

## **Estudo das Potencialidades dos Recursos Educacionais Abertos - REA Produzidos a partir de Conteúdos Transmídiaáticos.**

POLIANA DE OLIVEIRA SOUZA<sup>1</sup>  
ALESSANDRA RIBEIRO SANTOS<sup>2</sup>  
ANDREA CRISTINA VERSUTI<sup>3</sup>

**Resumo:** Este relatório final refere-se ao projeto de pesquisa Narrativa Transmídia e Educação Aberta, iniciado em Agosto de 2015, na Universidade Federal Goiás/Regional Jataí. A presente pesquisa visa investigar como as narrativas transmídia podem contribuir para a Educação à distância (EAD) no contexto atual da cultura convergente. Isto porque, a produção coletiva de significados está na associação de recursos e união de habilidades a princípio para fins de entretenimento, mas acreditamos que é também possível pensar estas potencialidades para fins educacionais. As narrativas selecionadas como materiais de pesquisa foram: *Lost* e *Harry Potter*. Para cada narrativa, pretendemos verificar como o conteúdo das subcategorias (história, personagens, tema, gênero, localização) encontra distribuído pelas seguintes categorias de análise: Audiência, Plataforma, Modelo de negócio, Execução e Implementação.

**Palavras Chaves:** Narrativa Transmídia, *Lost*, *Superman*, Recursos Educacionais Abertos.

### **Introdução**

A proposta do projeto de pesquisa intitulado Estudo das Potencialidades dos Recursos Educacionais Abertos - REA produzidos a partir de conteúdos transmídiaáticos, fazendo uma análise qualitativa de duas narrativas transmídia da atualidade, com o objetivo de identificar e explicitar como determinadas categorias de análise se desenvolvem no seu interior, bem como se dá a construção do seu conteúdo transmídiaático. As narrativas selecionadas foram: *Lost* e *Harry Potter*. Para cada narrativa, pretendíamos verificar como o conteúdo das subcategorias (história, personagens, tema, gênero, localização) encontram-se distribuídas pelas seguintes categorias de análise: Audiência, Plataforma, Modelo de negócio, Execução e Implementação.

---

<sup>1</sup> Autora, Discente da Universidade Federal de Goiás / Regional Jataí. Bolsista FAPEG/PIBIC.

E-mail: polianaoliveirasouza@gmail.com

<sup>2</sup> Coautora, Discente da Universidade Federal de Goiás / Regional Jataí. Bolsista PIBIC.

E-mail: alessandra.cba82@gmail.com

<sup>3</sup> Coautora, Docente da Universidade de Brasília. Orientadora.

E-mail: andrea.versuti@gmail.com

Tal proposta de pesquisa visou em um segundo momento, identificar como tais características dos conteúdos transmidiáticos podem ser utilizados no desenvolvimento de metodologias visando promover a construção de Recursos Educacionais Abertos (REA).

Além dos dados coletados das duas narrativas, foi chegada a conclusão de que é possível a utilização de conteúdos transmidiáticos com objetivos educacionais, pois se o conteúdo das histórias (*Lost e Harry Potter*) através do processo transmídia, conquista milhares de fãs de todas as idades, o uso desse processo na Educação pode trazer resultados positivos para os modelos metodológicos.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do projeto foi baseada no cronograma previsto, no qual, a aluna fez leituras e fichamentos, sistematizando as informações bibliográficas com os dados coletados. Em paralelo às leituras e fichamentos, foi realizada uma investigação inicial acerca do ambiente destinado para a Educação à Distância da UFG, o CIAR, porém para este estudo tornar-se consistente seria necessário realizar uma pesquisa documental aprofundada e devido ao período de duração (12 meses) e as dificuldades encontradas para acesso ao órgão junto à instituição durante o período de greve em 2015, este aspecto da pesquisa não pode ser totalmente contemplado. Com relação às atividades descritas no cronograma, foi feita a revisão bibliográfica e documental, o estudo e coleta de dados das duas narrativas transmídia propostas para o estudo e a aproximação entre as categorias estudadas e duas propostas para a criação de REA, a partir de elementos curriculares do Ensino Fundamental.

## **Desenvolvimento**

O contexto atual traz um cenário de mudanças tecnológicas e revoluções de ideias no campo midiático, a lógica de como a indústria da mídia opera está sofrendo alterações, principalmente no modo como os consumidores estão se relacionando, produzindo novos conhecimentos e veiculando esses conhecimentos por meio de múltiplos meios de comunicação. A comunicação é uma prática social e vívida, portanto, muitas mudanças foram surgindo durante o tempo, e muitas ainda virão a surgir nessa nova era, algumas se perderão e outras continuaram a existir. Sendo assim, as mudanças culturais e paradigmáticas são necessárias. No momento atual, nesse cenário de globalização, a comunicação, o modo de interagir e de colaborar os sujeitos contempla também o conceito de Narrativa Transmídia - “*transmedia storytelling*”. (LIMA; VERSUTI; SILVA, 2015).

A partir desta ideia o autor Henry Jenkins no seu livro *Cultura da Convergência* (2009), destaca o surgimento de Narrativa Transmídia - “*transmedia storytelling*” são histórias que desenvolvem em diferentes mídias, nas quais cada parte da história, contribuem para a compreensão do público, sem perder a relação com a história principal. Já para Gosciola e Versuti (2002), a

transmídia pode ser considerada uma grande história dividida em múltiplas narrativas, distribuídas entre diferentes mídias, na qual cada mídia faz, a seu modo, sua contribuição para história. Desse modo, a narrativa transmídia constrói uma experiência coordenada e unificada de entretenimento e considera a singularidade de cada mídia de modo a potencializar a expressividade particular a cada narrativa.

De acordo com Jenkins (2008), “[...] uma história transmídia se desenvolve através de vários canais midiáticos, com cada novo texto contribuindo de estilo distinto e valioso para o todo”. (p. 135).

A cultura da convergência de acordo Jenkins (2009) é baseada no envolvimento da audiência com os produtos midiáticos. O autor destaca que a convergência não é somente a criação tecnológica que reúne várias funções em um único dispositivo, mas é também uma transformação cultural, ou seja, é um processo no qual a história, o som, a marca, as imagens se relacionam e se apresentam em várias plataformas de mídia. Neste sentido, o autor Levy (2007) salienta que a inteligência coletiva refere-se ao potencial emancipatório dos grupos que produzem os conhecimentos virtuais, ao congregar distintos saberes de pessoas em torno de um objeto de interesse em comum, na medida em que elas estão dispostas a dialogar e construir novos conhecimentos.

As análises de *Lost e Harry Potter* nos permitiu utilizar as potencialidades transmidiáticas das narrativas, para desenvolver duas propostas educacionais abertas interativas, livres e flexíveis, acessíveis a todos, onde o conhecimento do indivíduo possa ser compartilhado entre autores e usuários e assim, serem utilizá-los como ferramentas de ensino, aprendizagem e pesquisa.

O mapeamento EAD da UFG/Regional Jataí a partir das categorias de qualidade elencadas pelo MEC (2007), tentou analisar a plataforma, o processo de ensino aprendizagem, a interatividade- iteração, explicitados pelas categorias: Infraestrutura de apoio, concepção de educação e currículo no processo de ensino e aprendizagem e sistemas de comunicação.

### **A transmídiação das narrativas dos seriados *Lost e Harry Potter***

Com a coleta de dados e reflexões foi percebido que algumas franquias cresceram a partir da teoria da transmídia. *Harry Potter e Lost* são franquias com grande potencial transmidiático e foram escolhidas por serem franquias que até hoje atraem uma enorme quantidade de fãs, dos mais novos até os mais adultos.

A série *Lost* teve seu lançamento no dia 22 de setembro de 2004, através da televisa ABC nos EUA. No Brasil, a série foi lançada em 7 de março de 2005. A criação do universo ficcional da série possibilitou algumas estratégias utilizadas para a construção da narrativa transmídia, atraindo um grande público com o sucesso do seriado. O engajamento dos fãs com o série foi tanto que os produtores expandiram a narrativa em outros suportes midiáticos, aprofundando e expandindo situações referidas de modo superficial na história central e incrementando elementos adicionais sobre o universo da série. Além dos elementos exibidos nos episódios, a franquia de *Lost* conta com conteúdos desenvolvidos, e distribuídos em site, DVD, livros, games eletrônico, mini episódios produzidos para transmissão via celular e ARGs (*Alternate Reality Games*) e produtos acessórios da marca *Lost*, como quebra-cabeças, jogos para celular e bonecos de ação das personagens, elementos que ajudam a sustentar as *fanfics*.

Sendo assim, a narrativa não se limitou apenas ao conteúdo exibido através da televisa ABC, os telespectadores ficaram intrigados com a história e começaram a elaborar teorias, procurando resolver os enigmas que envolviam a ilha e o escrever os próprios destinos dos protagonistas. Com a quantidade de elementos da ficção disponibilizados em diversas plataformas, os fãs deixaram de ser meros espectadores para se tornarem coautores, por meio das plataformas, buscando informações, e depois, compartilhando-as.

O engajamento do público com o seriado foi uma grande contribuição para o sucesso da narrativa. Os produtores e criadores seriado introduziram muitas formas de explorar os conteúdos, distribuindo-os em diversas plataformas, garantindo o ao expectador o acesso da narrativa expandida em outros meios; a expansão da história atraiu fãs para universo ficcional da série, e este engajamento contribuiu para continuidade do seriado em outras plataformas, seu desdobramento em várias plataformas midiáticas, na qual cada plataforma contribui para uma parte da história de forma independente. Estes desdobramentos mantêm uma relação de continuidade com a história original, mas permitem que os fãs recriem os conteúdos a partir da colaboração, as chamadas *fanfics*.

A obra literária *Harry Potter* foi lançada em 1997, destinou se ao público alvo composto por crianças. Com passar dos anos, percebeu-se que o público alvo não se restringia apenas a um tipo de perfil, mas sim de vários, a audiência que infantil se ampliou passando a ser composta por jovens e adultos. Por possuir um público tão diversificado, coube ao departamento de marketing da franquia *Harry Potter* utilizar mais um meio divulgação da marca, ferramenta esta que é capaz de atingir diversos públicos, perfis e consumidores: a internet. Com o sucesso crescente das mídias sociais a Warner juntamente com seu departamento de marketing alinhou outra estratégia para divulgar ainda

mais a sua marca e se posicionar como pioneira e inovadora perante seus consumidores A Warner optou por usar a internet como meio de divulgação da saga, devido aos resultados obtidos com o uso dessa ferramenta.

As diversas formas de conhecer a narrativa, experimentar e interagir são princípios que a caracterizam como uma narrativa transmídia, pois há a criação de um universo em que aparecem novas histórias e novos desdobramentos, em diferentes meios, sempre de maneira integrada e complementar. Jenkins (2010) listou as sete características principais presentes na Cultura da Convergência, que são fundamentais para o desenvolvimento da estratégia de narrativa transmídia: Compartilhamento X Profundidade, Continuidade X Multiplicidade, Imersão X Extração; Serialidade; Construção Do Universo; Subjetividade e Performance.

Diante da metodologia descrita por Henry Jenkins, Sanseverino (2015) constatou que a partir do livro *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, Rowling deu início à expansão do seu universo narrativo. A autora relaciona a construção do universo narrativo aos sete principais conceitos definidores de Narrativa Transmídia estabelecidos por Jenkins (2010) e demonstra como estes estão imbricados diretamente na relação entre fã e franquia:

Em *Harry Potter*, o princípio de *compartilhamento X profundidade*, pode ser verificado pela popularidade da história e o envolvimento dos fãs, que criaram um movimento denominado “*Pottermania*”, um envolvimento entre os fãs e a narrativa que ultrapassou o conteúdo disponibilizado pelos livros e filmes. Por meio das redes sociais, o público estabelecia fóruns de debates para promover aprofundamento da história contada, assim, mesmo após o término da série os fãs seguiram compartilhando conteúdos em sites criados pelos *fanfics*, *blogs*, *face book*, vídeos pelo *youtube*, mantendo assim a história viva. A própria franquia da saga potencializa essa relação por meio do *site Pottermore*, uma vez que oferta elementos visando aprofundar seus conhecimentos acerca da narrativa, e compartilha novos produtos e as próprias produções criadas pelos fãs.

O segundo princípio da *continuidade x multiplicidade*, diz respeito ao processo de construção da continuidade coerente e plausível da narrativa por meio de diferentes plataformas oficiais, que no caso *Harry Potter* livros, filmes, HQ, videogames, parque de diversão, o *site Pottermore*, redes sociais da franquia e da autora Rowling. A multiplicidade permite aos fãs uma participação significativa que contribuiu para a expansão da história. As relações entre comunidade de fãs e produtores da série passou por uma fase conflituosa, na qual os fãs lutavam pela sua liberdade reivindicando o direito participação autônoma, com condições próprias, já a *Warner Bros*, defendia seus direitos autorais. Não demorou muito para que o estúdio reconhecesse que sua

abordagem não estava correta, a empresa reestruturou o *marketing* da franquia. As fanfictions passaram a receber incentivos da franquia e Rowling passou a interagir com os fãs nas redes sócias, incentivando a criação de novas teses sobre a narrativa, sobre personagens; uma espécie de *feedback* aprofundado, fomentando e mantendo o interesse dos fãs na série.

A imersão dos fãs de *Harry Potter* ocorre por meio do parque de diversão temático da série em Orlando, pela visita aos estúdios dos filmes em Londres e pelo ambiente virtual da primeira versão do site *Pottermore*. No site, os fãs podiam tornar-se alunos de uma *Hogwarts* digital, interagindo com outros alunos bruxos, lançavam feitiços e faziam porções. Conforme Jenkins (2009b), “o consumidor entra no mundo da história”. Quando o fã consome produtos da série, ao vestir-se com as camisetas, carregar a mochila, utilizar materiais escolares, todas estas são manifestações de que o fã se identifica com a marca e pode ser denominado como princípio de *extração*.

O princípio da *serialidade* é verificado quando analisamos o arco principal da história que foi dividido em partes instalado em uma mesma mídia, ou seja, uma partilha das informações da história em pedaços e do processo de dispersão desses pedaços de forma conectada, tendo como ponto central a criação de um gancho narrativo, o qual motiva o consumidor a seguir adiante para saber mais sobre aquela história. Este princípio marcante em *Harry Potter*, que utilizou o enredo da narrativa dividindo *Ecos e Onde Habitam X Quadribol Através dos Séculos*, que pertencem à franquia, da mesma forma que também adicionam a história e os materiais produzidos pelos fãs.

O princípio da *construção do universo* também está relacionado com as novas maneiras do fã se relacionar com o mundo da narrativa, ampliando o mundo ficcional. No universo de magia criado Rowling existe vários elementos que levam os fãs a acreditar que o mundo de *Harry Potter* é real. Desde o lançamento dos primeiros livros os fãs se apropriaram da história, criaram enciclopédias para listar elementos da narrativa, ou seja, eles buscaram atribuir significados provenientes do mundo real aos elementos que existem na fantasia narrativa.

Quando personagens e histórias secundárias começam a ser explorados, criando novas narrativas a partir do enredo principal, é estabelecido o princípio da *subjetividade*, materializado nas extensões transmídia. A narrativa passa a se concentrar em dimensões inexploradas do mundo ficcional, da linha do tempo do material exibido e mostrar que as experiências e perspectivas dos personagens secundários podem ser exploradas. (JENKINS, 2009) O site *Pottermore* e os livros *Animais Fantásticos e Onde Habitam* e *Quadribol Através dos Séculos* dentre outros derivados da série *Harry Potter*, contribuíram para a ampliação dos espaços de divulgação da ficção.

O último princípio parte da capacidade que a narrativa transmídia possui de incitar os fãs a produzirem conteúdos próprios sobre a narrativa, novos textos, jogos vídeos, enfim contribuir com a propagação da história. Este princípio é denominado *performance*. Os fãs de *Harry Potter* são extremamente participativos, estão presentes em inúmeros *fanfics* e *fandom*<sup>4</sup>, espalhados pelo mundo. Eles são atuantes, produzem suas próprias histórias, criam vídeos, fazem paródias, músicas, acompanham todas as ações relacionadas à série.

### **Narrativa transmídia para educação e novas metodologias em sala de aula**

Este estudo propõe utilizar a narrativa transmídia na educação como uma metodologia que estimule os alunos em serem coatores do seu aprendizado, de maneira colaborativa.

Para utilizar narrativa transmídia na educação é preciso que ela possua uma franquia atraente para o público, tal como salientam Lima, Versuti e Silva (2013). Com o surgimento das narrativas transmídia, potencializaram-se as criações *fanfics*, que são expansões sem fins lucrativos, desenvolvidas por fãs a partir do enredo central de uma narrativa transmídia. Essas produções narrativas pode haver um conteúdo educacional construído de forma coletiva pelos indivíduos e já existem há bastante tempo, ganhando mais visibilidade com as transformações nas tecnologias atuais e a sociedade convergente em rede.

Ao analisarmos a narrativa de *Lost* e *Harry Potter* vislumbramos a possibilidade de desenvolver uma metodologia em sala de aula, disponibilizando nos REA (Recursos Educacionais Abertos).

REA são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. “Recursos educacionais abertos podem incluir cursos completos, a partir de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento.” (UNESCO, COL. 2011).

Trata-se, portanto de materiais de ensino/aprendizagem e pesquisa, que estão licenciados de maneira aberta, permitindo que terceiros utilizem esses conteúdos e modifique, ou seja, a sua licença facilita o reuso dos conteúdos que estão disponibilizados em formato REA.

O seriado *Lost* narra a trajetória dos protagonistas explorando uma misteriosa ilha do norte do pacífico para sobreviver a um acidente aéreo, lidando com diferentes espaços e culturas. Partindo

---

*Fandom* é um termo utilizado para referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com os outros que compartilham os mesmos interesses.(JENKINS, 2009, p.39).



da narrativa, desenvolvemos esta proposta metodológica, para o apoio ao currículo escolar. De forma semelhante à exploração da ilha fictícia, transportaremos a atividade para a realidade de 22 de abril em 1500 a 1530, que retrata a exploração do território da ilha de Vera Cruz, nomeada como Brasil futuramente.

Pesando em viabilizar esta estratégia, analisamos a seguinte orientação presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais - (Ciências Humanas e suas tecnologias<sup>5</sup>) para o Ensino Fundamental, pautado na organização de conteúdos para segundo ciclo, contextualizando os processos de deslocamento de populações para o território Brasileiro.

Como momento da chegada e formas de dominação dos portugueses no território nacional: Identificação das populações nativas nacionais (indígenas), seu modo de vida e os confrontos com populações europeias; formas de deslocamentos de populações africanas para a América, origens dos povos africanos e seu modo de vida, as condições de vida estabelecidas para os africanos no Brasil, locais de fixação, deslocamentos posteriores, em diferentes épocas, no território nacional; contextos de deslocamentos de outros grupos de imigrantes (europeus e asiáticos nos séculos XIX e XX), seu modo de vida e sua inserção nas atividades econômicas nacionais. (BRASIL, 1997, p.49),

Um dos eixos de conteúdos propostos para segundo ciclo, objetiva estudar a colonização das Américas, por meio dos seguintes desdobramentos: A ocupação da América, o homem na América, América, o novo mundo, tudo começou muito antes (referência histórica), povos e culturas antigas da América, os antigos habitantes do Brasil, antes de o Brasil existir, os indígenas e a colonização portuguesa., ocupação do território brasileiro

Pensamos em viabilizar como estratégia metodológica para este conteúdo, o engajamento proveniente dos elementos narrativos de *Lost*. Para tanto, buscamos encontrar imagens correspondentes entre a Ilha de *Lost* e a Ilha de Vera Cruz, e para facilitar a compreensão da proposta, inserimos algumas imagens abaixo.

A figura 01 mostra a chegada dos portugueses na ilha de Vera Cruz, representada na pintura de Francisco Aurélio de Figueiredo e Melo, as figuras 02 e 03 ilustram a ilha de *Lost*, a partir de criações dos fãs; *fanfics*.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasHumanas.pdf>. Acesso em: 02 de Abr., 2016.

**Figura 01** - Chegada dos portugueses na ilha de Vera Cruz



Fonte: [www.newsrondonia.com.br/noticias/historia](http://www.newsrondonia.com.br/noticias/historia)

**Figura 02** – Ilha de *Lost*



Fonte: [meteeco.com/havai-guias-levam-turistas-para-cenario-de-Lost](http://meteeco.com/havai-guias-levam-turistas-para-cenario-de-Lost).

**Figura 03** – Personagens da série *Lost*.



Fonte: [nerddisse.com.br/humor/novo-brasileiro-invade-a-ilha-de-los](http://nerddisse.com.br/humor/novo-brasileiro-invade-a-ilha-de-los)

Ao observarmos as imagens acima, podemos perceber a chegada de pessoas a um lugar desconhecido, bem como a necessidade de explorarem o espaço para sobreviver. A proposta é utilizar a narrativa transmídia *Lost* para fazer a aproximação do conteúdo curricular com a realidade dos alunos, tornando-o mais atraente e fazer com que estes recriem a narrativa oficial presente no livro didático, a partir dos desafios enfrentados pelos personagens da série. A partir deste exercício de transposição didática, os alunos irão se deparar com os conteúdos curriculares de uma forma significativa (mediada pelo produto cultural) e serão desafiados a produzir coletivamente outros desdobramentos para este encontro com o desconhecido, em um momento específico da História do Brasil. O professor poderia elencar algumas questões para que, organizados em grupos, os alunos discutissem e produzissem suas narrativas, tais como; Que elementos eles deveriam considerar? Quais aspectos culturais devem ser observados neste encontro com o novo? Será que os portugueses consideraram os nativos quando aqui chegaram com o objetivo de colonizar? Que dificuldades encontraram? Como resolveram os conflitos? Qual o papel da religião católica neste processo?

A proposta REA para a narrativa de *Harry Potter* é preparar um projeto de caráter interdisciplinar, justificado pela abrangência e complexidade do tema tratado. A atividade envolverá as áreas da Biologia, Sociologia, História, Artes e Língua Portuguesa. O tema a ser trabalhado será a “Discriminação”, com o objetivo, de conhecer as diversas manifestações discriminatórias na sociedade atual.

Uma forma de fazer a conexão do conteúdo a ser trabalho será o filme “*Harry Potter e a Pedra Filosofal*”, pertencente série sobre o bruxo inglês no qual aparecem algumas relações de preconceito vigentes na sociedade. O tema preconceito e a discriminação são abordados ao longo dos livros da série e posteriormente nos filmes. A introdução da palavra “*muggles*” (trouxas) na língua inglesa foi impactante para os leitores e telespectadores da série. Com tamanha repercussão a palavra expandiu seu significado fora do contexto original e foi aceita no Dicionário de Inglês Oxford, com o seguinte significado: “uma pessoa que carece de um conhecimento ou conhecimentos em particular, ou que é considerada inferior de alguma forma”. Harry aprende no

mundo da magia que existe feiticeiros Sangue-Puro, ou seja, oriundos de famílias onde só há bruxos.

A narrativa apresenta discussões e fatos ocorridos ao longo da história, e por meio da exibição do filme, será realizada uma articulação entre as linhas de pensamentos fictícias da obra e a nossa realidade, podendo dessa forma cumprir nosso principal objetivo; utilizar a narrativa da obra da escritora britânica para falar sobre a sociedade e contra uma das principais formas de agressão à qualquer pessoa, a discriminação, seja ela racial, de gênero, de classe ou credo. O projeto denominado, “**Fanfic: Só é trouxa quem pratica a discriminação**”. Será cadastrado na plataforma *Spirit Fanfics*<sup>6</sup> e Histórias, uma plataforma para auto publicação de *Fanfics* e histórias, na qual os alunos poderão soltar a imaginação, escrever suas histórias, ter sua própria página personalizada, compartilhar ideias e aprender.

Os alunos devem escolher um tipo de discriminação e promover debate no *Facebook* e alimentarão a página, que deverá ser denominada com o título do projeto e por meio do diálogo, os alunos irão buscar argumentos para criarem uma *fanfic*. Todos os textos produzidos, além de serem publicados na plataforma *fanfic* serão compartilhados no *blog* do colégio. O projeto finalizará com a produção de uma peça de teatro na qual os personagens deverão assumir as características e figurinos dos personagens do filme *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, a narrativa escrita pelo alunos deverá ser focada no tema discriminação no mundo real. A encenação será filmada e após será editada<sup>7</sup> no [Windows Live Movie Maker](#), um programa de edição de vídeo, para finalmente ser compartilhado no *Youtube*. Esse projeto interdisciplinar e as atividades desenvolvidas receberão licença aberta e será compartilhado no portal do professor., este um espaço direcionado aos professores acessarem sugestões de planos de aula, baixar mídias de apoio, ter notícias sobre educação e iniciativas do MEC ou até mesmo compartilhar um plano de aula, participar de uma discussão ou fazer um curso.

### **Estratégia de ensino: jogo de quebra cabeça.**

As possibilidades de utilizar a narrativa transmídia *Lost* como estratégia de ensino são muitas em função da vasta bibliografia disponível sobre o seriado em diversas plataformas e

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://spiritfanfics.com>. Acesso em: 14 de Junho de 2016.

<sup>7</sup> [Windows Live Movie Maker](#), um programa de edição de vídeo, permite criar clipes com fotografias, adicionando efeitos de transição, filtros e música. Um programa de edições caseiras e pequenos ajustes. <http://www.tecmundo.com.br/edicao-de-video/10435-selecao-os-melhores-editores-de-video.htm>

interfaces. No entanto, é preciso só que o aluno esteja familiarizado com as características das *fanfics* para que esta estratégia seja possível de ser implementada.

Esta estratégia foi pensada como um jogo de quebra cabeça, lembrando que o jogo é movido por raciocínio e não força física e tem como objetivo resolver um problema, encaixando as peças no lugar correto.

Neste projeto, teremos cinco peças:

- 1ª peça é ilustrada pela Narrativa transmídia, que é a peça central, que se encontra localizada no eixo do quebra cabeça.
- 2ª peça franquias pesquisada *Lost*.
- 3ª peça é o conteúdo escolar.
- 4ª peça é o recurso REA.
- 5ª peça interação com os alunos.

**Figura 04** - Imagem produzida pela autora, a partir de imagens



Fonte: Adaptação da autora, 2016.

A proposta foi pensada com um quebra cabeça, que utiliza a narrativa transmídia como o eixo, já que narrativa transmídia se caracteriza por possuir uma história principal que se desenrola em diversos canais de plataformas diferentes, atraindo público diversificado. As franquias analisadas foram *Lost* e *Harry Potter*. A proposta é engajar os conteúdos curriculares ao conteúdo das franquias e deste modo, estimular que os alunos produzam recursos educacionais abertos, submetidos posteriormente à plataforma REA Brasil, para que possam ser compartilhados, reutilizados, redistribuídos e remixados por diversos sujeitos.

Assim, os alunos serão coautores da história original e aprenderão de forma colaborativa. Ainda pode ser organizado um trabalho interdisciplinar entre as disciplinas de português e artes, no qual os discentes desenvolverão as habilidades de leitura, compreensão, desenho e escrita.

O potencial da transmídia na educação está justamente na probabilidade da junção do conteúdo programático com o trabalho interativo, colaborativo, compartilhado que será desenvolvido, aproveitando que os estudantes já estão envolvidos com as novas mídias, assim como acontece na transmídia desenvolvida para o entretenimento. Para isso, podemos usar uma franquia popular entre os alunos como mediadora desse processo de aprendizagem. (VERSUTI; LIMA; SILVA, 2012 p.7).

Utilizar o potencial da narrativa com recurso didático atrativo para os alunos traz a necessidade de refletir e compreender de maneira mais significativa como as diferentes plataformas de mídias podem ser pensadas como ferramentas que favorecem o processo de ensino aprendizagem.

### **A educação à distância (EAD) e prática no ambiente virtual da UFG/ Regional Jataí**

O mapeamento EAD da UFG/Regional Jataí a partir das categorias de qualidade elencadas pelo MEC (2007), analisou a plataforma, o processo de ensino aprendizagem, a interatividade-iteração, explicitados pelas categorias: Infraestrutura de apoio, concepção de educação e currículo no processo de ensino e aprendizagem e sistemas de comunicação. As informações foram coletadas em artigos e na plataforma da CIAR da UFG/Regional Jataí. Em 2007, foi criado o Centro Integrado de Aprendizagem em Rede da Universidade Federal de Goiás (CIAR/UFG), A suas atribuições e justificativa de criação foram definidas na [RESOLUÇÃO CONSUNI No 02/2007](#).

Segundo Gomes, Fialho, Silva (2012):

A UFG foi uma das primeiras universidades a integrar o sistema Universidade Aberta do Brasil (UAB), com a oferta, já em 2006, do curso de graduação em Administração, em parceria com o Banco do Brasil. Com as primeiras ofertas de cursos na modalidade EAD e institucionalização do sistema UAB na universidade.

O acesso ao ambiente de aprendizagem colaborativa da UFG/Regional Jataí é semelhante ao da UFG, desenvolvido pelo CIAR utilizando a plataforma *Moodle*. Este ambiente virtual não disponibiliza recursos de armazenamento e compartilhamento produções acadêmicas. Cabe ao CIAR a função de apoiar os cursos a distância da UFG, oferecer o seu sistema (o EADmin) para a realização de processos seletivos, esse sistema permite também o acesso a plataforma de ensino, que disponibiliza os foram de discussões. O CIAR pode auxiliar na elaboração do edital, no entanto, há processos seletivos que não passam pelo órgão.

A dificuldade que encontramos em encontrar dados do EaD da UFG/Regional Jataí, coincide com a experiência de Faria (2011),

Mesmo havendo um órgão complementar denominado Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (Ciar), que se tornou referência para todos os servidores da UFG, quando me direcionaram para ele para a coleta das informações desejadas, não foi possível encontrá-las. Na verdade, esse espaço não possui diversos dados sobre algumas experiências da instituição, alguns dados se referem a matrículas, polos, contexto do curso. Então, acredito que essa também não seja a função do Ciar, visto que existem outros espaços na UFG que já fazem isso para o ensino presencial, como as Pró-reitorias, Centro de Seleção e o Centro de Gestão Acadêmica. (FARIA,2011, p. 59)

Para apresentamos dados consistentes sobre a EAD da UFG/Regional Jataí, precisaríamos fazer uma coleta de dados através de uma pesquisa de campo nos documentos da instituição Regional: Planos e Documentos Institucionais, Relatórios de Cursos, Projetos e Programas de Extensão, que foram elaborados por cada professor da UFG/ Regional Jataí, responsável pelo projeto, coletados na Pró-Reitoria de Extensão e Cultura – Editais de processos seletivos para vagas em cursos a distância publicados no site do Centro Integrado de Aprendizagem em Rede (CIAR) e do Centro de Gestão Acadêmica (CGA) para cursos a distância. Enfim, fazer uma pesquisa documental e bibliográfica aprofundada para levantar estas informações na perspectiva local da UFG/ Regional Jataí. Pensamos que será necessário mais tempo para esta etapa do trabalho e até mesmo um redimensionamento do plano de trabalho proposto na pesquisa, considerando as ações de EAD na UFG em Goiânia e não apenas em Jataí, para que tenhamos os elementos necessários para a proposição de Recursos Educacionais Abertos (REA) baseados em conteúdos transmidiáticos na modalidade EAD da instituição. Diante desta necessidade, esta pesquisa precisaria ser prorrogada a fim de atingir os objetivos inicialmente propostos.

### **Considerações finais**

A pesquisa se propôs a estudar as franquias *Lost* e *Harry Potter* devido ao seu grande sucesso entre o público. Por meio do levantamento bibliográfico, percebemos que utilizar elementos transmidiáticos como estratégia no processo educacional poderia ser atrativa para os alunos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais significativo. O estudo do objeto transmidiático vai além da busca de novas formas de inovação no Entretenimento ou como metodologia inédita na Educação. A transmídia é consequência de uma nova estrutura de narrativa; da forma atual do homem expressar suas novas histórias, mitos e contos e expandi-los cada vez mais. Esse novo jeito contar histórias se adequa à forma multiautoral, multimidiática e multidisciplinar que se encontra a produção intelectual atual o que a torna uma ótima ferramenta para novas formas de Recursos Educacionais Abertos. A partir dos estudos feitos, torna-se possível identificar uma narrativa

transmídia, assim como o seu potencial comercial e cultural, entendendo também o conceito de vários termos importantes para a pesquisa, como “transmídia”, “cibercultura”, “ciberespaço”, “interface”, “hipermídia”, “intertextualidade”, entre outros. A pesquisa justifica-se pela necessidade de estudar o potencial das duas narrativas em questão (*Harry Potter e Lost*), para que a partir daí seja refletido o potencial dos conteúdos transmidiáticos para a EAD.

Com tudo isso, ficou perceptível que a Educação apresenta como um dos maiores desafios no contexto atual, o aprimoramento e a ampliação do conteúdo pedagógico de forma que este seja atrativo para os alunos. Para tanto, com os resultados deste projeto, sugerimos que os docentes possam incorporar tais contribuições através da criação de novas ferramentas que viabilizem a aprendizagem dos estudantes acerca do conteúdo pedagógico apresentado nas disciplinas.

Se o conteúdo das histórias *Lost* e *Harry Potter* através do processo transmídia, conquistam milhares de fãs de todas as idades, fica provado que o uso desse processo na Educação traz resultados positivos para os modelos metodológicos dos docentes. Desta forma, é possível realizar atividades interacionais desenvolvidas de forma compartilhada e cooperativa, através da narrativa transmídia, seduzindo os alunos para a aprendizagem daquele conteúdo.

Com isso, percebemos que é possível a inserção de conteúdos transmidiáticos para a construção de REA, sendo que com isso, os alunos se interessem mais pelo conteúdo por estarem trabalhando em plataformas diferentes, além de trabalharem em colaboração com os colegas na construção e ampliação dos conteúdos. E ainda porque esta maneira de trabalho proporciona atividades interacionais que podem ser desenvolvidas de forma cooperativa, como foi pesquisado e comprovado teoricamente sobre a narrativa transmídia.

Podemos conceituar REA como materiais digitais oferecidos abertamente para serem usados no ensino e/ou aprendizagem de qualquer pessoa. Eles podem ser livros didáticos, cursos completos e/ou parciais, artigos científicos, vídeos e qualquer outro meio que facilite o alcance ao conhecimento. Para as duas narrativas foram desenvolvidas algumas propostas de aula que por fim serão posta em prática no ambiente virtual escolhido pelo professor (blog, redes sociais, fóruns etc), assim ao postarem seus conteúdos, os alunos criarão recursos educacionais abertos a partir deles, além de trabalharem de forma colaborativa e interagirem entre si e com o professor, os discentes estarão se habituando às novas tecnologias, e como o ambiente virtual e como os conteúdos serão abertos, os alunos e o professor, poderão ter opiniões de pessoas de outras localidades e com novas informações que possam contribuir com o ambiente virtual, desta forma, colocarão a inteligência coletiva (LÉVY, 2007) em prática.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL, PARÂMETROS CURRRICULARES NACIONAIS – PCN. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasHumanas.pdf>. Acesso em: 02 de Abr. 2016.
- CIAR. Disponível em: <[http://www.ciar.ufg.br/resources/polos\\_e\\_cursos.swf](http://www.ciar.ufg.br/resources/polos_e_cursos.swf)>. Acesso em 3 de agosto de 2016.
- FARIA, Juliana G. **Gestão e organização da educação à distância em universidade pública: um estudo sobre a Universidade Federal de Goiás**, 2011, 278 f. Tese (Doutorado em Educação), Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO.
- GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. C. Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta. In: OKADA, Alexandra (org). *Open Educacional Resources and Social Networks: Colearning and professional development*. Londres: **Scholio Educational Research & Publishing**, 2012. v, 1-10.
- JAQUES FILHO, Edu Fernandes Lima. *Fãs no paradigma da midiatização: casos dispositivos de em torno de Harry Potter*, 2014, 126 f., Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, RS.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. 21 de junho de 2010. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html). Acesso: 25 de março de 2016.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2007.
- LIMA, Daniella de Jesus; VERSUTI, Andrea Cristina; SILVA, Daniel David Alves da. O Processo transmediático na educação a distância. **Cadernos de graduação- Ciências Humanas e Sociais**, Aracaju, v.1 n.17, outubro. 2013, p.185-196.
- LIMA, Daniella de Jesus; VERSUTI, Andrea Cristina; SILVA, Daniel David Alves da. A utilização da estratégia do jogo THE *LOST EXPERINCE* como metodologia de ensino. **RAZÓN Y PALABRA**, México, n. 89 Marzo – mayo . 2015.
- OKADA, Alexandra. Colearn 2.0: coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais. **Revista e-curriculum**, São Paulo, V.7 n.1 Abril/2011, pp. 1-15.
- PARÂMETROS CURRRICULARES NACIONAIS – PCN. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/CienciasHumanas.pdf>. Acesso em: 02 de Abr. 2016.
- SANSEVERINO, Gabriela Gruszynski. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter Transmídia; a função social e o ethos profissional**, 2015, 212 f., Dissertação, (Mestrado em Comunicação e Informação), Universidade Federal do Rio Grande Sul, Porto Alegre, RS
- SANTOS, Andreia I. **Recursos Educacionais Abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.
- SCOLARI, Carlos. **Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva**. Barcelona: Gedisa, 2008.
- SCOLARI, Carlos. **Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Barcelona: Gedisa, 2004.
- UNESCO. **UNESCO and education: “Everyone has the right to education”**. UNESCO, Paris, 2011. Universidade Federal de Goiás / Regional Jataí. Disponível em: < <https://www.jatai.ufg.br/>>. Acesso em 3 de agosto de 2016.
- YIN, R. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 2a ed. Porto Alegre: Bookman; 2001.