

2.81.

Título:

Implicações da produção de conteúdo transmidiático na educação a distância

Autor/a (es/as):

Versuti, Andrea Cristina [Universidade Tiradentes]

Silva, Daniel David Alves da [Universidade Tiradentes]

Resumo:

A partir da contextualização do processo educacional mediado pelas tecnologias e compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos tal como foi definida por Henry Jenkins, procuramos refletir neste artigo sobre as implicações deste novo cenário na Educação, mais especificamente nas propostas metodológicas e elaboração de conteúdos para a Educação a distância (EAD). Para tanto, apresentamos algumas reflexões sobre as narrativas transmídias – *Transmedia Storytelling* – considerando-as como um recurso diferenciado para contar histórias ampliadas também no campo educacional, pressupondo a intensa interatividade do sujeito com a interface e a profícua interação dos sujeitos envolvidos no seu processo comunicacional. Estes conteúdos digitalmente expandidos permitem uma compreensão ampliada de significado que independe dos caminhos da leitura e ao mesmo tempo garantem ao sujeito que ao se deparar com uma parte, compreenda minimamente o conteúdo. Sendo assim, cada fragmento é independente dos outros, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia e hipertextualidade. O artigo discute a partir dos resultados de uma pesquisa qualitativa acerca das características de três narrativas transmídia, (Harry Potter, Heroes e Matrix) como devem ser elaborados conteúdos transmidiáticos educativos para serem utilizados, sobretudo em ambientes hiperativos tais como, celulares, tablets, ambientes virtuais de aprendizagem – AVA - com o intuito de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isto porque, muito embora nas narrativas transmídias a produção coletiva de significados esteja normalmente associada à união de recursos e habilidades para fins de entretenimento, acreditamos que é também possível pensar estas potencialidades para fins de aprendizagem, sobretudo em cenários virtuais.

Palavras-chave:

Educação; Educação a distância; Narrativa transmídia; Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

Introdução

A partir da contextualização do processo educacional mediado pelas tecnologias e compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos tal como foi definida por Henry Jenkins, procuramos refletir neste artigo sobre as implicações deste novo cenário na Educação, mais especificamente nas propostas metodológicas e elaboração de conteúdos para a Educação a distância (EAD). Para tanto, apresentamos algumas reflexões sobre as narrativas transmídias (Transmedia Storytelling) – considerando-as como um recurso diferenciado para contar histórias ampliadas também no campo educacional, pressupondo a intensa interatividade do sujeito com a interface e a profícua interação dos sujeitos envolvidos no seu processo comunicacional.

Estes conteúdos digitalmente expandidos permitem uma compreensão ampliada de significado que independe dos caminhos da leitura e ao mesmo tempo garantem ao sujeito que ao se deparar com uma parte, compreenda minimamente o conteúdo. Sendo assim, cada fragmento é independente dos outros, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia e hipertextualidade.

O artigo discute a partir dos resultados de uma pesquisa qualitativa acerca das características de três narrativas transmídia, (*Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*) como devem ser elaborados conteúdos transmidiáticos educativos para serem utilizados, sobretudo em ambientes hiperativos tais como, celulares, tablets, ambientes virtuais de aprendizagem – AVA - com o intuito de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isto porque, muito embora nas narrativas transmídias a produção coletiva de significados esteja normalmente associada à união de recursos e habilidades para fins de entretenimento, acreditamos que é também possível pensar estas potencialidades para fins de aprendizagem, sobretudo em cenários virtuais.

A Cultura da Convergência

As mídias atuais têm passado por um processo migratório de interfaces e plataformas com o objetivo de atender às demandas específicas dos indivíduos. Desta forma, cada vez mais novos conteúdos baseados em uma determinada mídia são originados em outra, gerando uma convergência midiática, adequando-se à mudança tecnológica de cada meio, proporcionando novas experiências aos sujeitos culturais.

O cenário da comunicação vivencia, hoje, uma mudança diferente das vividas anteriormente pela sociedade. Na verdade, trata-se de uma convergência de linguagens para a construção de discursos compostos, enriquecidos pela diversidade de linguagens oferecidas. Num único “pacote” comunicacional, podemos encontrar texto, vídeo, áudio, foto, cor e luz. Também podemos encontrar

estes produtos em diversas plataformas, como site, blog, televisão, cinema, impresso, rádio ou mesmo em redes sociais, tudo produzido por dispositivos portáteis, preferencialmente aparelhos de telefonia celular, o que promove a mobilidade. Por fim, podemos perceber sua utilização em conjunto, construindo uma mensagem final. Este pacote de características é batizado por Henry Jenkins (2009) como narrativa transmídia.

A linguagem audiovisual é, dentre todas as linguagens disponíveis para a web 2.0 e pela blogosfera, a de maior eficácia, pois apresenta uma maior proximidade com a realidade. E com o desenvolvimento da web 2.0, agora é possível fazer uma repercussão de um acontecimento por si mesmo, o que amplia a participação da sociedade neste processo, não somente dos jornalistas ou repórteres, e também tornou-se possível ampliar os espaços de difusão pela rede.

Um importante espaço de encontro entre usuários está localizado nas diversas redes sociais desenvolvidas, especialmente o Facebook e a blogosfera, inclusive o microblog Twitter, que possuem pertinente difusão e oferecem recursos diversos para sua utilização. Estes espaços, denominados não-lugares por Augé (2007), utilizam a narrativa transmídia.

Narrativas transmídia são histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios. (Jenkins, 2009, p. 384)

As redes sociais possuem como características a customização do ambiente, seja no visual ou nas informações. A utilização de espaços para postar fotografias também é freqüentemente utilizado, pois desta forma o ambiente fica com o aconchego da sala de visitas de uma casa, ou seja, com os principais registros fotográficos em exposição. Porém, os recursos seguem adiante, como a publicação de vídeos e o desenvolvimento de diálogos entre os amigos virtuais, ampliando ainda mais a sensação de um lugar real virtual (Augé, 2007).

Dan Gillmor (2005) define a sociedade contemporânea, quando possui endereço na blogosfera, como os detentores da mídia. A partir da possibilidade de construir um endereço virtual na blogosfera, o usuário deixa de ser receptor e passa a ser emissor. O leitor, por sua vez, assume o papel de colaborador, ou de co-autor. Dessa forma, o leitor também é detentor da mídia. O termo co-autoria, inclusive, está sendo difundido por diversos pesquisadores para tratar de ambientes atuais de comunicação, especialmente a partir da web 2.0, quando surge a capacidade tecnológica e usual de se produzir espaços na blogosfera.

Para Li, Bernoff e Holler (2009, p.10), esse fenômeno em que a sociedade utiliza meios alternativos, ou não-convencionais, para obter informações é denominado *groundswell*. Segundo a autora,

groundswell é “uma tendência social na qual as pessoas usam a tecnologia para obter o que desejam umas das outras, e não com instituições tradicionais como as corporações”.

O contexto atual revela também profundas alterações nos sistemas de comunicação e informação, resultado principalmente de uma mudança significativa no papel desempenhado pela audiência que não se contenta em ser apenas “espectadora”, mas que busca cada vez mais interagir e participar, construir e resignificar suas experiências e sua relação com os meios de comunicação e com os produtos culturais por estes oferecidos: histórias, filmes, programas de TV, seriados.

Podemos dizer que um novo conjunto de valores está surgindo no bojo destas transformações no processo de comunicação. Apesar das diferentes classes sociais, religiões e perspectivas, alguns padrões de pensamento e ação emergentes ultrapassam as fronteiras nacionais, econômicas e sociais.

O processo de comunicação, assim como a transmissão de qualquer tipo de conteúdo, deve ser concebido como uma articulação de práticas de significação, num campo de forças sociais pertencentes a certo conjunto de sentidos disponíveis na sociedade.

A Internet, além de apresentar um maior e mais efetivo acesso às informações, pode interferir na forma como estas informações serão utilizadas na aprendizagem de conteúdos significativos. Nestes novos meios, as mensagens veiculadas devido às suas características de fluidez, numeralização, plasticidade e instantaneidade são mais facilmente suscetíveis às interferências dos receptores que podem contribuir diretamente na sua construção e tornarem-se também autores-produtores do conhecimento ou dito de outra forma, sujeitos da comunicação e do processo cognitivo.

As possibilidades trazidas pelos novos meios instauram uma nova maneira de apreender a realidade que nos cerca, bem como criam novos anseios e expectativas. A interatividade, elemento que caracteriza a relação com a Internet, por exemplo, traz uma mudança fundamental em muitos aspectos da nossa vida e condição humana e nos processos de aquisição qualitativa - e não somente quantitativa - do conhecimento.

Nesse sentido, a instauração coletiva do sentido será realizada cada vez mais em ambientes e domínios inteligentes que se reconstróem rapidamente, onde todas as fronteiras são colocadas em questão.

Para compreender as complexidades deste novo processo de aquisição do conhecimento é preciso reiterar que este tem como uma de suas características a possibilidade de diminuir as diferenças historicamente estabelecidas entre diversão e educação formal.

É justamente diante deste cenário que os indivíduos e as organizações encontram-se cotidianamente expostos às mais diferentes interfaces: livros, computador, celular, revistas, etc. Utilizando-as para os mais diferentes fins: divertir, educar, vender, de produtos a idéias e também para contar histórias.

Dentre os estudos, Jenkins em seu livro, *Cultura da Convergência* (2009), também destaca a multiplicidade destas mudanças no âmbito da comunicação. Segundo o autor, a convergência não é apenas um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas é também um processo de transformação cultural no qual é possível identificar novos níveis de participação dos fãs, novos laços com os conteúdos, novas orientações para o marketing contemporâneo, novas leis de direitos autorais, novos meios de aferir audiência. Ou seja, dada a multiplicidade de plataformas, os consumidores são estimulados a procurar informações, a fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. Em suma, não é a plataforma que converge, mas o usuário.

Essa migração entre mídias em apenas um aparelho é possível graças às conexões de rede existentes na sociedade moderna, além disso, o conteúdo do mundo digital pode ser armazenado de várias formas possíveis desde CD-ROMs, DVD-ROMs, *pendrives*, discos rígidos de computadores. Este contexto conduz ao surgimento de novas práticas narrativas que visam entreter a audiência e que migram para os diferentes meios (TV, cinema, internet, celulares) visando assim ampliar a experiência e enriquecer a arte de contar uma história. Uma boa história pode ser retransmitida milhares de vezes, desde que se mantenha fiel à mitologia dos personagens (Martins, 2009), em outras palavras, “qualquer conteúdo criado precisa buscar relacionamentos interpessoais genuínos para serem consumidos pela sua expressão emocional”.

A cultura da convergência propõe ao marketing contemporâneo o desafio constante proveniente da necessidade de um planejamento transmídia. Ou seja, é preciso consolidar esta idéia de como as marcas podem contar histórias em diferentes plataformas, criando assim novos produtos de entretenimento. Estes, por sua vez, sofrem alterações resultantes de uma participação do receptor que lhes permite criar uma nova realidade na medida em que atua diretamente nela. Tais mídias, tais produtos e elementos implicam em novas maneiras de contar histórias, e alteram assim, nossa maneira de divertir, trabalhar e educar.

Além disso, há na convergência um acirramento do conceito de Inteligência Coletiva (Levy, 2004) no qual o conhecimento de um determinado assunto é construído a partir do envolvimento das muitas partes presentes no processo de comunicação, é esta interação que garante a compreensão ampliada de um determinado produto cultural oferecido.

E finalmente, um terceiro conceito define também a convergência: a cultura participativa. O fluxo crescente de informações exige que cada vez que os consumidores discutam sobre as mídias que consomem. O consumo se tornou um processo coletivo, uma vez que a convergência das mídias permite modos de audiência comunitários, em vez de individualistas.

Em suma, a convergência ajuda a contar melhores histórias, a vender marcas e a seduzir o consumidor utilizando-se para isso das múltiplas plataformas de mídia. Mas, para isso, não há como copiar modelos anteriores, é preciso criar e adaptar a partir dos caminhos já traçados novas possibilidades.

Diante destas considerações, pode-se dizer que a interatividade tem sido conceito chave para caracterizar as mídias atuais em oposição às tradicionais, que tinham o público como mero receptor de conteúdos. Essa busca de diferentes formas de interação, de participação, é cada vez mais facilitada pelas tecnologias de comunicação. Porém, algo que parece tão moderno no cenário comunicacional já pode ser encontrado, em outra dimensão, evidentemente, por exemplo, quando se toma a noção bakhtiniana de linguagem, quando se tem o dialogismo como seu princípio constitutivo, ou seja, só a interação entre os sujeitos e o texto em um processo enunciativo estabelece as condições de sentido da mensagem em um ambiente único e irreproduzível.

No bojo deste planejamento, surge um novo conceito, o de narrativa transmídia (*Transmedia Storytelling*) como a arte de criação de um universo que visa ampliar e enriquecer a experiência de entretenimento para todos os consumidores, possibilitando-lhes experimentar de forma plena o universo ficcional, repensando os limites da participação dos consumidores nas relações com os produtos.

As narrativas transmídia na educação

Na medida em que se amplia a contextualização no processo educacional mediada pelas tecnologias e compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos, buscamos refletir sobre as implicações deste novo cenário na educação. Este cenário é o que se abre exatamente neste momento para as experiências com narrativa transmídia em educação.

Se intenção é gerar novas experiências, então que o conteúdo migrado seja algo genuíno, inédito, mas que ainda traga traços de sua fonte original. Afinal, é a mesma história, contada de outra maneira ou de outra perspectiva. Surge então a narrativa transmídia, uma forma de contar uma determinada história, aproveitando possibilidades, trazendo novos elementos que prendam os sujeitos em um universo ficcional composto por múltiplas “*timelines*” – linhas do tempo.

A partir das narrativas transmídia surgem as *fanfics*, que são narrativas criadas por fãs, os quais não possuem interesse em lucrar com suas produções. Com base numa determinada história, eles desenvolvem histórias utilizando personagem, cenários e outros elementos que estão presentes na narrativa original. Vale ressaltar que esse tipo de narrativa existe há muito tempo, mas com o desenvolvimento da tecnologia, surgimento e facilitação do acesso à internet, essas histórias representam atualmente um grande potencial na rede. Se narrativa transmídia pode ser desenvolvida

com base numa narrativa original de um livro, série de TV, filme, *game*, história em quadrinho, animação, vídeos, uma *fanfic* pode ser também denominada narrativa transmídia.

A prática de projeto transmídia em escolas é algo novo no Brasil. A potencialidade destas novas criações reside no fato de que neste formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida, e pode convergir com outras mídias, interfaces e plataformas, conferindo aos seus fãs o caráter de coautores. Sendo cada fragmento independente dos outros, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimidialidade²⁰ e hipertextualidade²¹.

No universo das *fanfics*, para se produzir uma história, é necessário outro fator além de existir uma série, filme, livro ou história favoritos. É interessante que o sujeito coautor da história faça parte de uma comunidade, onde há outros sujeitos que possuem interesses em comum. A essa comunidade denominamos *fandom*, fator que impulsiona e estimula a criação das histórias dos fãs. Em um *fandom*, os integrantes trabalham em conjunto, em forma colaborativa, o que estimula a produção das narrativas e a participação nessa comunidade.

Com o advento da internet, os fandoms passaram a agregar um número cada vez maior de pessoas, rompendo barreiras geográficas e até mesmo linguísticas e a produção de fanfictions também cresceu, particularmente na década de 1990. Isso fez com que a prática fosse quase restrita ao gênero ficção científica, onde teria nascido, para a condição de amplamente exercida por fãs de vários outros gêneros, como séries policiais e de suspense, filmes, histórias em quadrinhos, videogames e livros ficcionais. (VARGAS, 2005, p. 24)

Segundo Nalin Sharda (2009, p. 2) a potencialidade de trabalhar com narrativas transmídias reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Sendo assim, é possível inferir que o uso desses recursos abertos pode auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às demandas dos alunos, justamente por adaptarem-se ao seu contexto, considerando também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, suas particularidades e interesses.

O potencial das narrativas *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*

²⁰Sobreposição de mídias feita com uso de hipermídia aliada ao controle do usuário e interatividade do mesmo. (Baldessar; Antunes e Rosa, 2009)

²¹Texto não-sequencial, que deixa o leitor livre para “seguir” seu próprio caminho de leitura. (Baldessar; Antunes e Rosa, 2009)

Para que o uso das narrativas transmídia, mais especificamente o das *fanfics* apresentem resultados proveitosos na educação é necessário que esta narrativa possua uma franquia atraente para os jovens, estes devem sentir interesse no objeto de trabalhado. Dentre essas narrativas que possuem grande potencial entre os jovens, o projeto se dedicou a estudar três delas, *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*.

No final da década de 1990, poucos críticos acreditavam que os livros escritos pela até então estreante autora britânica J. K. Rowling²² venderiam tanto a ponto de se tornarem *best seller*. E a partir daí a série conquistou milhares de fãs, de crianças a adultos, após sua incursão literária e também cinematográfica, a franquia conquistou seu espaço na internet e as comunidades chagam a possuir mais de 50 mil usuários. Mesmo com o final da série literária em 2007 e a cinematográfica em 2011, a maioria dos sites que hospedam as histórias escritas por fãs relacionadas a *Hogwarts*²³ e seus personagens são atualizados com uma frequência mensal. O sucesso, porém, contrariando as expectativas iniciais, veio com vários prêmios literários, entre eles o *British Book Awards* de Livro Infantil do Ano na edição de 1997²⁴. A franquia também possui um site criado pela própria autora dos livros, *Pottermore* (<http://www.pottermore.com>) é uma criação da própria autora dos livros, em parceria com a Sony e desenvolvido pela TH_NK. O site é um projeto literário que estimula a leitura de forma interativa, proporcionando aos leitores a oportunidade de reviver a história. O site ainda está em seu formato beta, e só foi liberado para primeiro milhão de fãs que participaram de um concurso cultural.

Heroes é uma série de TV criada por Tim Kring, estreou em 2006 com a primeira temporada que apresentou 23 episódios e teve uma média de 14 milhões de telespectadores por episódio nos Estados Unidos. A segunda temporada de *Heroes* teve apenas 11 episódios e atraiu uma média de 13,1 milhões de telespectadores. A série retornou na sua terceira temporada em 2008, e finaliza com a quarta temporada iniciada em 2009 com a apresentação de 19 episódios. O potencial de *Heroes* está em tudo o que foi gerado pela franquia, além da série televisiva foi criada uma extensão na internet, o *Heroes: Evolutions* (<http://www.nbc.com/heroes/evolutions/>), para ser explorado o universo da série. A narrativa traz características também presentes nas histórias em quadrinhos, esse potencial foi explorado na publicação de 103 capítulos de histórias em quadrinhos encadernados em 3 volumes, livros contendo histórias originais também foram lançados. Hoje todos esses produtos culturais estão disponíveis no site oficial da série *Heroes: Evolutions*.

²² Livros de J. K. Rowling: Harry Potter e a pedra filosofal. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e a câmara secreta. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e o cálice de fogo. RJ: Rocco, 2001; Harry Potter e a Ordem da Fênix. RJ: Rocco, 2003; Harry Potter e o enigma do príncipe. RJ: Rocco, 2005; Harry Potter e as relíquias da morte. RJ: Rocco 2007. Animais Fantásticos e Onde Habitam. RJ: Rocco escrito por J. K. Rowling sob o pseudônimo de Newt Scamander.

²³ Internato de magia para jovens bruxos com idades entre onze e dezessete anos, principal cenário dos livros da série Harry Potter de JK Rowling.

²⁴ Lista de prêmios disponível no site da editora Bloomsbury: <http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards> Acessado em: 03/03/2012.

A franquia *Matrix* foi criada por Andy e Larry Wachowski, e teve seu início em 1999 com o primeiro dos seus três filmes. Custando 65 milhões de dólares, o filme alcançou uma marca de 456 milhões em rendimentos. *Matrix Reloaded*, segundo filme da franquia cinematográfica, teve seu lançamento no primeiro semestre de 2003. Mesmo tendo gasto em média o dobro do que foi gasto no primeiro, já faturou mais de 740 milhões, garantindo assim seu uma posição na lista dos filmes mais vistos da história do cinema. O último da trilogia, *Matrix Revolutions*, conseguiu arrecadar mais de 100 milhões em um único final de semana. A franquia *Matrix* foi planejada para ser uma obra multimidiática, esta possui 3 filmes (*Matrix*, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*), 9 desenhos animados, história em quadrinhos (lançadas nos Estados Unidos) e um game (*Enter the Matrix*) que complementa a história do segundo filme da trilogia.

Percebemos que nas três narrativas aqui estudadas, o universo ficcional é estendido para além da narrativa principal, proporcionando assim, novas experiências interacionais entre o fã e a narrativa. Essas franquias exploram esse potencial diferentemente uma das outras, fazendo uso do canal que melhor desenvolva a história.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (Gosciola & Versuti, 2012, p. 2)

É esse potencial interacional e livre, usado para fins de entretenimento, que deve ser usada pela na educação, propondo aos alunos, novas formas de aprendizagem através do potencial transmidiático presente nas *fanfics*. Explorar este potencial significa fazer com que os estudantes já imersos neste cenário convergente percebam diferentes formas de interagir com as narrativas originais, cuja atratividade é constatada, criando outras estórias, mantendo as mesmas mitologias, mas principalmente explorar este potencial significa estimular que possam, na interação com os outros, ampliar o conhecimento, enriquecendo-o com experiências advindas da troca, da participação ativa e da colaboração.

Conclusão

Narrativas transmídia são histórias que se desenrolam em diversas plataformas de mídias a partir de uma história “original”, estas narrativas servem para aprimorar o conhecimento dos sujeitos sobre um universo ficcional. Ou seja, temos aqui uma das narrativas citadas como o universo ficcional e as *fanfics* como as narrativas transmídia que são criadas por fãs e divulgadas através de diferentes mídias. Com as *fanfic* surgem os *fandoms*, que são comunidades de sujeitos com interesses em comum, que trabalham de forma colaborativa na produção das histórias, o que faz com que os fãs de interessem mais pela produção das *fanfics*.

O uso das narrativas transmídia na educação é algo novo no Brasil, mas que se usada pode render resultados positivos, pois como acontece nos *fandoms*, se o professor usa a produção de *fanfics* como atividade de aprendizagem os alunos podem se interessar por trabalhar em colaboração uns com os outros, fato que já é presente no dia a dia do discente. Além do trabalho colaborativo, as narrativas transmídia tem como atrativo para a educação de jovens o potencial das diversas narrativas que existem, e que estão também presentes no cotidiano dos alunos, como citamos o aqui o potencial das três narrativas (*Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*). Para tanto, sugerimos o compartilhamento de informações e a interação dos estudantes, tendo como base o intenso apelo emocional da estória original e de sua mitologia.

Assim, a partir das relevâncias dos dados aqui apresentados, concluímos que a inserção e aplicação dessas narrativa nos processos de aprendizagem do EAD é algo possível. Este proporciona atividades interacionais que podem ser desenvolvidas de forma coletiva, fazendo uso de recursos já adotados nessa modalidade de ensino.

Estimular que o conteúdo pedagógico seja apropriado e ampliado de forma atrativa é um dos maiores desafios da Educação a Distância no contexto atual. Para tanto, com os resultados deste trabalho sugerimos que os Ambientes Virtuais de aprendizagem - AVA possam incorporar tais contribuições através da criação de novas ferramentas que viabilizem a construção pelos estudantes de narrativas acerca do conteúdo pedagógico apresentado nas disciplinas. Esta criação deve ser feita de forma participativa e colaborativa, utilizando-se do potencial já verificado pelas narrativas transmídias.

Referências

Augé, Marc (2007). Por una antropologia de la movilidad. Madri: Gedisa.

Awards for the Harry Potter books. Retirado em Abril 25, 2012 em <http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards/>.

Baldessar, M. J., Antunes, T. M., & Rosa, G. L. (2009). Hipertextualidade, multimidialidade e interatividade: três características que distinguem o Jornalismo Online. Retirado em Abril 23, 2012 em

http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_art2_2.pdf.

Borelli, Silvia (2007). HARRY POTTER: produção, consumo e estratégias de entretenimento. Retirado em Abril 24, 2012 em http://www.compos.org.br/data/biblioteca_259.pdf.

Floreios e Borrões. Retirado em Abril 24, 2012 em <http://www.floreioseborroes.net/>.

Gillmor, Dan (2005). Nós, os media. Lisboa: Editorial Presença.

Gosciola, Vinícius, & Versuti, Andrea (2012). Narrativa Transmídia e Sua Potencialidade na Educação Aberta. Retirado em Abril 25, 2012 em http://oer.kmi.open.ac.uk/wp-content/uploads/2012/04/REDE_ICE.pdf

Heroes. Retirado em Abril 24, 2012 em <http://www.nbc.com/heroes/>.

Heroes Brasil Blog. Retirado em Abril 24, 2012 em <http://heroesbrasil.blogspot.com.br/>.

Jenkins, Henry (2009). Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph.

Lévy, Pierre (1999). Cibercultura. São Paulo: Editora 34.

Li, Charlene, Bernoff, Josh, & Holler, Sabine (2009). Fenômenos sociais dos negócios. São Paulo: Campus.

Martins, Cecília (2009). A cultura da convergência e a narrativa transmídia. Retirado em Abril 23, 2002 em <http://opinioenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia/>.

Santaella, Lúcia (2001). Matrizes da linguagem e pensamento. São Paulo: Iluminuras.

Sharda, Nalin (2009). Using Storytelling as the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. In Karacapilidis, N. (Ed.). Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancemen (pp. 67-82). Pratas: University of Patras.

The Matrix 101. Retirado em Abril 24, 2012 em <http://www.thematrix101.com/>.

2.82.

Título:

Dinâmicas comunicacionais no ensino *online*: um estudo exploratório num curso de ALV