



CULTURA DA CONVERGÊNCIA E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: MAPEANDO AS CONTRIBUIÇÕES DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIAS

Daniel David Alves da Silva¹
Daniella de Jesus Lima²
Andrea Cristina Versuti³

1. Introdução

Com a introdução das tecnologias no processo educacional 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 trabalho acerca das implicações deste cenário na Educação, com ênfase nas metodologias que podem ser utilizadas e na elaboração de conteúdos para a Educação a Distância (EAD).

Com isso, apresentamos algumas reflexões sobre a narrativa transmídia (*Transmedia Storytelling*) – esta pode ser considerada como a interação entre as produções ficcionais disponibilizadas em diversas mídias, ou seja, uma narrativa complementando a outra e não apenas somando-se. Sendo assim, a narrativa transmídia é um meio diferente de contar histórias, ampliadas também no campo educacional, com a presunção da intensa interatividade do sujeito com a interface e a profícua interação dos sujeitos envolvidos no seu processo comunicacional.

Esses conteúdos digitalmente desenvolvidos permitem uma compreensão ampliada de significado que independente dos caminhos da leitura, garantem que o sujeito ao se deparar com uma parte, tenha compreensão do mínimo do conteúdo. Sendo assim,

¹ Graduando do último período do curso de licenciatura em Letras Inglês da Universidade Tiradentes (Unit). Participa do Grupo de Pesquisa em Educação, Filosofia e Imagem (GEFI) e do Grupo de Pesquisa sobre Comunicação, Educação e Sociedade (GECES), ambos na referida instituição. E-mail: dandavias@gmail.com.

² Graduanda do 5º período do curso de Letras Português pela Universidade Tiradentes (UNIT) e pesquisadora através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PROBIC - UNIT) no Projeto Estudo e aplicações de conteúdos transmidiáticos para a Educação a Distância – Unit, sob orientação da Profa. Dra. Andrea Versuti. E-mail: daniellalima90@gmail.com.

³ Socióloga e Doutora em Educação e Tecnologia pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. Atualmente membro do corpo docente do Mestrado em Educação e Comunicação da Universidade Tiradentes - UNIT – SE onde desenvolve projeto de pesquisa sobre narrativas transmídias e possibilidades para educação a distância. Membro do grupo de pesquisa GECES, Educação, Comunicação e Sociedade e do Grupo de Pesquisa e GEFI Educação Filosofia e Imagem, ambos cadastrados no CNPQ. Dedicar-se a estudos relacionados ao uso de novas tecnologias na Educação, Ensino a Distância e Usabilidade. E-mail: andrea.versuti@gmail.com.

cada fragmento é independente, ainda que exista uma relação de contextualização entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia e hipertextualidade.

A partir dos resultados de uma pesquisa qualitativa, o artigo discute através das características e dos dados de três narrativas transmídia (*Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*) como podem ser elaborados conteúdos transmidiáticos a serem utilizados na educação, sobretudo em ambientes hiperativos tais como, celulares, tablets, ambientes virtuais de aprendizagem – AVA.

Com isso, temos a intenção de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isso porque, ainda que as narrativas transmídia na produção coletiva de significados esteja geralmente associada à união de recursos e habilidades para fins de entretenimento, temos convicção de que é possível também pensar estas potencialidades para fins educacionais, principalmente através de cenários virtuais.

2. Cultura da Convergência e as Narrativas Transmídia

As mídias têm passado por um processo migratório de interfaces e plataformas com o objetivo de atender às necessidades específicas dos indivíduos. Assim, 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.

No livro *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins destaca que a convergência não é apenas um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas também é um processo de transformação cultural, no qual é possível identificar novos graus de participação dos fãs, novas ligações com os conteúdos, novas orientações para o marketing contemporâneo, novas leis de direitos autorais, novos meios de aferir audiência. Ou seja, devido a diversidade 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, e sim o usuário.

O cenário da comunicação vivencia, atualmente, uma mudança diferente das vividas anteriormente pela sociedade. Na verdade, trata-se de uma convergência de

linguagens para a construção de discursos compostos 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, cinema, impresso ou mesmo em redes sociais, tudo produzido por dispositivos portáteis, preferencialmente aparelhos de telefonia celular, o que promove maior mobilidade. Por fim, podemos perceber sua utilização em conjunto, construindo uma mensagem final, esse 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 maior proximidade com o real. A partir do desenvolvimento da web 2.0, tornou-se 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, além de ser também possível ampliar os espaços de transmissão pela rede.

Um importante espaço de encontro entre usuários está redes sociais desenvolvidas, especialmente o Facebook e a blogosfera, além do microblog Twitter, que possuem pertinente difusão e oferecem recursos diversos para sua utilização. Estes espaços, denominados não-lugares por Augé (2007), fazem uso da 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 personalização do ambiente, seja no visual ou nas informações. Os espaços para postar fotografias também são frequentemente utilizados, pois desta forma o ambiente virtual fica próximo a sala de visitas de uma casa. Porém, os recursos seguem adiante, como a divulgação de vídeos e também os diálogos entre os amigos virtuais, aumentando ainda mais a sensação de um lugar real virtual (Augé, 2007).

Dan Gillmor (2005) define a sociedade contemporânea, como os detentores da mídia. A partir da possível construção de um endereço virtual na blogosfera, o usuário deixa de ser apenas receptor e passa a ser também emissor. Este então assume o papel de



colaborador, ou seja, coautor. O termo coautoria, inclusive, está sendo difundido por diversos pesquisadores para tratar de ambientes atuais de comunicação, especialmente o da web 2.0, quando surge a possibilidade de produção de espaços na blogosfera.

O contexto atual revela profundas alterações nos sistemas de comunicação e informação. Resultando principalmente na mudança significativa do papel desempenhado pela audiência que não se contenta mais em ser apenas “espectadora”, mas que busca interagir e participar, construir e resignificar suas experiências e sua relação com os meios de comunicação e com os produtos culturais oferecidos por estes: 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 ações emergentes ultrapassam as fronteiras nacionais, econômicas e sociais.

A Internet, além de apresentar certa facilidade ao acesso de informações, pode também interferir na forma como estas informações serão utilizadas na aprendizagem de conteúdos significativos. Através destes novos meios, as mensagens veiculadas de maneira instantânea são mais suscetíveis à interferência do leitor/receptor. Este pode contribuir na sua produção, tornando-se assim autores ou coautores de um determinado conteúdo.

Com as possibilidades trazidas pelos novos meios, vislumbra-se uma nova maneira de alcançar a realidade que nos cerca, bem como a criação de novos anseios e expectativas. A interatividade, por exemplo, traz uma mudança fundamental em muitos aspectos da nossa vida e nos processos de aquisição qualitativa - e não somente quantitativa - do conhecimento.

Assim, a instauração coletiva será realizada cada vez mais em ambientes e domínios inteligentes que se reconstruem ligeiramente, 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 indivíduos e organizações encontram-se cotidianamente expostos às mais diferentes interfaces: livros, computador, celular, revistas, tablets etc. Utilizando-as para os mais diferentes fins: divertir, educar, vender, de produtos a ideias e também para contar histórias.

Dentre os estudos de Jenkins, no livro *Cultura da Convergência* (2009), o autor destaca a multiplicidade destas mudanças no âmbito da comunicação. Segundo Henry Jenkins, 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 diversidade de plataformas, os consumidores são instigados a procurar informações, a fazer conexões em meio a conteúdos presentes em várias mídias. Em suma, não é a plataforma que converge, mas o usuário.

Essa migração entre mídias é possível graças às conexões de rede existentes na sociedade moderna. Este contexto conduz ao surgimento de novas práticas narrativas que visam entreter a audiência, através da migração pelos 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 as principais características presentes na mitologia inicial para serem consumidos pela sua expressão emocional”.

Essa nova cultura, a cultura da convergência, propõe ao marketing atual o desafio contínuo, proveniente da necessidade de um planejamento transmídia. Ou seja, é preciso consolidar esta ideia de como as marcas podem contar histórias em diferentes plataformas de mídia, criando assim novos produtos de entretenimento.

Por conta da transmídiação entre as diversas plataformas, os produtos sofrem alterações resultantes de uma participação do sujeito/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 entreter, trabalhar e educar.

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

Outro fator presente na definição da convergência é a cultura participativa. O grande fluxo de informações exige cada vez mais 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, ao invés de individualistas.

A convergência ajuda a contar melhores histórias, a vender marcas e a atrair consumidores diversos, utilizando-se para isso das múltiplas plataformas de mídia. Já que está presente em diversas plataformas, conseqüentemente atrairá sujeitos de múltiplos perfis. Mas, para isso, não há como copiar modelos anteriores, é preciso criar e adaptar novas possibilidades a partir dos caminhos já traçados.

Diante dessas considerações, podemos dizer que a interatividade tem sido conceito principal para caracterizar as mídias atuais em oposição às tradicionais, as quais tinham o público como mero receptor de conteúdos. Já nas mídias atuais, o público através da interação possível nestas, tornam-se coautores dos conteúdos em questão, dando opiniões, comentando, editando etc.

A busca de diferentes formas de interação e 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, por exemplo, quando se adota a noção bakhtiniana de linguagem, quando se tem o dialogismo como 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.

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

3. O Potencial das Narrativas *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*

Para que o uso das narrativas transmídia apresentem resultados vantajosos para a educação é necessário que esta narrativa possua uma franquia atraente não só para jovens como também para adultos, estes devem sentir interesse no objeto de trabalho/estudo. Dentre as narrativas que possuem grande potencial entre estes sujeitos, o projeto dedicou-se 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 estreada autora britânica J. K. Rowling⁴ 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 chegam 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*⁵ 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 1997⁶. A franquia também possui um site criado pela própria autora dos livros, o *Pottermore* (<http://www.pottermore.com>) que foi feito 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 (encontra-se disponível desde o dia 14 de abril de 2012) e só foi liberado para o primeiro milhão de fãs, que participaram de um concurso cultural antes da inserção como usuários do site.

Heroes é uma série de TV criada por Tim Kring, teve estreia em 2006 com a primeira temporada que apresentou 23 episódios, estes tiveram uma média de 14 milhões de telespectadores cada um, apenas 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/>), onde pode 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

⁴ 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.

⁵ Internato de magia para jovens bruxos com idades entre onze e dezessete anos, principal cenário dos livros da série *Harry Potter* de JK Rowling.

⁶ Lista de prêmios disponível no site da editora Bloomsbury: <http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards>. Acessado em: 23/07/2012.

3 volumes, livros contendo histórias originais também foram lançados. Hoje todos esses produtos culturais estão disponíveis no site oficial da série, o *Heroes: Evolutions*.

A franquia *Matrix* foi criada por Andy e Larry Wachowski, 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 série 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 sua 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 de interação entre o fã e o universo da narrativa. Essas franquias exploram seu potencial de formas diferentes, fazendo uso dos meios que melhor desenvolvam sua história, ou ainda, seu universo ficcional.

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 educação, propondo aos alunos, novas formas de aprendizagem através do potencial transmidiático presente nas narrativas. 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 histórias, 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.

4. Contribuições das Narrativas Transmídia para a Educação

Na medida em que se amplia a inserção das tecnologias no processo educacional e compreendendo a convergência midiática como uma transformação cultural que vai além da integração de mídias, buscamos refletir sobre as implicações deste novo cenário na educação. Neste cenário é onde se abre no momento as experiências com narrativa transmídia em educação.

Se a 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 outro ponto de vista. Surge então a narrativa transmídia, uma forma de contar uma determinada história, aproveitando características da “original”, e também 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*, narrativas criadas por fãs, os quais não possuem interesse em lucrar com suas produções. Baseando-se numa determinada história, eles desenvolvem narrativas utilizando personagens, cenários e outros elementos que estão presentes na original. Vale ressaltar que essas produções de fãs existem há muito tempo, mas com o advento das tecnologias e facilitação do acesso à internet, essas histórias representam atualmente um grande potencial na rede. Se a narrativa transmídia possui elementos que a expandem com, livro, série de TV, filme, *game*, história em quadrinho, animação, vídeos, uma *fanfic* pode ser também elemento de uma narrativa transmídia.

A prática do projeto transmídia em escolas é algo relativamente novo no Brasil. A potencialidade dessas novas criações reside no fato de que nesse 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, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia⁷ e

⁷Sobreposição de mídias feita com uso de hipermídia aliada ao controle do usuário e interatividade do mesmo. (Baldessar; Antunes e Rosa, 2009).

hipertextualidade⁸.

No universo das *fanfics*, para se produzir uma história, é necessário outro fator além de existir uma série, filme, livro ou história favorito. 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, de 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)

Como afirma Nalin Sharda (2009, p. 2) a potencialidade de se trabalhar com narrativas transmídia na educação, 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 induzir 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.

5. Conclusão

Narrativas transmídia são histórias que se desenrolam em diversas plataformas de mídia a partir de uma história “original”, estas narrativas servem para aprimorar o

⁸Texto não-sequencial, que deixa o leitor livre para “seguir” seu próprio caminho de leitura. (Baldessar; Antunes e Rosa, 2009).

conhecimento dos sujeitos sobre um universo ficcional. Ou seja, temos aqui uma das narrativas (*Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*) citadas como o universo ficcional e as *fanfics* como as narrativas que são criadas por fãs e divulgadas através de diversas mídias. Com as *fanfics* surgem os *fandoms*, que são comunidades de sujeitos com interesses em comum, que trabalham de forma colaborativa na produção das histórias, esta colaboração faz com que os fãs se interessem mais pela produção das *fanfics*.

O uso das narrativas transmídia na educação é algo novo no Brasil, mas que se usada pode render vantagens para o processo educacional, 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 da maioria dos discentes.

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 aqui o potencial de 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 história original e de sua mitologia.

Assim, a partir das relevâncias dos dados aqui apresentados, concluímos que a inserção e aplicação dessas narrativas 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 transmídia.

Referências

AUGÉ, Marc. **Por una antropología de la movilidad**. Madri: Gedisa, 2007.

Awards for the Harry Potter books. Disponível em:

<http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards/>. Acesso em: 25/07/2012.

Baldessar, M. J., Antunes, T. M., & Rosa, G. L. **Hipertextualidade, multimídia e interatividade**: três características que distinguem o Jornalismo Online, 2009. Disponível em:

http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_a_rt22.pdf. Acesso em: 24/07/2012.

Borelli, Silvia. **HARRY POTTER**: produção, consumo e estratégias de entretenimento, 2007. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_259.pdf. Acesso em: 25/07/2012.

FanFiction.Net. Disponível em: <http://www.fanfiction.net/>. Acesso em: 30/07/2012.

FLOREIOS E BORRÕES. Disponível em: <http://fanfic.potterish.com/index1.php>. Acesso em: 23/07/2012.

GILLMOR, Dan. **Nós, os media**. Lisboa: Editorial Presença, 2005.

Gosciola, Vicente; Versuti, Andrea. **Narrativa Transmídia e Sua Potencialidade na Educação Aberta**, 2012. Disponível em: http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428. Acesso em: 06/08/2012.

HEROES. Disponível em: <http://www.nbc.com/heroes/>. Acesso em: 24/07/2012.

HEROES BRASIL BLOG. Disponível em: <http://heroesbrasil.blogspot.com.br/>. Acesso em: 24/07/2012.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

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

MARTINS, Cecília. **A Cultura da Convergência e a Narrativa Transmídia**, 2009. Disponível em: <http://opiniaoenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia/>. Acesso em: 25/07/2012.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SHARDA, Nalin. Using Storytelling as the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. **Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement**. Pratas: University of Patras. p.67-82, 2009.

THE MATRIX 101. Disponível em: <http://www.thematrix101.com/>. Acesso em: 24/07/2012.



VARGAS, M. L. B. **O Fenômeno Fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.