

## **A PRODUÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS – REA A PARTIR DE CONTEÚDOS TRANSMIDIÁTICOS.**

SANTOS, Alessandra Ribeiro<sup>1</sup>  
SOUZA, Poliana de Oliveira<sup>2</sup>  
VERSUTI, Andrea Cristina<sup>3</sup>

### **Palavras-chave**

Transmídiação, Fanfics, Metodologias

### **Introdução**

A pesquisa demonstrou ser possível utilizar conteúdos transmidiáticos na Educação, os estudos revelaram que potencial comercial e cultural das narrativas são frutos de uma era multimidiática e que permeia o contexto da maioria das pessoas. Pensamos se o conteúdo das histórias de *Superman e StarWars* através do processo transmídia, conquistam milhares de fãs de todas as idades, certamente o uso dessas narrativas na metodologia de ensino pelos professores facilitam tanto a comunicação entre eles e os alunos quanto a participação dos alunos em sala. Desta forma, se permite realizar atividades interacionais desenvolvidas coletivamente, através da narrativa transmídia, seduzindo os alunos para a aprendizagem daquele conteúdo.

A primeira etapa deste estudo foi feito através de uma pesquisa bibliográfica e documental sobre o tema escolhido: Narrativas Transmídia. Iniciamos com um estudo de caso das narrativas transmídia *Superman e StarWars*, e para cada delas uma analisamos os materiais audiovisual visando identificar suas características fundamentais. No estudo de caso das narrativas selecionadas o procedimento inicial buscou indicar qual parte da história foi contada e mídia na qual ela foi divulgada, descrevemos a forma como a audiência percorre as mídias, o que a audiência realmente vê e faz, além de considerar a possibilidade de “transversalidade não-linear” na história, atentando para de que forma ocorre a continuidade entre os que podem estar trabalhando em diferentes tipos de mídia. Para tanto, trabalhamos com o entendimento de duas linhas cronológicas: uma para história e outra para a experiência.

---

<sup>1</sup> Discente da Universidade Federal de Goiás / Regional Jataí. Bolsista PIBIC.  
E-mail: [alessandra.cba82@gmail.com](mailto:alessandra.cba82@gmail.com)

<sup>2</sup> Discente da Universidade Federal de Goiás / Regional Jataí. Bolsista PIBIC.  
E-mail: [polianaoliveirasouza@gmail.com](mailto:polianaoliveirasouza@gmail.com)

<sup>3</sup> Docente da Universidade Federal de Goiás/ Regional Jataí. Orientadora.  
E-mail: [andrea.versuti@gmail.com](mailto:andrea.versuti@gmail.com)

Paralelamente realizamos a análise de conteúdo e mapeamos o modelo de EAD desenvolvido pela UFG/Regional Jataí a partir das seguintes categorias de qualidade elencadas pelo MEC (2007): plataforma, ensino-aprendizagem, interatividade-interação, explicitados pelas categorias: infra-estrutura de apoio, concepção de educação e currículo no processo de ensino e aprendizagem, sistemas de comunicação. Porém encontramos muitas dificuldades para de realizar o mapeamento, pois a modalidade ocorre ainda de forma bastante restrita na Regional, com apenas poucos cursos/ações sendo oferecidos e de maneira não sistemática. Portanto será necessário realizar um levantamento mais abrangente sobre o uso de tecnologias pelos docentes na Regional, para fundamentar a proposta metodológica inicial de Estudo de Caso (YIN, 2000)

## **Desenvolvimento**

### **Compreendendo Narrativa Transmídia**

O conceito de Narrativa Transmídia ganha visibilidade com a chegada das novas tecnologias, mas a prática já existia anteriormente. O teórico Marshall McLuhan definiu em (1964) o conceito “Aldeia Global” para explicar os efeitos da evolução do sistema midiático na sociedade e na cultura, em uma relação estreita com as novas tecnologias da comunicação. McLuhan (1964) considerava que, com as novas mídias, o mundo se tornaria uma pequena aldeia, onde todos poderiam falar com todos, e o mais insignificante dos rumores poderia ganhar uma dimensão global. Os *smartphones* são um exemplo que pode ilustrar sua teoria, pois além de oferecer os serviços de chamada, estenderam suas funções ao acesso à *internet* e através dela desfrutam de diversos aplicativos, televisão, jogos, rádio, tudo em um único aparelho. O conceito de Narrativa Transmídia apresentado no livro *Cultura da Convergência*, lançado em 2006 por Henry Jenkins, examina o fenômeno da franquia Matrix, distribuída em diferentes canais (filme, curta de animação, videogames, quadrinhos, *merchandising*, conteúdo gerado por usuários), ou seja, o estudioso fez uma análise da indústria do entretenimento e a publicidade. Jenkins aponta o contexto atual de interação e colaboração entre os sujeitos culturais contempla também o novo conceito de Narrativa Transmídia, em inglês (*Transmedia Storytelling*,) como a arte de criação, distribuição e exibição de um universo narrativo que amplia e enriquece a experiência narrativa seja ela para o entretenimento, para a informação, para o comércio, para a educação etc.

Henry Jenkins (2009) compreende a narrativa transmídia como uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias. Basicamente, narrativa transmídia é uma estratégia de comunicação, que organiza conteúdos e plataformas para contar uma história.

A inteligência coletiva, uma expressão cunhada por Pierre Lévy (2009) *apud* Jenkins (2009, p. 30), refere-se ao fato de que o consumo transformou-se em um processo coletivo, no qual a junção de conhecimento dos consumidores torna-se uma fonte alternativa de poder midiático. Já a convergência midiática é entendida pelo autor da seguinte maneira:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2009, p. 30)

Portanto, a convergência resulta de um processo cultural e não tecnológico, está intimamente ligada à forma como o conteúdo é recebido e processado pelo receptor, pelos mais diversos canais e como ele interage com o que lhe é passado. O desenvolvimento dessa cultura de convergência resulta na criação.

Henry Jenkins (2009) diz que a narrativa transmídia é a arte de criação de um universo e para viver uma experiência plena num universo ficcional, os 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 *online*, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica.

Jeff Gomez, produtor transmídia, em entrevista à revista *isto é dinheiro*, esclarece: “a narrativa transmídia acontece em várias plataformas, de modo coordenado. Cada plataforma comunica algo que se acrescenta à narrativa da plataforma principal, a qual se denomina Nave Mãe”.

A Narrativa Transmídia é o termo do qual me sinto mais confortável em usar, porque você estabelece a noção de que estão comunicando mensagens, conceitos, histórias de forma que cada plataforma diferente de mídia possa contribuir com algo novo para uma narrativa principal. Além disso, ela convida o público a participar de alguma forma ou em algum momento. Então, uma boa Narrativa Transmídia é aquela que se espalha por diferentes mídias, sendo que uma delas é a principal em que a maioria das pessoas vai

acompanhar e se divertir, sem a necessidade de seguir o todo, mas quem o fizer terá uma experiência mais intensa. (JEFF GOMES, 2011)

Contudo, Gomez (2012) afirma que a transmídia não é limitada à TV, internet e publicidade. Pode ser também um recurso interessante para a educação, no sentido que deixar as pessoas engajadas e habilitadas para contar suas histórias em diferentes plataformas (como os dispositivos móveis), pode ser uma alternativa na área da educação.

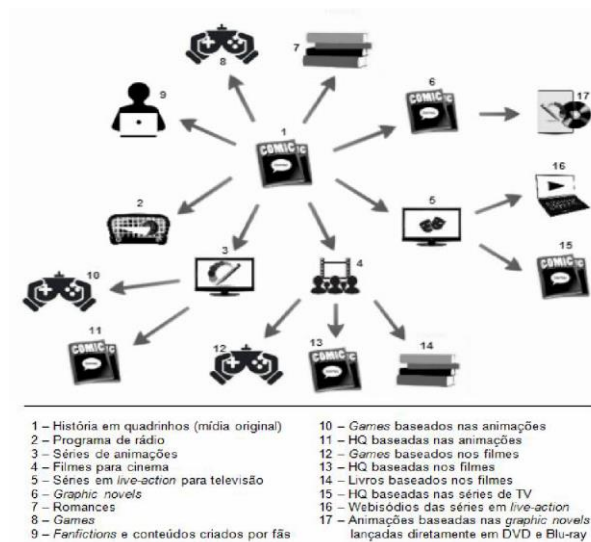
É importante considerar que a narrativa transmídia não luta com as atuais mídias estabelecidas, seu diferencial é que ela permite aos produtores se aproximem de suas audiências. Por meio das redes sociais e da interatividade, os produtores podem organizar a estrutura narrativa das próximas etapas ou episódios, de uma série, por exemplo, de acordo com preferências e sugestões dos fãs.

Então compreendemos que a Narrativa Transmídia está diretamente ligada ao conceito de Contação de história, no qual o conteúdo narrado e seus personagens são explorados e inúmeras e diversas vezes. Ao dar vida aos personagens por meio dos fãs, a narrativa transmídia permite a continuidade da contação da história, promovendo a interação e a participação nas plataformas criando uma experiência ampliada da história. De acordo com a afirmação de Ramos (2011, p.27), “no caso da experiência da contação de história, as palavras proferidas pelo contador são como linhas desenhadas pelo ar. Enquanto o contador liberta as palavras presas no texto, o ouvinte, leitor indireto do texto narrado, vai criando e interpretando os desenhos, adentrando-se em um mundo mágico e tornando-se coautor da história”.

### **Análise Qualitativa de *Superman e Star Wars***

*Superman* tornou-se um dos ícones da cultura pop ocidental com mais de diversos títulos periódicos de quadrinhos diferentes nos Estados Unidos e também em outras partes do mundo, transformou-se em filmes, séries para o cinema, séries para a televisão e séries de desenhos animados, jogos para vídeo games, além de programas de rádio, musicais e uma quantidade enorme de produtos que vão de brinquedos a alimentos.

A franquia de Superman sempre foi atuante e apta às mudanças do cenário midiático fez uso das novas mídias, produzindo seriados para hotsite, web sódios, games, games dos filmes para expandir sua narrativa. Conforme demonstra o gráfico de mapeamento de produtos e subprodutos midiáticos da franquia Superman abaixo:



**Fonte:** (SILVA, 2015)

*Superman* criado em 1938, é um personagem das histórias em quadrinhos consagrado e conhecido no mundo. Foi líder no mercado de entretenimento por muitas décadas e lançou muita moda, foi o primeiro a utilizar várias mídias simultaneamente, sendo um produto midiático, lançou-se com uma franquia potente constituindo uma marca solidificada no mercado do entretenimento. A franquia de *Superman* conseguiu produzir narrativas diversificadas, permitindo a mobilidade do personagem em se adaptar aos meios de comunicação, ao público e ao tempo.

Silva (2015) apresenta o mapeamento da franquia de Superman, uma produção cultural de sucesso, com amplo universo ficcional e inúmeras características transmídia, a franquia analisada em geral, não se encaixa como uma Narrativa Transmídia legítima, pois não foi planejada desde o início para se desdobrar em meio a várias mídias, considerando a inexistência de algumas delas. Contudo, a franquia procurou adequar-se ao seu público alvo,

e assumiu um caráter transmidiático. Mark Warshaw, presidente da *Flatworld Intertainment* (agência especializada em produção de conteúdo para *transmedia storytelling*), desenvolveu iniciativas de publicidade e marketing para o seriado *Smallville*, a partir da série de TV, que era a nave mãe do projeto, surgiram outros produtos integrados, de maneira orgânica, com liberdade para estender a história, respeitando a narrativa aprestada pela nave mãe.

A franquia *Star Wars* foi iniciada com um dos seis filmes da série, escritos por George Lucas. O primeiro filme da série com o título *Star Wars* (Guerra nas Estrelas), foi lançado em 1977, e a partir daí já se tornou um fenômeno mundial. Este foi acompanhado por mais dois filmes, *Empire Strikes Back* (Império contra Ataca) e *Return of the Jedi* (O Retorno de Jedi), lançados em intervalos de três anos. E após dezesseis anos do lançamento do último filme, o autor deu início a uma nova trilogia. Os filmes produzidos também foram lançados em intervalos de três anos, sendo que o último filme foi lançado em 2005. Os seis filmes da série arrecadaram em torno de 4 bilhões e meio de dólares, segundo dados de 2010, com isso se tornou a terceira série cinematográfica mais lucrativa do mundo, atrás apenas da série *Harry Potter* e *James Bond*.

A série também possui um site oficial (<http://www.starwars.com>) que disponibiliza diversos meios de entretenimento e interação com outras mídias (blogs, sites, jogos). No site, os fãs tem acesso a vídeos, filmes, games, loja virtual, além de um espaço para a divulgação de sites, páginas em redes sociais e blogs criados pelos próprios fãs.

Além dos filmes, a franquia possui vários outros produtos culturais como, um longa-metragem animado em computação gráfica (*Clone Wars*), uma série de TV (lançada em 2008, baseada no filme homônimo), curtas metragens animados (baseado na linha de brinquedos LEGO da franquia), uma vasta série de games (cerce de 150), quadrinhos e desenhos animados. É através desses produtos que a história é expandida, fazendo desta uma narrativa transmídia.

Na primeira parte de 2012 foi dado início ao relançamento da série de filmes nos cinemas em 3D. Outro indício do potencial da franquia é que ela foi adotada em 2011 e 2012 pela *Volkswagen* para promover as propagandas de seus carros em um projeto de marketing muito bem bolado que tinha desde comerciais de televisão - que foram exibidos nos intervalos mais caros e populares dos EUA, como o *Super Bowl* - até hotsite interativo via *Facebook*. A

campanha conseguiu o status de "tradicional", segundo site *BrainCast*, além de ter o vídeo comercial mais compartilhado de 2011, comprovando, mais uma vez, o sucesso da saga.

A narrativa também é expandida através das *fanfics*, em um dos maiores sites de *fanfics* do mundo, o FanFiction.net (<http://www.fanfiction.net/>), a série de filmes de *Star Wars* totaliza cerca de 29.194 *fanfics*, estas são divulgadas nesse site por 230 comunidades de fãs (*fandoms*) que lá estão cadastradas. Desta forma, concluímos que a série estimula os fãs no desenvolvimento da narrativa transmídia, colaborando na sua divulgação. Essas informações são indícios do potencial que a franquia *Star Wars* possui, fazendo desta um grande fenômeno tanto comercial quanto em público/fãs.

### **Pesquisar, encontrar, criar, editar, compartilhar: Recursos educacionais abertos (REA)**

O movimento para Educação Aberta está sujeito às condições materiais, o que inclui as instituições, sistemas e recursos educacionais disponíveis. Depende igualmente de práticas abertas, de uma cultura que promova o compartilhamento e a transparência. Práticas e recursos interagem para formar, ou podem partir de novos ambientes educacionais. (AMIÉL, 2012, p. 19-20)

Neste sentido, a Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), adotou o termo “*Open Educational Resources*” (OER), conhecido como “Recursos Educacionais Abertos” (REA). Pronunciado pela primeira vez em 2002, A proposta da iniciativa do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) foi disponibilizar materiais de cursos on-line para acesso aberto (*open access*), no Fórum sobre o “Impacto do Curso Aberto para a Educação Superior em Países em Desenvolvimento”.

REA são quaisquer materiais educacionais que possam ser utilizados, alterados, remixados e compartilhados livremente por todas as pessoas. Podem ser livros, planos de aula, softwares, jogos, resenhas, trabalhos escolares, vídeos, áudios, imagens e outros recursos compreendidos como bens educacionais essenciais ao usufruto do direito de acesso à educação e à cultura. Os REA servem para facilitar o acesso de todas as pessoas ao conhecimento, garantindo a liberdade e a criatividade de produção, ao incentivar práticas de colaboração, participação e compartilhamento, podendo ainda aproveitar melhor os recursos públicos investidos em material didático e principalmente permitir o acesso à educação a quem está na escola e a quem não está.

Tel Amiel (2012) esclarece que discurso contemporâneo muitas vezes associa a “falência” da escola à popularização da *internet* ou da *web*. O REA compreende a mudança comportamental dos alunos, que fazem parte de uma geração de nativos digitais, que não aceitariam o ambiente rígido da escola, que ainda trabalha com o currículo engessado e não consegue preparar os cidadãos do futuro; conforme o autor a prática do “ cuspe e o giz” estaria ultrapassada e precisaria ser renovada pelo uso de novas mídias, entre outros.

Santos e Rossini (2015) atribuem esta mudança aparentemente tecnológica ao advento da Web 2.0. Segundo os autores, este processo possibilitou, a partir da utilização de softwares, novas criações, interações, compartilhamentos, recombinação, atualização. Considerando a capacidade da comunicação em contribuir para a participação cada vez maior do social na rede, principalmente no aspecto autoral na produção de artefatos culturais, a aprendizagem torna-se cada vez mais aberta e espontânea em razão da facilidade de acesso livre e contínuo da informação. Por isso, torna-se necessário que essa geração de imigrantes digitais; pais, professores, médicos, e a sociedade se disponham a aprender a linguagem digital compreendendo o impacto que ela tem sobre o cérebro e o comportamento das suas crianças e jovens.

Segundo Pretto (2012), os REA devem ser criados e recriados por professores e alunos num movimento constante e circular de trabalho colaborativo orientado pelos benefícios de um bem comum, os processos de ensino e aprendizagem.

Assim, necessário se faz compreender que os recursos educacionais abertos precisam ir muito além do que a simples – importante, diga-se de passagem – liberação gratuita de conteúdos produzidos nos grandes centros, que seriam adotados ou “adaptados” por outras regiões, países ou povos (PRETTO, 2012, p. 103).

De acordo como site “REA Net”, os REA podem ser construídos em aplicativos preferencialmente gratuitos e disponibilizados na Web, por exemplo, *Wikimedia*, *Flickr*, *Instagram*, *YouTube* e *Moodle*. Toda a comunidade escolar pode desfrutar dos Recursos Educacionais Abertos, porém é importante estar alerta para a diferença fundamental entre os REA e todos os outros recursos educacionais: sua licença. No contexto dos REA, as licenças utilizadas são mais flexíveis que as leis nacionais e internacionais dos direitos autorais e constituem-se alternativa legítima para o autor ou detentor dos direitos indicarem como



pretendem que suas obras sejam utilizadas, referenciadas e até mesmo modificadas licenciamento *Creative Commons* <sup>4</sup>(CC).

### **Mapeamento do 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.

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.

A UFG oferece: cursos de Graduação, Aperfeiçoamento, Extensão, Especialização e Mestrado. A EAD da UFG, de 2009 até 2015 totalizava 35 polos de apoio presencial parceiros da UFG, responsáveis pelo atendimento dos quase 8.781 mil alunos formados nos cursos acima listados, dentre estes polos se encontra o polo de Jataí. Que formou 50 alunos em Graduação (14 em Artes Visuais, 10 em Ciências Biologia, 21 em Administração e 05 em física) 27 fizeram o curso de Aperfeiçoamento em Docência na Escola em Tempo Integral e 20 concluíram o Especialização em Coordenação Pedagógica.

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.

Os cursos EaD não são oferecidos regularmente pela UFG, como acontece nos cursos presenciais, realizados anualmente. Isso se justifica porque a maioria dos cursos EAD são mantidos com recursos externos à universidade e dependem de negociações provenientes de programas do Governo Federal, como o Universidade Aberta do Brasil (UAB).

---

<sup>4</sup> Disponível em: [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org). Acesso em: 20 de Jun. 2016.

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 fóruns 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. ( p. 59)

Para apresentarmos 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 nos sites 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 conteúdo transmidiáticos na modalidade EAD da instituição.

### **Narrativas Transmídias e REA metodologia que potencializam o ensino e aprendizagem**

De acordo com os estudos de Okada (2012, p. 215) a mídia social e os REA proporcionam ao sujeito o aprendizado coletivo com oportunidades amplas de partilha, a partir de produções nas quais estes podem aprender uns com as produções dos outros.

“Quando o produto educacional e o processo são abertos, os aprendizes podem reutilizar não só o seu conteúdo, mas também, as tecnologias e método”.

De acordo com Silva (2015), para promover esta adaptação e aplicação em ciberespaço do conceito de Narrativa Transmídia com fins pedagógicos, o conteúdo escolhido deve permitir a criação de histórias ficcionais; a nova história deve ser a expansão de uma já existente e esta deve ser previamente apresentada aos alunos. Esta deve ter uma relação com o conteúdo da disciplina em que a técnica será aplicada.

O autor recomenda que para obter coesão na produção não é indicado um grande número de personagens, para que o aluno tenha a perspectiva de todos os envolvidos na história e diz ainda que a aplicação não pode limitar-se a espaço físico, uma vez que estamos trabalhando com sujeitos ubíquos, habitantes também do ciberespaço, cabendo ao professor o papel de introduzir e conduzir o processo, interferindo apenas na orientação dos alunos no desenvolvimento da história, a proposta não é avaliativa, pois o objetivo é produzir uma história de forma colaborativa a fim de promover experiências do aluno com o conteúdo da disciplina, ressaltando que as histórias produzidas devem ser livres, ou seja, possuir licença CC BY para poderem ser remixadas e compartilhadas.

Considerando a possibilidade de criação de conteúdo educacional que proporcione ampliação do acesso ao conhecimento por meio de REA baseados nos conteúdos transmidiáticos de *Superman e Star Wars*, descreveremos duas propostas para a aplicação destes recursos em sala de aula.

O REA pensado para a narrativa de *Superman*, traz a proposta de trabalhar o tema “Democracia”, conteúdo da disciplina História. A introdução ao conteúdo será iniciada pela leitura da HQ de *Superman*, intitulada: “Qual é o Significado da Verdade, da Justiça e do Modo de Vida Americano?” publicada em (2001).<sup>5</sup> Nesta edição são questionadas as ações do Superman frente ao estado em que se encontra nossa sociedade. O debate de ideias fez até mesmo o *Superman* se pergunte sobre seu modo de agir e sua relevância.

Os alunos deveram acessar o *link* da História em Quadrinhos (HQ) disponível gratuitamente na *internet*, que disponibiliza a leitura da história em quadrinho, pretendemos promover uma breve imersão do aluno no universo ficcional, será proposto a eles desenvolvam uma história ficcional a partir da perspectiva do personagem com base no tema “Democracia”, conteúdo da disciplina de História.

---

<sup>5</sup> *Action Comics 755*, 2001, por Joe Kelly, Doug Mahnke e Lee Bermejo

O objetivo da seguinte proposta é fazer o aluno refletir o tema da aula a partir da HQ e possibilita-lhe o contato com as HQs. Para tratar da temática em questão, é fundamental a turma conhecer os conceitos de Democracia e observar suas relações em diferentes sociedade e tempos históricos. Será necessário fazer esse trabalho conceitual de maneira lúdica, com o auxílio do grupo, no intuito garantir maior envolvimento por parte dos alunos.

A atividade prática desta aula será propor que a turma recrie a HQ de Superman, com o enredo do tema Democracia, que discutirá os conteúdos: A Constituição brasileira, O voto, Direitos Sociais, Direitos fundamentais a vida, Estatuto da criança e do adolescente, Cidadania.

Este será construído pelos alunos, a partir de pesquisa orientada em sites específicos, com bibliografias adequadas sobre o tema e fundamentados nas características do personagem Superman para que elementos da franquia estejam presentes na história.

A turma terá liberdade quanto à escolha dos recursos a serem utilizados para contarem sua história. Apresentaremos a eles algumas ferramentas disponíveis para criação e edição de HQs e orientaremos a utilizarem caso seja necessário imagens dos personagens somente com licença livre.

Como se tratará de uma produção coletiva, o grupo será instruído na plataforma *Google Docs*, um serviço grátis do *Google* que permite compartilhar arquivos com outras pessoas. Após insira o nome ou endereço de e-mail os contatos podem desde que seja permitido, editar, comentar ou apenas visualizar o documento.

A HQ da turma será impressa e disponibilizada a todos alunos professores da instituição, além de ser compartilhada no blog e na plataforma *fanfics*. O grupo deverá permitir o acesso dos leitores aos autores por meio das redes sociais.

A proposta de REA pensado para a narrativa de *Star Wars*, foi estruturada na trilogia original em sete filmes, ***Star Wars* Episódio IV: Uma Nova Esperança**, ***Star Wars* Episódio V: O Império Contra-Ataca** e ***Star Wars* Episódio VI: O Retorno de Jedi**. Na nova trilogia *Star Wars*, os filmes são: ***A Ameaça Fantasma***, ***Star Wars: Ataque dos Clones*** e ***Star Wars: A Vingança dos Sith*** que acontece em tempo narrativo cronológico anterior à original. Estes filmes mostram a República lutando contra inimigos totalitários, logo em seguida o senador *Palpatine* (*Darth Sidious*), em nome da segurança de todos, declara a extinção da República, mas antes de declarar o fim, ele patrocina a criação de um exército de clones. Para terminar de concretizar seus planos, o senador *Palpatine* teve que eliminar a existência dos

*Jedis* e de sua “religião” da Força. Os *Jedis* eram uma única resistência possível para a Democracia.

Para trabalharmos com o potencial educacional da narrativa transmídia vamos utilizar como estratégia a narrativa complexa presente nos filmes *de Star Wars*, já que estas são um produto cultural conhecido em diferentes gerações. A proposta pensada é promover o fazer engajamento da narrativa com o conteúdo programático que se relaciona às orientações curriculares (PCN) Ciências Humanas e suas Tecnologias no 4º ano do ensino fundamental, especificamente para o tema República e Democracia.

O professor poderia articular os vários conteúdos da história do Brasil com o objetivo de discutir o tema da democracia, utilizando o universo ficcional de *Star Wars*, uma vez que a democracia no Brasil sofreu e sofre vários ataques desde que foi instituída. A estratégia de utilizar a narrativa transmídia no espaço escolar aponta como possibilidade disponibilizar ferramentas atrativas aos alunos e assim desenvolver habilidades lúdicas, como por exemplo, a criação de *Fanzines* ou Histórias em Quadrinhos (HQ) a partir do universo ficcional *Star Wars*. Os alunos criariam conteúdo sobre democracia utilizando os personagens do enredo, utilizando uma das várias plataformas para construção de HQ disponíveis de forma gratuita na internet.

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.

## **Conclusão**

Nesse novo cenário de mudanças tecnológicas e revoluções no campo midiático os consumidores estão se relacionando e produzindo novos conhecimentos, veiculando esses conhecimentos por meio de múltiplos meios de comunicação, assim também reflete nas mudanças culturais, já que os usuários interagem entre si em vários espaços geográficos, a necessidade de como atender as pessoas estão modificando. “As novas mídias apresenta caminhos inovadores para aprender a ensinar, visto que a aprendizagem e a construção do conhecimento baseiam-se na diversidade de opiniões e na realização de eventos comunicativos” (LIMA, VERSUTI, SILVA, 2015, p.12) a narrativa transmídia seria o caminho, já que ela possibilita que a história seja expandida em diversas plataformas e mídias diversificadas.

Se o conteúdo das histórias *Superman* e *Star Wars* 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 conteúdo 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.

Seguindo os fundamentos desta pesquisa, o desdobramento esperado para este estudo seria que as informações aqui relatadas e principalmente as propostas educacionais sugeridas, pudessem ser compartilhadas, com licença livre na plataforma da UFG/Regional Jataí, principalmente, por que se tratar um investimento da instituição na formação profissional e na busca de conhecimentos, que deveria ser compartilhado com todos. Seria válido que as produções acadêmicas tivessem um ambiente de exposição do trabalho dos alunos e professores, para que a comunidade acadêmica conhecessem as suas próprias produções, porém a universidade ainda não disponibiliza este recurso.

## **Referências**

AMIEL, Tel. *Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais*. In: Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de L. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2012. p. 17-33.

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 junho de 2016.

CREATIVE COMMONS. Disponível em: <http://www.creativecommons.org.br/>. Acesso em: 15 maio de 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2ª ed. 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.

FARIA, Juliana Guimarães. *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.

GOMES, Suely, FIALHO, Janaina y SILVA, Elder do Couto. *Competência informacional de agentes envolvidos no Ensino a Distância da Universidade Federal de Goiás – Brasil*. Revista Interamericana de Bibliotecología, 2013, vol. 36, nº 1, pp. 47-62.

GOSCIOLA, V.; VERSUTI, A. *Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta*. In: OKADA, A. (Ed.) (2012) *Open Educational Resources and Social Networks: Co-Learning and Professional Development*. London: Scholio Educational Research & Publishing. Disponível em: <[http://oer.kmi.open.ac.uk/?page\\_id=428](http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428)>. Acesso em: 06 fev.2016

GOSCIOLA, Vicente. *Narrativa Transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação*. Quaestio, Sorocaba, v. 3, n. 2, p. 117-126, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br>> Acesso em: 17 fev. 2016.

OKADA, Alexandra. *Colearn 2.0: coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais*. Revista e-curriculum, São Paulo, v.7, n.1,p. 1-15, 2011. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=76619165010>>. Acesso em: 09 de jun. 2016.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2007.

MCLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media)*. 12ª ed. São Paulo: Cultrix, 2002.

KINDER, M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1993.

RENÓ, Denis P.; VERSUTI, Andrea; RENÓ, Luciana T. L., *Transmediação e conectivismo: contemporaneidade para a educação*. In: LINHARES, Ronaldo N.; LUCENA, Simone;

SILVA, Daniel David Alves da, *Superman e Educação Colaborativa: Uma Proposta de Coaprendizagem por meio de Transmediação Narrativa*, 2015, 145 f., Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Tiradentes (UNIT), Aracaju, SE.

PRETTO, N.L. (Org.) *Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas*. São Paulo e Salvador: Casa da Cultura Digital e EDUFBA, 2012.

SANTOS, Edméa. Org.; ROSSINI, Tatiana Stolella Sodr . *Design interativo aberto: uma proposta metodol gica para a forma o de professores autores na cibercultura*. p. 65-82, 2015.

REA. Rea no Brasil, dispon vel em: <<http://rea.net.br/site/rea-no-brasil-e-no-mundo/rea-no-brasil/>>, UNESCO. *UNESCO and education: "Everyone has the right to education"*. UNESCO, Paris, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Como usar as hist rias em quadrinhos em sala de aula*. In: RAMA,  ngela (Org.); VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as hist rias em quadrinhos em sala de aula*. 3<sup>a</sup> ed. S o Paulo: Contexto, 2006. UNIVERSO HQ. Dispon vel em: <[www.universohq.com/quadrinhos/2005/hq\\_cenas.cfm](http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/hq_cenas.cfm)>. Acesso em: 28 maio de 2016.

VERSUTI, Andrea (Org.). *As Redes Sociais e seu impacto na cultura e na educa o do s culo XXI*. Fortaleza: Editora UFC, 2012. p. 55-83.