

A UTILIZAÇÃO DA ESTRATÉGIA DO JOGO *THE LOST EXPERIENCE* COMO METODOLOGIA NA EDUCAÇÃO.

Daniella de Jesus Lima (Brasil),¹
Andrea Cristina Versuti (Brasil),²
Daniel David Alves da Silva (Brasil).³

Resumo.

O presente trabalho analisa o conceito de Narrativa Transmídia e Recursos Educacionais Abertos, além dos dados da narrativa Lost, mais especificamente do jogo Lost Experience. Com a utilização da estratégia do jogo como metodologia de ensino, constatamos que o aluno é atraído pelo conteúdo através do processo transmidiático e de expansão narrativa presente neste. Esta experiência engaja o aluno à narrativa, estimulando-o a construir a aprendizagem por meio do trabalho colaborativo. A referida experiência/estratégia pode ser aplicada, por exemplo, em aulas de Produção Textual. Neste texto, propomos uma atividade para o conteúdo Tipologia Textual: Narração. Essa estratégia do jogo Lost Experience aplicada como metodologia para o ensino do conteúdo Tipologia Textual: Narração trouxe relevantes resultados para o meio educacional, à medida que potencializa a interação/envolvimento do aluno com o conteúdo, amplia o engajamento na busca do conhecimento e promove a aprendizagem colaborativa.

Palavras-chave.

Narrativa Transmídia; Recursos Educacionais Abertos; Lost Experience; Metodologia.

Introdução.

A conectividade nos apresenta uma nova forma de aprender e ensinar, visto que a aprendizagem e a construção do conhecimento baseiam-se na diversidade de opiniões e na realização de múltiplas tarefas simultaneamente. Cada vez mais, aprender inclui a ação de conectar diferentes fontes de informação, visto que as mídias sociais favorecem a capacidade de criação e o compartilhamento de ideias. Sendo assim, desenvolveremos o tema “A utilização das estratégias do jogo Lost Experience como metodologia na educação” que nos leva a pensar numa discussão não focada na tecnologia, mas na postura social diante dela. Referimo-nos a um estilo mais participativo, autônomo e criativo do usuário, que cria e recria, utilizando e reutilizando conteúdos de maneira simples e natural.

Para tanto, analisamos o conceito de Narrativa Transmídia e Recursos Educacionais Abertos, além dos dados da narrativa Lost, mais especificamente do jogo Lost Experience. O jogo Lost Experience funcionava da seguinte forma: o fã assistia ao capítulo da série (Lost), com duração de 45 minutos, e em seguida ia para o jogo, onde várias pistas eram implantadas, pistas estas que levavam a outras que poderiam ser encontradas em diferentes plataformas. Algumas pistas eram bem complexas, fazendo com que o jogador/fã interagisse com outros jogadores/fãs para que juntos conseguissem desvendar algo sobre os mistérios deixados na série.

Com isso, têm-se como objetivos conceituar Narrativas Transmídia e Recursos Educacionais Abertos (REA), bem como realizar pesquisa documental da narrativa transmídia, Lost, focando no jogo Lost Experience, e a partir destas analisar o potencial do uso da estratégia utilizada no jogo como metodologia de ensino em uma aula de Produção Textual. Para realizar estas reflexões, o artigo baseou-se no aporte teórico de autores como Henry Jenkins (2006), Vicente Gosciola (2012), Carlos Scolari (2013), entre outros, além de refletir sobre os dados da franquia Lost e do jogo Lost Experience.

Dessa forma, iremos constatar que o aluno pode ser atraído pelo conteúdo através do processo transmidiático e de expansão narrativa presente no jogo. Esta experiência

engaja o aluno à narrativa, estimulando-o a construir a aprendizagem por meio do trabalho colaborativo. A referida experiência/estratégia pode ser aplicada, por exemplo, em aulas de Produção Textual, neste texto, propomos uma atividade para o conteúdo Tipologia Textual: Narração. A estratégia do jogo Lost Experience aplicada como metodologia para o ensino do conteúdo Tipologia Textual: Narração trará relevantes resultados para o meio educacional, à medida que potencializa a interação/envolvimento do aluno com o conteúdo, amplia o engajamento na busca do conhecimento e promove a aprendizagem colaborativa.

Conceituando Narrativa Transmídia e Recursos Educacionais Abertos.

A comunicação, historicamente, sempre lançou mão dos melhores recursos ao seu alcance, pois é uma prática social e vívida. Muitas “eras” surgiram e muitas outras virão, a comunicação continuará existindo, as pessoas e as empresas continuarão se comunicando, alguns tipos de empresas deixarão de existir e outras serão criadas, um tipo de consumidor diminuirá imensamente e outro tipo crescerá rapidamente. Tudo isso porque nós precisamos nos comunicar, e cada vez melhor.

Para isso, mudanças culturais são necessárias. Pensemos bem claramente a respeito: as pessoas são as mesmas, as necessidades também, mas o modo de atendê-las está mudando. O contexto atual de comunicação, interação e colaboração entre os sujeitos contempla também o conceito de Narrativa Transmídia como a arte de criação, distribuição e exibição de um universo narrativo que amplia e enriquece a experiência narrativa seja ela para o entretenimento, para a informação, para o comércio, para a educação etc. Henry Jenkins define a narrativa transmídia como uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias (JENKINS, 2006, pp.123-124).

Basicamente, narrativa transmídia é uma estratégia de comunicação, que organiza conteúdos e plataformas para contar uma história (GOSCIOLA, 2012, pp. 9-10). Tal estratégia determina qual plataforma será dedicada para a história principal e quais

outras serão utilizadas pelas histórias complementares. O fundamental é que a plataforma escolhida para determinada parte da história seja aquela que melhor possa expressar o seu conteúdo. Neste processo, cada mídia contribui de maneira própria e específica para o desfecho, construindo uma experiência coordenada e unificada de entretenimento (MARTINS, 2009). Mas para isso é necessário que haja conexão entre as várias partes da história, demonstrando assim ao público uma clara coesão entre as mais diversas partes da narrativa em suas respectivas plataformas, caso contrário, ninguém poderá desfrutar plenamente da obra.

Contar uma história transmídia envolve um desses dois processos: ou você tem uma história única que é dividida em diversas mídias, ou você começa com uma história e adiciona pedaços a ela (ad infinitum). Esses dois processos resultarão em projetos que podem ser descritos com frases como: ‘melhor que a soma das partes’ e ‘uma história única e coesa’. (PHILLIPS, 2012, p. 15).

O projeto estruturado pela narrativa transmídia estabelece, primeiramente, o roteiro e a sua divisão em partes; em seguida define quais plataformas receberão que partes do roteiro; e, finalmente, determina quanto tempo cada plataforma ficará à disposição do público e como ele poderá participar e/ou articular as narrativas. Como afirma Giovagnoli (2011, p. 17), “fazer transmídia significa permitir múltiplas mídias contarem histórias diferentes, mas todas explorando um tema comum, mesmo que seja experimentado através de diferentes perspectivas da narrativa”. Certamente o fator mais importante dessa estratégia está na condição de atingir um público que não se satisfaz exclusivamente com um único meio de comunicação.

Isso significa que, com o crescimento da oferta de conteúdos graças à web, o público vem buscando informação e entretenimento em mais de uma plataforma, às vezes até simultâneas, e a estratégia da narrativa transmídia vem cumprindo esse papel. O aparente ponto negativo é a impressão de que há mais trabalho, porque se produz mais conteúdo, mas que é rapidamente desfeita quando se percebe que a estratégia alcança um público muito maior.

Outra questão importante parece suscitar diante deste cenário. É fundamental refletir sobre a forma como esta cultura participativa⁴ está revitalizando o processo tradicional

de construção do conhecimento, como os educadores estão reavaliando o valor da educação informal e como os sujeitos estão aplicando as suas habilidades como fãs e jogadores (gamers) em diferentes instâncias sociais: trabalho, família, escola e política. Com essa cultura que surge, a produção e reutilização de conteúdos estabelece-se o conceito de Recursos Educacionais Abertos. Segundo definição dada pela UNESCO (2011), REA são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa, em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e o reuso potencial dos recursos publicados digitalmente.

O elemento chave que distingue um REA de qualquer outro recurso educacional é a sua licença. Portanto, um REA é simplesmente um recurso educacional com uma licença que facilita o seu reuso – e, possivelmente, adaptação – sem necessidade de solicitar a permissão do detentor sem direitos autorais. (INAMORATO, 2013, p. 21).

Recursos Educacionais Abertos podem incluir cursos completos, parte de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, imagens, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possam apoiar o acesso ao conhecimento. Ou seja, REA caracteriza-se como um conteúdo que pode estar em diferentes plataformas, é compartilhado e pode ser editado/complementado por qualquer pessoa que tenha interesse neste, e através dessa cooperação este conteúdo fica cada vez mais extenso e completo.

Potencialidades do uso da Transmídia na Educação.

A possibilidade de a narrativa adquirir mais leitores e/ou espectadores aumenta de acordo com a expansão. “Duas coordenadas podem definir as narrativas transmídia, expansão de uma história através de vários meios e colaboração dos usuários nesse processo expansivo” (SCOLARI, 2013, p. 45). A criação de histórias e disponibilização destas em diferentes mídias por leitores, com base em uma determinada narrativa original, também a torna narrativa transmídia. Como afirma Phillips (2012, p. 13), “as histórias no processo transmidiático são, levemente, entrelaçadas. Cada uma pode ser consumida por si só e o leitor/espectador tem a ideia de que foi lida/assistida uma

história completa”. Com isso, observamos mais especificamente o potencial de propostas metodológicas e de elaboração de conteúdos digitalmente expandidos que permitam uma compreensão ampliada de significado, independentemente dos caminhos da leitura, e que, ao mesmo tempo, garantam ao sujeito em contato com uma parte da narrativa, compreender o todo satisfatoriamente. Sendo assim, cada fragmento é independente dos outros e de acordo com Scolari (2013, p. 49) todos os textos, adaptações ou expansões funcionam como portas de entrada para o universo narrativo.

Conforme Okada (2011), a transição da web 1.0 para web 2.0 trouxe mudanças nas práticas e maneiras de aprender, visando autonomia, coautoria e socialização. “Essa transição exige uma mudança do conceito de “elearning” - aprender focado no acesso de recursos digitais, para o conceito de “colearning 2.0” - coaprender com base nas múltiplas coautorias” (OKADA, 2011, p. 130). Com isso, propomos a inclusão deste novo cenário no meio educacional para o aluno tornar-se sujeito autônomo de sua aprendizagem, produzindo e/ou colaborando na produção de conteúdos, seja para a educação formal ou informal.

A educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: aprender a conhecer, isto é adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e colaborar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes. (DELORS; EUFRAZIO, 1998, p. 11).

Por isso, a imersão de recursos da transmídia no processo ensino aprendizagem ligará os alunos aos pilares educacionais, aprendendo a conhecer, a fazer, a viver junto e a ser por meio da (co) aprendizagem que visa o enriquecimento da educação formal e também da educação informal via uso de inúmeros recursos, tecnologias e metodologias para ampliar a inter-autonomia e participação ativa e colaborativa do aprendiz (OKADA, 2011, p. 128). Assim podemos afirmar que a criação de conteúdos em equipe por meio do processo transmidiático trará aos indivíduos a característica de “coautores críticos”, que expandem conteúdos formais e/ou informais integrando, segundo Okada (2011, p. 131) “aprendizagem, pesquisa e formação de forma colaborativa”.

Segundo Sharda (2009) a potencialidade de trabalhar com narrativas transmídia na educação reside na possibilidade de articular os conteúdos curriculares com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação. Pensamos assim que o uso destes recursos abertos pode auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às demandas dos alunos, justamente por adaptarem-se ao seu contexto, considerando também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, suas particularidades e interesses.

A partir do estudo da franquia, Lost, e de dados coletados, será discutida uma proposta de aula de Produção de Texto, na qual será utilizado como método recursos da Transmídia, mais especificamente, a estratégia utilizada no jogo Lost Experience. Acreditamos ser possível a construção de propostas pedagógicas com o objetivo de assegurar a construção colaborativa de conteúdos educativos e a aprendizagem significativa e participativa dos sujeitos no processo educacional. A franquia e o jogo foram escolhidos devido aos seus sucessos, como veremos no próximo tópico.

Dados da franquia Lost e do jogo Lost Experience.

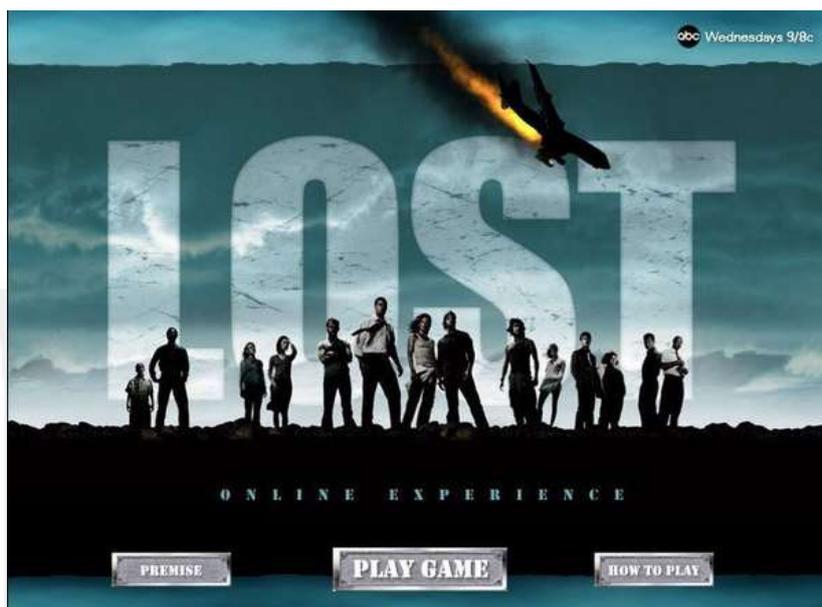
Lost é a segunda série de TV mais vista no mundo, criada por Jeffrey Lieber, Damon Lindelof e J. J. Abrams, este também criador de outras séries de sucesso. A série possui 6 temporadas, somando um total de 121 episódios. Lost tem um estilo único que segue dois tipos de histórias: uma é a luta de 48 sobreviventes de um desastre para sobreviverem e viverem juntos na ilha, e a outra está relacionada à vida das personagens principais antes do desastre, mostradas através de retrospectivas pessoais, ou seja, flashbacks. Para Regazzoni (2009), “Lost incita a pensar em outra ideia de verdade, além do que é simplesmente “correto”, “justo” e “adequado”. É isso que ao mesmo tempo desconcerta e fascina na série.” Pois, esta verdade ao ser desvendada não está relacionada ao fim da trajetória, mas ao início de um grande mistério.

Sucesso tanto em crítica como em público, a série teve cerca de 15,5 milhões de espectadores por episódio durante todo o seu primeiro ano de exibição, sendo que apenas no primeiro episódio, mais de 18 milhões de pessoas estavam assistindo a série, garantindo assim, vários prêmios da indústria audiovisual, incluindo o Award Emmy como Melhor Série Televisiva na categoria drama em 2005, melhor série americana importada na Academia Britânica de Prêmios Televisivos, também em 2005 e o Golden Globe Award para Melhor Série na categoria drama em 2006. A série foi agregada à cultura americana, por ser um fenômeno que encanta cada vez mais espectadores e expande-se por diversas mídias, como as revistas em quadrinhos, comerciais de TV, webcomics, revistas de humor, games, fanfilms e fanfics. Mas, apesar da série ter chegado ao fim, vários mistérios continuaram sem solução, fato que fez com que os fãs produzissem produtos culturais enfatizando esses mistérios ainda não desvendados. São produtos como fanfilmes, fanfics, blogs, entre outros.

Além disso, existem os sites criados por fãs com o intuito de estudar a série, episódio por episódio, como exemplo, temos o The Society for the Study of Lost (<http://www.loststudies.com/>). Há também sites que divulgam notícias sobre a série, produções de fãs (fanvids ou fanfilms), e ainda disponibilizam chats entre os fãs, além de outros recursos, um desses sites é o Lost.com (<http://www.lost.com/>).

O universo ficcional da série ainda foi explorado através de novelas e de jogos de realidade alternada, como o Lost Experience. Este foi um jogo de realidade alternativa (ARG), desenvolvido pelos escritores e produtores da própria série para os fãs participarem do enredo, e ainda poderem expandi-lo, este ficou disponível até 2010. O Lost Experience foi um jogo que teve como base a internet e ele era caracterizado por um enredo paralelo que não fazia parte do enredo atual da série de televisão. Nesse jogo não havia vencedor, porém através dele era possível desvendar alguns dos grandes mistérios da Ilha de Lost.

Figura 1 Menu de abertura do jogo. (Disponível em: <http://m1.behance.net/rendition/modules/21422507/disp/5006896df927199def95320d63d64fad.jpeg>)



O jogo The Lost Experience funcionava da seguinte forma: o fã assistia o capítulo da série, com duração de aproximadamente 45 minutos, e em seguida ia para o jogo, onde várias pistas eram implantadas, pistas estas que levavam a outras pistas em diferentes plataformas, como por exemplo, da internet para uma revista, da revista para um livro, e assim por diante. Algumas pistas eram bem complexas, o que fazia com que o jogador/fã interagisse com outros jogadores/fãs para que juntos fossem a “caça ao tesouro”.

The Lost Experience se apresenta como uma narrativa multfragmentada que se estende por diversas mídias compondo um produto lido em camadas e modos de percepção variáveis de acordo com a experiência do usuário. Tanto Lost enquanto série e The Lost Experience enquanto subproduto de uma franquia transmidiática podem ser lidos através das implicações de uma expansão narrativa posta como forma de jogo pervasivo e colaborativo, em que múltiplos receptores são incitados ao comportamento de colméia na resolução de uma trama composta de linhas complexas e tarefas especializadas. (LESNOVSKI, 2011, p. 2).

Segundo Lesnovski (2011), tanto a série como o jogo são expandidos através da colaboração entre os fãs. Cada fã possui uma determinada experiência a respeito do universo ficcional da série, e com isso estes “trabalham” em colaboração no intuito de desvendar os mistérios da Ilha de Lost, tanto pela série quanto pelo jogo The Lost Experience. Este jogo foi iniciado no final da segunda temporada da série, quando uma propaganda foi veiculada, em nome da Fundação Hanso, anunciando o relançamento do

seu site reformulado. O vídeo mostrava um número de telefone e convidava os telespectadores a ligarem e “descobrirem a experiência sozinhos”. Esse era o tão esperado “buraco de coelho” que deu a largada para o Lost Experience.

Educação e Transmídia: Proposta de aula de Produção Textual utilizando como método a estratégia do jogo The Lost Experience.

Para desenvolver a atividade selecionamos alguns critérios como nível escolar no qual poderá ser aplicada a atividade, disciplina e conteúdo. A proposta de utilização de recursos da transmídia, mais especificamente da estratégia do jogo Lost Experience, foi pensada para uma turma de 9º ano do ensino fundamental de uma escola particular situada na cidade de Aracaju, na disciplina de Produção de Texto, com o conteúdo Tipologia Textual: Narração.

A estratégia que será utilizada no desenvolvimento da aula é baseada na estratégia desenvolvida para o jogo Lost Experience. Nesse jogo o sujeito assistia à série na TV, a qual deixava alguns mistérios a serem revelados, e em seguida iam para o jogo onde eram implantadas pistas que levavam a outras e outras pistas que ajudavam a compreender o que tinha sido visto na série. Os fãs da série jogavam Lost Experience afim de entender os mistérios contidos no universo de Lost. Sentiam-se na série, imergindo no mundo da narrativa nos momentos em que não estavam assistindo à série (intervalo entre as temporadas), ou contestados através de outra plataforma midiática (livros, quadrinhos e webvídeos). Já que, “a experiência pode desenvolver a energia vital da narrativa transmídia com a promoção de histórias em vários meios de comunicação que interagem uns com os outros de uma forma que é ainda mais sugestiva, integrada e participativa para o público” (GIOVAGNOLI, 2011).

Figura 2 Exemplo de como as pistas eram postas no jogo. (Disponível em: http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20060615010803/lostpedia/images/f/fa/THE_DHARRMA.jpg).



Sendo assim, descreveremos o passo a passo da atividade proposta para o conteúdo previamente determinado, utilizando elementos transmidiáticos, bem como a estratégia, de caráter investigativo, do jogo Lost Experience. No primeiro momento da aula, o professor deverá informar aos alunos o tema desta que no caso é Tipologia Textual: Narração. Em seguida, deverá exibir um capítulo da série, deixando assim aberturas entre passado e presente dos personagens. A partir daí deve solicitar dos alunos que busquem em diferentes mídias (livro impresso, site de busca, livro eletrônico, revista, rede social etc) exemplos de textos narrativos, bem como suas características. Durante essa atividade solicitada pelo professor, caso o aluno se depare com uma dúvida ou não consiga entender determinado conteúdo, este deve interagir com um colega para assim trocarem informações, já que a experiência de cada um é única, no intuito de sanar quaisquer dúvidas e agregar conhecimento. E ainda, se preferirem, continuar a pesquisa de forma colaborativa.

Finalizada a coleta dos conteúdos, os alunos deverão produzir de forma colaborativa textos narrativos que somem ao episódio que assistiram. Terminada as produções, o professor por meio dos textos criados, deverá verificar o nível de aprendizagem dos alunos acerca do conteúdo da aula (Tipologia Textual: Narração) e assim, irá orientá-los

no que for necessário para concretizar a aprendizagem destes sobre o referido conteúdo. Após a conclusão das atividades e uma leitura compartilhada da produção escrita, o professor deve exibir o episódio seguinte ao exibido anteriormente (ou o que mais se aproxime de responder as questões deixadas).

Da mesma forma que esse processo instigou vários fãs da série Lost a buscarem os conteúdos sobre a Ilha, poderá também instigar os alunos a buscarem informações de conteúdos curriculares, assim como proposto para o tema Tipologia Textual: Narração. Pois, os jovens consumidores se veem caçadores e coletores de informação, eles gostam de se aprofundar na narrativa, reconstruir/vivenciar a história dos personagens e os conectar com outros textos dentro da mesma franquia (SCOLARI, 2013, p. 24). Com essa atividade os alunos são estimulados a ir à busca do conhecimento de forma interativa, autônoma e colaborativa, concretizando assim, a aprendizagem do conteúdo “caçado” por eles.

Conclusão.

As novas mídias apresentam inovadores caminhos para o aprender e o ensinar, visto que a aprendizagem e a construção do conhecimento baseiam-se na diversidade de opiniões e na realização de eventos comunicativos. Sendo assim, conceituamos a Narrativa Transmídia como uma história expandida por vários recortes, recortes estes presentes em mídias diversificadas. A escolha das mídias nas quais estarão as narrativas deve ser feita de forma que o conteúdo possa ser expressado de maneira que o leitor/espectador consiga entender “o todo” por meio do recorte lido/assistido.

Em consonância com o conceito de Narrativa Transmídia, descrevemos os Recursos Educacionais Abertos (REAs). Os REAs são todo tipo de conteúdo de ensino, aprendizado e pesquisa que estejam em qualquer plataforma de mídia. Sendo esses

conteúdos de licença aberta para que outros sujeitos, além do primeiro “autor”, possam contribuir na construção daquele conteúdo.

Através desses conceitos, verificamos as potencialidades da utilização de recursos da transmídia como método de ensino. Potencialidades estas que podemos destacar: a possibilidade do sujeito não ser apenas espectador e tornar-se coautor de determinado conteúdo; o desenvolvimento da autonomia do sujeito tanto para produzir conteúdos que expandam a narrativa, como para buscar conteúdos que expandam também seu conhecimento sobre determinado tema; o trabalho colaborativo que pode haver entre sujeitos com interesses em comum. Essas e outras potencialidades da transmídia tendem a instigar o sujeito para a aprendizagem de um dado conteúdo, pois são fatores que já se fazem presentes no dia a dia de grande parte das pessoas.

Como exemplo de Narrativa Transmídia utilizamos a série Lost, sobre a qual descrevemos dados que comprovam o seu sucesso e destacamos uma das partes do universo dessa franquia, o jogo Lost Experience. A estratégia utilizada no jogo atraiu muitos fãs que eram instigados a pesquisar conteúdos em diferentes mídias para assim, conseguir desvendar os mistérios da Ilha de Lost. A intenção é fazer uso da linguagem transmidiática, utilizada na promoção da série, para fins educacionais. Uma vez que a série possui dispositivos eficazes, comprovados com o sucesso da série em todo mundo.

Com base nessa estratégia, propomos a utilização desta em uma aula de Produção de Texto, com o conteúdo Tipologia Textual: Narração. Na atividade desenvolvida pelos alunos, estes se sentem desafiados a construir seu conhecimento de forma independente/autônoma e desenvolverão a capacidade de colaboração, dessa forma, acreditamos que o aluno se sentirá instigado a ampliar o engajamento na busca do conhecimento, potencializará sua interação/envolvimento com o conteúdo, promovendo assim, a aprendizagem colaborativa deste, de maneira semelhante à que ocorre quando os sujeitos usam esses recursos para fins de entretenimento.

Referências.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua (2009). *YouTube e a Revolução Digital: Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. São Paulo: Aleph, 2009.

DELORS, Jacques; EUFRAZIO, José Carlos (2013). *Educação: um tesouro a descobrir*. Retrieved on February 22, 2014, in <http://www.cursoavancos.com.br/downloads/material/3.pdf>.

GIOVAGNOLI, Max (2011). *Transmedia Storytelling: imagery, shapes e techniques*. Pittsburgh: ETC Press.

GOSCIOLA, Vicente (2012). Narrativa transmídia: conceituação e origens. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. *Narrativas transmedia: entre teorias y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario.

INAMORATO, Andreia (2013). *Recursos educacionais abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil.

JENKINS, Henry (2006). *Convergence culture*. New York: New York University.

LESNOVSKI, A. F. M. (2011, August). Triumphs and tragedies: readings in collaborative story expanded. *Proceedings of the Meeting NatFap: Center for Art and Technology, Faculty of Arts of Paraná, Curitiba, PR, Brazil*, 1.

MARTINS, Cecília (2009). *A cultura da convergência e a narrativa transmídia*. Retrieved on February 20, 2014, in <http://opinioenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia/>.

OKADA, Alexandra (2011). Colearn 2.0 – Refletindo sobre o conceito de coaprendizagem via REAS na web 2.0. In: BARROS, D. M. V.; NEVES, C.; SEABRA, F.; MOREIRA, J. A.; HENRIQUES, S. (Orgs.). *Educação e tecnologias: reflexão, inovação e práticas*. Lisboa: Universidade Aberta - Portugal.

PHILLIPS, Andrea (2012). *A creator's guide to Transmedia Storytelling: how to captivate and engage audiences across multiple platforms*. New York: McGraw-Hill.

REGAZZONI, Simone (2009). *The Philosophy of Lost*. Rio de Janeiro: BestSeller.

SCOLARI, Carlos A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto S.A. Ediciones.

SHARDA, Nalin (2009). Using Storytelling to the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. *Web-Based Learning Solutions for Communities*

of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement. Silverware: University of Patras. 67-82.

UNESCO (2011). *UNESCO and education: "Everyone has the right to education"*. UNESCO, Paris.

1 Mestranda em Educação, com ênfase em Educação e Comunicação, pela Universidade Tiradentes - Unit. Especialista em Linguagem e Ensino da Língua Portuguesa pela Faculdade São Luís de França - FSLF. Graduada em Letras Português pela Universidade Tiradentes - Unit. Desenvolve pesquisa na linha Educação e Comunicação, tendo como objeto de estudo a utilização de Narrativas Transmídia na Educação. Membro do grupo de pesquisa GETIC - Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura.

2 Doutora em Educação com ênfase em Ciência e Tecnologia pela Universidade Estadual de Campinas (2007), Mestre em Sociologia pela Universidade Estadual de Campinas (2000) e Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas (1997). Professora adjunta da Universidade Federal de Goiás - Regional Jataí na área de Políticas Educacionais. Membro do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFG/Regional Jataí. Tem experiência na área de Sociologia da Cultura e Educação, com ênfase em Educação e tecnologia, atuando principalmente nos seguintes temas: Educação, qualidade em educação a distância, usabilidade de software educacional e Narrativas transmídia e Educação. Membro do grupo de pesquisa GEFI, Educação, Filosofia e Imagem da Universidade Federal de São João Del Rey e do Grupo GECES, Educação, Comunicação e Sociedade da UNIT-SE.

3 Mestre em Educação pela Universidade Tiradentes (Unit) e Graduado em Letras Inglês (Licenciatura) pela mesma instituição. Desenvolve pesquisa na linha Educação e Comunicação, tendo como objeto de estudo a utilização de Narrativas Transmídia na produção de Recursos Educacionais Abertos. Participa também do Grupo de Pesquisa sobre Comunicação, Educação e Sociedade (GECES) e do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura (GETIC).

⁴“Cultura participativa é um termo geralmente usado para descrever a aparente ligação entre tecnologias digitais mais acessíveis, conteúdo gerado por usuários e algum tipo de alteração nas relações de poder entre os segmentos de mercado da mídia e seus consumidores.” (BURGESS & GREEN, 2009, p. 28).