

Os princípios da lógica da narrativa transmídia no planejamento de aulas EaD

The principles of transmedia narrative logic in planning of Distance Education classes

ROSEMARI LORENZ MARTINS

Universidade Feevale

CLAUDINI FABRÍCIA MAURER PEDRUZZI

Universidade Feevale

ISA MARA DA ROSA ALVES.

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo: O objetivo do presente trabalho é verificar em que medida o conceito de transmídia pode contribuir para a organização de materiais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). O AVA é aqui considerado um gênero digital e parte-se do pressuposto de que a lógica da narrativa transmídia possa ser a ele associado a fim de tornar aulas a distância mais atrativas e próximas da realidade do aluno. A metodologia da pesquisa segue as seguintes etapas: a) pesquisa bibliográfica sobre a) Cibercultura, Lévy (1999) e Santaella (2004); b) Narrativa Transmídia, Jenkins (2009); c) Gênero Digital, Marcuschi e Xavier (2004), Marcuschi (2008) e Marcuschi (2005); b) observação estruturada não participante para criação de uma lógica de criação de materiais a partir da lógica da narrativa transmídia, de Jenkins (2009b), e os princípios mais gerais de elaboração de materiais para ambientes digitais de Lopes e Alves (2011), bem como as recomendações de Laurel (2001).

Palavras-chave: Ambiente Virtual de Aprendizagem. Educação a distância. Gênero Digital. Narrativa Transmídia.

Abstract: The objective of this work is to verify in which dimension the concept of transmedia can contribute to the organization of materials in Virtual Environments of Learning (VLE). The VLE is considered a digital genre and it is based on the assumption that logic of transmedia narrative can be associated to it in order to make distance education classes more attractive and closer of the learners. The methodology of this study minds the following steps: a) bibliographical research about Cyberculture, Lévy (1999) and Santaella (2004); b) transmedia narrative, Jenkins (2009); c) Digital gender, Marcuschi & Xavier (2004), Marcuschi (2008) and Marcuschi (2005); d) a non-participant structured observation to create a logic for creating materials from the logic of the transmedia narrative, by Jenkins (2009b), and general principles of material elaboration for digital environments by Lopes & Alves (2011), as well as Laurel's (2001) recommendations.

Keywords: Virtual Environment of Learning. Distance Education. Digital Gender. Transmedia Narrative.

MARTINS, Rosemari Lorenz; PEDRUZZI, Claudini Fabrícia Maurer; ALVES, Isa Mara da Rosa. Os princípios da lógica da narrativa transmídia no planejamento de aulas EaD. *Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, v. 20, n. 4, p. 189-202, dez. 2017.

1 Introdução

Como motivar o aluno que está na sala de aula, seja ela presencial ou virtual, quando ele está rodeado por um mundo de conteúdos, produtos e oportunidades de entretenimento incríveis disponibilizados pela internet a cada toque do dedo indicador?

Os novos meios criam novas expectativas nas mais variadas áreas, também na educação. Castells (1999) afirma que as mudanças trazidas pela tecnologia estão presentes em todas as áreas da sociedade, assim como suas aplicações e consequências. Vivemos, portanto, em uma cultura digital, ou seja, as possibilidades comunicacionais ampliam-se a cada dia e, por esse motivo, o perfil dos usuários das tecnologias também vem se modificando (JENKINS, 2009). Essa é a razão pela qual não nos deparamos mais com um receptor antes passivo à espera somente de digerir os conteúdos tanto informacionais quanto educacionais repassados pelas mídias tradicionais. Essa transformação cultural também provoca o que Jenkins (2009) chama de convergência de mídias, pois somos incentivados a procurar novas informações e a fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. Tal busca por conexões de informações e de conhecimentos em meio a mídias diversas nos remete a pensar e conhecer a lógica da narrativa transmídia, conceito advindo da convergência de mídias, que é, para Jenkins (2009 p. 140), o “[...] processo onde os elementos integrais de uma ficção são sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição para criar uma experiência unificada e coordenada de entretenimento”.

Os conteúdos que se desenvolvem com base nos princípios da narrativa transmídia não podem se readaptar simplesmente de uma mídia para outra, como, por exemplo, o conteúdo desenvolvido em forma de um jogo de videogame não se readapta simplesmente para um filme, ou seja, a readaptação do conteúdo não é suficiente na era da convergência atual (JENKINS 2009), é preciso planejar atividades estratégicas que se encaixem e completem.

Buscamos, dessa forma, no presente trabalho, identificar as potencialidades da lógica da narrativa transmídia e, se possível, aplicá-las na educação. Trata-se, por conseguinte, de um trabalho que busca aplicar a mesma lógica e os princípios utilizados na elaboração de materiais transmidiáticos da área da comunicação e do entretenimento em um planejamento de aula para Educação a Distância (EaD). Esses princípios são os seguintes: Potencial de compartilhamento X Profundidade; Continuidade X Multiplicidade; Imersão X Extração; Construção de Universos; Serialidade; Subjetividade; Performance.

O que geralmente ocorre na elaboração dos materiais transmidiáticos é que uma narrativa, ou seja, uma história é dividida em pedaços menores disponibilizados em mídias diferentes, aquelas que melhor desempenharem determinada função. A grande narrativa ou história é substituída pelos conhecimentos abordados em determinada aula, e o aluno é levado a buscar determinadas informações em diferentes mídias e canais.

A EaD, modalidade de ensino que hoje se consolida basicamente por meio de sistemas de gerenciamento de conteúdo e de aprendizagem, que são conhecidos por diferentes denominações - e a adotada aqui é Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). O AVA é o espaço

de interação e comunicação entre os participantes de um curso ou de uma atividade acadêmica na modalidade de ensino a distância.

O AVA, neste trabalho, será analisado a partir da noção de gênero textual discursivo de Bakhtin (1997) é, no entanto, relevante destacar, já aqui na introdução, o fato de que, na visão Bakhtiniana, conforme Marcuschi (2005), um novo meio tecnológico interfere no instrumento comunicativo com propósitos específicos como forma de ação social, o qual também interfere na natureza do gênero produzido.

Erickson (1997, apud MARCUSCHI, 2005, p. 24) sugere observar os seguintes aspectos em relação ao discurso online, que serão detalhados ao longo do trabalho:

- propósito comunicativo do discurso;
- natureza da comunidade discursiva;
- regularidades de forma e conteúdo da comunicação, expectativas subjacentes e convenções;
- propriedades das situações recorrentes em que o gênero é empregado, incluindo as forças institucionais, tecnológicas e sociais que dão origem às regularidades do discurso.

Os gêneros que emergem do contexto da internet são dinâmicos e flexíveis por terem, em sua composição, os links, os quais estabelecem um elo com outras páginas do mesmo tipo e, por isso, podem ser chamados de hipertextos. Xavier (2004) diz que textos que circulam na internet podem ser entendidos como uma “forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e condiciona à sua superfície formas outras de textualidade ” (XAVIER, 2004, p. 171).

Os recursos do hipertexto não se apresentam somente sob a forma verbal (texto), mas também como recursos semióticos, como os ícones. Através dos ícones ou hiperlinks, o leitor constrói a significação que o texto assume, tornando cada leitura uma construção particular (XAVIER, 2004). Sendo assim, as diferentes ferramentas dispostas em um AVA não são vistas neste trabalho como meras ferramentas, porque cada uma delas tem um objetivo diferente e porque cada uma estabelece uma situação de comunicação diferente para cada um dos participantes.

2 Narrativa Transmídia

A partir do surgimento do ciberespaço e, conseqüentemente, da cibercultura, surge também um novo tipo de leitor, o leitor imersivo, o qual, conforme Santaella (2004, p. 47), é “[...] aquele que navega através de dados informacionais híbridos”. Essa hibridização de tecnologias e de linguagens se chama hoje de convergência das mídias.

Para Jenkins (2009), a convergência de mídias representa uma transformação cultural, na medida em que os indivíduos são incentivados a procurar novas informações e a fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. Jenkins (2009) adota convergência como a palavra que define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Talvez, em um conceito mais amplo, ainda conforme o autor, a

convergência refira-se a uma situação em que múltiplos sistemas midiáticos coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente.

Assim como o conteúdo passa por esses múltiplos sistemas midiáticos, a pessoa que acessa a esse conteúdo também passará fluidamente por cada uma dessas mídias em busca de fazer conexões, como, por exemplo, após ouvir uma notícia no rádio, poder conferir a informação mais completa no site da estação e confrontar o texto da mesma notícia com o de outros canais informativos na internet.

As mídias colidem e contemplam-se na cultura da convergência, que, consoante Jenkins (2009), surge da relação entre três conceitos:

- a. convergência dos meios de comunicação;
- b. cultura participativa;
- c. inteligência coletiva.

Compreendemos a convergência tecnológica ou dos meios de comunicação como uma transformação cultural que vai além da interação de dispositivos técnicos, tal como foi defendida por Henry Jenkins (2009). Para ele, a convergência não está apenas no processo tecnológico, mas também em um processo de transformação cultural no qual é possível identificar novas formas de engajamento das pessoas que interagem com os conteúdos dispostos nas plataformas. Dada a diversidade de plataformas nos dias atuais, não é a plataforma que converge, mas os consumidores, que são instigados a pesquisar, procurar e conectar as informações, as quais, por sua vez, estão dispostas em várias mídias. Para Santaella (2001, p. 38), um só receptor vai adquirindo várias facetas da informação à medida que passa de uma mídia para a outra: de ouvinte a espectador, de espectador a leitor, enquanto vai gradualmente formando sua opinião acerca da realidade a partir da multiplicidade de fontes.

Os consumidores discutem cada vez mais sobre as mídias que consomem, e o consumo, por esse motivo, torna-se um processo coletivo, uma vez que a convergência das mídias permite modos de audiência comunitários, em vez de individualistas. Esse processo Jenkins (2009) chama de cultura participativa.

Jenkins (2009) busca em Lévy (1999) fundamento para defender a ideia de que nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático, inicialmente utilizado para fins recreativos, mas, em seguida, para fins mais sérios. O conhecimento de um determinado assunto é construído a partir do envolvimento das muitas partes presentes no processo de comunicação, e é a interação entre essas partes que garante a compreensão do que é oferecido (LÉVY, 1999).

Jenkins (2009, p. 43) alerta: “[...] a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final”. A convergência de mídias exige uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação e ocorre quando as pessoas assumem o controle das mídias, pois, para Jenkins (2009 p. 30), “a convergência não ocorre por meio dos aparelhos, mas, sim, dentro de cada cérebro dos consumidores e em suas interações sociais com os outros”. De acordo com o mesmo autor (JENKINS, 2009, p. 30), “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”.

Dessa forma, assim como o consumo, o conhecimento torna-se um processo coletivo para Jenkins (2009), que defende por inteligência coletiva o fato de que cada um de nós sabe algo e que, se juntarmos as peças, aprenderemos a usar esse poder em nossas interações diárias dentro da cultura da convergência. Ele (JENKINS, 2009 p. 47) afirma ainda que, “se os antigos consumidores eram previsíveis e estáticos; os novos são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou meios de comunicação, pois são conectados socialmente”. O autor salienta que a cultura da convergência é o futuro, mas está sendo moldada hoje. Logo, a convergência de mídias exige dos consumidores uma nova postura, uma postura ativa e coletiva, que também é exigida pelos princípios que regem a narrativa transmídia, detalhada na seção que segue.

Jenkins (2009b) elenca sete Princípios da transmídia para a elaboração de materiais. A proposta prevê os seguintes princípios:

- Potencial de compartilhamento X Profundidade;
- Continuidade X Multiplicidade;
- Imersão X Extração;
- Construção de Universos;
- Serialidade;
- Subjetividade;
- Performance.

3 Narrativa Transmídia, Educação e Educação a Distância

As oportunidades de aprender algo informalmente crescem a cada dia com o auxílio da tecnologia e da internet. Empresas, instituições de ensino e os próprios profissionais buscam cada vez mais novas soluções educacionais e encontram na modalidade EaD uma grande aliada para capacitar um grande número de pessoas. O conteúdo precisa, contudo, ser inovador, atraente e de fácil acesso quanto à sua formatação, para ser acessado de qualquer computador, *tablet* ou celular, assim como estar em formatos com os quais os alunos já estão acostumados a lidar.

Esse avanço das tecnologias torna possível a interação entre os alunos com atividades, por exemplo, de escrita colaborativa, permitindo modificações em tempo real dos conteúdos, como as *wikis*, que permitem uma escrita coletiva, sendo possível acrescentar e modificar ideias em um texto só. A Wikipedia é o exemplo mais recorrente para entender como esse processo acontece, pois nela os documentos estão em constante mudança devido às constantes modificações dos muitos autores.

Teorias da educação já provaram que as pessoas aprendem de formas diferentes, e a convergência de mídias pode proporcionar as mais variadas situações de aprendizagem quando pensada ou não por um professor.

A flexibilidade de horários, a facilidade de acesso e o baixo custo de produção de materiais contribuem para que a *transmídia* seja um dos grandes caminhos para capacitar e ensinar hoje.

O objetivo da utilização da lógica *transmídia* é fazer com que o aluno se torne um *caçador* que busque as informações ou partes da história nas mais variadas mídias e as compartilhe no grupo, fazendo assim do aluno o autor de sua história naquela disciplina, ou seja, do conhecimento.

Buscamos, na essência ou na lógica da narrativa *transmídia*, ideias para criar situações de ensino-aprendizagem mais personalizadas ou que sejam únicas para cada aluno. Para organizar o AVA a partir do conceito de *transmídia*, faz-se necessário estabelecer relação entre ele, a convergência e a *transmídia* com a elaboração de materiais para EaD. Na subseção seguinte, apresentamos o AVA como um gênero digital.

3.1 O Gênero digital AVA e a Transmídia

Conhecer o cenário da EaD e o AVA sob a perspectiva de gênero digital é indispensável para que possamos fazer as conexões necessárias entre a EaD e a *transmídia* em busca de aulas e de metodologias que proporcionem aos alunos melhores experiências e que, de fato, eles sejam autores de sua trajetória acadêmica.

A transição de um *site* para outro na internet é cada vez mais fácil e, como vimos, os *links* e os *hiperlinks* são responsáveis por isso. O AVA, como descrito nas seções anteriores, é um gênero digital que é composto por vários outros gêneros digitais através do hipertexto.

A relação entre o potencial da lógica *transmídia* e o gênero digital será feita a partir da noção de hipertexto, o qual, conforme Xavier (2002, p. 100), é “[...] uma tecnologia enunciativa que viabiliza a emergência de uma nova forma de acessar, produzir e interpretar informações de maneira multisensorial que se constitui no modo de enunciação digital”.

O AVA tem um potencial comunicativo diferenciado por favorecer a construção de diferentes textos e materiais didáticos. A interação é a característica principal do hipertexto, ou seja, no AVA, essa nova forma de organizar o texto convida o leitor a percorrer diferentes ordens e sequências de leitura (XAVIER, 2002).

A narrativa *transmídia* é entendida, neste trabalho, como a construção de mundos através da busca e da coleta de informações em diferentes plataformas de mídias que podem proporcionar diferentes experiências para cada aluno.

O aluno buscará informações transitando virtualmente por vários *sites* e canais distintos do ambiente digital além do AVA. O professor, portanto, disponibiliza no AVA as orientações para estimular movimentos migratórios de plataformas ou *sites*, e, dessa forma, cada aluno cria seu *universo*.

A participação ativa do leitor é exigida pelo AVA e a sequência dada na busca e na leitura de materiais é totalmente guiada por cada aluno. Como ressalta Braga (2005, p. 150), o texto não sendo apresentado com um ‘todo’ que tem começo, meio e fim, exige que o usuário, durante sua leitura, explore o conjunto de opções disponibilizadas pelos links e construa uma conexão coerente entre elas.

A interatividade permite ao aluno a possibilidade de se informar a partir de diferentes canais sobre um assunto, imergindo muito mais nele, sem se sentir instruído passo a passo pelo professor.

Braga (2005) diz que os recursos visuais e sonoros são alternativas promissoras na educação, pois podem levar o aluno a ativar seus conhecimentos prévios antes de iniciar uma leitura ou um estudo sobre o tema e é exatamente nesse aspecto que a lógica e os princípios da narrativa transmídia são baseados.

O aluno, nesse processo, não será mais um mero receptor de informação, mas um protagonista na busca de informações e conhecimento, pois a lógica da narrativa transmídia faz com que ele colete e transmita o que encontrou, de forma que todo conteúdo que é acessado é compartilhado após ser assimilado, como, por exemplo, citando artigos lidos, comentando *posts* de amigos, comentando em *blogs*, fóruns, vídeos e nas redes sociais.

O AVA e a narrativa transmídia têm como característica o acesso fácil e rápido a conteúdos interativos e participativos de qualquer lugar. Essas características, como visto, causam maior assimilação e interesse do público. O AVA permite abordar, a partir do hipertexto, os princípios da lógica transmídia, como será visto no capítulo seguinte, no momento da reelaboração do plano de aula ancorado nos princípios de elaboração de materiais transmidiáticos.

3.2 Planejamento de materiais transmidiáticos na EaD

Os princípios elencados por Jenkins (2009b) auxiliam no planejamento de materiais transmidiáticos na educação, pois, da mesma forma como o público deseja algo mais, algo que seja único e pessoal, algo que o torne parte daquele mundo, o aluno de hoje também tem esse desejo em relação ao seu processo de aprendizagem, desejando algo além de aulas expositivas e da transmissão de conhecimento.

Partimos do pressuposto de que um planejamento baseado na lógica da narrativa transmídia possa potencializar o engajamento e a aprendizagem colaborativa de conteúdos por parte dos alunos e também do professor, que deixará de exercer o papel de detentor do conhecimento para ser um mediador do processo de aprendizagem. Um projeto baseado na lógica da narrativa transmídia, na educação, assim como na comunicação, deve ser bem planejado, para que seu objetivo seja alcançado e para que o aluno não se perca pelo caminho, já que as possibilidades são variadas e cada um terá autonomia de percorrer caminhos diferentes de acordo com suas investigações e preferências.

Uma narrativa transmídia, como visto anteriormente, é uma grande história, dividida em partes, a história principal, porém, não conta tudo, porque é complementada por histórias adicionais. Outra característica que a torna mais singular ainda é que cada uma dessas histórias é veiculada por um meio de comunicação diferente, definido por ser aquele que melhor consegue expressá-las.

Para viver uma experiência plena em um ambiente digital, os espectadores - no caso da educação, os alunos - assumem o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história, conhecimentos, assuntos ou temas por meio de diferentes canais, comparando suas observações em grupo em *chats* e em fóruns de discussão *online* e colaborando para assegurar

que todos invistam tempo e energia e tenham uma experiência mais rica e consistente do ponto de vista da aprendizagem. Nesse contexto digital, considerando suas características de hipertextualidade, emergência e convergência, as experiências de trocas comunicacionais, conforme ressaltam Lopes e Alves (2011 p. 3), “[...] operam pelo princípio geral de conectividade (das pessoas entre si, mas também das pessoas com os artefatos tecnológicos e com os espaços geográficos)”.

Segundo Sharda (2009), atividades que envolvam os princípios da lógica transmídia potencializam os conteúdos pedagógicos, pois essas atividades já estão presentes no cotidiano dos estudantes, assim como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. A utilização desses recursos pode ajudar no desenvolvimento de estratégias metodológicas atendendo às demandas dos alunos, porque se adaptam ao seu contexto, considerando também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, suas particularidades e seus interesses. Sendo assim, a tecnologia é útil para o enriquecimento pedagógico por meio do desenvolvimento, da cooperação e do compartilhamento de ideias, de imagens, de vídeos e de músicas, o que pode ter como resultado um aprendizado mais reflexivo. Essa aprendizagem mais reflexiva que se busca é resultado de um material bem elaborado e pensado para o aluno percorrer os mais variados caminhos e mídias.

Enfatizamos que, para um processo de construção e desenvolvimento de conteúdo baseado nos princípios da lógica transmídia, cabe ao professor analisar e escolher as ferramentas midiáticas sintonizadas com o objetivo da atividade pedagógica e com o contexto dos alunos.

4 Metodologia

O presente artigo apresenta a pesquisa que teve como problema:

Em que medida o conceito de narrativa transmídia pode contribuir para a organização de materiais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem?

Essa questão geral de pesquisa desdobra-se nas seguintes:

Ao considerarmos um AVA como um gênero digital, que aspectos devem ser analisados para compreendermos sua macroestrutura?

Como se caracteriza a lógica da narrativa transmídia?

Como organizar um plano de aula a partir da lógica da narrativa transmídia?

Para buscar respostas às questões que norteiam o trabalho, desenvolvemos a pesquisa de acordo com os procedimentos de pesquisa bibliográfica, apresentando os autores utilizados na pesquisa, além de uma análise realizada para confirmar a hipótese de que o AVA é um gênero digital; o procedimento metodológico de observação foi adotado para conhecer o AVA, assim como as atividades e as interações que ali ocorrem, para, em um segundo momento, analisarmos a lógica de criação de materiais sob um viés da criação de materiais da narrativa transmídia, fundados em Jenkins (2009b), e os princípios mais gerais de elaboração de materiais para ambientes digitais de Lopes e Alves (2011), bem como as recomendações de Laurel (2001).

5 Discussão e resultados

5.1 Observação estruturada não participante

A observação não participante, ou seja, aquela em que o pesquisador não tem contato com a comunidade diretamente, uma vez que não se integra nela, mas observa de fora o que acontece, ocorreu durante um semestre no AVA Moodle em diversas disciplinas e por um semestre no AVA Blackboard. Cabe dizer que, mesmo que as pesquisadoras anteriormente tenham realizado vários cursos na modalidade de ensino a distância através de diferentes AVAs, a observação realizada para esta pesquisa serviu como ambientação e para obter conhecimento do contexto de aplicação das aulas, atingindo o objetivo dessa fase da pesquisa, que era conhecer o AVA e as interações que ali ocorriam, a fim de definir critérios para a interação professor-aluno e o tipo de atividades que mais são acessadas e as que possuem maior sucesso entre os alunos.

Os AVAs observados foram o Moodle e Blackboard, ambos, neste artigo, considerados gêneros digitais.

Avaliando as aulas observadas (comportamento que se manteve nas aulas ministradas), podemos dizer que poucos alunos participaram das atividades que não valiam nota. Os planos de aula das semanas sempre continham as orientações da semana, materiais e atividades, assim como os comentários relativos às atividades da semana anterior. Com o propósito de não mudar a lógica e a estrutura das aulas, observamos a composição das atividades em cada semana, que continha uma introdução da semana, com as orientações das atividades e dos materiais, assim como as atividades que os alunos teriam para realizar. Os materiais e as atividades eram disponibilizados por meio de *hiperlinks*, assim como os materiais básicos e complementares. Tal estrutura não mudou muito de um AVA para outro.

5.2 Análise dos princípios à luz de um planejamento didático ideal de materiais para EaD

Cada princípio da transmídia para a elaboração de materiais de Jenkins (2009) é abordado a partir das etapas de elaboração de materiais didáticos digitais e de atividades para EaD.

Potencial de compartilhamento X Profundidade: O conteúdo compartilhado deve motivar o espectador a compartilhá-lo, explorando profundamente o conteúdo de uma ficção pela qual ele se interessa.

Continuidade X Multiplicidade: Utilizar versões alternativas dos personagens ou universos paralelos das histórias para expandir o conteúdo.

Imersão X Extração: O espectador, ao entrar no universo do conteúdo, deve se sentir entrando em um parque temático da história/do conteúdo em questão.

Construção de Universos: A extensão do conteúdo deve ser prevista desde o início da construção e do desenvolvimento do conteúdo, para tornar possível a criação de elementos não diretamente relacionados à narrativa principal, os quais dão uma descrição mais rica do universo em que essa narrativa se desencadeia.

Serialidade: Utiliza um conceito espalhando pedaços menores da história em diversas mídias, criando expectativa acerca dos novos episódios, estejam eles na mesma mídia ou em mídias diferentes.

Subjetividade: O assunto central é trabalhado através de outros olhares, como, por exemplo, o de personagens secundários, considerando cuidadosamente quem conta a história.

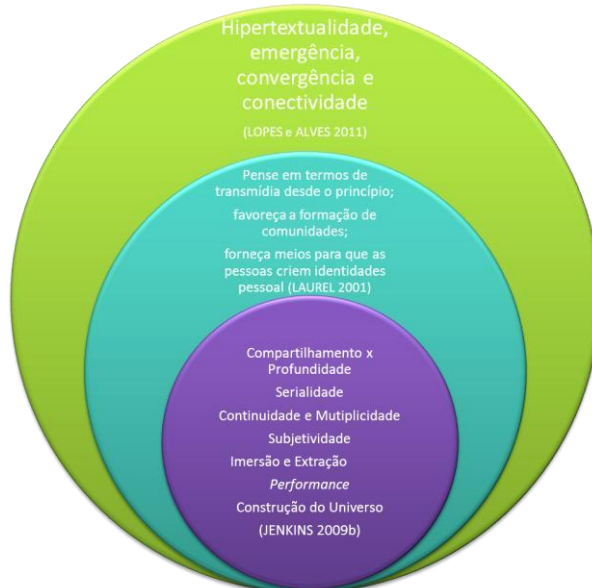
Performance: Levar os leitores ou espectadores a produzirem conteúdo que pode ser utilizado no próprio produto transmídia. As *performances* (criações do espectador) podem acontecer a convite do criador do conteúdo ou podem ser iniciativas dos espectadores.

A adaptação dos princípios, *a priori*, demonstra que é possível aplicá-los ao longo de um planejamento EaD. A Figura 1 mostra a abordagem dos princípios em uma lógica de mais geral para específica.

A hipertextualidade, a emergência, a convergência e a conectividade são os princípios mais gerais e que, conforme Lopes e Alves (2011), devem estar presentes em qualquer planejamento de aulas em ambientes digitais.

As recomendações de Laurel (2001) para a construção de conteúdos transmidiáticos - pensar em termos de transmídia desde o princípio; favorecendo a formação de meios para que as pessoas criem identidades pessoais - complementam os sete princípios de Jenkins (2009b), que estão no centro da ilustração.

Figura 1- Princípios a serem seguidos no planejamento de aulas EaD



Fonte: elaborada pelas autoras

O aluno está imerso nas diferentes mídias enquanto pesquisa e coleta as informações sobre o assunto e também trabalha com as atividades dispostas no AVA, contemplando, dessa forma, os princípios de hipertextualidade, emergência, convergência e conectividade (LOPES e ALVES, 2011).

A transição que ocorre de um *site* para outro a partir do AVA é proporcionada pelos *links* planejados e disponibilizados pelo professor. Por isso, a integração dos mais diversos recursos

proporcionados pela tecnologia favorece a construção de diferentes textos e de materiais didáticos, tendo em vista a narrativa a ser construída por cada aluno. Isso porque o aluno buscará informações transitando virtualmente por vários *sites* e canais distintos do ambiente digital, além do AVA.

O professor, portanto, disponibilizará no AVA as orientações para estimular movimentos migratórios de plataformas ou *sites* e cada aluno, dessa forma, criará seu *universo*; paralelamente, o aluno terá à sua disposição materiais e atividades que busquem alcançar as competências do domínio discursivo.

A sequência e o comportamento migratório, ao decidir qual sequência narrativa ou quais plataformas, *sites* ou canais visitará para coletar as informações, será uma escolha de cada aluno, desde que atinja o objetivo de cada atividade.

As atividades planejadas sobre o domínio linguístico-discursivo poderão ser reaproveitadas, pois, como já teve uma preocupação em diversificar os recursos, elas poderão ser disponibilizadas no AVA e os alunos deverão ser incentivados a buscar mais informações, caso ainda tenham dúvidas sobre o assunto.

Figura 2- Os sete princípios para a elaboração de materiais transmidiáticos



Fonte: elaborada pelas autoras

O fluxograma apresentado na Figura 2 representa a lógica dos princípios elencados por Jenkins (2009b), que estão no centro. Colocamos, no centro desse fluxograma, o princípio *Construção do universo*, universo esse que será considerado o mundo ou o parque temático, como é chamado pelo autor, o entorno do tema a ser estudado no caso das aulas.

6 Conclusões

As interações dos alunos de um AVA são reais apesar de ocorrerem no meio virtual (LÉVY, 1999), e estas nos fazem concluir que é necessário planejar aulas que despertem a curiosidade dos alunos, de forma que participem mais ativamente nas aulas.

Acreditamos, portanto, que as contribuições dos princípios de hipertextualidade, emergência, convergência e conectividade, conforme Lopes e Alves (2011), assim como as recomendações de Laurel (2001) - pense em termos de transmídia desde o princípio; favoreça a formação de comunidades; forneça meios para que as pessoas criem identidades pessoais - que complementaram os princípios de Jenkins (2009b), quando acrescidos a um plano de aula que ocorre no meio digital, possam tornar essas aulas mais engajadas e, dessa forma, evitam a evasão no caso da EaD.

Concluimos que o hipertexto é o principal responsável por estabelecer o elo entre o AVA e o potencial da narrativa transmídia. O AVA, por ter um potencial comunicativo diferenciado e por favorecer a construção de diferentes textos e materiais didáticos, é um gênero digital; a interação como característica principal do hipertexto e a construção de mundos através da busca e coleta de informações em diferentes plataformas de mídias pode proporcionar diferentes experiências para cada aluno.

Em síntese, o hipertexto permite ao aluno navegar, buscar e coletar informações para seu repertório, ou universo em torno do artigo escolhido.

É possível concluir, com a pesquisa bibliográfica realizada, que a narrativa transmídia é muito utilizada nos produtos do entretenimento, principalmente nos comerciais, esse potencial, porém, ainda é pouco comentado e utilizado no campo educacional.

Além de melhorar o letramento digital dos alunos, o potencial da narrativa transmídia permite um envolvimento maior deles, tornando-os atores desse processo, ou seja, o aluno é muito mais participativo do que normalmente.

A participação do aluno efetivamente autônoma no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, nessa busca de diferentes formas de interação com a informação e com os colegas, é facilitada cada vez mais pela tecnologia, provando que não são as mídias que convergem, mas, sim, o usuário, como já afirmava Jenkins (2009).

As possibilidades digitais podem ser abordadas na EaD por já se tratar de uma forma de democratização do conhecimento e de inovação na educação. Acrescentar ao seu leque de vantagens o potencial da narrativa transmídia, abordado como foi no presente trabalho, faz com que cada novo texto disponível em uma mídia diferente contribua, de alguma forma, para o processo de ensino-aprendizagem do aluno.

Também foi possível verificar que o potencial da narrativa transmídia pode contribuir para a educação assim como para a educação a distância, pois, se professores e alunos estiverem imersos na cibercultura e participarem de forma ativa e participativa do processo de ensino-aprendizagem, essa contribuição ocorrerá de forma natural.

Referências

- BAKHTIN, M. *Os gêneros do discurso*. In: BAKHTIN, M. (Org.). Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p.278-326.
- BRAGA D. B. *A comunicação interativa em ambiente hipermídia: as vantagens da hipermodalidade para o aprendizado no meio digital*. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Org.). Hipertexto e gêneros digitais. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 144-162.
- CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 4. ed. Atlas. São Paulo. 1994.
- GOMEZ, J. *Pergunta: o que é transmídia? Jeff Gomez, o midas das mídias, explica*. São Paulo, 2010. Disponível em: <<http://multishow.globo.com/Bastidores/Noticias/O-que-e-transmidia--Jeff-Gomez--o-midas-das-midias--explica.shtml>>. Acesso em: 20 dez. 2013.
- JENKINS, Henry. *The revenge of the origami unicorn : Seven Principles of TransmediaStorytelling*. [S.l.], 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 27 maio 2013.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo, Aleph: 2009a.
- JOHNSON, L. et al. *NMC horizon report*. K12 ed. Texas: The New Media Consortium, 2013.
- LAUREL, Brenda. *Creating core content in a post-convergence world*. New York, 2001. Disponível em: <http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html>. Acesso em: 21 mar. 2013.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LEMO, André; CARDOSO, Cláudio; PALACIOS, Marcos. *Revisitando o projeto sala de aula no século XXI*. [S.l., 2013?]. Disponível em <<http://www.proged.ufba.br/ead/EAD%209-30.pdf>>. Acesso em: 27 dez. 2013.
- LOPES, T. R. C.; ALVES, Isa Mara da Rosa. Novos meios, novas práticas de ensino-aprendizagem: proposta de produção colaborativa de um twitconto. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 9, p. 1-10, 2011. LOPES, M. L. P. Pesquisa interpretativista em Linguística Aplicada: a linguagem como condição e solução. *DELTA* v. 10, n 2, p. 329-338, 1994.
- MAINGUENEAU, D. *Hipergênero, gênero e internet*. In: MAINGUENEAU, D. ; POSSENTI, Sírío, SILVA, Maria Cecília Perez de Souza e (Org.). Doze conceitos em análise do discurso. São Paulo: Parábola, 2010. p. 14-38.
- MARCUSCHI, L. *Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital*. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Org.). Hipertexto e gêneros digitais. 2. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005b. p. 13-67.
- MARCUSCHI, L. A. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Linguagem & Ensino*, Porto Alegre, v. 4, nº 1, p. 79-111, 2001.
- RENÓ, D.; e RENÓ L. Narrativa transmídia e interfaces interativas como suportes para a educação. *Ação Midiática – Comunicação, Sociedade e Cultura*, Curitiba, v. 2, n. 3, p. 1-11, 2013. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/acaomidiatica/article/view/32718/21224>>. Acesso em: 18 fev. 2014.
- SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTAELLA, L. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- SANTAELLA, L. *Hipermídia e transmídia, as linguagens do nosso tempo*. [S.l.], 2012. (48 min 51 s). Disponível em: <<http://youtu.be/vzlhvVHLE1s>>. Acesso em: 20 dez. 2013. Referente a Conferência durante o 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Recife, novembro de 2012.
- SHARDA, N. *Using storytelling as the pedagogical model for web-based learning incommunities of practice.emkaracapilidis*: web-based learning solutions for communities of practice: developing virtual environments for social and pedagogical advancement. Hershey: IGI Global, 2010.

XAVIER, A. C. *Letramento digital e ensino*. In: SANTOS, C.F.; MENDONÇA (Org.). Alfabetização e letramentos: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 133-148.

VERSUTI, Andréa et al. *Narrativa transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional da cibersociedade*. São Paulo, 2011. Disponível em <<http://confibercom.org/anais2011/pdf/st2-andreaaversuti.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2014.

PAIVA, V.L.M.O. *E-mail: um novo gênero textual*. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A.C. (Org.). Hipertextos e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004. p. 68-90.

Recebido em agosto de 2017

Aprovado para publicação em novembro 2017.

Rosemari Lorenz Martins

Mestrado Profissional em letras – Universidade Feevale, Brasil, rosel@feevale.br

Claudini Fabrícia Maurer Pedruzzi

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social – Universidade Feevale, Brasil, claudini@feevale.br

Isa Mara da Rosa Alves

Professora colaboradora no Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Gerente de Desenvolvimento do Ensino na Unidade Acadêmica de Graduação - Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), Brasil, ialves@unisinos.br