOMP), do Centro Conjunto de Investigação da Comissão Europeia (JRC-IPTS), (DIGCOMP, 2017).

## **METODOLOGIA: PESQUISAS E APLICAÇÃO**

O desenvolvimento do trabalho contou com diferentes etapas, incluindo, além de pesquisas em fontes secundárias o contato direto com a população-alvo, produção técnica do material e compartilhamento do produto final, com os participantes, além de sua disponibilização online. Assim, após a delimitação da modalidade e tema, avançou-se para a etapa de pesquisa on-line, direcionada para a compreensão do público-alvo, a análise de mercado e a avaliação da relevância. Como achados dos estudos, levantou-se que o aumento no uso de tecnologias digitais por parte da população idosa tem trazido benefícios significativos, como a possibilidade de se comunicar com parentes e amigos distantes, de fazer compras on-line e de acessar informações de saúde e de entretenimento. Os idosos estão conseguindo aprender a usar seus celulares e grande parte ainda possui o interesse em aprender mais, sendo observado um aumento considerável do uso das tecnologias nos últimos anos por parte dessa população (Nunes e Pires, 2023), além disso, a inclusão digital na terceira idade, conforme argumenta Slodkowski (2019), está intimamente ligada à construção de autonomia e pertencimento. Foram também identificadas iniciativas voltadas para a inclusão digital de pessoas idosas, entretanto, elas se concentram na oferta de cursos de extensão para informática.

As pesquisas em buscadores, utilizando-se termos de busca como “Websérie”, “Wébsérie Idoso”, “Webnovela Idoso” e “Webnovela”, permitiram também afirmar que, embora existam diversas opções escritas para este formato, a presença de webnovelas em vídeo é relativamente escassa ou pouco divulgada no formato online e, embora tenham

sido encontrados conteúdos informativos para pessoas com 60 anos ou mais e algumas webnovelas abordando temáticas específicas, nenhum deles se alinha diretamente com a proposta da webnovela educativa.

Para a produção do trabalho, foram também ouvidas duas professoras da PUC-Campinas, com atuação e estudos ligados à área: Cecília Helena Toledo Vieira, com a qual se manteve duas conversas significativas, uma sobre a proposta do projeto e outra que permitiu alinhar estratégias e dar continuidade ao seu desenvolvimento e Cíntia Liesenberg, doutora pelo PPGCOM da Universidade de São Paulo, especializada em discursos sobre a velhice e nas suas representações sociais contemporâneas. Liesenberg trouxe questões cruciais relacionadas ao público 60+, fornecendo orientação sobre o tema da autoria digital. Após as discussões iniciais, foi realizada uma pesquisa diretamente com o público-alvo. Para tanto, foi contatado profissional do Vitalità (Centro de Envelhecimento e Longevidade da PUC-Campinas), Vanderlei Palandrani Junior, que auxiliou o grupo na organização de uma roda de conversa, com um grupo de pessoas idosas que se voluntariaram a participar, com o compartilhamento de experiências, expectativas e desafios relacionados às redes sociais.

Foi realizada também uma oficina em parceria com o Vitalità, e foram planejados cinco encontros, abordando temas essenciais, incluindo a introdução às redes sociais, alerta sobre golpes digitais e dicas de fotografia. Observou-se uma ótima oportunidade de conexão com o público-alvo, além de ser uma forma de criar conteúdos para a divulgação. Para elaborar as estratégias de divulgação, foi desenvolvido um questionário para o público do Vitalità. Os resultados indicaram que 67,9% fazem uso do *Facebook* e 64,3% do *Instagram*. As estratégias de divulgação on-line incluíram a criação de conteúdos nas redes sociais da webnovela. Dessa forma, a fim de estabelecer uma conexão autêntica entre a webnovela e nosso público-alvo, a equipe utilizou os arquétipos de Carl Jung (2002) e o conceito do inconsciente coletivo como fundamentos para o posicionamento do projeto nas redes sociais. A interação com esses arquétipos contribui para um processo de identificação pessoal e é utilizado por marcas para influenciar a percepção dos indivíduos no mundo.

Entre a grande variedade de plataformas digitais, foi definido que o *YouTube* seria a escolha mais eficiente para a veiculação da webnovela. Essa escolha por utilizar o *YouTube* como plataforma principal está alinhada com as diretrizes de uso educacional

em vídeo discutidas por Mattar (2009). Durante o lançamento dos capítulos, que ocorreu diariamente ao longo de quatro dias, o público foi incentivado a acompanhar a novela, por meio de *posts* regulares, com informações e novidades sobre o produto. Na busca por uma abordagem mais envolvente e interativa com o público 60+, foi enviado convite para participação em uma exibição especial na íntegra de todos os capítulos da webnovela para os participantes do Vitalità.

## CONCLUSÃO

Em 2024, a webnovela foi indicada para representar os trabalhos de conclusão de curso da universidade em que foi desenvolvida, na Categoria RT05- Ficção em vídeo, do Expocom em 2024. A webnovela se destaca como uma proposta inovadora ao transformar os conteúdos e competências ensinadas nos cursos de informática em uma narrativa audiovisual instrutiva desenvolvida especialmente para pessoas 60+.

A webnovela *Laços Digitais* se consolidou como uma iniciativa inovadora ao unir entretenimento e educação digital para o público 60+. O projeto demonstrou que o formato audiovisual pode ser um instrumento eficaz para a inclusão digital, permitindo que esse público desenvolva novas competências e se conecte com o universo das redes sociais de forma autônoma e crítica. A pesquisa de campo e as oficinas que foram realizadas junto ao público-alvo foram fundamentais para validar a proposta e ajustar os conteúdos às suas reais necessidades e interesses.

Dessa forma, *Laços Digitais* reafirma a importância de projetos que promovam a inclusão digital e social, valorizando o protagonismo da terceira idade na era das mídias digitais. Como destacam Nunes e Pires (2023), a fluência digital na terceira idade vai além do domínio técnico, sendo "uma ferramenta essencial para inclusão social, comunicação e desenvolvimento cognitivo". Ao possibilitar essa inserção de maneira lúdica e afetiva, o projeto contribui para o empoderamento desse público, reforçando a relevância da autoria digital e da presença ativa dos idosos na cultura digital contemporânea. Essa iniciativa pode servir de inspiração para futuras produções que almejem impactar positivamente a vida de diferentes públicos por meio da comunicação e da tecnologia.



## REFERÊNCIAS

FERRARI, Anusca. **DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe**. In: Documento de trabalho em desenvolvimento no Laboratório de Conteúdos Digitais (LCD) do CIDTFF, Departamento de Educação e Psicologia da Universidade de Aveiro. Tradução, adaptação e validação sob responsabilidade de Margarida Lucas e António Moreira, abr. 2016. Atualização com base no DigComp 2.0, fev. 2017. Disponível em: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC83167>. Acesso em: 10 nov. 2023.

JACOBSEN, D. R.; RANGEL, L. M.; PEROZINI, M.; D'ABREU, P. C. A historicidade da ficção seriada: temporalidades e modos de narração teledramatúrgica. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, Virtual. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-0100-1.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

LOPES, M. I. V. Telenovela e direitos humanos: a narrativa de ficção como recurso comunicativo. In: LEMOS, L. P.; ROCHA, L. L. (org.). **Ficção seriada: estudos e pesquisas**. Alumínio: Jogo de Palavras; Votorantim: Provocare Editora, 2021. (Coleção Ficção Seriada; v. 3). p. 11-33. Disponível em: [https://www.jogodepalavras.com/files/ugd/8181f9\\_19bddd0287ac445885b63f17215bdc6b.pdf](https://www.jogodepalavras.com/files/ugd/8181f9_19bddd0287ac445885b63f17215bdc6b.pdf). Acesso em: 10 out 2023.

MATTAR, João. **YouTube na Educação: o uso de vídeos em EAD**. São Paulo, maio 2009. Disponível em: <http://www.joaomattar.com/YouTube%20na%20Educa%C3%A7%C3%A3o%20o%20uso%20de%20v%C3%ADdeos%20em%20EaD.pdf> Acesso em: 10. maio 2023.

NUNES, Isabel Dillmann; PIRES. **Pensamento computacional como base para o letramento digital e desenvolvimento cognitivo da pessoa idosa**. In: FONTES, Anna; CÔRTE, Beltrina (orgs.). Envelhecer com futuro: relatos de pesquisa sobre superendividamento, violência financeira, mobilidade urbana, fluência digital, informações na internet, pensamento computacional, apropriação e inclusão digital. São Paulo: Portal do Envelhecimento, 2023. p. 241-247

PIRES, A. K.; NUNES, I. D. O uso de smartphones por idosos durante a pandemia do COVID-19 no RN: um estudo exploratório. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 26., 2020, evento on-line. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 479-488. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2020.479>. Acesso em: 03 abr. 2023.

SILVA, C. V. Existência e Arte. **Revista Eletrônica do Grupo PET - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei**, ano I, n. I, 2005. Disponível em:

[https://ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/treinamento/Weiderson/Exist%EAnciaeArte/Edi%E7%E3o1/DOPERSONAGE\\_MAOPUBLICOQUESTAODAIDENTIFICACAONOMELODRAMA.pdf](https://ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/treinamento/Weiderson/Exist%EAnciaeArte/Edi%E7%E3o1/DOPERSONAGE_MAOPUBLICOQUESTAODAIDENTIFICACAONOMELODRAMA.pdf). Acesso em: 10 out. 2023

SLODKOWSKI, B. K. **Competências digitais: um olhar sobre a construção de materiais digitais por idosos**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/199170>. Acesso em: 03 abr. 2023.