

**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA  
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA:  
AMBIENTES MIDIÁTICOS E TECNOLÓGICOS**

**José Antonio Gallo Junior**

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA  
EDUCAÇÃO DE ENSINO MÉDIO: UM MODELO APLICADO**

**Bauru/SP  
2016**

**José Antonio Gallo Junior**

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA  
EDUCAÇÃO DE ENSINO MÉDIO: UM MODELO APLICADO**

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos, da Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação - FAAC, Universidade Júlio de Mesquita Filho - UNESP, para obtenção do título de Mestre sob a orientação do Prof. Dr. Eduardo Martins Morgado.

**Bauru / SP  
2016**

Gallo Junior, José Antonio.

A narrativa transmídia como proposta metodológica para educação de ensino médio: um modelo aplicado / José Antonio Gallo Junior, 2016

91 f.

Orientador: Eduardo Martins Morgado

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2015

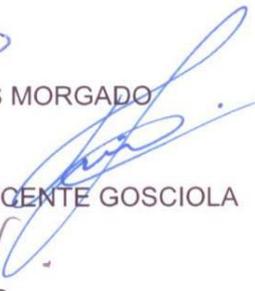
1. Narrativa transmídia. 2. Educação de Nível Médio. 3. Interdisciplinaridade. 4. Objeto de Aprendizagem. I. Título.

**ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE JOSÉ ANTONIO GALLO JUNIOR, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO.**

Aos 29 dias do mês de fevereiro do ano de 2016, às 14:00 horas, no(a) sala 2A da Universidade Estadual Paulista, reuniu-se a Comissão Examinadora da Defesa Pública, composta pelos seguintes membros: Prof. Dr. EDUARDO MARTINS MORGADO - Orientador(a) do(a) Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC/Unesp/Bauru / Universidade Estadual Paulista, Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA do(a) Programa de Pós-Graduação em Comunicação / Universidade Anhembi Morumbi, Prof. Dr. DENIS PORTO RENO do(a) Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC/Unesp/Bauru / Universidade Estadual Paulista, sob a presidência do primeiro, a fim de proceder a arguição pública da DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de JOSÉ ANTONIO GALLO JUNIOR, intitulada **"A narrativa transmídia como proposta metodológica para educação de nível médio"**. Após a exposição, o discente foi arguido oralmente pelos membros da Comissão Examinadora, tendo recebido o conceito final: aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelos membros da Comissão Examinadora.



Prof. Dr. EDUARDO MARTINS MORGADO



Professor Assistente Doutor VICENTE GOSCIOLA



Prof. Dr. DENIS PORTO RENO

**José Antonio Gallo Junior**

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA COMO PROPOSTA METODOLÓGICA PARA  
EDUCAÇÃO DE ENSINO MÉDIO: UM MODELO APLICADO**

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos

Linha de Pesquisa: Tecnologias Midiáticas

**BANCA EXAMINADORA:**

**Presidente/Orientador:** Prof. Dr. Eduardo Martins Morgado

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru/SP

**Professor 1:** Prof. Dr. Denis Porto Renó

Instituição: Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru/SP

**Professor 2:** Prof. Dr. Vicente Gosciola

Instituição: Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo/SP

Resultado: **APROVADO**

Bauru, 29 de fevereiro de 2016

*Dedico este trabalho a minha família,  
minha esposa, companheira, que me apoia e acompanha a tantos anos,  
nosso filho, meu maior tesouro, que me faz querer viver cada dia mais e melhor,  
aos meus pais e irmãs que nunca me deixaram desistir*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a meus pais, Agueda e José, que sempre me instigaram a querer ser mais e melhor, me apoiando durante todos os meus anos de estudos e me fazendo acreditar no poder transformador da educação.

À minha esposa, Aline, pelos melhores anos da minha vida, pelo companheirismo, apoio, incentivo e acima de tudo paciência nos momentos que mais precisei, nunca me deixando desistir. Ao nosso filho, Gustavo, que com seu jeito carinhoso me conquista cada dia mais.

Ao meu orientador Prof. Dr. Eduardo Martins Morgado, pelo seu apoio, orientação e confiança no meu trabalho durante todo esse tempo.

Ao professor Denis Porto Renó, a quem devo não somente parte da referência deste trabalho, mas também orientação, auxílio e apoio na escrita e desenvolvimento deste projeto.

À direção, coordenação, professora de língua portuguesa e literatura e os alunos do 3º ano do ensino médio, da Etec Comendador João Rays, pelo apoio e participação durante as atividades de integração da narrativa transmídia durante as aulas.

Aos professores e colegas do PPGMiT, pelo apoio e troca de experiências e saberes durante as disciplinas e eventos, que tanto contribuíram para a definição e o amadurecimento do meu trabalho de pesquisa.

Por fim a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para que este projeto pudesse ser realizado.

*“Numa cultura de caçadores, as crianças brincam com arco e flecha. Na sociedade da informação, elas brincam com informação”.*

**Henry Jenkins**

*“O conhecimento é um sistema de formação de conexões”.*

**George Siemens**

GALLO JUNIOR, J. A. **A Narrativa Transmídia como proposta metodologia para a Educação de Ensino Médio: um modelo aplicado.** Trabalho de Conclusão (Mestrado em Mídia e Tecnologia: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos) FAAC – UNESP, sob a orientação do Prof. Dr. Eduardo Martins Morgado, Bauru, 2016.

## RESUMO

Assim como as tecnologias da informação estão em constante evolução, a educação, desde o ensino básico ao superior, deve seguir em busca de novas e melhores formas de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, incorporando novas estratégias metodológicas baseadas na convergência dos meios de comunicação e a facilidade de uso das ferramentas digitais do cotidiano dos alunos nas atividades escolares. Tendo em mente esta convergência, este trabalho foi concebido para buscar e criar uma proposta de modelo de aplicação da narrativa transmídia na educação, como uma ferramenta metodológica que permita integrar a nova realidade educacional, levando em consideração a geração atual de alunos, “nativos digitais”, e os conceitos de ensino da educação contemporânea, introduzindo o uso das mídias e tecnologias nas atividades diárias e permitindo ultrapassar os limites físicos da escola por meio do uso dos ambientes virtuais de aprendizagem, mídias sociais e outras mídias, transformando alunos em personagens e participantes do processo da narrativa, além de criar possibilidades para a interdisciplinaridade dos componentes curriculares diversos e o despertar de novas competências e habilidades em alunos, professores e na comunidade escolar como um todo que pode representar um diferencial neste novo modelo.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia, Educação de Ensino Médio, Interdisciplinaridade, Objeto de Aprendizagem.

GALLO JUNIOR, J. A. **The Transmedia Storytelling as a methodological proposal for the High School Education: an applied model.** Completion Work (Master in Media and Technology: Media and Technological Environments) FAAC - UNESP, under the guidance of Prof. Dr. Eduardo Martins Morgado, Bauru, 2016.

## **ABSTRACT**

As well as information technologies are constantly evolving, education from primary school to university must follow for new and better ways to improve the process of teaching and learning, incorporating new methodological strategies based on the convergence of the media and the ease use of digital tools in students' daily life in the school activities. Bearing in mind this convergence this work is designed to seek and create a proposal for a transmedia narrative application model for education, as a methodological tool that allows integrating new educational reality, taking into account the current generation of students, "digital natives", and the concepts of teaching contemporary education, introducing the use of media and technology in daily activities and allowing overcome the physical limits of school through the use of virtual learning environments, social networks and other medias, turning students into characters and participants in the narrative process and create the possibilities for interdisciplinary curriculum of the many components and the awakening of new skills and abilities in students, teachers and the school community as a whole that may represent a difference in this new model.

**Keywords:** Transmedia Storytelling, High School Education, Interdisciplinary, Learning Object.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 01</b> – Produtos da franquia <i>Matrix</i> .....	23
<b>Figura 02</b> – O que é Transmídia? .....	24
<b>Figura 03</b> – Os três Cs da narrativa transmídia.....	27
<b>Figura 04</b> – <i>Seven Tenets of Future Storyworlds</i> .....	38
<b>Figura 05</b> – Como precisamos escrever nossas histórias.....	44
<b>Figura 06</b> – Típica Franquia Transmídia.....	47
<b>Figura 07</b> – <i>Alternate Reality Game</i> – ARG.....	48
<b>Figura 08</b> – <i>Storytelling Cube</i> por Raph Koster e Rich Vogel.....	49
<b>Figura 09</b> – Diagrama Radar Transmídia.....	50
<b>Figura 10</b> – Como iniciar uma experiência de transmídia do tipo franquia.....	55
<b>Figura 11</b> – Representação Gráfica da História Linear.....	56
<b>Figura 12</b> – Representação Gráfica da Narrativa Ramificada.....	57
<b>Figura 13</b> – Exemplo de História sobre Trilhos.....	58
<b>Figura 14</b> – Exemplo de História Dinâmica.....	58
<b>Figura 15</b> – Representação Gráfica do " <i>Storyworld</i> Aberto".....	59
<b>Figura 16</b> – Representação Gráfica da <i>Storyworld</i> Aberto com Mídia Linear.....	60
<b>Figura 17</b> – <i>Story vs Storyworld</i> .....	61
<b>Figura 18</b> – Espaço Narrativo ou Universo Narrativo.....	62
<b>Figura 19</b> – Definindo o universo narrativo.....	63
<b>Figura 20</b> – Representação Gráfica da Participação.....	65
<b>Figura 21</b> – Representação Gráfica de Oportunidades de Participação.....	65
<b>Figura 22</b> – Grade de disponibilização de conteúdo.....	66
<b>Figura 23</b> – Modelo de Aplicação da Narrativa Transmídia na Educação – Página 1.....	74
<b>Figura 24</b> – Modelo de Aplicação da Narrativa Transmídia na Educação – Página 2.....	75

## LISTA DE GRÁFICOS E QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Diferenças entre Crossmedia e Transmedia.....	25
<b>Quadro 2</b> – Comparativo entre Produtores e Escritores no desenvolvimento transmídia.....	53

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ARG	Alternate Reality Game – Jogo de Realidade Alternada
CVE	Cosmic Voyage Enterprise
DS	Doubletake Studios
EAD	Educação a Distância
NT	Narrativa Transmídia
OE	Objetos de Aprendizagem
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais
PTD	Plano de Trabalho Docente
REA	Recurso Educacional Aberto
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TVDI	Televisão Digital Interativa

## SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
1.1 Objeto de Pesquisa .....	14
1.2 Problema .....	14
1.3 Objetivos.....	15
1.3.1 Objetivo Geral.....	15
1.3.2 Objetivos Específicos .....	15
1.4 Justificativa .....	15
1.5 Estrutura da Dissertação .....	16
<b>CAPÍTULO 2 – PLANO METODOLÓGICO</b> .....	<b>18</b>
2.1 A opção pela pesquisa-ação.....	18
<b>CAPÍTULO 3 – NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E A EDUCAÇÃO</b> .....	<b>20</b>
3.1 <i>Transmedia Storytelling</i> - Narrativa Transmídia.....	20
3.2 O Conectivismo .....	27
3.3 Cultura da Convergência e a Educação .....	31
3.4 Estudo de Caso do Projeto “ <i>Cosmic Voyager Enterprises</i> ” .....	40
<b>CAPÍTULO 4 – DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA</b> .....	<b>44</b>
4.1 A Modelagem Transmídia de Pratten .....	44
4.1.1 História-Experiência.....	45
4.1.2 Por Onde Começar?.....	53
4.1.3 Estrutura da História e <i>Storyworlds</i> .....	56
4.1.4 Organização de um Projeto Transmídia .....	66
4.2 Modelagem da Proposta.....	67
4.2.1 Relato de experiência: <i>Lisbela e o Prisioneiro</i> .....	68
4.2.2 Principais Resultados da experiência .....	70
4.3 Criação do Modelo de Aplicação .....	71
<b>CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>76</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>78</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>82</b>

## CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO

Assim como as tecnologias da informação estão em constante evolução, a educação, desde o ensino básico ao superior, deve seguir em busca de novas e melhores formas de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, incorporando novas estratégias metodológicas baseadas na convergência dos meios de comunicação e a facilidade de uso das ferramentas digitais do cotidiano dos alunos nas atividades escolares.

Dentro do ambiente educacional são muitos os professores e gestores que capacitam-se para o uso das tecnologias e mídias diversas na escola e fora dela, esses profissionais, considerados por Prensky (2001, p.1, tradução nossa) como “imigrantes digitais” – aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em algum momento em suas vidas adotaram muitos ou a maioria dos aspectos das novas tecnologias -, têm a responsabilidade de criar situações de aprendizagem que possibilitem aos alunos, em sua maioria, “nativos digitais” – aqueles que nasceram e cresceram imersos no universo digital, seja por meio do uso de computadores, videogames, celulares e outros tantos aparelhos digitais -, ir além da simples absorção de conteúdos acadêmicos, mas também, desenvolver seu senso crítico, tornando-os instrumento de responsabilidade e segurança para si e para a comunidade onde estão inseridos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam como objetivos do ensino fundamental, que os alunos sejam capazes de:

Utilizar as diferentes linguagens – verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal – como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; - saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos (BRASIL, 1997, p.69).

Portanto, no processo de ensino-aprendizagem, os educadores devem estar aptos a articular estratégias que permitam aos alunos a aquisição do multiletramento, articulando ligações entre as diferentes linguagens, signos, pensamentos e processos comunicacionais, através das diferentes mídias e tecnologias. Neste contexto, podemos incluir como modalidades de linguagens a escrita crítica, a criação de gráficos, infográficos, imagens, músicas, vídeos e filmes,

que podem ser utilizados para elucidar conteúdos, atendendo os vários estágios de aprendizagem de cada estudante, bem como suas particularidades e interesses. No livro *Cultura da Convergência*, Jenkins (2009, p.43) destaca que a

“[...] a convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. [...] a convergência refere-se a um processo, e não a um ponto final. [...]”,

Nestas convergências estão nossos alunos “nativos digitais”, acostumados com os espaços caracterizados pela mobilidade, interatividade e a colaboração por meio da rede, sejam por meio de sites, blogs, mídias sociais<sup>1</sup>, canais de vídeos e/ou fotos, fóruns e fanfictions.

O termo narrativa transmídia está associado a várias definições (Scolari, 2009). No entanto, Henry Jenkins em 2003, definiu a expressão narrativa transmídia, num artigo onde segundo o autor:

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa (JENKINS, 2003, p.1).

Robert Pratten (2011) reforça o conceito dizendo que as narrativas transmídia são uma forma de contar uma história através de múltiplos meios de comunicação e, de preferência, embora isso possa não acontecer, com um grau de interação, participação e colaboração da audiência. Neste caso, a aplicação pedagógica pode ser para a exploração dos conteúdos curriculares diversos, que podem partir de uma narrativa, filme, vídeo, entre tantos outros meios, e se desdobrar em mídias sociais, blogs, sites e até mesmo simulações teatrais.

---

<sup>1</sup> Para este trabalho foi adotado o termo “mídias sociais” ao invés “redes sociais”, definido por Kaplan e Haenlein (2010) como “um grupo de aplicações para Internet construída com base nos fundamentos ideológicos e tecnológicos da Web 2.0, e que permitem a troca de Conteúdo Gerado pelo Utilizador (UGC).” In: KAPLAN A. M. & HAENLEIN M., (2010). “*Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media*”, BUSINESS HORIZONS, Vol. 53, Issue 1, p. 59-68. Disponível em: < <http://pt.slideshare.net/escpexchange/kaplan-haenlein-users-of-the-world-unite-the-challenges-and-opportunities-of-social-media>>. Acesso em 10 dez. 2015.

## 1.1 Objeto de Pesquisa

O tema deste trabalho de pesquisa é sobre o desenvolvimento de um modelo de aplicação das narrativas transmídias no contexto da educação de nível médio de uma escola técnica estadual, para os alunos do 3º ano do ensino médio, a principal finalidade deste trabalho é criar estratégias de ensino que permitam estimular os alunos à leitura, participação e criação de novas histórias dentro do universo narrativo a ser estudado, interligando os diversos componentes curriculares através de atividades interdisciplinares, motivando assim alunos, professores e a comunidade escolar.

Para a compreensão, análise e discussão das melhores formas de realização deste trabalho, serão delimitados os seguintes objetos de estudos: Narrativa transmídia, Educação de Nível Médio, Objeto de Aprendizagem (OA), Interdisciplinaridade.

## 1.2 Problema

No processo de ensino-aprendizagem, os educadores devem estar aptos a articular estratégias que permitam aos alunos a aquisição do multiletramento, articulando ligações entre as diferentes linguagens, signos, pensamentos e processos comunicacionais, através das diferentes mídias e tecnologias, conforme indicado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), (BRASIL, 1997, p.69).

Nossos alunos “nativos digitais” (PRENSKY, 2001, p.1) acostumados com os espaços caracterizados pela mobilidade, interatividade e a colaboração por meio da rede, sejam por meio de sites, blogs, mídias sociais, canais de vídeos e/ou fotos, fóruns e *fanfictions*, possuem habilidades distintas para o aprendizado, desta forma os professores devem estar aptos a utilizar estas habilidades, bem como, desenvolver outras que permitam aos alunos a construção de seu conhecimento.

Portanto como a narrativa transmídia pode ser utilizada para motivar os alunos, estimular a leitura, a busca por mais informações sobre o universo narrado, o desenvolvimento da escrita através da criação de novas histórias, a comunicação nas redes, editoração de vídeos, entre outras atividades?

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo para aplicação da narrativa transmídia como um processo de ensino-aprendizagem para o ensino médio, criando uma ferramenta metodológica que permita integrar a nova realidade da geração atual aos conceitos de ensino da educação contemporânea.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar um levantamento bibliográfico sobre narrativa transmídia.
- Pesquisar formas de aplicação da narrativa transmídia na educação.
- Desenvolver um modelo de aplicação da narrativa transmídia na educação de nível médio para alunos do 3º ano do ensino médio.
- Utilizar o modelo de aplicação desenvolvido junto aos alunos do 3º ano do ensino médio de uma escola técnica estadual em parceria com os professores.

## 1.4 Justificativa

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) indicam como objetivos do ensino fundamental, que os alunos sejam capazes de:

Utilizar as diferentes linguagens – verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal – como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; - saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos (BRASIL, 1997, p.69).

Portanto, no processo de ensino-aprendizagem, os educadores devem estar aptos a articular estratégias que permitam aos alunos a aquisição do multiletramento, articulando ligações entre as diferentes linguagens, signos, pensamentos e processos comunicacionais, através das diferentes mídias e tecnologias. Neste contexto, podemos incluir como modalidades de linguagens a

escrita crítica, a criação de gráficos, infográficos, imagens, músicas, vídeos e filmes, que podem ser utilizados para elucidar conteúdos, atendendo os vários estágios de aprendizagem de cada estudante, bem como suas particularidades e interesses.

A narrativa transmídia pode ser implementada como uma ferramenta metodológica que possa contribuir para a inovação das práticas pedagógicas dos professores, transformando a realidade escolar. Segundo os autores, a narrativa representa uma excelente ferramenta para integrar as tecnologias de informação e comunicação com as competências, habilidades e bases curriculares, assim como para o desenvolvimento das práticas de alfabetização digital. Desta forma, seria importante ampliar as práticas transmídia testando e experimentado (pesquisa-ação) seus conceitos na educação, permitindo outros tipos de interação e participação (ILLERA e CASTELLS, 2012, p.1).

Nas atividades diárias da sala de aula são muitos os professores, que já se utilizam dos recursos da narrativa transmídia sem perceber ou mesmo sem saber que o estão fazendo, a aplicação de um modelo permitirá aos mesmos, aos coordenadores e a equipe gestora uma abordagem mais prática, interdisciplinar e contextualizada com a convergência cultural que acontece hoje nos meios de comunicação.

## **1.5 Estrutura da Dissertação**

Este trabalho está dividido em cinco capítulos, trabalhados de forma a separar os aspectos da pesquisa da seguinte forma:

Capítulo 1: apresenta a caracterização do trabalho, tema e objeto de pesquisa.

Capítulo 2: apresenta o plano metodológico utilizado.

Capítulo 3: discursa sobre a fundamentação teórica necessária para o trabalho, apresenta os conceitos sobre as narrativas transmídias, conectivismo, a cultura da convergência na educação e um estudo de caso sobre um ARG educacional.

Capítulo 4: são expostas as teorias e técnicas de Robert Pratten, um relato de experiência de aplicação da narrativa transmídia na educação e a criação de um modelo de aplicação da narrativa na educação de nível médio.

Capítulo 5: contém as considerações finais, avaliação da experiência prática e discussão sobre futuras aplicações.

Por fim as referências e anexos.

## CAPÍTULO 2 – PLANO METODOLÓGICO

### 2.1 A opção pela pesquisa-ação

Para a realização deste trabalho optou-se pela metodologia de pesquisa-ação devido ao caráter no qual o projeto foi realizado. O desenvolvimento do modelo levou em consideração estudos realizados, as técnicas apresentadas por Robert Pratten, bem como a aplicação prática da narrativa transmídia junto a alunos do 3º ano do ensino médio da Escola Técnica Estadual Comendador João Rays do município da Estância Turística de Barra Bonita, São Paulo, Brasil.

Essa pesquisa-ação foi construída a partir de 3 etapas:

#### **Etapa 1: pesquisa exploratória**

Na fase inicial deste trabalho, foi realizada uma pesquisa exploratória para definição dos conceitos sobre Narrativa Transmídia, Conectivismo e sobre a Cultura da Convergência na Educação, levando-se sempre em consideração a forma como esses três conceitos estão inter-relacionados e como aplica-los dentro de um ambiente escolar visando uma melhora das práticas pedagógicas dos docentes.

#### **Etapa 2: análise de experiências já realizadas**

Neste ponto do trabalho foi realizada um estudo de caso sobre o projeto *Cosmic Voyager Enterprises*<sup>2</sup>, desenvolvido pela *Double Take Studios*<sup>3</sup> utilizando a plataforma *Conducttr*<sup>4</sup>, para o Conselho de Educação Econômica da Flórida. Foram também analisadas ferramentas que podem ser utilizadas para a criação da narrativa transmídia.

---

<sup>2</sup> As informações sobre o projeto estão disponíveis no site: <http://www.conducttr.com/success-stories/cosmic-voyage-enterprises/>.

<sup>3</sup> Agência de criatividade com base em Tampa na Flórida. Mais sobre a empresa pode ser encontrado em: <<https://www.facebook.com/DoubletakeStudiosUSA>>.

<sup>4</sup> Conducttr é uma plataforma de entretenimento generalizada, ela funde diversos tipos de produtos em um único serviço baseado em nuvem: um sistema de gerenciamento de conteúdo, um gerenciador de relacionamento com o público e um motor de *storytelling* e jogos.

Além do estudo de caso supracitado, também foram analisadas as atividades e propostas do trabalho realizado por Pilar Lacasa intitulado *Children Transmedia and Virtual Experiences Inside and Outside the Classrooms* pela Universidade de Alcalá, Espanha. O projeto examinou a partir de uma perspectiva etnográfica, ambientes de educação inovadores em que os estudantes exploravam as mídias como participantes proativos em universos virtuais transmídias. O objetivo principal do projeto foi identificar práticas educativas inovadoras sempre que vídeo games comerciais, combinados com outras novas tecnologias tradicionais, presentes na educação de ensino primário e secundário para o desenvolvimento do letramento digital dos estudantes.

### **Etapa 3: desenvolvimento do plano de ação**

Esta etapa é descrita no Capítulo 4 deste trabalho, onde foram utilizados todos os dados levantados, mais novas análises a partir das técnicas de desenvolvimento de projetos transmídias de Robert Pratten, para a modelagem e criação de um modelo que permita a professores e coordenadores articularem estratégias para a aplicação da narrativa transmídia dentro do contexto de suas aulas.

## CAPÍTULO 3 – NARRATIVAS TRANSMÍDIAS E A EDUCAÇÃO

### 3.1 *Transmedia Storytelling* - Narrativa Transmídia

Para Gosciola (2014, p.9), ao conceituar as origens da narrativa transmídia, é necessário analisar os primeiros usos do termo:

[...] “a conceituação da narrativa transmídia pede atenção ao passado, aos primeiros usos do termo, que aparece pela primeira vez como *trans-media composition* (WELSH, 1995, p.97), este conceito foi criado em 1975 pelo compositor e instrumentista Stuart Saunders Smith, enquanto compunha a peça *Return and Recall*. Para Smith, *trans-media* é a composição de melodias, harmonias e ritmos diferentes para cada instrumento e para cada executor, como se fosse um compositor que complementaria a obra em coerente harmonia e sincronia com os outros instrumentistas/compositores da peça (SAUER, 2009). Não que a música na época já não contasse com sistemas transmídia experimentais, mas ainda sem esse nome, para as apresentações em público, mas a sua definição e, principalmente, a sua escrita era a grande novidade porque permitiria a sua repetição em outras ocasiões.” (GOSCIOLA, 2014, p.9).

Porém levaram-se mais de 17 anos para que o conceito de transmídia fosse aplicado em outra área, neste caso na Comunicação, onde o termo aparece como *transmedia intertextuality* (KINDER, 1993, pp.39-86), definido por Marsha Kinder em seu livro *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, onde a autora e professora relata as observações descompromissadas que faz de seu filho, durante as manhãs de sábado ao assistir na televisão a série das Tartarugas Ninjas, no período da tarde brincando com seus bonecos da série enquanto cria suas próprias histórias e à noite quando era levado ao cinema para assistir a um filme das mesmas tartarugas, mas que contava uma outra história. Desta forma a autora verificou que seu filho buscava e experimentava a ampliação da narrativa criada pelo universo dos desenhos.

Brenda Laurel, designer, professora e autora de livros sobre tecnologia e sociedade, escreveu o artigo *Creating Core Content in a Post-Convergence World*, e nele define o conceito *think transmedia*, onde a autora afirma sobre:

[...] “a necessidade de abandonarmos o velho modelo de criação de propriedade exclusiva em um determinado meio, como filme, e depois redirecioná-lo para criar propriedades secundárias em outras mídias. Temos de pensar em termos “transmídia” desde o início”. (LAUREL, 2000, p.1, tradução nossa).

O termo narrativa transmídia, teve sua primeira definição em 2001 no artigo *Convergence? / Diverge* de Henry Jenkins, onde o autor define os conceitos de “*transmedia exploitation of branded properties*, como o comportamento transmídia das grandes conglomerações” e *transmedia storytelling*, como a convergência das mídias como promotora da narrativa no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas (GOSCIOLA, 2014, p.9), porém, sua definição completa surge em 2003, pelo mesmo autor, no artigo *Transmedia Storytelling* onde este afirma que o futuro do entretenimento comercial está na capacidade de movimentar histórias e personagens em um narrativa que possa convergir através de livros, jogos e filmes, fazendo com que seu conteúdo possa ser distribuído através de múltiplas plataformas.

Neste artigo o autor ainda afirma que dentro da convergência dos meios o computador torna-se parte integrante do dia a dia de grande parte da população mundial e que o público leitor assume características diferenciadas:

“Os consumidores mais jovens tornaram-se caçadores e coletores de informação, possuem prazer em rastrear as origens dos personagens e pontos da trama e fazer conexões entre textos diferentes dentro da mesma franquia. E, além disso, todas as evidências sugerem que os computadores não anulam outros meios de comunicação, em vez disso, os proprietários de computador consomem, em média, significativamente mais televisão, filmes, CD's, e mídia relacionadas do que a população em geral”. (JENKINS, 2003, p.1).

Nesse contexto, o autor apresenta o conceito de narrativa transmídia, unindo as diferentes mídias disponíveis com a intenção de contar uma grande história, onde:

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa. (JENKINS, 2003, p.2).

Em 2006, Henry Jenkins publica seu livro *Convergence Culture*, onde praticamente consolida a definição de narrativa transmídia e ainda faz uma alerta quanto à diferença entre narrativa *transmedia* e *crossmedia* (JENKINS, 2006, p.123-124).

Na obra de Jenkins, o autor explora as mudanças decorrentes da convergência dos meios, dentro da sociedade onde segundo o autor:

“A convergência de mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre as tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento.” (JENKINS, 2009, p.43).

Dentre estas mudanças o autor explora o universo narrativo criado pela franquia *Matrix*<sup>5</sup> onde, segundo o autor:

“[...] refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo.” (JENKINS, 2009, p. 49).

Neste universo narrativo, o expectador passa ao papel de “consumidor” e “produtor” ou “prosumer<sup>6</sup>” da narrativa, pois:

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.” (JENKINS, 2009, p.49).

Jenkins afirma ainda que esta foi a primeira vez que consumidores de filmes passaram por tantas exigências, já que o pré-anúncio do primeiro filme lançou a provocativa pergunta “O que é *Matrix*?”, instigando o público a buscar respostas através da internet, fazendo com que antes mesmo de conhecerem o universo

---

<sup>5</sup> A franquia *Matrix* refere-se a uma produção cinematográfica estado-unidense e australiana de 1999, dos gêneros ação e ficção-científica, dirigido pelos irmãos Wachowski e protagonizado por Keanu Reeves e Laurence Fishburne, que criou um universo narrativo trabalhado em 3 filmes, 9 desenhos animados, chamados *Animatrix* (o primeiro desenho conta uma história que se passa entre o primeiro e o segundo filme da trilogia), histórias em quadrinhos (lançadas apenas nos Estados Unidos) e no jogo *Enter the Matrix* (que completa a história do filme *Matrix Reloaded*). Adaptado da Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>. Acesso em: 17 out. 2015.

<sup>6</sup> Prosumer, de acordo com Toffler, deriva da união de duas palavras que em um primeiro momento são antagônicas, produtor e consumidor (Produtor – Producer; Consumidor – Consumer). Esses consumidores além de interferirem na forma de produção, também poderiam customizar seus produtos. Disponível em: [https://pt.wikibooks.org/wiki/Prosumers/O\\_Prosumer](https://pt.wikibooks.org/wiki/Prosumers/O_Prosumer). Acesso em: 05 dez. 2015.

cinematográfico do filme buscassem por informações através de outra mídia. Além disso durante as sequências, os cineastas:

“Plantaram pistas que só farão sentido quando jogarmos o game. Abordam uma história paralela, revelada por uma série de curtas de animação que precisam ser baixadas da web e vistas num DVD separado. Os fãs saíram correndo dos cinemas, pasmos e confusos, e se plugaram nas listas de discussão na internet, onde cada detalhe era dissecado e cada interpretação possível, debatida.” (JENKINS, 2009, p.137).

Dentro dos conceitos da narrativa transmídia, Jenkins acrescenta a possibilidade do “leitor” de experimentar a história através de uma atração de um parque de diversões, explica a autonomia que existe em cada um dos acessos à franquia: “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-e-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo” (JENKINS, 2009, p.138).



**Figura 1** – Produtos da franquia Matrix  
 Fonte: blogonini – um trabalho acadêmico<sup>7</sup>.

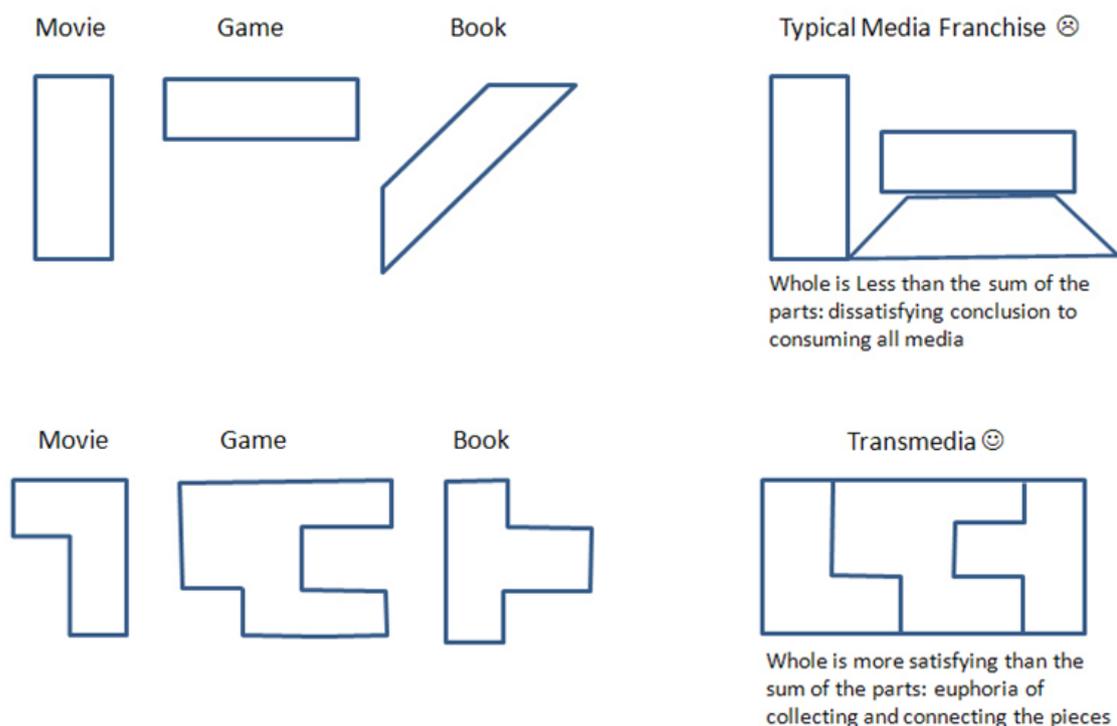
O autor afirma que *Matrix* é um entretenimento criado para a era da convergência, uma vez que não apenas narra uma história, mas sim, cria um universo de possibilidades dentro de uma narrativa iniciada pelo primeiro filme e que

<sup>7</sup> Disponível em: <https://goo.gl/9OTO15>. Acesso em: 05 dez. 2015.

se expandiu através de diversas mídias, utilizando os melhores aspectos que cada uma tinha a oferecer.

Dentro dos principais conceitos da narrativa transmídia, é importante salientar as diferenças entre transmídia e crossmídia, Gosciola utiliza-se dos conceitos de Jenkins e afirma:

Enquanto Crossmídia é um projeto, quase sempre publicitário, que faz uso de diferentes plataformas para divulgar uma mesma história, narrativa transmídia é uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias, exatamente aquelas que melhor possam expressar a sua parte da história. Assim, todas as mídias e todas as partes da história são integradas, ainda que não precisamente do mesmo modo. Jenkins ressalta a importância das redes sociais para a transmídia e de vídeos virais, ainda que não sejam obrigatórias (JENKINS, 2011). Sendo assim, a narrativa transmídia é basicamente uma história, mas o que a diferencia de outras histórias é que ela é dividida em partes que são veiculadas por diferentes meios de comunicação, cada qual definido pelo seu maior potencial de explorar aquela parte da história. (GOSCIOLA, 2012, p.9).



BY ROBERT PRATTEN WWW.ZENFILMS.COM



**Figura 2** – O que é Transmídia?  
**Fonte:** PRATTEN, 2011, p.2.

Em seu artigo, “Vamos entender a diferença entre crossmedia e transmídia #cirandablogs”, Dennis Altermann<sup>8</sup>, apresenta as seguintes definições para os termos:

Crossmedia vem do inglês e significa “cruzar” – ou “atravessar” – a mídia, ou seja, levar o conteúdo além de um meio apenas. O termo em si não é muito comum, mas a utilização desta técnica é. O conteúdo (a mensagem) é distribuído através de diferentes mídias (o meio) para atingir o público (o receptor), mas tudo isso acontece sem que a mensagem tenha qualquer alteração de um meio para o outro. O sentido básico deste termo é que uma pessoa possa acessar o mesmo conteúdo por diferentes meios.

Já o transmídia, que também vem do inglês, significa “além da” mídia, ou seja, o conteúdo sobressai a mídia. Na prática, significa que as diferentes mídias (os meios) irão transmitir diferentes conteúdos (as mensagens) para o público (o receptor), mas de forma que os diferentes meios se complementem. Se o receptor utilizar apenas um dos meios, vai ter apenas a mensagem parcial. (ALTERMANN, 2013, p.1).

O autor ainda faz uma analogia sobre as diferenças entre os termos utilizando uma partida de futebol.

TRANSMÍDIA	CROSSMEDIA
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo é transmitido na TV, no rádio e na internet;</li> <li>• Na TV o jogo é transmitido ao vivo com narração do comentarista;</li> <li>• No rádio são transmitidos os bastidores do jogo, como entrevista com torcedores, ex-jogadores, etc.;</li> <li>• Na internet a pessoa pode conferir todas as substituições, cartões, gols, ver replays, histórico de partidas de ambos os times, etc.;</li> </ul> <p><b>Resumo:</b> Os meios, juntos, fortalecem uns aos outros e complementam a sua mensagem.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O jogo é transmitido na TV, no rádio e na internet;</li> <li>• Na TV o jogo é transmitido ao vivo com narração do comentarista;</li> <li>• No rádio o jogo é transmitido ao vivo com narração do comentarista;</li> <li>• Na internet o jogo é transmitido ao vivo com narração do comentarista;</li> </ul> <p><b>Resumo:</b> Os meios, juntos, levam o conteúdo ao máximo de pessoas.</p>

**Quadro 1** – Diferenças entre Crossmedia e Transmídia

**Fonte:** ALTERMANN, 2013, p.1

<sup>8</sup> Fundador-Editor do blog Mdiatismo, trabalha com marketing digital na *DuPont Pioneer* do Brasil. Entusiasta e estudioso nas áreas de comunicação, cultura, comportamento e tecnologias digitais.

Ainda sobre as definições de narrativa transmídia, Renó e Flores (2012, apud RENÓ, 2013, p.207) afirmam que diferente do crossmídia,

É uma linguagem contemporânea desenvolvida pela sociedade a partir dos processos e ambientes interativos e que tem como característica a difusão de mensagens distintas, a partir de plataformas diversas, por redes sociais e ambientes facilitadores de retroalimentação e em dispositivos móveis. (RENÓ; FLORES, 2012 apud RENÓ, 2013, p.217).

Diante dos conceitos apresentados, podemos definir que narrativa transmídia é a ação de criar um universo narrativo, a partir de uma história em uma mídia principal, chamada por Jenkins de “nave mãe” (2009), e expandir esta através de outras mídias.

Para Robert Pratten, "*Transmedia storytelling*" é contar uma história através de vários meios de comunicação e de preferência, embora nem sempre aconteça, com um grau de participação do público, interação ou colaboração. (PRATTEN, 2011, p.1, tradução nossa).

Pratten ainda afirma que “Para resumir, então o que narrativa transmídia é, é uma abordagem para o engajamento do público que procura integrar os três Cs” (PRATTEN, 2015, p.11). Os três Cs que o autor se refere dizem respeito a:

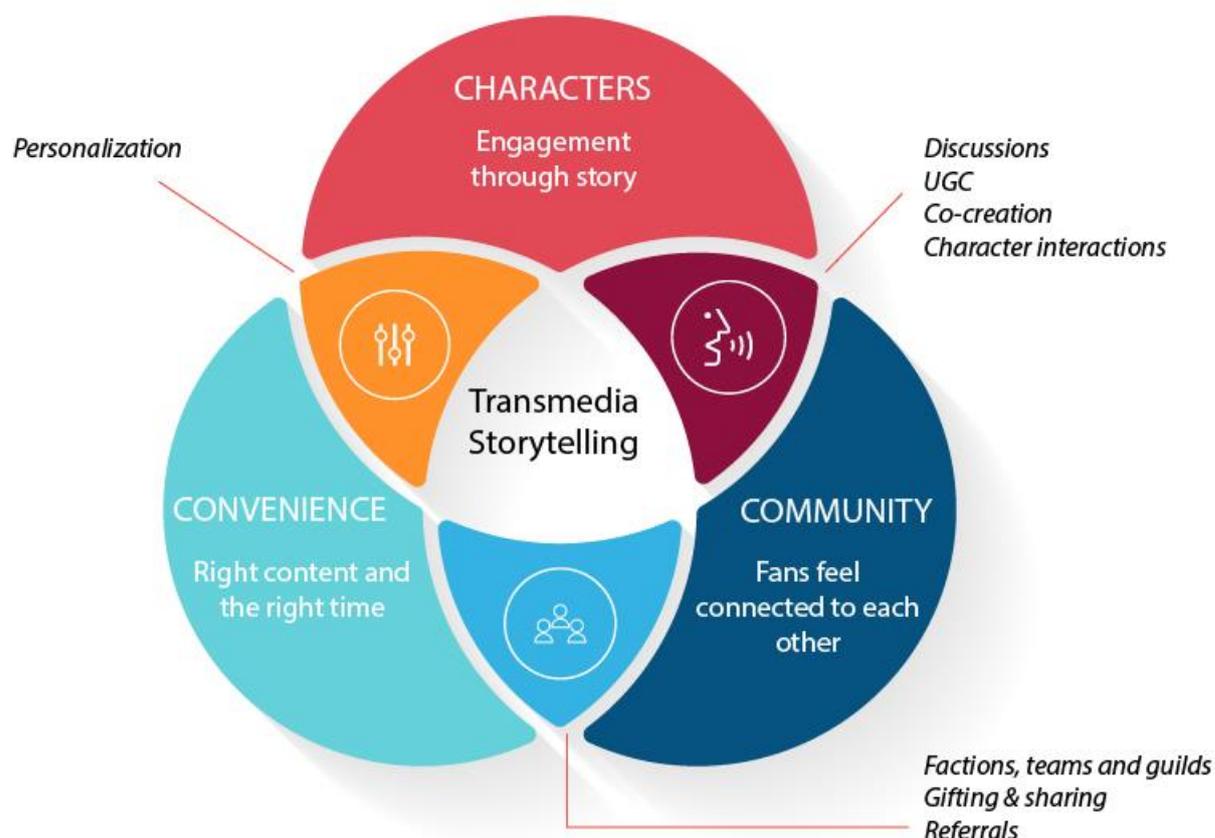
- *Characters* (Personagens): a importância da história;
- *Convenience* (Conveniência): a importância de conseguir o conteúdo certo para as pessoas certas no momento certo;
- *Community* (Comunidade): a importância de conectar os fãs e recompensá-los.

Para explicar sua abordagem Pratten desenvolveu a Figura 3, que demonstra através das interseções entre os Cs as ações e funções que a narrativa deve suportar.

- *Characters+Convenience*: a personalização da experiência da história para cada pessoa baseada em sua relação com o mundo.
- *Convenience+Community*: a personalização continuada, mas em um senso mais amplo, aplicada aos segmentos do público, ou seja, conteúdo personalizado.

- *Community+Characters*: é o relacionamento entre a comunidade e o mundo. Os criadores devem providenciar formas de fortalecer o relacionamento através de procedimento e tecnologias que permitam contribuições dos fãs, interações com personagens e outros.

## The 3 C's of Transmedia Storytelling



**Figura 3** – Os três Cs da narrativa transmídia

**Fonte:** PRATTEN, 2015, p. 12

### 3.2 O Conectivismo

É a integração de princípios explorados pelo caos, rede, e teorias da complexidade e auto-organização. A aprendizagem é um processo que ocorre dentro de ambientes nebulosos onde os elementos centrais estão em mudança, não inteiramente sob o controle das pessoas. O conectivismo é guiado pela noção de que as decisões são baseadas em fundamentos que mudam rapidamente, novas informações estão sendo continuamente adquiridas.

Na última década muito tem se falado sobre a fluidez do conhecimento e conhecimento distribuído. Especialmente dois autores canadenses George Siemens e Stephen Downes tem se destacado no âmbito desta discussão. Siemens desenvolveu e fundamentou uma nova teoria de aprendizagem no texto intitulado, *Conectivismo: Uma teoria de aprendizagem para a idade digital* de 2004. Segundo ele, as teorias de aprendizagem existentes são insuficientes para compreender as características do indivíduo do século XXI, face às novas realidades de desenvolvimento tecnológico e a sociedade organizada em rede.

Nas palavras de Siemens (2004) “a tecnologia reorganizou o modo como vivemos, como nos comunicamos e como aprendemos” e agora, a aprendizagem ocorre de várias maneiras, com destaque para a aprendizagem informal através de comunidades de prática, redes pessoais e também atividades relacionadas ao trabalho. Hoje temos uma abundância de conhecimento e para que o mesmo não se torne obsoleto a capacidade de avalia-lo é muito valorizada.

Ademais, Siemens pontua que, na era digital não é possível adquirirmos pessoalmente toda a quantidade de informação disponível sobre determinado assunto, por este motivo a formação de conexões com demais pessoas ou redes de relacionamentos tem se revelado atividade essencial para a aprendizagem.

Diferentemente das principais teorias de aprendizado: Behaviorismo (prega que a aprendizagem é, em grande parte, impossível de conhecer, isto é, não podemos entender o que se passa dentro de uma pessoa – teoria da caixa preta), Construtivismo (sugere que os aprendizes criam conhecimento na medida em que tentam entender suas experiências – DRISCOLL, 2000, p.376) e Cognitivismo (que assume um modelo de processamento de informações por computador, o conhecimento é visto como construtos mentais simbólicos na mente do aprendiz – CINDY BUELL), para os conectivistas a aprendizagem pode residir fora do indivíduo de modo que, em muitos casos somos impelidos a agir sem antes ter o domínio de determinado assunto. Em outras palavras, a ação pode ocorrer a partir da obtenção de informação externa ao conhecimento primário do indivíduo, resultado das conexões estabelecidas nas redes que fazem parte (SIEMENS, 2010, p. 3).

Stephen Downes postula que a “aprendizagem ocorre em comunidades e que a prática da aprendizagem é a própria participação na comunidade” (DOWNES apud MOTA, 2009, p. 48). Para Downes, uma rede de conexões entre pessoas, comunidades e conteúdos, constitui-se no aspecto fundamental da aprendizagem e

pode ser qualificada enquanto em uma rede bem-sucedida quando apresenta as seguintes propriedades: descentralizadas; distribuídas; desintermediadas; com conteúdos e serviços desintegrados; democráticas; dinâmicas e inclusivas.

Siemens reconhece as diversas contribuições das grandes teorias de aprendizagem na formulação do conectivismo, afinal como ele próprio diz, “todas as ideias são herdeiras de outras e todos os conceitos têm raízes”. Assim, dentre as principais raízes do conectivismo encontram-se: a noção de comunidade de prática de Lave Wenger e em certa medida de Papert, que considera a aprendizagem como um fenômeno situado, decorrente da participação em comunidades e prática; a aprendizagem social (construtivismo) de Vygotsky e Bruner; mais recentemente elaborados, o trabalho de Stephen Downes sobre conhecimento conectivo e o conceito de conhecimento rizomático e de comunidade como currículo de Dave Cormier, entre tantas outras referências (SIEMENS, 2008b).

Apesar do reconhecimento destas contribuições, para Siemens as teorias de aprendizagem comumente aceitas, tais como, behaviorismo, cognitivismo e construtivismo, não dão mais conta de compreender o processo da aprendizagem na atualidade, pois que, foram desenvolvidas em um tempo em que a aprendizagem não vivenciava o impacto das tecnologias sobre o ser humano (SIEMENS, 2009, p 4). O conectivismo a seu ver é uma nova teoria que juntamente com outras referências atuais pretende preencher essa lacuna.

Ainda de acordo com Siemens, o conectivismo apresenta alguns pontos centrais na sua teoria e que lhe conferem o caráter de originalidade, acima mencionado (Siemens, 2008b): 1. O conectivismo é a aplicação de princípios das redes para definir tanto o conhecimento como o processo de aprendizagem. O conhecimento é definido como um padrão particular de relações e a aprendizagem como a criação de novas conexões e padrões, por um lado, e a capacidade de manobrar através das redes e padrões existentes. 2. O conectivismo lida com os princípios da aprendizagem a vários níveis – biológico/neurais, conceptuais e sociais/externos. 3. O conectivismo concentra-se na inclusão da tecnologia como parte da nossa distribuição de cognição e de conhecimento. O nosso conhecimento reside nas conexões que criamos, seja com outras pessoas, seja com fontes de informação, como bases de dados. 4. Enquanto as outras teorias prestam uma atenção parcial ao contexto, o conectivismo reconhece a natureza fluida do conhecimento e das conexões com base no contexto. 5. Compreensão, coerência, interpretação (sensemaking), significado (meaning): estes elementos são proeminentes no construtivismo, menos no cognitivismo, e estão ausentes no behaviorismo. Mas o Conectivismo argumenta que o fluxo rápido e a abundância de informação elevam estes elementos a um patamar crítico de importância. (SIEMENS, 2008, p. 6).

Siemens (2004, p.6) também nos apresenta os princípios do conectivismo:

“(a) aprendizagem e conhecimento apoiam-se na diversidade de opiniões e posições; (b) aprendizagem é a capacidade de conectar nós específicos ou fontes de informações; (c) a aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos; (d) a capacidade de investir no saber mais é muito mais importante do que o conhecimento que o indivíduo já possui; (e) é necessário cultivar e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua; (f) a habilidade de perceber conexões entre áreas, ideias, conceitos é fundamental; (g) a atualização do conhecimento é a intenção de todas as atividades de aprendizagem conectivistas; (h) tomar decisão é processo de aprendizagem; (i) as decisões tidas como corretas hoje, podem estar erradas amanhã devido às rápidas mudanças que afetam a realidade social.” (SIEMENS, 2008, p.6).

Indubitavelmente se reconhece as diversas contribuições do conectivismo para o desenvolvimento de novas pedagogias, mas para alguns autores é ainda questionável. Tanto Bill Kerr quanto Plen Verhagen apontam que as ideias centrais as quais se fundamenta o conectivismo foram anteriormente contempladas pelas principais teorias de aprendizagem. Para Kerr, as correntes construtivistas já abordavam a relação entre ambientes de conhecimento internos e externos.

Para Verhagen o conectivismo seria melhor classificado como uma perspectiva pedagógica e de currículo do que como uma teoria, pois às teorias cabem questões pertinentes ao nível da instrução, “como aprendem as pessoas” e o conectivismo, por sua vez, chega ao nível curricular, o que se aprende e porque se aprende? (KOP HILL, 2008, *ibidem*).

Outro ponto visto com muita reserva pelos autores acima diz respeito ao postulado conectivista de que a aprendizagem não se encontra apenas no indivíduo e pode residir em dispositivos não-humanos. Verhagen, articularmente, pontua que este tema parece ter um significado especial para Siemens, pois o retoma diversas vezes para discutir as deficiências das diversas teorias de aprendizagem. Para Verhagen, não há nada de novo em se usar o conhecimento que está armazenado em aparelhos não-humanos, assim o é com os livros que compensam as limitações da memória ao armazenar informações. Desta maneira, a seu ver, os sistemas de softwares, referenciados em Siemens, tratam-se de modernas ferramentas que assumem algumas tarefas cognitivas de pessoas na geração do conhecimento (VERHAGEN, 2006, p. 65).

Kop Hill (2008) segue a mesma linha de críticas de Kerr e Verhagen de que os postulados do conectivismo não o justificam enquanto uma teoria de

aprendizagem, contudo, reconhecem as contribuições do conectivismo no contexto atual de mudanças de paradigmas, onde o aluno cada vez tem adquirido uma posição de autonomia no processo de aprendizado.

O conectivismo, ainda que não seja consensualmente aceito enquanto teoria de aprendizagem apresenta um conjunto de princípios e postulados que, em muito, tem contribuído na aplicação e compreensão das tendências em curso, sobretudo no campo da aprendizagem. Em paralelo a outras teorias de aprendizado emergentes o conectivismo está empenhado em fornecer um modelo teórico original e condizente as características atuais da sociedade digital conectada em rede.

Nas palavras de Siemens (2004) "o conectivismo fornece uma percepção das habilidades e tarefas de aprendizagem necessárias para os aprendizes florescerem na era digital."

### **3.3 Cultura da Convergência e a Educação**

A partir da década de 1970, com o advento dos computadores pessoais, as tecnologias digitais estavam em rápido processo de expansão, criando novos modos de sociabilidade através de novos formatos e possibilidades de comunicação, assim como de transmissão de informações. Multimídia, intermídia, hipermídia, crossmídia, transmídia, fazem parte de um universo que é capaz de explicar as narrativas cotidianas e seus processos e aplicações podem ser aplicados no campo da educação.

Com todas as mudanças tecnológicas que já ocorreram, temos a revolução da internet, que se iniciou na década de 1990, como uma das principais responsáveis pelas transformações na sociedade e no modo como está se relaciona. Dentre estas a WEB 2.0, permitiu que simples usuários, consumidores de conteúdo online, se transformassem em produtores e replicadores de informações, mídias e materiais diversos, desde simples opiniões sobre algum fato ocorrido até materiais específicos sobre o desenvolvimento de um projeto para dispositivos móveis.

A educação por sua vez é grande influenciada por estas tecnologias, uma vez que seus estudantes nasceram nesta nova era da cultura da convergência. O uso das tecnologias da informação e comunicação no ambiente educacional, bem como a velocidade das mudanças que ocorrem, exigem que os docentes estejam

em constantes atualizações e capacitações para potencializar o uso, destas ferramentas de aprendizagem, que em muitos casos podem ser trazidas para o ambiente escolar pelos próprios alunos.

Cultura da Convergência é um termo que foi desenvolvido por Henry Jenkins com a publicação de seu livro homônimo em 2008, onde o autor visa uma definição das transformações em diversos âmbitos dos meios de comunicação, para isto ele analisa o comportamento do público, os recursos midiáticos, as mudanças tecnológicas e a busca de novas experiências transmídias. Para fundamentar essa nova cultura, Jenkins utiliza-se de três fenômenos e/ou conceitos-chaves: a convergência dos meios de comunicação ou convergência midiática, a cultura participativa e a inteligência coletiva. Segundo Jenkins:

"Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando." (JENKINS, 2009, p. 29)

Para Jenkins a convergência midiática é entendida da seguinte forma:

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).

Como cultura participativa o autor apresenta a relação entre as mídias e o comportamento do consumidor, considerando a possibilidade de participação do mesmo na produção da mídia. O principal fator que impulsionou esta cultura foi a WEB 2.0 que permitiu que consumidores passassem a produtores utilizando a Internet como ferramenta de divulgação de ideias e produtos, ou mesmo como um espaço para críticas e sugestões sobre outros conteúdos.

Quanto à inteligência coletiva, expressão cunhada por Pierre Lévy (2009 apud JENKINS, p. 30), refere-se ao fato de que o consumo se transformou em um processo coletivo, no qual a junção de conhecimento dos consumidores torna-se

uma fonte alternativa de poder midiático. Segundo Lévy, a inteligência coletiva é “[...] uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta uma mobilização efetiva das competências [...]” (LÉVY, 2007). A convergência é um processo cultural e não tecnológico, está muito mais ligado a forma como recebemos, processamos e interagimos com o conteúdo.

Em 2010, Henry Jenkins participou de uma das séries em curso de *webinars*<sup>9</sup> para professores que estava sendo realizado pela equipe do *Project New Media Literacies*<sup>10</sup>. A série tratava sobre as habilidades necessárias identificadas pela equipe para a aprendizagem dentro da cultura da participação, voltadas para a *Fundação MacArthur* e como pensar para os professores de todas as disciplinas do ensino fundamental em todos os níveis para mudar a forma como eles apoiam a aprendizagem de seus alunos. Conforme explica Jenkins, a cada mês a equipe se concentrava em uma habilidade diferente, quando a discussão se voltou para a habilidade da “Navegação Transmídia” envolveu não apenas algumas observações, mas também uma conversa com Clement Chau<sup>11</sup> da *Universidade Tufts* e Mark Warshaw<sup>12</sup> da empresa *The Alchemists* que desenvolveu conteúdo transmídia para *Smallville*<sup>13</sup>, *Heroes*<sup>14</sup> e *Melrose Place*<sup>15</sup>, entre outros.

O autor explica que em primeiro lugar, como modo de expandir e diversificar a expressão humana, o currículo de linguagens e artes devem ser ampliados para treinar os estudantes nas novas formas de escrita e leitura. O autor

---

<sup>9</sup> Curto seminário baseado na Web, um webinar é uma apresentação, palestra, oficina ou seminário que é transmitida através da Internet usando um software de videoconferência. Algumas das características fundamentais de um Webinar são seus elementos interativos: a capacidade de dar, receber e discutir a informação em tempo real.

<sup>10</sup> Um projeto da USC Annenberg School for Communication and Journalism com participação de Henry Jenkins, que pesquisam sobre a aprendizagem na cultura da participação. Maiores informações e relatos de experiências e pesquisas realizadas podem ser consultadas no site <http://www.newmedialiteracies.org/>. Acesso em 15 dez. 2015.

<sup>11</sup> Clement Chau é um pesquisador primeiramente focado na influência das novas mídias e da Internet no desenvolvimento de crianças e adolescente. Disponível em: <https://ase.tufts.edu/DevTech/team/clement-chau.asp>. Acesso em 15 dez. 2015.

<sup>12</sup> Co-Fundador e Chefe Criativo da empresa The Alchemists,

<sup>13</sup> Série televisiva americana que conta a trajetória de Clark Kent, que reside na cidade fictícia de Smallville, Kansas, durante os anos antes dele se tornar o super-herói conhecido como “Superman”. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Smallville\\_\(série\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Smallville_(série))>. Acesso em: 15 dez. 2015.

<sup>14</sup> Série televisiva americana que conta a história de pessoas comuns que descobrem ter habilidades especiais, tais como telepatia, capacidade para voar, etc. Esses indivíduos percebem que estão conectados e que têm por missão evitar desastres normalmente previstos nas imagens feitas por pintores com o dom de precognição. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Heroes\\_\(série\\_de\\_televisão\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Heroes_(série_de_televisão))>. Acesso em: 15 dez. 2015.

<sup>15</sup> Série televisiva americana, que conta a história do condomínio Melrose, em Los Angeles, onde as vidas de seus locatários se cruzam em diversas situações envolvendo ambição, sexo, traições e até mesmo assassinatos. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Melrose\\_Place](https://pt.wikipedia.org/wiki/Melrose_Place). Acesso em: 15 dez. 2015.

afirma ainda que como muitas histórias vão se tornar transmídia, então precisamos conversar com nossos alunos sobre a narrativa transmídia e que isto está intimamente relacionado com o que Gunther Kress<sup>16</sup> fala em termos de multimodalidade e multiletramento, que precisamos ensinar aos alunos os diferentes meios de comunicação através do qual podemos comunicar informações e ajuda-los a promover as habilidades retóricas que eles precisam para efetivamente transmitir o que eles querem dizer através dessas plataformas. Jenkins explica que:

Como educadores, temos de modelar o uso eficaz de diferentes plataformas de mídia na sala de aula, uma prática que iria apoiar o que Howard Gardner disse-nos sobre inteligências múltiplas. Neste caso, refiro-me à ideia de que diferentes alunos aprendem melhor através de diferentes meios de comunicação e, portanto, a lição é mais eficaz quando transmitida através de mais de um modo de expressão. Podemos reforçar através de recursos visuais ou atividades que nos comunicamos através de palavras faladas ou textos escritos. Ao fazê-lo de forma eficaz nos leva a pensar sobre como múltiplas plataformas de comunicação pode voltar a impor o que fazemos através de nossas salas de aula. (JENKINS, 2010, p. 1, tradução nossa).

Durante sua participação nas séries em curso o autor foi convidado a explicar com o grupo de professores sobre os Sete Princípios do Entretenimento Transmídia<sup>17</sup>, onde Jenkins faz uma sugestão de como estes podem se relacionar à aprendizagem. Segundo o autor, a narrativa transmídia pode incluir marcas transmídias, desempenho transmídia e aprendizagem transmídia, com certeza existe uma sobreposição entre essas diferentes lógicas transmídias, mas também diferenças. O autor não tem dúvidas que alguns princípios transitam entre si, mas que devemos ter em mente que alguns princípios são fundamentais para o ensino/aprendizagem transmídia. Os Sete Princípios do Entretenimento Transmídia revistos por Jenkins para a educação são:

**Potencial de Compartilhamento vs. Profundidade:** o compartilhamento refere-se ao processo de dispersão da informação, às formas como os estudantes, podem acessar múltiplos e diferentes recursos e obter distintos enfoques sobre um mesmo tema. A Profundidade refere-se à capacidade de aprofundar as buscas em

---

<sup>16</sup> Professor de Semiótica e Educação no Departamento de Cultura, Comunicação e Mídia no Instituto de Educação da Universidade de Londres.

<sup>17</sup> Originalmente escrito para seu blog em 12 de dezembro de 2009, na publicação *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)*. 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 em 15 dez. 2015.

torno dos conteúdos de maior interesse. Para Jenkins, uma boa prática educacional deve explorar ambos os aspectos, permitindo aos alunos buscar informações de seus interesses, por vários meios disponíveis, além de se aprofundar naquilo que lhes pareça mais relevante e significativo.

“Isto nos obriga, como educadores, a pensar mais sobre motivação – o que motiva os estudantes a se aprofundarem mais – assim como na gestão da sala de aula – e como nós podemos facilitar sua capacidade de buscar em algo que interesse a eles”. (JENKINS, 2010, p. 1, tradução nossa).

**Continuidade vs. Multiplicidade:** o autor refere-se à forma como a educação tem muitas vezes imitado a indústria midiática, ao valorizar o discurso canônico – não apenas o cânone da literatura ocidental que considera apenas alguns livros como melhores leituras que outros, mas também ao considerar a estrutura das disciplinas e as normas que determinam o que é necessário conhecer e como conhece-lo. A Multiplicidade, pelo contrário, encoraja o pensamento sobre várias versões ou abordagens múltiplas, alternativas ao cânone estabelecido. Esta é uma forma de incentivar o pensamento múltiplo e crítico dos alunos por meios de questionamentos usando o “E se...?”.

“A mesma coisa acontece quando exploramos a forma como uma mesma história foi contada em diferentes contextos nacionais. Isto nos ajuda a ver como os diferentes valores e normas culturais como nós olhamos para o caminho que a história foi retrabalhada pelo público local” (JENKINS, 2010, p. 1, tradução nossa).

**Imersão vs. Extração:** o autor expressa a ideia de pensarmos sobre o valor educacional e o potencial da criação de mundos virtuais, não apenas réplicas de uma sala de aula, mas a ideia de mover-se através de um ambiente virtual que reproduza os principais aspectos de um ambiente histórico e/ou geográfico. Defende ainda a ideia de os alunos criarem seus próprios ambientes virtuais de aprendizagem, onde estes possam decidir que detalhes precisam ser incluídos, mapeando sua relação uns com os outros e orientando os visitantes através de seus mundos e explicando o significado do que eles contêm. Por sua vez a Extração capta outra prática já comum da educação, a ideia de trazer ao ambiente de aprendizagem adereços significativos e/ou artefatos, objetos representativos de outras vivências e/ou culturas, ferramentas desconhecidas adquiridas em uma viagem a outro país, por exemplo.

**Construção de Mundos ou Construção de Universos:** trata-se de como pensar para a construção do ambiente em que uma determinada história acontece, como uma geografia ficcional ou mesmo cultural, faz parte do prazer de ler conhecer os aspectos culturais do mundo onde se desenrola a narrativa, nosso senso dos povos, suas normas e rituais, suas vestimentas e fala, as suas experiências cotidianas. Os professores podem utilizar destes recursos para a construção de mapas geográficos realizando o mapeamento e interpretação de um mundo ficcional, como forma de abrir um período histórico para seus alunos.

Isso nos afasta das histórias de generais e presidentes para a história social como o caminho chave através do qual as escolas ajudam-nos a compreender o passado. São muitas as atividades escolares tradicionais que encorajam os alunos a cozinhar e comer as refeições, a fazer e usar trajes, a se envolver em vários rituais, associados a outros períodos históricos. Se desenvolvermos formas de mapear estes mundos como sistemas integrados, podemos ir além dessas percepções locais no sentido de uma mais ampla e rica compreensão das sociedades passadas. (JENKINS, 2010, p. 1, tradução nossa).

**Serialidade:** em essência, a serialidade tem a ver com o aprendizado em partes, ou na educação tradicional por temas separados em capítulos, onde as dispersões de informações estão ligadas à história. Trata-se de quebrar as coisas em capítulos que satisfaçam em seus próprios termos, mas que motivem os alunos a continuar voltando para mais.

**Subjetividade:** refere-se a olhar para os mesmos eventos de vários pontos de vista. Este é um princípio interessante que pode ser utilizado não apenas nas aulas de literatura, mas também nas aulas de história, onde os alunos podem analisar fatos históricos a partir de vários ângulos diferentes, por exemplo a partir da visão de Gregos e Persas, como forma de romper preconceitos históricos e entender e reinterpretar estes conflitos.

**Performance:** ao falar sobre entretenimento, a performance refere-se aos elementos capazes de atrair o público, a estrutura de atrativos culturais e ativadores. Na sala de aula, há uma série de fatores institucionais que asseguram que um grupo de estudantes estarão sentados em seus lugares, neste caso a performance trata-se de como o professor irá enfrentar a questão da motivação, reconhecendo os ativadores culturais capazes de motivar e conectar seus alunos a pensar durante suas aulas.

Além de Jenkins outros autores desenvolveram seus princípios e leis para a criação de projetos transmídia. Pratten apresenta a sua interpretação de “*The 10 Commandments of 21st Century Franchise Production*”, apresentados por Jeff Gomez<sup>18</sup> na Conferência *StoryWorld* em Los Angeles, no ano de 2012, onde o escritor e produtor palestrou sobre seus “Mandamentos” no campo do desenvolvimento transmídia, suas considerações são voltadas principalmente para a criação de produções transmídias para franquias, porém é interessante analisarmos estes mandamentos do ponto de vista da convergência criada pela transmídia:

**Conheça a essência da marca:** Entender o que está no coração (a essência) da *storyworld*<sup>19</sup> e que proporciona prazer ao público. Isto representa a verdade, o tom e os temas que o autor quer transmitir.

**Storyworld domina tudo:** Todos os envolvidos no processo de criação, desenvolvimento e marketing, devem colocar suas preferências pessoais, ambições e rivalidades de lado a fim de melhor servir a franquia.

**Coloque as estacas na tenda:** Toda a equipe de produção precisa conhecer a direção que a narrativa caminha, para isso os visionários da *storyworld* devem providenciar um caminho e direcionamento adequados, mesmo que esta direção tenha que ser alterada em uma data posterior.

**Contrate o melhor:** Mas não deixe as estrelas bloquearem o caminho do desenvolvimento.

**Organize os recursos:** Providencie um compreensivo documento ativo, como uma “bíblia da história” ou “bíblia da franquia” que esteja disponível para todos da equipe; use uma forma de sistema de gerenciamento centralizado de conteúdos ativos aprovados, para garantir a consistência entre todos os interessados.

**Estabeleça uma casa limpa:** Um grupo de representantes das principais partes interessadas devem se reunir regularmente para orientar e direcionar a franquia e a *storyworld* – recomendar, compartilhar, discutir novas iniciativas e desviar de potenciais conflitos de interesse.

---

<sup>18</sup> CEO da Starlight Runner Entertainment, escritor e produtor transmídia. Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Jeff\\_Gomez](https://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Gomez)>. Acesso em: 10 dez. 2015.

<sup>19</sup> Refere-se universo compartilhado dentro do qual existem os cenários, personagens, objetos, eventos e ações de um ou mais narrativas

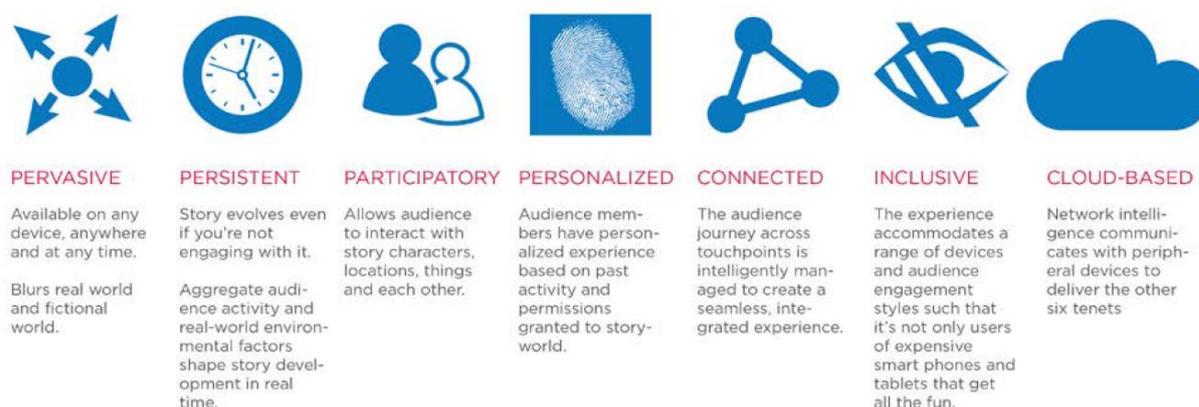
**Incentive as partes interessadas:** Para que estes suportem a estratégia da franquia além do limite inicial.

**Validar a participação do público:** Proporcionar um processo e oportunidades para os fãs e interessados entrarem em um diálogo sobre o que está por vir e trocar opiniões.

**Licenciamento, marketing e mercadoria:** Expandir o universo narrativo de tal maneira que tudo que estiver disponível para os fãs coletarem tenha valor para se possuir.

**Seja acessível e viciante:** Através de uma game de “portais”, “pontos de entrada”, de modo que independentemente de como os fãs entrem na *storyworld* a experiência sempre seja satisfatória.

Os princípios de Jenkins e os mandamentos de Gomez, se complementam e abordam aspectos diferentes, porém ambos são voltados para grandes produções transmídias, baseando-se nestes e ao mesmo tempo, olhando através de um outro ângulo, Pratten procurou em seus próprios interesses, a criação de uma realidade alternativa em que qualquer um pudesse escolher fazer de conta que o mundo ficcional narrado realmente existe. Para isso Pratten desenvolveu os “*Seven Tenets of Future Storyworlds*” (“Sete Princípios de Futuro *Storyworlds*”):



**Figura 4 – Seven Tenets of Future Storyworlds**

Fonte: PRATTEN, 2015, p. 10

Segundo Pratten, os futuros universos narrativos possuíam as seguintes características (conforme a Figura 3):

**Pervasivo:** A história vai ser construída em torno do público – conectando com este através de dispositivos.

**Persistente:** A história evolui ao longo do tempo, reagindo ao engajamento do público.

**Participativo:** O público interage com personagens e entre si.

**Personalizado:** A história recorda decisões e conversas e torna-se adaptada a cada membro da audiência.

**Conectado:** A experiência se conecta através das plataformas para o mundo real, permitindo que a história seja contextual, integrando as condições meteorológicas atuais, como a qualidade do ar, marés, entre outras.

**Inclusiva:** Uma gama de dispositivos e modos de engajamento são disponíveis para permitir que muitas pessoas possam apreciar a história, mesmo que em diferentes níveis de profundidade e sofisticação.

**Baseado em nuvem:** Uma rede inteligente contra a história e a experiência de um núcleo central, capaz de ver todo o conteúdo e o público.

Estes estudiosos e profissionais da transmídia abordam em seus princípios e mandamentos, basicamente as mesmas ideias, para que possam ser trabalhadas.

O ponto principal que Jenkins pretende esclarecer com seus princípios é sobre a abordagem orientada ao processo de ensino aprendizagem dos alunos dentro desta cultura da convergência. Estão os professores a trabalhar de forma a incentivar, motivar e capacitar seus alunos para a concepção dos conteúdos de suas aulas de forma significativa para eles?

É exatamente neste ponto que a narrativa transmídia pode ser utilizada como ferramenta pedagógica para motivar os alunos a buscar novos conteúdos, a capacitá-los em criar novas histórias e produtos a incentivar novas práticas educacionais participativas, dentro e fora dos ambientes físicos da escola.

### 3.4 Estudo de Caso do Projeto “*Cosmic Voyager Enterprises*”

O projeto *Cosmic Voyager Enterprises (CVE)* foi desenvolvido em 2011, pelas empresas americanas *Doubletake Studios (DS)* em parceria com *Transmedia Storyteller Ltd*<sup>20</sup>, este projeto consistiu-se de um jogo de realidade alternada (em inglês: *Alternate Reality Game – ARG*). Os ARGs são um tipo de jogo que combina situações de jogos eletrônicos com situações reais, recorrendo às mídias do mundo real de modo a fornecer aos jogadores – neste caso, os estudantes – uma experiência interativa. Os ARGs são principalmente caracterizados por seu alto nível de envolvimento, encorajando seus jogadores a explorar todos os aspectos da narrativa, buscando soluções para problemas e desafios e a interação entre os personagens do jogo.

O projeto consistiu-se em produzir um ARG que promovesse uma experiência de aprendizagem conectada, para alunos de 13 a 17 anos no estado da Flórida, a *Doubletake Studios* firmou uma parceria com a *Transmedia Storyteller Ltd* para utilização da plataforma *Conducttr*<sup>21</sup> como gerenciador dos serviços de entrega da experiência de aprendizagem. Ao todo participaram do projeto cerca de 600 alunos.

Para este ARG educacional, foi criada a história da *Cosmic Voyage Enterprise* uma empresa ficcional de transporte aéreo de cargas localizada na Flórida, onde seus funcionários são moradores próximos da companhia. A história começa quando no dia 06 de fevereiro de 2012, um dos foguetes da CVE, que deveria levar mantimentos para uma estação espacial, sai de rota e cai sobre a pequena cidade vizinha de *Millisville*<sup>22</sup>, Flórida, causando problemas econômicos e ambientais de longo prazo devido à sobrecarga. Os alunos são chamados para formular respostas para o desdobramento dos problemas causados pela queda. Existem várias partes interessadas que estão representadas pelas mídias sociais e e-mails de artistas e ativistas locais, representantes sindicais, membros de família, o prefeito e agências de proteção ambiental. Cada parte interessada oferece uma perspectiva diferente sobre o evento de modo que não existe uma única versão

---

<sup>20</sup> Empresa americana fundada por Robert Pratten e Alexey Ossikine, que trabalha com a criação e gerenciamento de narrativas transmídias. Maiores informações: <<http://www.tstoryteller.com/>>.

<sup>21</sup> O Conducttr é uma ferramenta de engajamento do público que integra contar histórias, jogos e automação de marketing. Utilizado para construir experiências personalizadas e imersivas em qualquer lugar: online, na vida real e no meio destes.

<sup>22</sup> Cidade fictícia criada para a simulação

definitiva dos eventos ou uma opinião única sobre a próxima coisa a ser feita. Qualquer que seja a decisão final, haverá vencedores e perdedores.

Dentro da simulação conforme explica o estudo, as coisas ficam ainda mais complicadas devidos aos dilemas éticos e profissionais. Um exemplo disso é que para pagar os custos de limpeza ambiental a empresa pode abrir falência, outro fator é que como a maior parte dos empregados da CVE são moradores de *Millisville* para solucionar totalmente o dano ambiental muitos residentes podem acabar desempregados. Outra ocorrência diz respeito ao agente de proteção ambiental que indica que aceitaria um suborno para escrever um relatório mais favorável sobre os danos ocorridos, todos esses impactos devem ser levados em consideração pelos alunos para solução do problema.

Dentro do escopo do projeto os estudantes em toda a Flórida foram divididos em cinco equipes, cada time recebeu a tarefa de redigir um relatório explicando, aos diretores e investidores o plano de ações estratégicas para lidar com o ocorrido. As equipes tiveram um prazo de 3 semanas para o desenvolvimento de suas atividades e cada uma representava um papel do time de executivos da empresa: CEO<sup>23</sup>, COO<sup>24</sup>, CMO<sup>25</sup>, CFO<sup>26</sup> e GC<sup>27</sup>.

Comunicados são enviados aos alunos por personagens fictícios de dentro e fora da CVE. Os estudantes só recebem informações relacionadas a seu campo específico de atuação, ou seja, de sua equipe, e é obrigado a interagir com as demais equipes em sala de aula, para construir um universo de informações e tomar decisões estratégicas. Cada equipe recebe um orçamento restrito, insuficiente para cobrir os gastos com as ações necessárias e, por isso, precisam estruturar prioridades.

Os objetivos da simulação foram: ensinar ética e economia; simulação de um cenário da vida real; estimular a resolução de problemas; trabalho colaborativo e compreensão das novas mídias.

---

<sup>23</sup> Chief Executive Officer: Diretor Geral ou Presidente da empresa, é o cargo que está no topo da hierarquia operacional.

<sup>24</sup> Chief Operating Officer: Diretor de Operações, é o braço direito do CEO e responsável por cuidar de perto do negócio da empresa.

<sup>25</sup> Chief Marketing Officer: Diretor de Marketing, coordena e administra todas as ações de marketing da empresa.

<sup>26</sup> Chief Financial Officer: Diretor Financeiro, é o profissional que comanda a administração e planejamento financeiro da empresa.

<sup>27</sup> General Counsel ou Chief Legal Officer (CLO): Diretor Jurídico, é o responsável por proteger legalmente a empresa e deve garantir que as estratégias da companhia atendam as questões jurídicas.

Para estimular o engajamento dos estudantes com a simulação a DS, criou vários personagens fictícios para interagirem com os alunos, os seguintes recursos foram utilizados:

- **Interação:** os personagens enviavam respostas personalizadas para os e-mails e *Tweets*<sup>28</sup> dos alunos;
- **Decisões éticas:** “O Denunciante”: um empregado contata os alunos alegando que a carga a ser transportada estava acima do peso permitido. “O Extorsionista”: agente do departamento de meio ambiente que faz uma proposta de suborno para escrever um relatório mais favorável.
- **Recompensas:** utilizando-se dos conceitos de gamificação, os alunos recebem recompensa em forma de elogios por seu envolvimento na solução do problema; “Estou gostando do que você está fazendo, recomendei um aumento-bônus na próxima revisão de pagamento”, entre outros.
- **Vídeos:** Diversos vídeos foram disponibilizados no *YouTube*<sup>29</sup> e no site da simulação.
- **Facebook e Twitter:** foram criados perfis para os personagens da narrativa, incluindo uma ativista ambiental<sup>30</sup> exigindo providências.
- **Website Corporativo:** foi criado um website para a CVE com documentos e relatórios em pdfs a disposição dos alunos.
- **Suporte aos professores:** os professores receberam guias para o desenvolvimento das lições.

A ferramenta *Conducttr* administrou todos os personagens, alunos e professores com suas respectivas funções, permitiu a conexão entre todos os envolvidos, inserindo novos fatos e resumindo as ações e providências tomadas pelas equipes ao longo das ações.

Segundo Kevin Schachter, um dos professores envolvidos na simulação, a Narrativa Transmídia e o ARG foram muito estimulantes para os alunos, levando-os a interagir – a partir de suas leituras da realidade – e buscar informações em

---

<sup>28</sup> São mensagens enviadas através da mídia social Twitter

<sup>29</sup> É um site que permite que os seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital.

<sup>30</sup> O perfil da personagem encontra-se ativo no Facebook: <https://www.facebook.com/Barbara-Meadows-1448636175399664/?fref=ts>. Acesso em: 20 dez. 2015.

diferentes fontes, com diferentes níveis de decisão no mesmo conceito do mundo real, com todas as interferências e ocorrências que, de fato, podem acontecer neste tipo de evento.

Relatos de alguns dos estudantes mostraram engajamento e entusiasmo com o projeto. “Nos engajamos muito mais com a história do que se tivéssemos apenas lido um relatório”, escreveu um deles na avaliação final.

Para simulação foram necessários no time de produção um funcionário em período integral da DS, com uma equipe para a criação da história, web design, vídeos e gráficos; mais um funcionário meio período da *Transmedia Storyteller Ltd.* Com esta equipe foram atendidos durante a simulação 600 estudantes, dentro da plataforma *Conducttr* foram realizadas mais de 4000 interações de personagens para alunos. Ainda segundo a plataforma o engajamento atingiu 38% mensurado pelas proporções de ação dos estudantes para com os personagens chamados a ação.

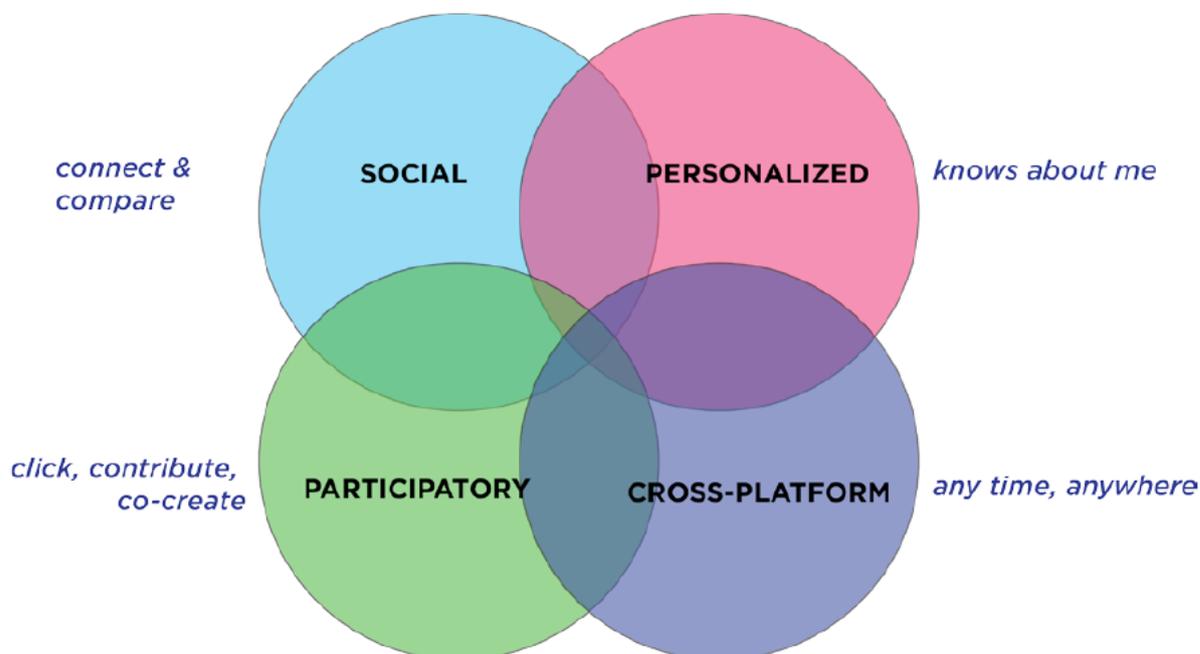
O que podemos verificar destas novas criações transmidiáticas é que o potencial existente, permite que a narrativa original possa ser ampliada e estendida através de diversas mídias, interfaces e plataformas que convergem e interagem, permitindo aos professores apresentarem seus conteúdos de formas diversas, ao mesmo tempo que cada aluno que participa deste evento pode fazer uso da mídia e/ou recurso que mais tem conhecimento.

## CAPÍTULO 4 – DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

### 4.1 A Modelagem Transmídia de Pratten

Segundo Pratten (2015, p.13, tradução nossa), “o que faz com a transmídia seja excitante e desafiadora é a combinação da história com a experiência e como estes podem ser combinados de uma enorme variedade de formas”. Contar histórias através de múltiplas plataformas permite que o conteúdo seja dimensionado-certo e colocado-certo para formar um maior, mais rentável, coeso e de recompensadora experiência.

Tornou-se vital para o sucesso de um projeto analisar o retorno do público, desta forma ao criar uma experiência transmídia o público pode compartilhar suas opiniões sobre o conteúdo, realizando por si só o marketing necessário para aumentar o público. Para alcançar este sucesso, Pratten afirma que devemos escrever experiências que combinem personalização, participação, comunicação multi-plataforma e conexão social, conforme a figura abaixo:



**Figura 5** – Como precisamos escrever nossas histórias  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p. 6

### 4.1.1 História-Experiência

Este é um dos pontos principais em que ao escrever uma história deve-se levar em consideração, o engajamento do público pode ser muito maior que apenas emocional, isto também depende da forma como essa história vai ser consumida, e em quais meios estará disponível: é um filme, é um livro, etc. Para Pratten:

“Um projeto transmídia pode assumir muitas formas e disfarces. Além disso, queremos otimizar as vantagens que transmídia nos dá, que é como entregar o conteúdo certo para o dispositivo certo e na hora certa. Isto significa que é vital compreender a experiência que estamos tentando criar: não só o envolvimento emocional na história, mas também o envolvimento da experiência.” (PRATTEN, 2015, p.13, tradução nossa)

Por onde, como e quando começar a escrever sua história? Será uma nova história narrada a partir de um universo criado para os alunos, será uma história já existente expansível através de diversas mídias, de qualquer forma existem, segundo Pratten (2015, p.14, tradução nossa), cinco questões simples a serem respondidas ao pensar na história-experiência:

1. Qual é a história que quero contar?
2. Como vou entregar a história?
3. Qual o tipo de participação do público que eu quero ou necessito?
4. Como a participação do público vai afetar a história ao longo do tempo?
5. Quanto da história é baseado no mundo real versus o mundo ficcional?

Estas perguntas formam um círculo onde uma leva a outra, desta forma ao abordar a última, move-se novamente para a primeira. Por exemplo, se a abordagem do projeto for orientada a uma meta, deve-se então, segundo o autor, começar pela pergunta três e ir trabalhando a partir desta para encontrar uma história que apoia a participação do público.

Se a abordagem for em definir como a história será entregue ao público, devemos colocar de lado as especificidades de plataformas e pensar sobre os tipos de experiência em termos de:

- a) os espaços narrativos que pretendesse cobrir (localização, personagens e tempo);
- b) o número e a cronologia relativa das plataformas (sequencial, paralelas, simultâneas, não-lineares);
- c) a extensão e o tipo de público envolvido (passivo, ativo, interativo, colaborativo).

Pratten considera que existe muitos detalhes a serem considerados quanto à história-experiência, mas que para começar podemos dividir o processo em duas fases:

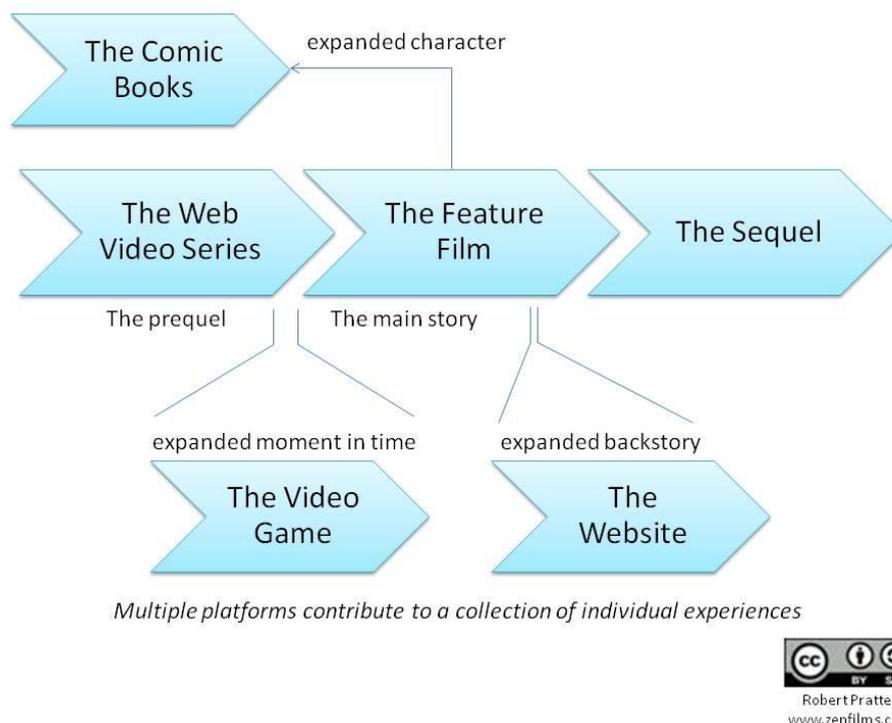
- **Passo 1:** Decidir o espaço narrativo, número de plataformas e sua ordem cronológica;
- **Passo 2:** Decidir a extensão do envolvimento do público.

Um projeto transmídia de franquia, como os utilizados por *Hollywood*<sup>31</sup>, são geralmente compostos por plataformas de simples entrega como um livro, um filme, um jogo. Estas plataformas são independentes, exceto pelo fato de que muitas vezes estas trabalham diferentes espaços narrativos: *prequência*<sup>32</sup>, continuação e flashbacks que podem marcar ou programar uma ordem de lançamento. Neste caso não existe uma aparente interatividade do público entre as plataformas.

---

<sup>31</sup> Distrito da cidade de Los Angeles na Califórnia famoso pela concentração de empresas do ramo cinematográfico e pela influência que exerce na cultura global. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hollywood>>. Acesso em: 23 dez. 2015.

<sup>32</sup> Prequela ou prequência (em inglês: prequel) é um termo não-dicionarizado em português para se referir a uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional, cuja história antecede ao trabalho anterior, apresentando eventos que ocorreram antes da obra original. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Prequela>>. Acesso em 22 dez. 2015.



**Figura 6 – Típica Franquia Transmídia**

**Fonte:** PRATTEN, 2015, p.15

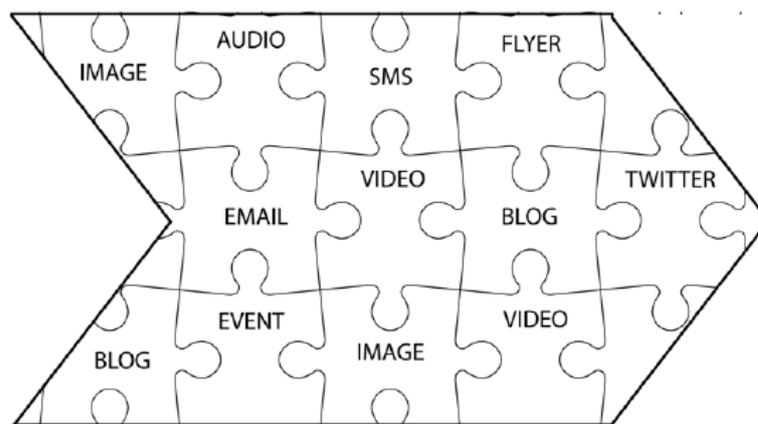
Este tipo de narrativa transmídia pode ser encontrado em muitas produções atuais como *Harry Potter*<sup>33</sup>, *Senhor dos Anéis*<sup>34</sup>, *Star Wars*<sup>35</sup>, entre tantas outras que a partir de uma mídia, expandiram suas histórias, através de múltiplas mídias, no mesmo universo narrativo criado pela história principal.

Segundo Pratten, em contraste a esta forma de apresentação de um projeto transmídia, existem os ARGs, que permitem abranger em um único espaço narrativo, múltiplas plataformas, cada uma por si só insuficiente para carregar a história completa, mas que como peças de um grande quebra-cabeça que deve ser montado para completar toda a história.

<sup>33</sup> É uma série de sete romances de fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as aventuras de um jovem bruxo, Harry James Potter e seus amigos Ronald Weasley e Hermine Granger, os quais são alunos da Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*. A série é composta de 7 livros, 8 filmes, vários jogos e produtos, além de uma legião de fãs de *fanfictions*. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Potter](https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter)>. Acesso em 23 dez. 2015.

<sup>34</sup> É uma trilogia de livros de alta fantasia escrita pelo britânico J. R. R. Tolkien, a saga começa como sequência de um livro anterior de Tolkien, *O Hobbit*, e logo se desenvolve numa história muito maior, escrito em 1937 e 1949, seu universo narrativo é tão rico que influenciou várias bandas musicais, foi adaptado para o rádio, jogos de RPG e eletrônicos, além dos cinemas, teatros e outros produtos. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/O\\_Senhor\\_dos\\_Anéis](https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_Anéis)>. Acesso em 23 dez. 2015.

<sup>35</sup> É o título de uma franquia de filmes criados por George Lucas, conta com uma série de sete filmes de fantasia científica e um spin-off, além animações, livros, jogos eletrônicos e uma enorme linha de produtos e brinquedos. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Star\\_Wars](https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars)>. Acesso em 23 dez. 2015.



*Multiple platforms contribute to single experience*

**Figura 7 – Alternate Reality Game – ARG**

**Fonte:** PRATTEN, 2011, p. 14

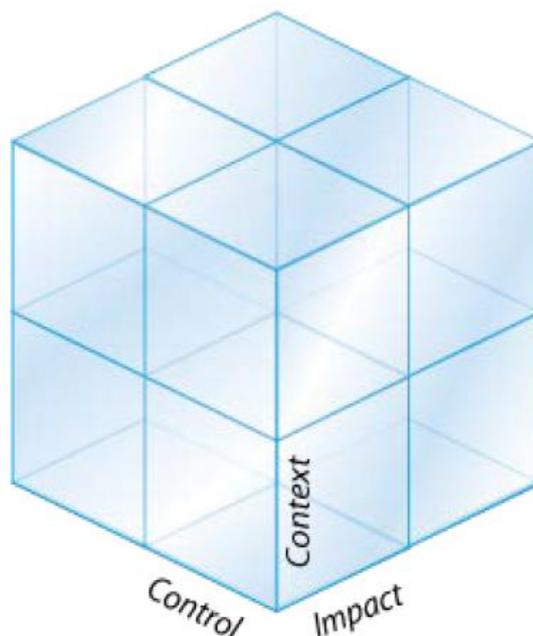
Existe ainda a possibilidade de mixar estes tipos de narrativas ao utilizar em um mesmo universo ARGs, e outras mídias em plataformas distintas.

O envolvimento do público é uma preocupação que a maioria dos produtores possui, principalmente no momento de criarem suas histórias e ainda pensarem como instigar o engajamento. Dentro do contexto escolar o envolvimento do público, estudantes, também deve ser previsto e trabalhado, a interação do público pode criar novas histórias, estimular os alunos a buscarem novas informações sobre o tempo, local e outros eventos no universo narrativo. Mas isso também pode prejudicar o projeto, apresentar um conteúdo de forma linear é mais simples e menos trabalhoso do que “depende” da participação do público.

Pratten, defende a ideia de que as experiências transmídias podem fazer uso das práticas utilizadas em jogos e mundos virtuais, a “criação de um *storyworld* em que o autor coloca uma mistura de história e conteúdo com oportunidade para participação a frente e atrás da história.

Trabalhando ainda mais sobre a participação do público, o autor apresenta o “*storytelling cube*<sup>36</sup>”, apresentado pela primeira vez em 2002 na *Game Developers Conference* por Raph Koster e Rich Vogel, utilizado para descrever como a narrativa é explorada em mundos virtuais online. O cubo pode ser particularmente bem aplicado a ARGs.

<sup>36</sup> Disponível em: [http://www.raphkoster.com/gaming/gdc\\_2002\\_Storytelling.htm](http://www.raphkoster.com/gaming/gdc_2002_Storytelling.htm). Acesso em: 23 dez. 2015.



**Figura 8** – *Storytelling Cube* por Raph Koster e Rich Vogel  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p.18

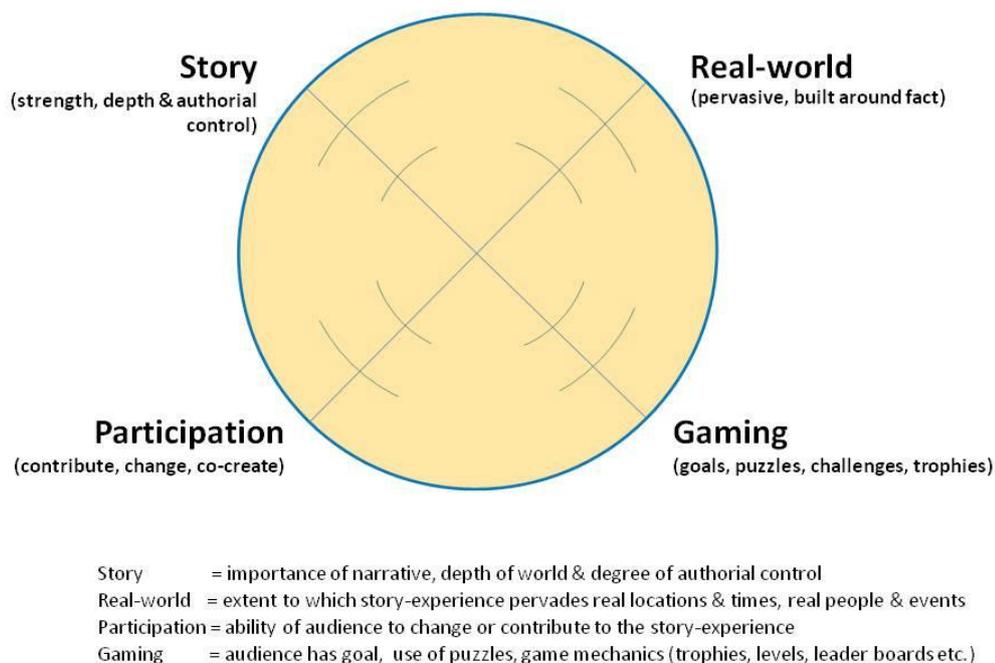
Através dos três eixos do cubo, controle, impacto e contexto, temos:

- **Controle:** Quanta liberdade o público possui para criar sua própria experiência e quanto controle o autor terá?
- **Impacto:** Qual o impacto duradouro que o público possuirá sobre a evolução da experiência?
- **Contexto:** Quanto da experiência será baseada em um mundo ficcional e quanto existe na “vida real”?

A utilização do cubo fica a cargo do autor, não existe uma posição certa ou errada, apenas variações que dependem das decisões sobre as experiências, preferências e recursos a serem criados.

“Em um extremo, você pode ter um mundo inteiramente ficcional, rigidamente controlado pelo autor sem interação com o público e, no outro, você poderia ter uma experiência baseada em torno do mundo real, lugares e eventos em que o público é livre para mudar completamente a forma como a história evolui e sua experiência. E, é claro, as duas podem ser misturadas e há muito espaço entre elas.”. (PRATTEN, 2015, p.18, tradução nossa).

Para a criação de um projeto transmídia, segundo Pratten, de natureza variada e de diversas formas, torna-se difícil definir um quadro que demonstre a “experiência transmídia”, para isso o autor criou um escopo em quatro componentes demonstrado abaixo:



Robert Pratten (www.transmediastoryteller.com)

**Figura 9** – Diagrama Radar Transmídia

Fonte: PRATTEN, 2010, p. 1

Segundo o “radar” de Pratten para a criação de uma experiência transmídia, algumas questões devem ser verificadas:

- **Importância da Narrativa:** o quão importante é a história para a experiência? Qual o grau de autoral controle existente?
- **Importância da participação:** o quão importante é a contribuição do público para a história-experiência?
- **Importância do Mundo Real:** o quão importante é para a história-experiência expandir-se para lugares reais, acontecimentos, eventos e pessoas?
- **Importância do Jogo:** o quão importante é para o público ter um objetivo ou o dever de conquistar ou recolher algo?

A abordagem de Pratten, para criação da experiência de narrativas transmídias é, segundo o autor, simplificada por um guia de referência rápida para provocar novas ideias, ou seja, quebrar a história em componentes e partes ajuda a estimular a criatividade, para isso o autor criou junto com a equipe da *Conducttr*, o *Transmedia Playbook*<sup>37</sup>, onde “definiu-se “formatos” para dar significado a uma combinação de características das experiências e mecanismos de participação frequentemente usados”. Junto ao *Playbook*, a equipe oferece alguns exemplos de projetos transmídias utilizando o formato criado.

As **Características de experiência** demonstram como a experiência do público é formada, podendo ser:

- **Pacing (Andamento):** Programado – com data e hora para publicação de conteúdo; Interativo – o conteúdo é fornecido a partir de interação com o público; Jogo com o tempo – a experiência depende de períodos de tempo, atrasos e prazos determinados.
- **Play Style (Estilo de Jogo):** solo ou multijogador.
- **Personalization (Personalização):** Exclusividade – onde o público tem acesso a conteúdo exclusivo; Personalizado – o público recebe conteúdo personalizado.
- **Real World (Mundo Real):** Objetos Físicos – a experiência requer interação com objetos físicos; Lugares Reais – a experiência é dependente de um lugar físico.
- **Structure Story (Estrutura da História):** Ramificação Narrativa – o público é capaz de escolher entre diferentes sequências fixas de interação; Mundo Aberto – o público tem maior liberdade, porque não há uma sequência fixa de interação.

Os **Mecanismos de Participação** relacionam a forma como o público é capaz de agir e o que eles recebem em troca. Os mecanismos foram agrupados nas seguintes categorias:

---

<sup>37</sup> Disponível em: <http://www.slideshare.net/tstoryteller/playbook-online-v10>. Acesso em 24 dez. 2015

- **Availability (Disponibilidade):** Fechado para Fora – o público é incapaz de acessar informações por um período de atraso; Fora para o Almoço – a disponibilidade do personagem é limitada por hora do dia e dia da semana; Limite de Tempo – a informação estará disponível por um determinado período de tempo.
- **Counts (Contagem):** Três *Strikes* e Você Está Fora – o público tem um número limitado de interações depois disso a informação ou escolhas estarão indisponíveis; Migrar Para Desbloquear – o conteúdo é publicado após um número específico de pessoas terem interagido; Você Decide – ramos narrativos dependendo do comportamento majoritário da comunidade.
- **Exclusivity (Exclusividade):** Primeiro a Chegar, Primeiro a Ser Servidor – somente as primeiras pessoas a responderem corretamente obtêm a informação; Armário com Tranca Pessoal – conteúdo baseado em WEB personalizado está disponível baseado em interações escolhidas;
- **Journey (Jornada):** Dar Seguimento – personagens esperam por um período de atraso depois de uma resposta inicial e posteriormente entrarão em contato com o público com informações adicionais ou conflitantes; Comunicação Interceptada – o público contata um personagem e recebe resposta de outro; Fechadura e Chave – o público deve primeiro contatar um personagem que detém a chave para desbloquear a informação de um outro personagem.
- **Location (on and off-line) (Localização):** *Check-in* – o público deve ir a um local para desbloquear a informação; Caça ao Tesouro – o público vai de lugar a lugar buscando informação; Sinais de Vídeo – o público descobre informações em um vídeo para enviar a um personagem.
- **Perspective (Perspectiva):** Visão Alternativa – o público recebe dois ou mais desdobramentos da história cada um com uma única, mas relacionada perspectiva; Teste de Personalidade – o público responde a questões para receber informações diferentes de acordo com suas respostas.
- **Sharing (Compartilhando):** Passe Adiante – peça ao público para trazer alguém para a experiência.

Como exemplo de uso dos formatos do *Playbook*, imagine que você precisa construir uma experiência transmídia onde através da mídia social *Twitter* o público tem de tomar uma decisão por votação, neste caso as características de experiência seriam: Andamento Programado, Estrutura de Ramificação Narrativa e Estilo de Jogo Multijogador; levando em consideração que haverá uma data e horário para votação, de acordo com o resultado isso afetará o destino da história e serão vários jogadores. Quanto a mecânica de participação temos o uso da Contagem, onde Você Decide.

#### 4.1.2 Por Onde Começar?

Para Pratten, “Saber por onde começar pode ser o primeiro desafio na criação de um projeto transmídia. O problema é que a história e a experiência da história precisam estar em harmonia”, dentro deste contexto para a aplicação da narrativa transmídia na educação deve-se levar em consideração a experiência que será oferecida aos alunos, público, através da história narrada. Sendo assim é necessário pensar em como otimizar a história utilizando os recursos da transmídia para entregar os conteúdos e maximizar a experiência e o envolvimento do público.

PRODUTOR	ESCRITOR
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Decide os formatos.</li> <li>• Desenvolve o <i>storyworld</i>.</li> <li>• Desenvolve as histórias para o <i>storyworld</i> e determinar seus formatos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolve a história.</li> <li>• Desenvolve o <i>storyworld</i> para suportar a história e muitas outras.</li> <li>• Decide quais os formatos que podem comunicar a história com o <i>storyworld</i>.</li> </ul>

**Quadro 2** – Comparativo entre Produtores e Escritores no desenvolvimento transmídia

**Fonte:** Elaborado pelo autor, com base em PRATTEN (2015, p.23)

Podemos observar que apesar das diferenças entre o desenvolvimento de transmídia por produtores e escritores existem pontos em comum, deste modo não existe uma forma correta de começar uma vez que a criação destes projetos pode ser realizada de diversas maneiras. É importante lembrar da experiência que se

pretende criar com a história, sendo assim torna-se necessário pensar nas plataformas que serão utilizadas para maximizar a experiência do público. Podemos perceber esta questão de plataforma e história, nos grandes livros que não são adaptados para o cinema devido as dificuldades para adaptação entre as plataformas.

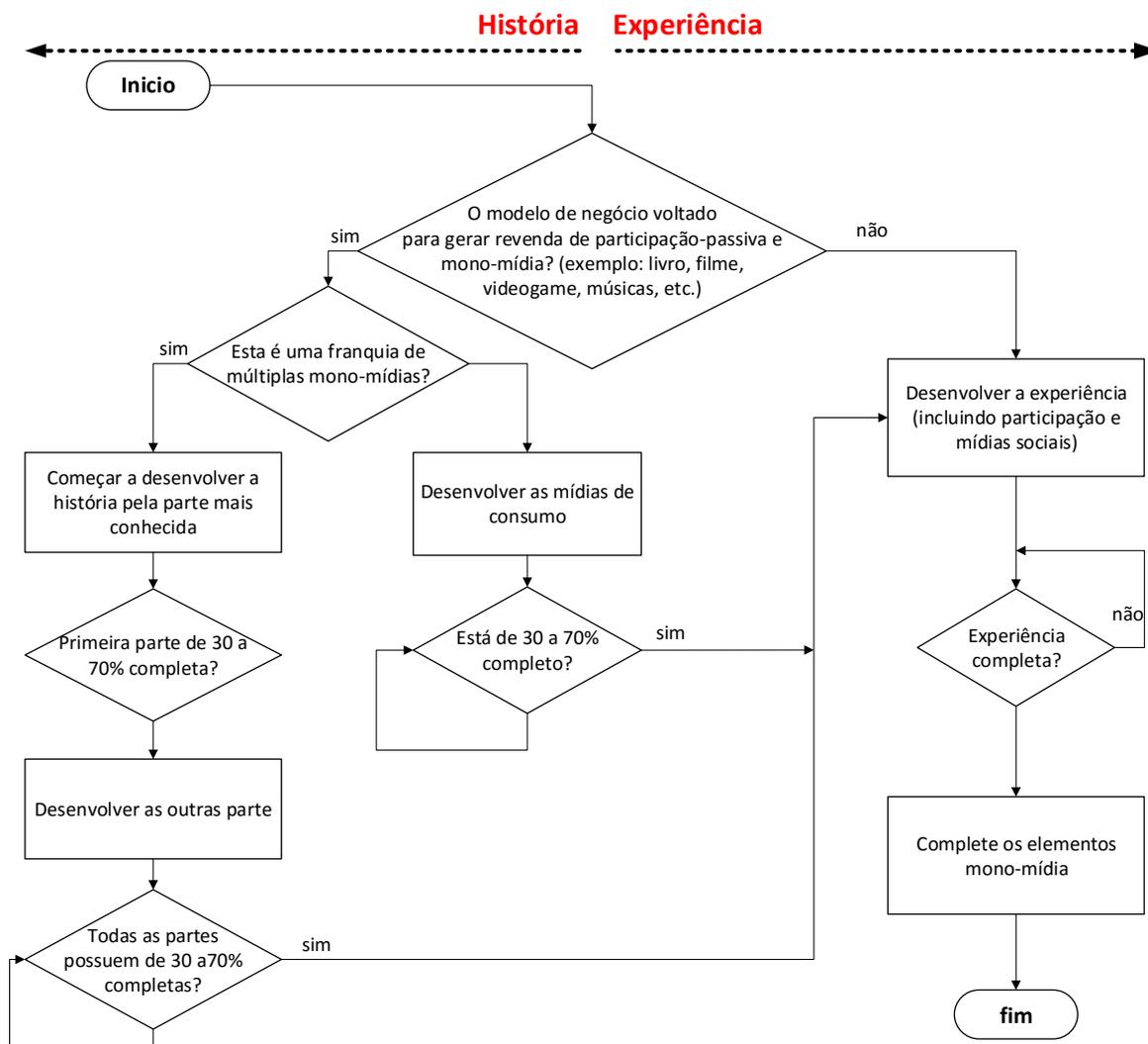
Ao começar a escrever um projeto transmídia é importante identificar a plataforma que melhor pode apresentar sua história, utilizando para completar a maior parte do trabalho e depois desta ir utilizando outras de forma a complementar a história. Tentar escrever para múltiplas plataformas ao mesmo tempo pode resultar em problemas na criação da história, sobrecarga de trabalho e atrasos no desenvolvimento do projeto.

Pratten, relaciona algumas das referências que segundo ele, podem ser utilizadas para a escrita de uma boa história, que não sofrem mudanças ao escrever para múltiplas plataformas:

- Um personagem cativante – herói (protagonista) com o qual o público se preocupe;
- Adversidades e conflitos que devam ser superados pelo personagem, sem estes não existe drama;
- O personagem precisa ter um objetivo, algo que ele deva realizar;
- Uma necessidade do personagem – tipicamente uma necessidade psicologia que geralmente vai contra o objetivo.
- O personagem evolui durante a história através das adversidades e conflitos.
- Três atos – o início (configuração), o meio (conflito) e o fim (resolução); configuração do personagem e seu objetivo, então jogue-o em diversas situações complicadas e desafiantes que proporcionem aprendizagem e por fim, geralmente assim, permita ao personagem atingir seus objetivos e entender melhor a si mesmo.

Para apresentar uma forma de iniciar seu projeto, Pratten desenvolveu um fluxograma para auxiliar na escolha do melhor caminho a ser utilizado de acordo com o tipo do projeto transmídia a ser desenvolvido, neste caso, se o projeto for constituído pela ideia de franquia, deve-se iniciar pela história e a forma de

participação do público, caso contrário, iniciar pensando nas formas como trabalhar a experiência. A partir do momento que a história estiver escrita para a primeira plataforma, está poderá ser usada como material base para criação de novas histórias e camadas de exploração de conteúdos, ou mesmo novos trabalhos.



**Figura 10** – Como iniciar uma experiência de transmídia do tipo franquia.

Fonte: PRATTEN, 2015, p.25, tradução nossa

### 4.1.3 Estrutura da História e *Storyworlds*

Discutimos brevemente os elementos existentes em todas as histórias, um personagem com um objetivo enfrentando adversidades e conflitos, enquanto precisa cativar o público. A escrita de uma boa história ou o uso de uma história já existente, podem ser realizados durante a criação de um projeto transmídia, deve-se então pensar na estrutura da história, de forma a fazer melhor uso desta para a experiência do público.

Pratten recomenda para criação de uma boa história o livro “*The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller* (A anatomia da história: 22 passos para tornar-se um mestre contador de histórias)”, escrito por John Truby’s<sup>38</sup>. Baseado no trabalho de Truby’s e de outros autores de roteiro, Pratten utiliza as figuras abaixo para apresentar e explicar as formas de distribuição (estrutura) da história:

**a) História Linear:** neste tipo de narrativa o público possui apenas um caminho a seguir através da história, desta forma para conhecer a história ela deve ser consumida em ordem do primeiro ao último conteúdo ofertado; na figura 11 por exemplo, podemos imaginar cada bloco como uma página ou capítulos de um livro ou mesmo episódios de uma série televisa e assim por diante.

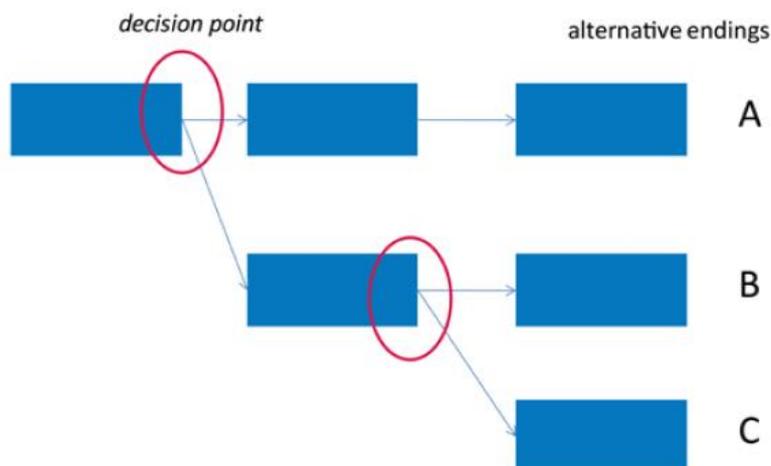


**Figura 11** – Representação Gráfica da História Linear

Fonte: PRATTEN, 2015, p.28

**b) Narrativa Ramificada:** é oferecido ao público no final de cada capítulo ou episódio um ponto de decisão, deste modo de acordo com sua escolha ele é direcionado ao capítulo seguinte correspondente a escolha realizada, criando a cada nova decisão uma nova história.

<sup>38</sup> John Truby’s (nascido em 1952) é um roteirista, diretor e professor de roteiro. Ele atuou como consultor em mais de 1.000 roteiros de cinema ao longo das últimas três décadas e também é conhecido pela escrita do roteiro do programa de software *Blockbuster* (originalmente “*Storyline Pro*”). Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Truby](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Truby)>. Acesso em 24 de dez. 2015.

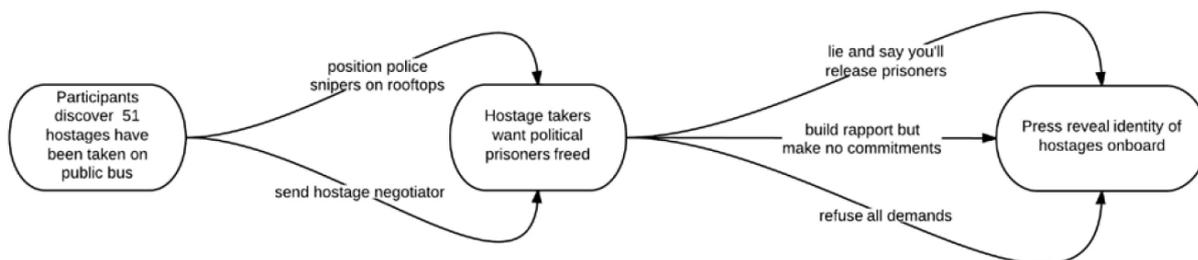


**Figura 12** – Representação Gráfica da Narrativa Ramificada  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p.18

Embora este tipo de estrutura possa funcionar muito bem em certas circunstâncias, existem dois grandes inconvenientes:

- 1) A quantidade de conteúdo a ser produzido é muito maior e pode chegar a nunca ser visto; conforme a figura 12, se o público seguir as decisões apresentadas pelos círculos vermelhos conhecerá apenas o final C, a menos que ele reinicia a história quantas vezes necessárias para conhecer todo o conteúdo.
- 2) Quando utilizada em vídeos interativos, o tempo para os pontos de decisão serem oferecidos são criados pelo autor, neste caso o público que prefere apenas consumir o conteúdo pode se frustrar com o fato de ser obrigado a clicar para avançar na história, ao mesmo tempo o público que prefere possuir mais controle sobre a ação pode ficar igualmente frustrado por ter que esperar o momento em que o ponto de decisão será exibido.

**c) História sobre Trilhos:** esta estrutura apresenta uma similaridade a estrutura linear, porém finge ser ramificada oferecendo ao público ao final de cada cena pontos de decisão que independentemente da escolha, levam para a mesma cena. Esta abordagem não é recomendada, pois o público precisa sentir que suas decisões afetam o andamento da narrativa. Caso o público repita a história, ou comente com outras pessoas irão verificar que suas decisões não possuem nenhum valor e isso com certeza resultará em uma imagem negativa para a história.

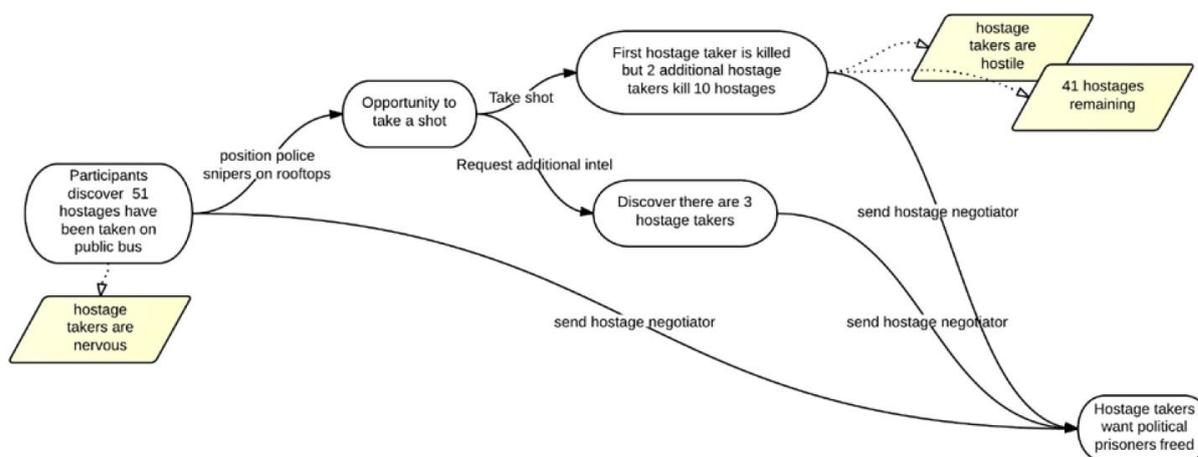


**Figura 13** – Exemplo de História sobre Trilhos

Fonte: PRATTEN, 2015, p. 29

No exemplo apresentado acima, a história interativa é parte de uma simulação de duas horas de duração onde os participantes trabalharam em equipes e usaram suas habilidades para tomada de decisão, neste ponto devido a intensa pressão do tempo e o fato de ser realizada uma única vez, eles não aprendem que suas decisões não possuem impacto no desenrolar da história (a menos que perguntem).

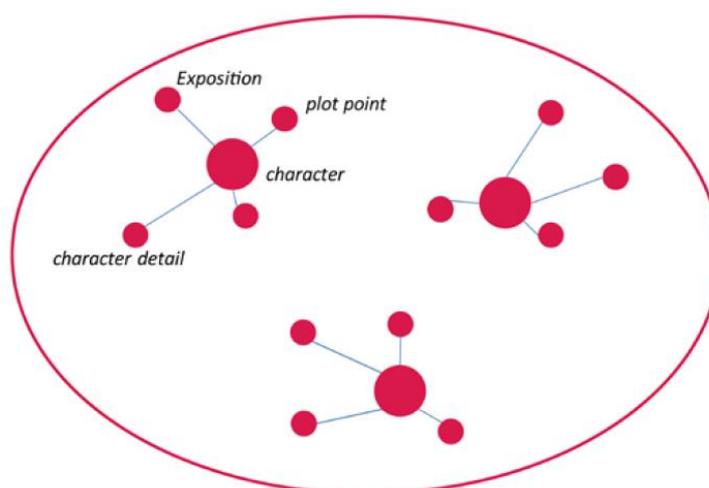
**d) História Dinâmica:** um modelo híbrido que utiliza ramificações que se fecham antes de se multiplicarem muito, deste modo a quantidade de decisões que possuem consequências é balanceada, minimizando a produção de conteúdo “invisível”. No exemplo abaixo, note que o estado emocional dos sequestradores é rastreado e as decisões do público afetam o desenrolar da história, de modo a chegar ao mesmo fim com pequenas modificações.



**Figura 14** – Exemplo de História Dinâmica

Fonte: Pratten, 2015, p.30

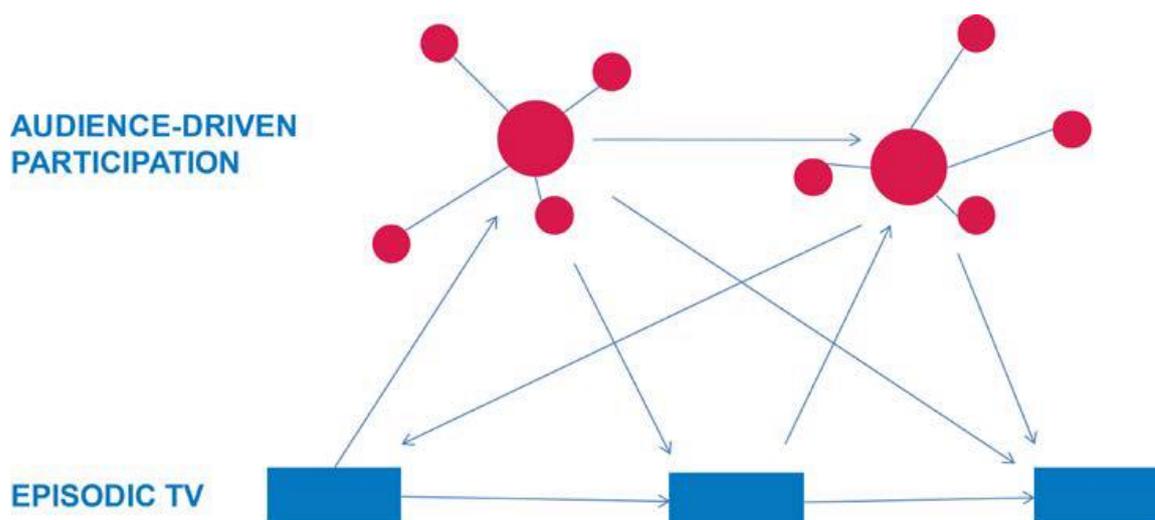
e) **Storyworld Aberto**: uma das estruturas de particular interesse para os contadores de histórias transmídia onde personagens, coisas e lugares contêm informações que o público deve descobrir através de investigação ou explorações. Na representação gráfica de Pratten, figura 15, os grandes pontos são as entidades que o público pode investigar e os pontos pequenos representam as informações contidas, enquanto o público interage com os personagens, visita locais eles vão descobrindo novos pedaços da história.



**Figura 15** – Representação Gráfica do "Storyworld Aberto"  
Fonte: PRATTEN, 2015, p.30

O *storyworld* aberto, também conhecido como “narrativa não-linear” ou mesmo “multi-sequencial”, permite ao público explorar essas entidades em qualquer ordem, no entanto a história-experiência do público é sempre linear devido o momento da escrita, o tempo flui somente em uma direção, existem várias sequencias lineares. Este é um dos tipos mais adequados para ARGs, devido as suas histórias baseadas em localização, pois permitem a exploração autoguiada de lugares (virtuais ou reais).

f) **Storyworld Aberto com Mídia Linear**: esta estrutura utiliza o *storyworld* aberto para criar um engajamento entre os episódios de uma série televisa ou webséries. Neste modelo o público é livre para explorar a *storyworld* em seu próprio ritmo, sem a necessidade de aguardar pela publicação dos episódios. Mesmo que um participante consuma todos os episódios a experiência proporcionada pela *storyworld* aberto ainda será válida.

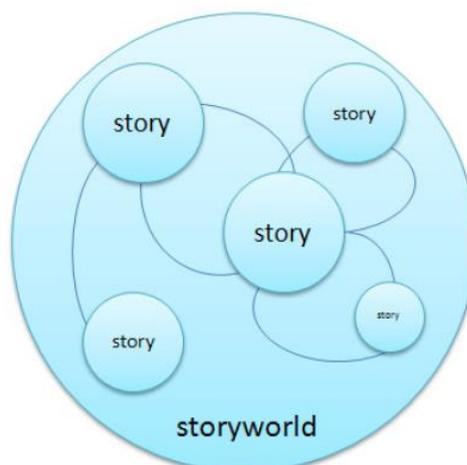


**Figura 16** – Representação Gráfica da Storyworld Aberta com Mídia Linear  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p. 31

Em uma estrutura linear convencional o público fica dependente da entrega do conteúdo, na narração participativa do *storyworld* aberto descrito na imagem, o público pode interagir entre si, explorar os episódios e o mundo a sua volta, assim como voltar e visualizar diferentes pontos de vista e interagir com os personagens da narrativa.

Ao trabalhar sua história é fundamental trabalhar o *storyworld*, independentemente de ser ambientada em um período contemporâneo familiar ao público, que neste caso tende a notar menos o *storyworld*, ou quando está se passa em algum lugar desconhecido, como espaço sideral, uma selva ou em *Hogwarts*, onde o *storyworld* se tornaria mais evidente através da arquitetura, linguagens, vestimentas e assim por diante, deste modo o *storyworld* torna-se mais visível e mais importante quando existem muitas histórias contadas sobre os mesmos personagens, lugares, objetos ou período de tempo.

O *storyworld* não é uma história, mas ele contém os elementos dos quais as histórias são feitas, e como esses elementos podem ser usados para criar novas histórias e “pontos de contato não-narrativo”. Estes objetos ou experiências que revelam o *storyworld* não precisam ser por si só parte da narrativa, mas suas presenças revelam valores do mundo, da história, da geografia, mas não necessariamente modificam o enredo, porém podem instigar o público a saber mais sobre o próprio *storyworld*. Isto pode ser contado em diversas franquias transmídias pela busca dos fãs por mais informações sobre o universo narrado.



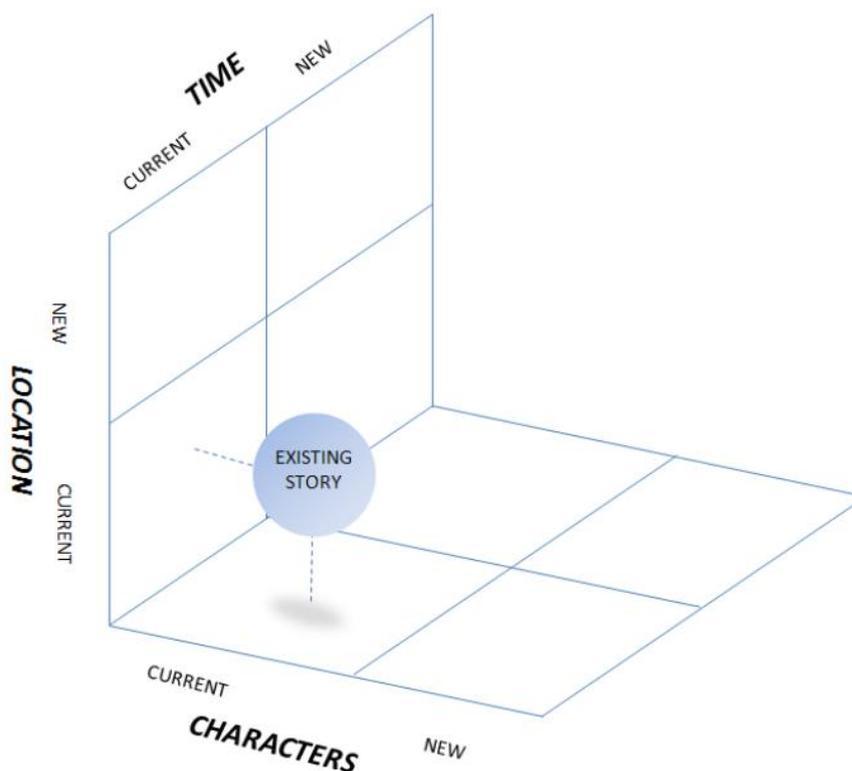
**Figura 17 – Story vs Storyworld**  
**Fonte:** PRATTEN, 2011, p.10

O autor sugere que ao pensar na "história", o faça pensando-a como uma implementação de um mundo de histórias entre muitas potenciais implementações (veja Figura 17), que pense na história como uma linha de enredo e os personagens associados a um mundo de muitas tramas, subtramas e personagens e assim por diante – o autor chama isto de “espaço narrativo”. Desta forma podemos utilizar uma mesma história dentro de um espaço narrativo e desenvolver novas narrativas adicionais.

Para facilitar esta abordagem o autor criou a Figura 18 que demonstra como o espaço narrativo pode ser utilizado para criação de histórias adicionais a uma história já existente, baseando-se nos personagens, localização e tempo. Através da figura criada por Pratten, podemos por exemplo: mantendo a mesma localização e personagens e alternando o tempo, criar uma continuação ou *prequência*<sup>39</sup>; mantendo a mesma localização e período temporal criar um *spin-off*<sup>40</sup> de personagens secundários em suas próprias histórias; mantendo o mesmo período temporal e personagens, explorar novos locais, situação e eventos; utilizando os mesmos personagens em histórias que se passam em locais e tempos diferentes; entre muitas outras possibilidades de criação.

<sup>39</sup> Prequela ou prequência (em inglês: prequel) é um termo não-dicionarizado em português para se referir a uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional, cuja história antecede ao trabalho anterior, apresentando eventos que ocorreram antes da obra original. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Prequela>>. Acesso em 22 dez. 2015.

<sup>40</sup> Nos meios de comunicação, um *spin-off*, é um programa de rádio, televisão, vídeo game ou qualquer obra narrativa derivada de uma ou mais obras já existentes. A principal diferença é que este se concentra mais detalhadamente em apenas um aspecto (tema específico, personagem ou evento) da obra original. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Spin-off>>. Acesso em 22 dez. 2015.

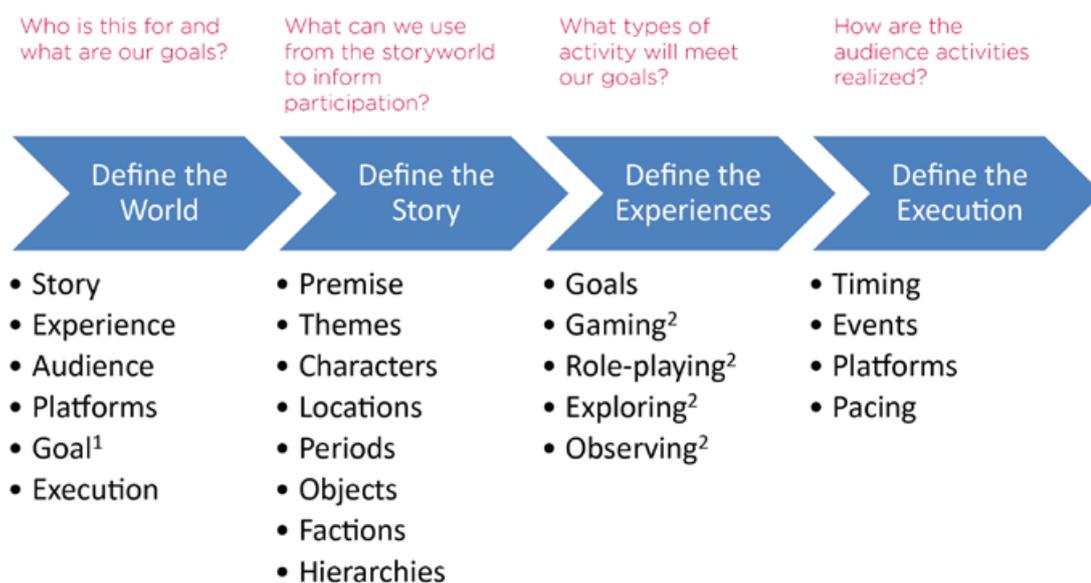


**Figura 18** – Espaço Narrativo ou Universo Narrativo  
**Fonte:** PRATTEN, 2011, p.11

O próximo passo é definir com a história será entregue ao público, para isto devemos colocar de lado as especificidades de plataformas e pensar sobre os tipos de experiência em termos de: **a)** os espaços narrativos que pretendesse cobrir (localização, personagens e tempo); **b)** o número e a cronologia relativa das plataformas (sequencial, paralelas, simultâneas, não-lineares); **c)** a extensão e o tipo de público envolvido (passivo, ativo, interativo, colaborativo).

Pratten desenvolveu um processo em quatro fases para definição do universo narrativo, são elas:

- **Definir o mundo:** identificar para quem é, as metas e os formatos transmídia;
- **Definir a história:** identificar as partes principais da narrativa que podem ser usados para a participação
- **Definir as experiências:** identificar diferentes oportunidades de participação (ou seja, muitas execuções)
- **Definir a execução:** identificar quando e como as experiências serão entregues.



1 What's the goal: Revenue, Reach, Preference, Action?

2 Game player styles checked against each participation opportunity (e.g. killer, achiever, socializer, explorer)

**Figura 19** – Definindo o universo narrativo

Fonte: PRATTEN, 2015, p.66

A definição do mundo consiste em um processo para definição da história, da experiência do público, o público, as plataformas, os objetivos do projeto e como será a execução, porém todos esses aspectos do projeto devem estar relacionados pois são dependentes uns dos outros.

Quanto a definição da história, consiste em identificar na narrativa, elementos chaves que podem ser usados posteriormente para estimular e encorajar ideias sobre a participação ou simplesmente para provar o contexto para as ações requeridas. As partes principais a serem destacadas são:

- **Premissa:** Qual é a mensagem que o escritor quer transmitir? O que ela acredita ser verdade?
- **Temas:** Que temas são explorados?
- **Personagens:** Quem são os personagens principais e interessantes?
- **Localizações:** Quais são os principais e interessantes locais?
- **Períodos:** Pensando na linha do tempo do *storyworld*, quais são os períodos mais significativos?
- **Objetos:** Quais são os objetos significativos ou icônicos neste *storyworld*? (Por exemplo: anéis, cálices, chaves de fenda sônica, entre outros?)

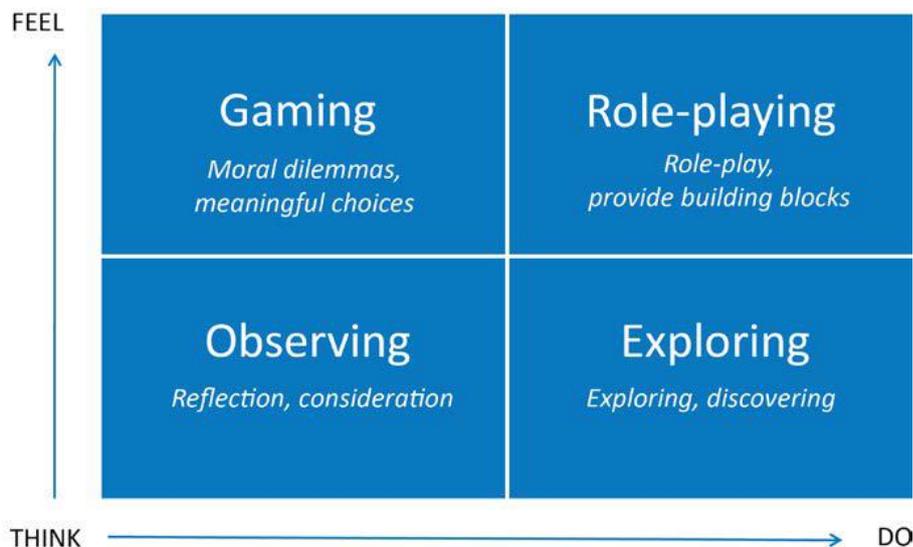
- **Facções:** Quais são as principais rivalidades, raças, tribos ou seitas? (Isso pode ajudar o público a identificar e escolher um grupo para fazer parte).
- **Hierarquias:** Quais os níveis e escalões existem nas facções? (Isto pode ser útil para fóruns da comunidade e jogos onde as pessoas possam "subir de nível" dependendo da atividade ou sucesso).

A definição da participação é baseada concentrando-se nos objetivos e na premissa, este estágio envolve a geração de ideias para oportunizar a participação do público. São considerados quatro tipos diferentes de atividades:

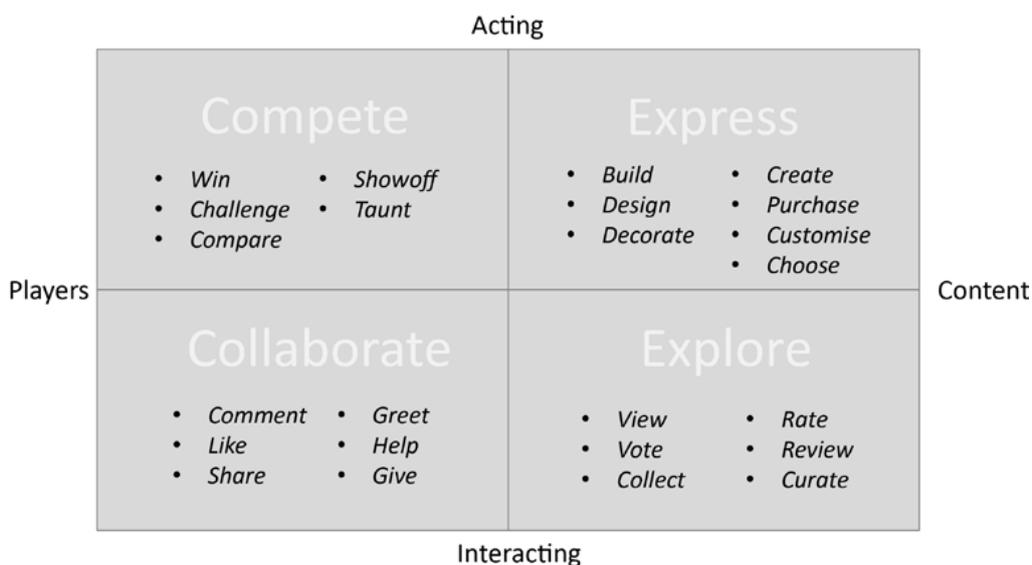
- **Observando:** que informações ou questionamentos podem ser dados ao público para fazê-los pensar e refletir sobre a premissa?
- **Explorando:** que informação adicional (no mundo e fora do mundo) pode ser explorada pelo público?
- **Jogando:** quais escolhas (morais) podem ser dadas ao público para fazê-los sentir a premissa?
- **Interpretando papéis:** como você vai permitir que o público interprete e crie seu próprio entretenimento? Neste tipo de participação, o público cria o seu próprio entretenimento a partir das ferramentas, aplicativos, mídias, adereços (físicos e digitais) etc.

É importante lembrar que todas as experiências devem estar voltadas para a premissa. Por sua vez a participação do público pode ser definida em cinco categorias:

- **Solo:** ações são realizadas sozinho e em particular.
- **Equipe:** grupos de jogadores que trabalham juntos por um objetivo comum.
- **Comunidade:** ações individuais tomadas em público e compartilhadas ou discutidos com uma comunidade
- **Competitiva:** ação tomadas em concorrência com os outros jogadores ou contra um personagem fictício.
- **Colaborativo:** ações tomadas em colaboração com os outros ou com um personagem fictício.



**Figura 20** – Representação Gráfica da Participação  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p.68



source: Amy Jo Kim

**Figura 21** – Representação Gráfica de Oportunidades de Participação  
**Fonte:** PRATTEN, 2015, p.68, baseado em KIM, 2012

Para definição da execução é necessário organizar as experiências, para entrega ao público, deste modo, algumas considerações devem ser seguidas:

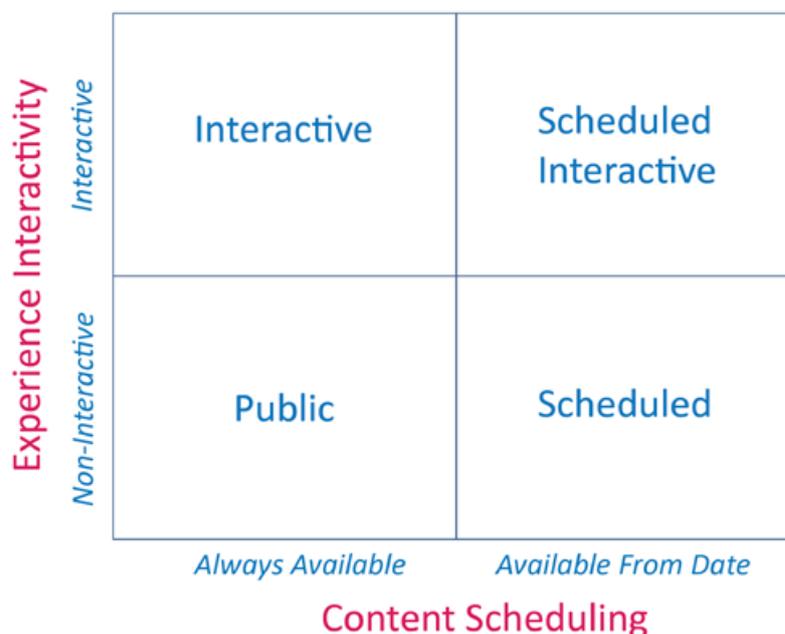
**Cronograma:** quando serão disponibilizados o conteúdo e a experiência?

**Eventos:** quais são os eventos ou datas importantes em seu calendário e como estes se ajustam ao *storyworld*?

**Plataformas:** como as plataformas se encaixam umas contra as outras.

**Andamento:** qual é o plano de lançamento? Como o conteúdo e a experiência vai ser disponibilizada em relação uns aos outros?

Para facilitar o processo de mapear a experiência do público, Pratten desenvolveu uma grade de disponibilidade de conteúdo, nesta grade as experiências “interativas” são aquelas que estão disponíveis para o público o tempo todo porém para iniciar depende de solicitação do público. Em contraste, o conteúdo “programado” é publicado conforme cronograma da campanha e não requer nenhuma interação do público. “Programado interativo” é o conteúdo entregue através de interação do público, porém por um período de tempo limitado.



**Figura 22** – Grade de disponibilização de conteúdo  
 Fonte: PRATTEN, 2015, p.74

#### 4.1.4 Organização de um Projeto Transmídia

Existem diversos pontos que devem ser levados em consideração no desenvolvimento de um projeto de narrativa transmídia, neste momento Pratten define quatro estágios para criação:

- Definição do objetivo do projeto;
- Desenvolvimento das ideias através de rascunhos, planilhas e outros documentos;
- Design da experiência em detalhes; e
- Entrega da experiência ao público

Mesmo dentro do ambiente escolar, definir o objetivo do projeto é necessário para que os envolvidos possam conhecer a proposta de trabalho e seus papéis dentro da execução do mesmo. Para documentação do trabalho diversos tipos de documentos podem ser utilizados e/ou criados.

## **4.2 Modelagem da Proposta**

Dentro do ambiente escolar, no início do ano letivo os professores reúnem-se para discutir atividades a serem desenvolvidas e para preparar seus Planos de Trabalho Docente – PTDs, este é um dos momentos em que a utilização da narrativa transmídia pode ser selecionada para elucidação de conteúdos dos diferentes componentes curriculares, incluindo atividades interdisciplinares.

Para realização deste projeto de criação de um modelo aplicável da narrativa transmídia na educação foi inicialmente realizada uma reunião que contou com a participação da coordenadora e professora de língua portuguesa e literatura da Escola Técnica Estadual Comendador João Rays, localizada na cidade de Barra Bonita/SP, realizada em maio de 2015.

Durante a reunião foram apresentados os conceitos, teorias e objetivos sobre a narrativa transmídia e solicitada a inclusão e participação da mesma em uma das turmas do 3º ano do ensino médio. Devido ao calendário escolar já em andamento, planos de trabalho docente já desenvolvidos, prazos para realização de atividades, entre outros eventos e trabalhos a serem desenvolvidos pela escola, a modificação do planejamento poderia comprometer as atividades e as aulas dos alunos.

Desta forma, foi optado por modificar a forma como este trabalho seria realizado, foi solicitado a professora de língua portuguesa e literatura que informasse quais seriam os livros que ainda seriam trabalhados, haviam poucas leituras a serem realizadas que pudessem fornecer subsídios para a criação de uma atividade transmídia que não prejudicasse o planejamento do componente escolar.

A partir deste momento começamos uma parceria para aproveitar ao máximo, dentro dos limites de tempo e sem prejudicar o planejamento escolar, os recursos da narrativa transmídia, buscando incentivar a leitura, participação e aprendizado dos alunos.

A professora me informou que nas próximas aulas iniciaria com os alunos a leitura do livro “*Lisbela e o Prisioneiro*”<sup>41</sup> de Osman Lins<sup>42</sup>, neste momento solicitei a professora para participar desta atividade e conversamos mais um pouco sobre como utilizar esta obra da literatura brasileira para promover a narrativa transmídia e criar novas atividades que pudessem ser integradas em suas aulas sem prejudicar seu planejamento.

#### **4.2.1 Relato de experiência: *Lisbela e o Prisioneiro***

Em maio de 2015, a professora de língua portuguesa solicitou aos alunos a leitura do livro “*Lisbela e o Prisioneiro*”, a maioria demonstrou ainda não conhecer a história apesar de sua adaptação para o cinema ser considerada um grande sucesso brasileiro.

A história é uma comédia romântica e aborda os temas de adultério e romance, se passa no nordeste brasileiro, a maior parte da história se desenrola dentro de uma prisão pública onde Leléu (protagonista), prisioneiro fujão, consegue escapar mais uma vez. Num dia qualquer, Lisbela (protagonista) vai até a cadeia para falar com seu pai, Tenente Guedes, sobre seu casamento com o Dr. Noêmio, e acaba por conhecer Leléu, e neste momento os dois se apaixonam à primeira vista.

A história se desenrola com o Dr. Noêmio descobrindo sobre a paixão de Lisbela, e pedindo a um assassino de aluguel, Frederico Evandro, que mate Leléu, por coincidência Frederico já o estava procurando por ter se aproveitado de sua irmã.

Existem muitas reviravolta e pequenas histórias dentro da narrativa principal que apresenta o modo como Leléu e Lisbela vão enfrentando seus desafios e adversidades para poderem ficar juntos.

No dia 04 de junho de 2015, contanto com a presença de 34 alunos, a professora realizou a exibição do filme “*Lisbela e o Prisioneiro*” baseado no livro,

---

<sup>41</sup> “*Lisbela e o Prisioneiro*” foi a primeira peça encenada de Osman Lins, sua primeira edição foi lançada em 1964 e teve mais duas edições em 2003 e 2015.

<sup>42</sup> Osman Lins nasceu em Vitória de Santo Antão (PE) em 1924. Sempre envolvido em artes nas suas mais variadas formas, foi jornalista, dramaturgo e escritor. Morreu em 1978, deixando uma vasta obra literária.

lançado em 2003 e dirigido por Guel Arraes<sup>43</sup>, recebeu dois prêmios no Grande Prêmio Cinema Brasil e teve ainda dez indicações. Houveram risos, lágrimas e mais risos, a maioria demonstrou ter adorado o filme e os que já conheciam informaram que gostaram de revê-lo. Naquele momento muitos dos alunos que já haviam terminado a leitura do livro, conversavam baixinho entre si, sobre os pontos diferentes entre o livro e o filme.

Após o filme a professora apresentou aos alunos a música tema da história “Você não me ensinou a te esquecer” de Caetano Veloso, parte da trilha sonora do filme, isso fez com que muitos deles procurassem posteriormente pela trilha sonora completa, bem como, mais informações e outros trabalhos do músico e compositor baiano.

No dia 18 de junho de 2015, última semana de aula do primeiro semestre e também última aula de língua portuguesa e literatura antes das férias, foi realizado um seminário onde os alunos puderam discutir suas ideias e observações sobre as diferenças narrativas apresentadas entre o livro e o filme. As discussões e colocações dos alunos foram extremamente interessantes, o que tornou essa experiência ainda mais enriquecedora foram as novas histórias que surgiram neste momento.

Entre as principais novas histórias, pode-se destacar a sugestão de um aluno da causa de uma das diferenças entre o livro e o filme, onde ocorre a mudança no nome do noivo de Lisbela, que no livro é Dr. Noêmio e no filme apenas Douglas. Segundo o aluno durante seu período de estudo no Rio de Janeiro, o personagem sobre *bullying*<sup>44</sup> devido ao fato de se chamar Noêmio e ser nordestino, por esta razão o personagem decidiu mudar seu nome para Douglas e adotou o sotaque carioca para esconder sua origem. Outros pontos levantados pelos alunos foram sobre a cultura nordestina, observações feitas do filme, questionamentos sobre a geografia e outros aspectos.

Também foi realizado durante o seminário uma discussão sobre a realização de uma peça teatral utilizando como base o livro e o filme, alguns alunos

---

<sup>43</sup> Miguel “Guel” Arraes de Alencar Filho, nascido em 12 de dezembro de 1953 é um cineasta e diretor de televisão brasileiro. Alguns de seus trabalhos: O Auto da Compadecida, Caramuru – A invenção do Brasil, O Bem-Amado, entre outros.

<sup>44</sup> *Bullying* é uma situação que se caracteriza por agressões intencionais, verbais ou físicas, feitas de maneira repetitiva, por um ou mais alunos contra um ou mais colegas. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/formacao/bullying-escola-494973.shtml>>. Acesso em: 05 jan. de 2016.

escolheram seus papéis, algumas modificações sobre o sexo dos personagens foram realizadas e ficou então decidido que os alunos realizariam durante as férias discussões através da mídia social *Facebook* para a criação do roteiro da peça a ser apresentada durante o evento “Semana Técnico Cultural”, realizada pela escola todos os anos para apresentação de trabalhos dos alunos para a comunidade escolar, marcado para acontecer entre os dias 17 e 19 do mês de agosto. Alguns alunos sugeriram encerrar a peça com os alunos cantando e tocando a música “Você não me ensinou a te esquecer”.

Durante o período de férias os alunos trocaram mensagens através do *Facebook* sugerindo as alunas responsáveis pelo roteiro quais os pontos principais a serem abordados para criação da peça de teatro que não poderia ultrapassar 20 minutos de duração. Ao mesmo tempo outros alunos ficaram encarregados de pensar sobre o cenário, trilha sonora, figurino entre outras necessidades para criação da peça.

As aulas foram retomadas no dia 24 de julho, os alunos tinham menos de um mês para terminarem o roteiro, preparem o cenário, figurino, decorarem suas falas e ensaiarem para a peça. Além disso surgiu a necessidade de conversar com os alunos de outra turma que também desenvolveriam teatro para preparar um cenário que pudesse ser facilmente modificado e utilizado pelos dois grupos. Foram dias de discussões e preparações.

Nos dias 18 e 19 de agosto, os alunos fizeram 8 apresentações da peça durante o evento “Semana Científica e Cultural”, a peça foi muito bem recebida pelo público que aplaudiu de pé as apresentações, os alunos sentiram-se orgulhosos por interpretar a obra, e mesmo os alunos que não estiveram no palco tiveram sua parcela de contribuição e satisfação, ora no desenvolvimento do cenário, trilha sonora, figurino, objetos utilizados ou mesmo nas discussões sobre a obra e a peça.

#### **4.2.2 Principais Resultados da experiência**

Podemos destacar entre os principais resultados da experiência a participação dos alunos em todas as atividades realizadas, desde a leitura do livro até a participação e apresentação da peça teatral. Segundo a professora e observações realizadas todos os alunos (35 alunos) realizaram a leitura do livro,

muitos alunos demonstraram bastante interesse pela forma da escrita, apresentada por Osman Lins em forma de conto.

A criação de novas histórias pelos alunos, a peça teatral, os debates realizados, todos sobre o universo narrativo da história, também mostrou que é possível criar uma experiência transmídia participativa que incentive os alunos não apenas a consumirem os conteúdos trabalhados, mas a desenvolver novas histórias.

Em uma atividade realizada pela professora de língua portuguesa e literatura, foi solicitado aos alunos o desenvolvimento de cartas para os personagens das histórias trabalhadas durante o ano, foram muitos os alunos que trabalharam nesta atividade com a narrativa de *“Lisbela e o prisioneiro”*. Segundo relatos da professora, alguns alunos escreveram cartas como eles próprios endereçadas aos personagens do conto, falando sobre suas opiniões a respeito da história, sugerindo formas de fugir, se casarem entre tantas outras coisas sobre o universo narrado. Houve também aqueles que escreveram como personagens da narrativa para outros personagens, como foi o caso de uma aluna que escreveu uma carta como a mãe de Lisbela para ser entregue no momento de seu casamento.

A coordenadora e a professora relataram que a experiência foi muito bem recebida pelos alunos, e que acharam “maravilhosa” a forma como a participação dos alunos foi trabalhada e estimulada em todas as atividades. Ressaltaram ainda a presença dos alunos fora do horário de aula para o desenvolvimento dos preparativos para a realização da peça e ensaios.

### **4.3 Criação do Modelo de Aplicação**

Baseado nas técnicas e documentos de Pratten e na experiência com a turma do 3º ano do ensino médio, foi desenvolvido um formulário para compor o modelo de aplicação da narrativa transmídia como um processo de ensino-aprendizagem para ser utilizado na educação de ensino médio. Este modelo permitirá aos professores um maior controle sobre as atividades a serem desenvolvidas.

A primeira parte do modelo consiste na identificação do projeto, nesta são preenchidos os seguintes dados:

1. Título do projeto;
2. Data de início e término;
3. Nome da Escola;
4. Turma em que o projeto será aplicado;
5. Nome do professor responsável;
6. Breve descrição sobre o projeto;
7. Quais os objetivos que o projeto pretende atingir;
8. A metodologia que será utilizada para realização do projeto;
9. Os recursos necessários para realização do projeto;
10. Quais os resultados finais que esperasse alcançar.

A segunda parte contém as informações sobre a história principal e o universo narrativo que serão trabalhados:

1. História – breve descrição em poucas sentenças;
2. Experiência – breve descrição da experiência que será proporcionada do público;
3. Premissa – qual a mensagem que a história pretende transmitir;
4. Temas – quais os temas abordados pela história;
5. Personagens – quem são os personagens principais e interessantes?
6. Locais – onde a história acontece?
7. Períodos – em que período ou períodos de tempo a história se passa?  
Qual a importância deste para o enredo?
8. Objetos – quais objetos são icônicos ou importantes para a história?
9. Facções – existem facções, tribos ou seitas na história? Quais?
10. Hierarquia – qual o nível de hierarquia entre as facções existentes?
11. Plataformas – quais as plataformas a serem utilizadas?

Na terceira parte do modelo, são utilizados os conceitos de Pratten, para identificar as experiências que se pretende criar para o público. Estas experiências estão descritas no capítulo 4.1.3, e seguem aqui relacionadas:

1. Observação;
2. Exploração;
3. Jogo;
4. Interpretação.

A partir da quarta parte são descritas as atividades para a execução do projeto, cada uma é numerada, são definidas as datas para sua realização e a descrição destas. O tipo de experiência proporcionada pela atividade é marcado no radar transmídia (criado por Pratten e descrito no capítulo 4.1.1) que determina o nível de imersão dos alunos.

As partes cinco e seis são correspondentes as atividades descritas na parte quatro. No quadro cinco são discriminadas as motivações utilizadas em cada atividade da seguinte forma:

- Autonomia (escolhas e controle) – Quanta liberdade os alunos tem para explorar, para determinar o tempo e resultados, para personalizar seu personagem e experiência?
- Crescimento (aprendizado e entendimento) – Quais os sentimentos de realização serão proporcionados aos alunos? Quais as novas percepções, compreensões, habilidades serão desenvolvidas pelos alunos?
- Relacionamentos (conexões e contribuições) – Como os alunos se relacionaram entre si ou com os personagens?
- Significância (importância e singularidade) – Como os alunos podem se sentir únicos, importantes e valorizados por participar do projeto?

No quadro seis devem ser expostos o objetivo e as formas de participações dos alunos para cada atividade.

E por fim na parte sete, são preenchidos os resultados alcançados e a data de conclusão. Esta parte seria utilizada para fechamento do projeto.

<b>1. Identificação do Projeto</b>			
Título:			
Data de início:		Data de término:	
Escola:			
Turma:			
Professor Responsável:			
Descrição:			
Objetivos:			
Metodologia:			
Recursos Necessários:			
Resultados Esperados:			
<b>2. Definição da História Principal e do Universo Narrativo</b>			
História:			
Experiência:			
Premissa:			
Temas:			
Personagens:			
Locais:			
Períodos:			
Objetos:			
Facções:			
Hierarquia:			
Plataformas:			
<b>3. Definição da Experiência</b>			
Observação:	Exploração:	Jogo:	Interpretação:
<b>4. Cronograma de Execução e Andamento – Atividades a serem desenvolvidas</b>			
Nº	Datas:	Atividades:	Radar de Imersão:
			
			
			

**Figura 23 – Modelo de Aplicação da Narrativa Transmídia na Educação – Página 1**

**Fonte:** Elaborado pelo autor

**5. Definição da Motivação por Atividade:**

Ativ.:	Autonomia:	Crescimento:	Relacionamentos:	Significância:

**6. Definição da Participação por Atividade:**

Ativ.:	Objetivo do público:			
Solo:	Comunidade:	Competitividade:	Colaboração:	

Ativ.:	Objetivo do público:			
Solo:	Comunidade:	Competitividade:	Colaboração:	

**7. Conclusão do Projeto**

<b>Resultado Alcançados:</b>
<b>Data de Conclusão:</b>

**Figura 24 – Modelo de Aplicação da Narrativa Transmídia na Educação – Página 2****Fonte:** Elaborado pelo autor

## CAPÍTULO 5 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

As narrativas transmídias estão cada dia mais presentes no nosso cotidiano, seja no cinema, nos comerciais, séries televisivas, jogos *online* e *off-line*, e, portanto, as vezes mesmo sem que sejam percebidas, ou conhecidas, na educação.

A proposta deste trabalho foi de rever os conceitos e práticas da narrativa transmídia e como está poderia ser aplicada a educação de ensino médio, no capítulo 2, foram abordadas práticas transmídias, o conectivismo, a convergência cultural e um estudo de caso de transmídia educacional. Tornou-se possível verificar que os objetivos propostos por este trabalho são tangíveis, dentre estes o objetivo geral, de desenvolver um modelo para aplicação da narrativa transmídia na educação, utilizando-a como uma ferramenta metodológica para integrar a geração conectada aos conceitos de ensino da educação contemporânea, foi realizado e o resultado deste trabalho será oferecido a escola em que este autor leciona para utilização nos próximos anos letivos.

Fica, porém, evidente que existem diversas dificuldades a serem ultrapassadas para que a narrativa transmídia possa ser aplicada em todos os níveis de ensino. Primeiramente, o fato de que para criação de um projeto transmídia demande tempo, investimento e acima de tudo, a participação da equipe que irá trabalhar para que este projeto possa ser executado.

O planejamento do projeto é, na opinião deste autor, a etapa crítica, pois demanda relacionar conhecimento que o responsável pelo projeto pode não dominar, ou mesmo, ainda não conhecer. São necessários vários recursos e capacitações a equipe docente, além de um rígido controle para que a execução do projeto se torne viável. E acima de tudo, devesse permitir ao docente perceber que está prática poderá melhorar a aprendizagem dos alunos, assim como suas aulas, se bem executado.

Outro fator que pode ser muito explorado pelo uso da narrativa transmídia na educação, é a interdisciplinaridade. Um projeto interdisciplinar pode facilmente reunir diversos componentes curriculares sobre um mesmo universo narrativo, como por exemplo, através de um jogo de realidade alternativa (ARGs), a escola poderia ser convertida em um castelo feudal, com localização geográfica baseada nos verdadeiros castelos franceses, onde os alunos distribuídos entre plebeus e nobres

exerceriam atividades relacionadas dentro da história, criada pelos professores de dos componentes de língua portuguesa e literatura e história, usando como base o do período histórico estudado, trabalhando assim diversos aspectos. Poderiam ser integradas nesta atividade os componentes de artes, para estudar as criações artísticas e históricas do período, bem como, matemática e física para verificações diversas sobre cálculos e formulas provenientes da mesma faixa temporal.

A capacidade de criação dos alunos é outro fator que deve ser levado em consideração no momento do desenvolvimento de um projeto de narrativa transmídia. Por vezes o conhecimento prévio dos alunos quanto as questões das tecnologias da informação e comunicação podem ser superiores aos dos docentes, e este mesmos conhecimentos podem ser colocados em uso para a criação do projeto. Seja na produção audiovisual de uma *websérie*, ou mesmo de um aplicativo móvel criado para dispositivos que permitam a interação durante a atividades, a simples *blogs* e *fanfictions* que podem auxiliar na execução do projeto com outras turmas. Valorizar o conhecimento prévio dos alunos e utilizar-se destes para melhorar a qualidade das aulas é uma forma de incentivar a participação e tornar o aprendizado mais prazeroso para estes mesmo alunos, isto pode ser percebido durante a produção da peça teatral.

Ainda existem uma diversidade de estudos sendo realizados sobre o uso das narrativas transmídias na educação, este projeto focou no uso prático das narrativas, e com base nas técnicas de Pratten desenvolveu um modelo de aplicação que pode ser utilizado para criação de atividades com a narrativa transmídia para alunos do ensino médio.

O presente modelo resultado deste trabalho de pesquisa, pode ser adaptado de acordo com as necessidades narrativas e avaliativas de cada escola.

A criação de ferramentas virtuais e um ambiente de gerenciamento voltado para a aplicação da narrativa transmídia na educação pode ser o próximo passo para a melhoria deste trabalho. Um ambiente integrado que possa oferecer aos professores e gestores as ferramentas para criação e manipulação do modelo e ao mesmo tempo, fornecer os conteúdos aos alunos enquanto gerencia acessos, entrega conteúdo, realiza avaliações e novas criações transmidiáticas.

## REFERÊNCIAS

ALTERMANN, Dennis. **Vamos entender a diferença entre crossmedia e transmídia.** Disponível em: <<http://www.midiatismo.com.br/o-marketing-digital/vamos-entender-a-diferenca-entre-crossmedia-e-transmidia-cirandablogs>>.

Acesso em: 05 dez. 2015.

BAUTISTA, Ken. **The New Breed of Storytellers.** Disponível em: <[http://pt.slideshare.net/kenbautista/the-new-breed-of-storytellers/11-WELCOME\\_TO\\_THE\\_CIE](http://pt.slideshare.net/kenbautista/the-new-breed-of-storytellers/11-WELCOME_TO_THE_CIE)>. Acesso em: 05 dez. 2015.

BRANCO, Eloísa; COSTA, Fernando Albuquerque. **Narrativas Transmídia: Criação de novos cenários educativos.** Proceedings of the VIII International Conference on ICT in Education, Universidade do Minho, Braga, Portugal, Julho 15-16, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais (Ensino Médio).** Brasília: MEC, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria da Educação Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais + (PCN+) - Ciências da Natureza e suas Tecnologias.** Brasília: MEC, 2002.

GALLO, Patrícia; COELHO, Maria das Graças Pinto. **Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: a narrativa transmídia na escola.** (2011). Disponível em: <<http://repositorio.unp.br/index.php/quipus/article/view/59>>. Acesso em: 25 mar. 2015.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game a TV interativa.** São Paulo: SENAC, 2003.

GOSCIOLA, Vicente; CAMPALANS, Carolina.; RENÓ, Denis. **Narrativas Transmedia: Entre teorias y prácticas.** Bogotá: Universidad del Rosario, 2012.

GOSCIOLA, Vicente; VERSUTI, Andrea Cristina. **Narrativa Transmídia e Sua Potencialidade na Educação Aberta**, 2012. Disponível em: <[http://oer.kmi.open.ac.uk/?page\\_id=428](http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428)>. Acesso em: 01 mar. 2015.

HAYES, Gary P. **How to write a Transmedia Production Bible**. Melbourne: Screen Australia, 2009.

ILLERA, José Luis Rodríguez; CASTELLS, Nuria Molas. **Usos educativos de la narrativa transmedia**. *Observatori Educació Digital*. Universidade de Barcelona, 2012. Disponível em: <<http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

JENKINS, Henry. **Convergence? I Diverge**. MIT Technology Review, 01/06/2001. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

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

JENKINS, Henry. **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited**. 21/06/2010. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html) Acesso em: 15 dez. 2015.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling**. MIT Technology Review, 15/01/2003. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>. Acesso em: 27 abr. 2015.

KIM, Amy Jo. **Social Engagement: who's playing? How do they like to engage?**. 19/09/2012. Disponível em: <<http://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

LACASA, Pilar. **Children Transmedia and Virtual Experiences Inside and Outside the Classrooms**. Em S. L. Wong et al. (eds.) (2010). *Proceedings of the 18th International Conference on Computers in Education*. Putrajaya, Malaysia:

*Asia-Pacific Society for Computers in Education*. Disponível em: <  
<http://www.icce2010.upm.edu.my/papers/c6/short%20paper/C6SP9.pdf>>. Acesso  
em: 05 dez. 2015.

LAUREL, Brenda. **Creating Core Content in a Post-Convergence World**. AIGA  
“Collision”. 14/04/2000. New York. Disponível em  
[http://www.tauzero.com/Brenda\\_Laurel/Recent\\_Talks/ContentPostConvergence.html](http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Recent_Talks/ContentPostConvergence.html)  
Acesso em: 05 dez. 2015.

LINS, Osman. **Lisbela e o Prisioneiro**: Comédia em três atos. 3ª ed. São Paulo:  
Planeta, 2015. 117p.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dário. **Narrativa transmídia e a  
Educação: panorama e perspectivas**. Revista Ensino Superior Unicamp,  
Campinas, v.9, p. 34-42, 2013.

OLIVEIRA, Rodolfo, et al. **Caminhos Transmídia [livro eletrônico]: novas formas  
de comunicação e engajamento**. São Paulo: Corazonada Brand Storytelling, 2014.  
[Consult. 29 mai. 2015]. Disponível em: <  
<http://educomuni.com/2015/04/29/caminhos-transmidia-livro-on-line-e-gratuito/>>.

PRATTEN, Robert. **Communicating your transmedia experience**. Disponível em:  
[http://workbookproject.com/culturehacker/2010/10/12/communicating-your-  
transmedia-experience/](http://workbookproject.com/culturehacker/2010/10/12/communicating-your-transmedia-experience/). Acesso em 05 dez. 2015.

PRATTEN, Robert. **Getting started in transmedia storytelling: a practical guide  
for beginners**. 1ª Edição. USA: Robert Pratten, 2011.

PRATTEN, Robert. **Getting started in transmedia storytelling: a practical guide  
for beginners**. 2ª Edição. USA: Robert Pratten, 2015.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon - MCB  
University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.

RENÓ, Denis; RENÓ, Luciana. **Narrativa Transmídia e Interfaces Interativas como Suportes para a Educação**. Ação Midiática - Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura, v. 2, p. 1-11, 2013.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan**. Barcelona: Deusto, 2013. 342 p.

SIEMENS, George. **Connectivism: a learning theory for the digital age**. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, v.2, n.1, jan. 2005. Disponível em: <[http://www.itdl.org/journal/jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm)>. Acesso em: 14 nov. 2015.

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

SILVA, Daniel David Alves de; LIMA, Daniella de Jesus Lima; VERSUTI, Andreia Cristina **Cultura da Convergência e Educação a Distância: Mapeando as contribuições das narrativas transmídias**. In: SIMPÓSIO EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO – INFOINCLUSÃO: POSSIBILIDADES DE ENSINAR E APRENDER, 3., 2012, Aracaju. *Anais...* Aracaju, 2012. p. 398-410.

SMEDA, Najat; DAKICH, Eva; SHARDA, Nalin Kant. **Developing a framework for advancing E-Learning through digital storytelling**. In: IADIS *International Conference E-Learning 2010*, Ed. Miguel Baptista Nunes and Maggie McPherson. IADIS *International Conference, e-Learning*, 2010, Freiburg, Germany, 26 - 29 July 2010. p. 169-176.

SMEDA, Najat; DAKICH, Eva; SHARDA, Nalin Kant. **The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study**. Disponível em: <<http://www.slejournal.com/content/1/1/6>>. Acesso em 14 nov. 2014.

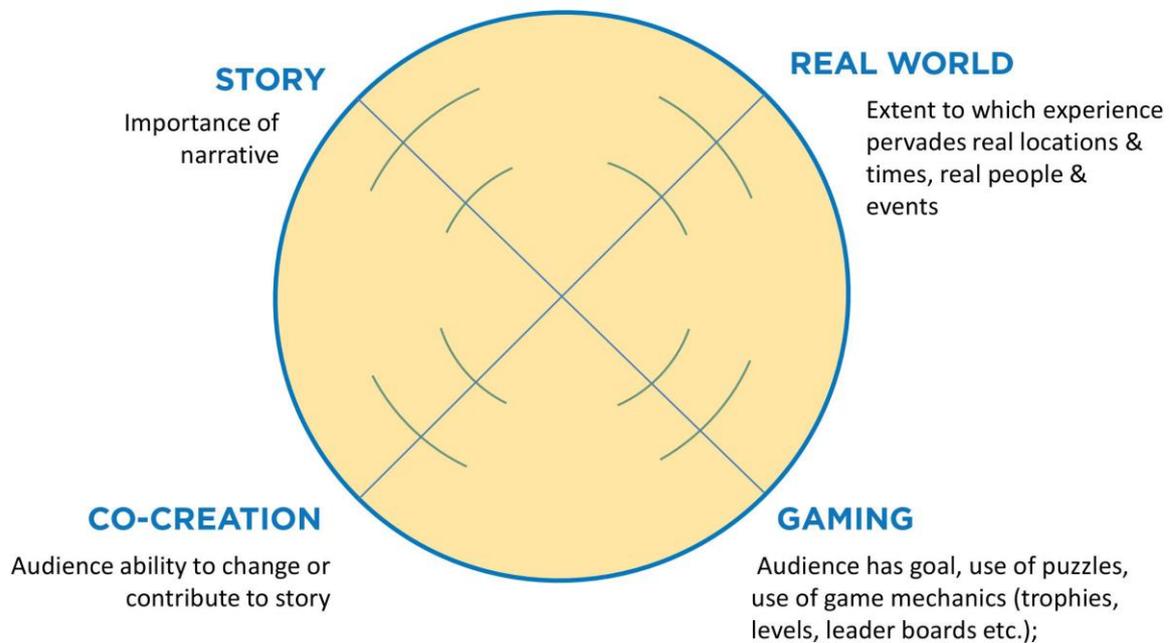
## ANEXOS

<b>Anexo A</b> – The One Sheet Page.....	83
<b>Anexo B</b> – Playbook Online: Mecanismos de Participação.....	85
<b>Anexo C</b> – Playbook Online: Características de Experiência.....	87
<b>Anexo D</b> – Playbook Online: Exemplo de Uso.....	88

## ANEXO A – The One Sheet Page

Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/ZenFilms/project-pitch-sheet>>.

<b>STORY</b>	
<b>EXPERIENCE</b>	



<b>PREMISE</b>	
<b>AUDIENCE</b>	<b>PLATFORMS</b>

## NOTES

### STORY

Short synopsis of the story. It's helpful if you can use this format  
 "When <protagonist> learns that <inciting event> he must <overcome/battle> in order to <goal>.  
 But <what's stopping her?> . Finally <what's the final resolution?>

### EXPERIENCE

To play this story the audience must <what actions do the audience need to take?>

### PREMISE

Definition...

1. The reason given in support of a conclusion
2. What the writer sets out to prove with their story
3. The **core dramatic issue** built around a **human need**
  - It's what you're trying to say – a point-of-view of the story (writer).
  - It's not a synopsis (that's in STORY)

### AUDIENCE

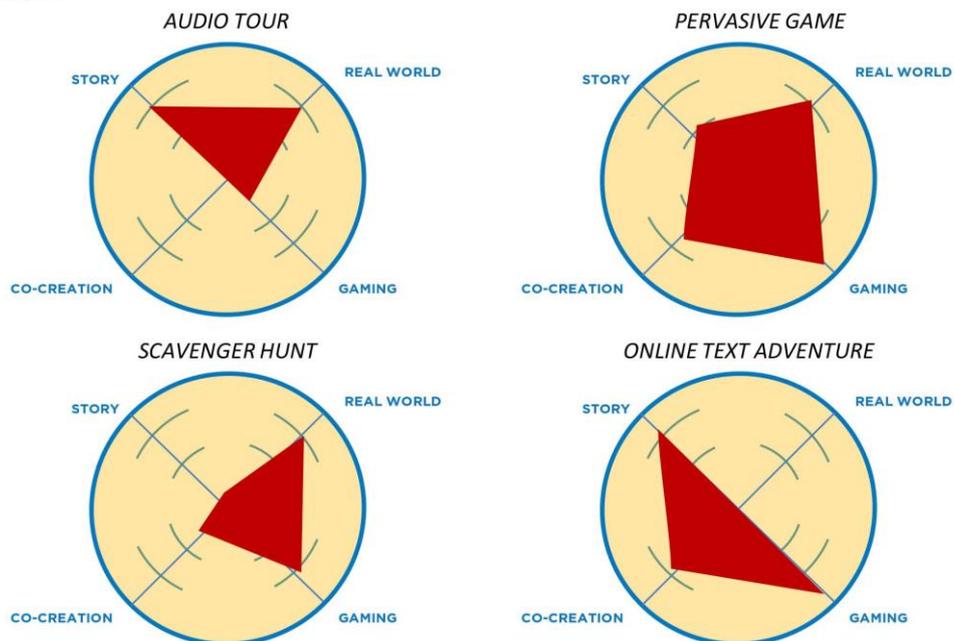
Who is this experience aimed at?

### PLATFORMS

What platforms are used? Mobile apps/social media/games consoles/street theatre/ playing cards/ posters etc.

### TYPE of STORY-EXPERIENCE

Create a radar diagram that shows the relative importance of these four dimensions. Here's some examples.



## ANEXO B – Playbook Online: Mecanismos de Participação

Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/tstoryteller/playbook-online-v10?related=2>>

# Participation Tropes

## AVAILABILITY



### Locked Out

Audience is unable to access information for the period of a delay



### Out to Lunch

Character availability is limited by time of day and day of week



### Time Limit

Information is available for a certain period of time

## COUNTS



### Three Strikes and You're Out

Audience is allowed a limited number of interactions after which information or choices are unavailable



### Flock to Unlock

Content is published after a specific number of people have interacted



### You Decide

Narrative branches depending on majority community behavior

## EXCLUSIVITY



### First Come, First Served

Only the first batch of people to respond correctly get the information



### Personal Locker

Personalized web-based content is made available based on interactive choices

## JOURNEY



### Follow Up

Character waits for a delay period after an initial reply and then re-contacts the audience with additional or conflicting information



### Intercepted Communication

Audience contacts one character and gets a reply from another



### Lock and Key

Audience must first contact one character who holds the key to unlock information from a second

## LOCATION (on and offline)



### Check-in

Audience must go to a location in order to unlock information



### Treasure Hunt

Audience goes from place to place gathering information



### Video Cues

Audience discovers information in a video to send to a character

## PERSPECTIVE



### Alternative View

Audience gets two or more unfolding stories each with a unique but related perspective



### Personality Test

Audience answers questions to get different information according to their answers

## SHARING



### Pass it On

Ask the audience to bring someone else into the experience

## ANEXO C – Playbook Online: Características de Experiência

Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/tstoryteller/playbook-online-v10?related=2>>

# Characteristics

### PACING



#### Scheduled

The content is published at a specific date and time



#### Interactive

The content and information is delivered depending on audience interaction



#### Plays With Time

The experience depends on time periods, delays or deadlines

### PLAY STYLE



#### Solo Player

The story is individual and the result depends on each audience member



#### Multiplayer

The experience depends on community interaction

### PERSONALIZATION



#### Exclusivity

Audience gains access to exclusive content



#### Personalized

Audience receives personalized content

### REAL WORLD



#### Physical Objects

The experience requires interaction with a physical object



#### Real Places

The experience is dependent on a physical place

### STORY STRUCTURE



#### Branching Narrative

Audience is able to choose between different fixed sequences of interaction



#### Open World

Audience has greatest freedom because there is no fixed sequence of interaction

## ANEXO D – Playbook Online: Exemplo de Uso

Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/tstoryteller/playbook-online-v10?related=2>>

# WANT TICKETS?

YouTube | SMS



## STORY

The Zebra Movie Theatre is giving away 15 tickets to an amazing premier!

The day before this great event, this movie theatre publishes a Youtube video with a movie clip that hides a clue to the premier.

Finding the clue is not easy, but things just get harder... the audience also has to find in the YouTube clip the mobile number to which they have to send the answer.

The first 15 people who find the clue and SMS the correct answer will receive a link to a PDF that contains the sought-after tickets to the premier.

## BUILDING BLOCKS



### **Publish YouTube video**

Use Date & Time trigger the day before the premier, and YouTube video publication



### **Limit the correct replies trigger to fire only 15 times**

Use Condition with SMS Trigger fire count limited to 15



### **Add the correct replies to the group winners**

Use Add Group action to add players to Group for winners



### **Broadcast tickets to the movie premier to the winners!**

Use Date & Time trigger with email broadcast to the winners Group