

## A UTILIZAÇÃO DA NARRATIVA TRANSMÍDIA NA CONSTRUÇÃO DE UM RECURSO EDUCACIONAL ABERTO: ESTUDO DE CASO DA FRANQUIA STAR WARS

Cristiane de Magalhães Porto  
Cleon Menezes do Nascimento  
Renata Tavares Benia

**Resumo:** Com o advento da web 2.0, os usuários da rede deixaram de ser meros receptores de informações e passaram a assumir um papel proeminente de produtor de informações. Ao que alude tal panorama, surgem as narrativas transmídias. O presente artigo visa apresentar uma discussão a respeito do universo da transmídia em união aos Recursos Educacionais Abertos, contemplando a presença destes no âmbito educacional. Assim, exploram-se as descrições e levanta-se uma discussão acerca de tais universos realçados, tendo em vista o viés educativo. Ao observar estes universos, foi utilizada a franquia Star Wars para o desenvolvimento de uma intervenção metodológica para disciplina de Física com alunos de Engenharia, em razão de sua história poder auxiliar na transmissão de diversos conteúdos.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia, recursos educacionais abertos, *Star Wars*.

## La utilización de la narrativa transmedia en la construcción de un recurso educacional abierto: estudio de caso de la franquicia *Star Wars*

**Resumen:** Con el advenimiento de la web 2.0, los usuarios de la red dejaron de ser meros receptores de informaciones y pasaron a asumir un papel prominente de productor de informaciones. Sobre este contexto, surgen las narrativas transmedias. En este sentido, el presente artículo presenta una discusión acerca del universo de la transmedia en unión a los recursos educativos abiertos, contemplando la presencia de éstos en el ámbito educativo. Así, se explotan las descripciones y se levanta una discusión acerca de tales universos realzados, teniendo en vista el sesgo educativo. Al observar estos universos, se utilizó la franquicia Star Wars para el desarrollo de una intervención metodológica para disciplina de Física con alumnos de Ingeniería, en razón de su historia poder auxiliar en la transmisión de diversos contenidos.

**Palabras clave:** Narrativa transmedia, recursos educativos abiertos, *Star Wars*.

## The use of the transmedia storytelling in the construction of an open educational resource: case study of the *Star Wars* franchise

**Abstract:** In the Web 2.0 universe, network users have ceased to be mere recipients of information and began to play a prominent role as information producer. In this context, arise the transmedia storytelling. In this context, this paper presents a discussion of the transmedia universe in union with Open Educational Resources, considering the presence of these in the educational scope. Therefore, we explore the descriptions of this and propose a discussion about the theory and practice of such universes enhanced in view of the educational bias. By observing these universes, *Star Wars* franchise was used to develop a methodological intervention for Physical discipline with Engineering students, once its history can assist in transmission of diverse content.

**Keywords:** Transmedia storytelling, open educational resources, *Star Wars*.

### Introdução

Na medida em que se expande a contextualização no processo educacional intercedido pelas tecnologias e, compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos tecnológicos, é imprescindível discutir o envolvimento deste novo cenário na educação. A conectividade possibilita uma nova forma de ensino-aprendizagem, uma vez que a construção do conhecimento e a aprendizagem consistem na variedade de opiniões e na possibilidade de criação de múltiplos conteúdos.

Com efeito, as novas tecnologias abrem perspectiva para novos caminhos em diversos relevos, e um deles é a educação. Quer seja em novas propostas de metodologias ou pela forma autônoma

como o sujeito busca apreender alguma informação, observa-se que a proposta metodológica e de realização de conteúdos digitalmente expandidos podem permitir uma compreensão ampliada de significado dos objetos presididos no espaço on-line. O acesso à rede de maneira facilitada e ágil apontou novos comportamentos assumidos pelos sujeitos em rede, posto que o sujeito na contemporaneidade seja um sujeito que cria, recria, dissemina, busca e interage o que produz. Os conteúdos adquirem novas facetas sob a égide dessa produção dinâmica e ampliada em rede.

A produção expressiva e em larga escala de conteúdos por sujeitos independe de condições sociais ou outros aspectos envolvidos à idade, sexo, etnia etc. Tal produção não se restringe apenas a um conteúdo genuinamente criado, em um sentido inovador, pelo sujeito. Denota dizer que, os sujeitos também podem desenvolver novos conteúdos a partir de outros já elucidados ou previamente refletidos, tal como ocorre com as narrativas transmidiáticas. Carrega-se um apuro sobressalente acerca de produção criativa, mas igualmente coincide com uma experiência e interpretação do universo prévio e original sob o qual o novo conteúdo contempla.

A transmídiação convida a pôr em foco sobre a atividade colaborativa, sobretudo. Mas ela aponta mais além, esse fenômeno implica em aberturas oportunas para o bojo educativo. Por unir um mundo já elucidado que possa ser designando enquanto informal ou que não seja inserido ainda no espaço escolar, a narrativa transmídia pode auxiliar no ambiente formal de sala de aula.

Cumprе salientar que, essa esfera pode se dar independentemente dos caminhos da leitura e que, ao mesmo tempo, garanta ao sujeito, em se deparando com uma parte, a compreensão como o todo facilmente. Nessa ótica assinalada, cada fragmento é independente dos outros, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia e hipertextualidade. Embora pese esse princípio, a relação entre transmídia e educação é relativamente nova no Brasil, cujo diferencial se molda no formato transmidiático, em que, a narrativa original pode ser ampliada, convergindo com outras mídias, interfaces e plataformas, tornando usuários fãs em coautores.

Perante esse viés, o estudo ergue alguns pressupostos relativos ao impacto do efeito transmidiático na educação no campo dos Recursos Educacionais Abertos (REA), de maneira especial, no que corresponde às práticas colaborativas. Contemplando esse ângulo, o presente artigo tem como base uma abordagem qualitativa na medida em que exhibe resultados de uma pesquisa-ação elaborada com alunos do curso de graduação em Engenharia de Petróleo, na disciplina Física III e Engenharia Mecatrônica, na disciplina Física Mecânica, da Universidade Tiradentes, Sergipe. A finalidade desse estudo compreende uma intervenção metodológica considerando temáticas trabalhadas nas disciplinas de Física de tais cursos referidos. Nesse sentido, procura-se explorar acerca de tais implicações e ainda, dirige-se a propor uma discussão com base na teoria e prática a respeito do universo da transmídia, dos Recursos Educacionais Abertos, observando e discutindo a implicação e comportamento desses recursos no âmbito educacional a partir da prática metodológica aplicada. Por isso, utilizou-se como ponto de partida, a narrativa transmídia *Star Wars*, na qual, suas potencialidades transmidiáticas foram usadas como metodologias educacionais. Para tanto, utilizou-se como ponte o episódio de *Star Wars, O Retorno de Jedi*, lançado em 2005. Ao passo disto, também se firmou a presença do documentário que abordava e esclarecia alguns pontos pertinentes à Física encontrados

no filme selecionado. Documentário intitulado como "A física de Guerra nas Estrelas (Star Wars)" criado pelo professor da disciplina.

### **Narrativas transmídia**

É lugar comum notar que com o crescimento da era digital, a internet é utilizada cada vez mais como forma de ensino aprendizagem. A web 1.0, primeira geração da internet, que se torna, então, superada, constituía-se enquanto um ambiente onde apenas se navegava e obtinha informações. Atualmente, alcançasse um terreno um pouco contrastante, com a web 2.0, as pessoas têm necessidade de interagir, trocar informações, e esse processo é utilizado pelo *Homo media*, ou seja, "aquele que não só está entre os meios de comunicação, mas interage com eles, neles interfere e por eles é influenciado" (GOSCIOLA, 2010, p. 27). Diferente das outras mídias, a internet tem o potencial de fazer com que as pessoas participem, criem e interajam utilizando seus conhecimentos. Esse processo exige mais dinâmica dos sujeitos, fazendo com que estes tenham maior atenção e raciocínio, e solicita uma postura ativa, longe da passividade da televisão (VERSUTI, 2011).

Conforme esses processos foram se ampliando e novas práticas emergindo, alguns fenômenos expressivos passam a serem evidenciados nesse contexto. Um deles é o da Convergência Midiática que molda o nascimento das narrativas transmidiáticas. A convergência das mídias implicou em transformação não somente aludidas a um teor tecnológico, ao que diz respeito às mídias ou evolução destas, mas ela aponta para o espaço social e está intimamente centralizada nos comportamentos dos sujeitos e envolta à relação que este sujeito exerce com as mídias que os rodeiam. Nessa ótica, é o contato com mais de uma tela, e, sobretudo, o diálogo que passa a existir entre mídias e sujeitos e conteúdos que reflete uma das transformações da convergência midiática.

As formas de produzir, pesquisar e compartilhar conteúdos são abrigadas em um espaço cuja dimensão propicia diversas aberturas e amplitude expandida sobre resultados possíveis de informações. É nesse terreno que as narrativas transmídias nascem. Em um espaço onde se tem muitas possibilidades de criação, informações e possibilidades de compartilhamento sob face da atividade colaborativa, a exemplo de. Novas leituras são feitas, e novos tipos de conteúdos são produzidos e englobados no espaço on-line. Cada mídia oferece maneiras de alocar um conteúdo, e portanto, algumas especificidades para esses conteúdos. Linguagens e faces diferentes, de fato.

Incorre o fato de que foi a partir da convergência das mídias, em união à acessibilidade à internet em razão da presença do PC (*personal computer*) e da liberação dos pólos, produções passam surgir sob criação de sujeitos que antes apenas detinham o poder de alcançar e receber informações, mas não de tomar fruição de conteúdos ou elaborar e compartilhar o seu próprio. É perante a essa convergência das mídias que nasce o conceito de Narrativa Transmídia ou *Transmedia Storytelling* cunhado por Jenkins em 2003:

A narrativa transmídia é considerada o resultado da articulação das distintas partes de uma grande narrativa, todas elas complementares e ligadas a esta. Cada uma está veiculada pela plataforma que melhor potencialize suas características expressivas. Por fazer parte da contemporaneidade na era das redes colaborativas, as comunicações entre os meios e entre os espectadores fortalecem as articulações da narrativa transmídia como um movimento intensamente criativo e socializador. (GOSCIOLA apud RENÓ; VERSUTI; GONÇALVES; GOSCIOLA, 2012, p. 209).

Por uma base similar, Jenkins (2009) também observa o fenômeno dessas narrativas como sendo uma conveniente ponte entre o teor do conteúdo e o engajamento do sujeito, revelando, além disso, que esse fenômeno marca proeminência no âmbito cultural, uma vez que é portado deste caráter. Porquanto, a narrativa transmídia é um meio e não o fim, nela não há apenas um único caminho narrativo. A sua intenção basilar é gerar novas experiências e que o conteúdo migrado seja algo novo, mas que ainda traga traços de sua fonte original. Através da prática de produção e sentido interpretativo baseado em histórias que são expressas através de uma combinação de linguagens, mídias e plataformas (SCOLARI, 2013).

À vista do que se expõe, essas narrativas evocam a lógica, em um primeiro momento, sobre o sentido da transmídiação. Isto é, o que seria, de fato, esse efeito de ‘transmidiar’ conteúdos. Convém destacar que, a transmídiação pode ser notada como o transitar dos conteúdos entre as mídias, mas na medida em que estes assumem uma projeção tipicamente distinta em relação aos outros. Os conteúdos são presididos em mídias diferentes, cujas mídias irão caracterizá-los por uma nova forma, isto é, são conteúdos que, a partir da mídia onde estão presentes apresentam linguagens pertinentes à mídia que os abrigam.

Tais produções instaladas na convergência midiática traçam aspectos distintos, embora a sua essência seja única, e por essa maneira, fazem referência a um universo que já foi criado, a um universo principal que contorna os conteúdos. Logo, as impressões de Fechine (2012) demarcam que esse tipo de produção só se constitui como tal a partir do momento em que ramificações de um conteúdo original passam a referência e levar o sujeito a entender sua narrativa mãe. Essa é a perspectiva central das narrativas transmídias. Os conteúdos, embora em diferentes mídias e com diferentes linguagens, devem sugerir diálogo entre si, manifestando entendimento para o todo.

Em respeito a esse realce, Gosciola concebe a ideia de que:

a história principal deve ter a dosagem certa de ações permitam à audiência compreendê-las, mas não deve contar tudo. Sendo assim, o jogo entre as narrativas, ou parte da história, deve despertar a curiosidade do seu público em saber maiores detalhes da história principal. Essa é basicamente a grande diferença entre a narrativa transmídia e qualquer outra forma de contar histórias. [...] a narrativa transmídia desenvolve a força convergente de meios de comunicação o quanto ela está aberta ao engajamento colaborativo, onde a audiência pode expressar suas questões, mas, principalmente, pode contribuir determinadamente com o desenrolar das narrativas. (GOSCIOLA, 2012, p. 11-13).

Essa força que as narrativas transmídias implicam, para além de denotar sobre sua estrutura inerente, também lança o pressuposto sobre o foco no sujeito. Não se trata apenas da estrutura, mas da forma como o sujeito irá receber os conteúdos, e especialmente, como esse sujeito irá efetivar a leitura efetiva desses conteúdos. Por isso, há um enfoque na questão do empenho em lançar pontes de conexão entre as narrativas a fim de entender sobre o que se contempla, e, por conseguinte, amarrar as informações. Ou seja, o público contornado pelas narrativas transmidiáticas é um público que “não apenas acompanha com uma postura mais contemplativa os desdobramentos narrativos de um meio a outro” (FECHINE, 2012, p. 74-75).

Conforme esteia Gosciola (2013), a integração entre os mais diversos percursos narrativos é possível pela unicidade e coesão da obra com um todo. Ainda para o autor, algumas especificidades

da narrativa transmídia são a criação de uma história, a construção de todos os elementos da história, tal como a presença de relacionamentos emergidos e redes de pessoas interessadas a partir dessas histórias. A narrativa transmídia, em essência, tem como um dos objetivos, conquistar o maior número possível de sujeitos, pois com o desenrolar de seus fragmentos em diversas mídias, esta atingirá consequentemente diversos tipos de sujeitos. Fato este que torna possível a inserção do processo transmídia na educação e que traga resultados positivos para a aprendizagem.

Uma vez que essas narrativas transmidiáticas oferecem possibilidades para o desenvolvimento de novos conteúdos, articulação, dinâmica, e principalmente, interação entre sujeitos por meio da atividade colaborativa, seria válido também notar que, dentro do ambiente onde a transmídiação tende a ocorrer – no cenário on-line – também se vislumbra a possibilidade de se trabalhar essas narrativas no contexto educativo, por uma forma mais significativa, que considere a articulação dos conteúdos pedagógicos em coincidência com o familiarizado acesso à internet que o sujeito desempenha. Em torno desse contexto prevalece a noção dos Recursos Educacionais Abertos como sendo decisivo aliado às narrativas transmídias, na medida em que possibilita facilidade de acesso e disposição de conteúdos a vários sujeitos de forma colaborativa.

### **Recursos Educacionais Abertos no eixo educativo e sua conexão educativa com a franquia *Star Wars***

Conforme informa a UNESCO (2011), Recursos Educacionais Abertos (REA) são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer mídia, desde que estejam sob domínio público, ou estejam licenciados de maneira aberta ou adaptados por terceiros. Seu formato de conteúdo aberto facilita alguns pontos, quer seja acesso, quer seja o uso, quer seja o reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Perante sua configuração, podem incluir cursos completos, artigos de pesquisas, livros didáticos, ou qualquer outra ferramenta ou material que possa ajudar no acesso e na produção de conhecimento. Assim, o REA cria a oportunidade de modificação na educação: "a de envolver educadores e estudantes (e mesmo aqueles não estejam formalmente vinculados a uma instituição de ensino) no processo criativo de desenvolver e adaptar recursos educacionais" (SANTANA, 2012, p. 140).

No que compete ao exposto, existem três vantagens em adotar o REA, sendo que, o principal é a otimização dos recursos públicos, evitando que o governo desperdice recursos, posto que eles invistam duas vezes no mesmo conteúdo, primeiro na produção e depois na compra dos exemplares, tais quais, não podem ser alterados. Ao passo disto, tem a segunda vantagem, que é o acesso ao conteúdo, que é livre e está disponível online a partir do momento que é criado. E, finalmente, a terceira vantagem designada enquanto "a possibilidade de se adaptar o conteúdo para realidades regionais, o que acarreta uma melhora da qualidade de ensino" (SANTANA, 2012, p. 222).

Seria oportuno asseverar que, ao contrário dos recursos convencionais, os REA colocam os materiais educacionais na posição de bens comuns e públicos, isto é, todos poderão usufruí-los, principalmente, aqueles que hoje não têm apoio do sistema educacional. Nesse sentido, utilizando as narrativas transmídias em união ao novo ambiente virtual, denominado web 2.0, podem ser desenvolvidas redes de aprendizagem e/ou coaprendizagem através dos Recursos Educacionais

Abertos (REA). “A potencialidade de se trabalhar com narrativas transmídia na educação, reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes” (SHARDA, 2009, p. 2).

O que se põe em realce é que o diálogo entre o mundo formal e informal do sujeito pode desempenhar eminente presença para o âmbito educativo por traçar uma atípica metodologia, mas que, igualmente, contemple o potencial que cada universo pode apresentar. As experiências do mundo informal quando postas em destaque com o mundo formal, no âmbito educativo, podem refletir aspectos promissores, principalmente quando se tem ênfase na produção colaborativa de saber: “as plataformas interativas têm um grande potencial comunicacional que possibilita a participação, a intervenção, o compartilhamento de informações e a construção colaborativa de saberes” (LINHARES; FERREIRA, 2011, p. 174), além da rápida distribuição dos REA.

Ora, pode-se discutir, então, que com o compartilhamento de informações, podem ser criados recursos educacionais, em ambientes virtuais, onde pessoas com interesses em comum, criam ou, até mesmo, reutilizam informações. É de forma a considerar esse cenário que surge a ideia da criação de REA a partir da franquia *Star Wars*, contornando assim, uma proposta de intervenção metodológica educativa.

A criação de um REA baseado em *Star Wars*, é especificamente, uma proposta de aula sobre Física. Este assunto foi escolhido a partir de entrevistas feitas com fãs da saga, e para tanto, foi aplicado um questionário com seis perguntas abertas, via *Googledocs*<sup>1</sup>, em outubro de 2013, com seis fãs da franquia, escolhidos aleatoriamente na *fanpage*<sup>2</sup> brasileira *Star Wars*.

Isso posto, o questionário contemplou um roteiro de perguntas e sugestões de como pode ser trabalhado a franquia *Star Wars* em conjunto com a educação. Alguns dos conceitos mais citados pelos fãs se apresentaram como as contribuições nos assuntos de Filosofia, Física, Inglês e Psicologia. Com efeito, foi a partir dessas entrevistas que surgiu a ideia de criar um REA. Ademais, trata-se de uma franquia com alcance significativo e que, poder-se-ia dizer, concebe diferentes caminhos para articulação de conteúdos e métodos.

No aspecto da sua configuração, a franquia *Star Wars*, ou Guerra das Estrelas, como é conhecida no Brasil, é considerada enquanto uma narrativa transmídia, pois, conforme entende e conceitua Jenkins (2009), ela é expandida por variadas formas, desde uma série de TV às propagandas veiculadas na televisão, e foi uma franquia que estimulou a participação dos fãs, em um eixo similar, os estimularam a desenvolver narrativas transmídia, logo, colaboravam em sua divulgação.

Outrossim, após a análise dos conteúdos da franquia, pôde-se perceber que *Star Wars* tornou-se uma narrativa transmídia, e o maior motivo disso, foi a participação de seus fãs. Por conta de seu engajamento, a franquia percebeu que mais de *Star Wars* poderia dar certo, e em função deste campo, a criação da segunda trilogia fílmica – que elucida a primeira – dos concursos de filmes de fãs, as séries televisivas, os jogos, e as *fanfics*, meio pelo qual a franquia tenha percebido o quão é importante a opinião dos fãs e o quanto eles interferiram no crescimento de *Star Wars*.

---

<sup>1</sup> Pacote de aplicativos do Google, onde contém um editor de apresentações, um editor de planilhas, um editor de formulários e um processador de texto. Permite que os usuários criem e editem conteúdos online e ao mesmo tempo colaborando com outros usuários, em tempo real ou não.

<sup>2</sup> Ver em: <https://pt-br.facebook.com/StarWars.br>.

A história de *Star Wars* marcou seu início em 1977 com o lançamento do primeiro filme, *Star Wars: Guerra nas Estrelas*, escrito por George Lucas. Seguido de mais dois filmes da série, *Empire Strikes Back* e *Return of the Jedi*. Dezesesseis anos depois do lançamento do último filme dessa trilogia, foi dado início a uma nova. A franquia também possui um site oficial<sup>3</sup> onde os fãs têm acesso aos vídeos, games, loja virtual, além de poder assistir aos filmes.

Convém pontuar também que, a franquia possui uma série de TV, *Clone Wars*, curtas metragens animados, baseados na linha de brinquedos lego, um longa metragem animado em computação gráfica, além de quadrinhos, animações e vários games. Em 2012, aconteceu o relançamento da série de seus filmes em 3D. Outra evidência do potencial da franquia é que ela foi adotada em 2011, 2012 e no ano de 2014 pela *Volkswagen* para divulgar seus carros em propagandas televisivas, como também já foi apresentada em um influente evento americano, o Super Bowl. Além de ser tema de algumas séries da televisão, como *Big Bang Theory*, em comemoração ao dia mundial de *Star Wars*, 4 de maio.

Emitem-se sinais proeminentes de que a franquia também é expandida em um dos maiores sites de *fanfics*<sup>4</sup>, o FanFiction.net, há cerca de 31.800 conteúdos e os REA colocam os materiais educacionais na posição de bens comuns e públicos *fanfics* baseadas na narrativa *Star Wars*. Neste site, as *fanfics* também são divulgadas através de 242 comunidades de fãs (*fandoms*), onde estão cadastradas. Dentro destas comunidades, os integrantes trabalham de forma colaborativa na criação das *fanfics*, o que estimula a produção de histórias que expandem a original, e assim, os fãs acabam tornando-se coautores da narrativa original.

Dada a premissa, estabelece-se que, a participação dos fãs colabora com a divulgação da franquia *Star Wars* e na criação de narrativas transmídia. Todos esses dados sugerem que a franquia possui potencial, tornando-a um grande fenômeno, e toda essa potencialidade dá visibilidade para que novas histórias possam ser criadas. Logo, convida a refletir também que, a partir disso, *Star Wars*, pode enveredar caminhos significativos no que diz respeito à integração na esfera educativa. Significa remeter a respeito de uma nova metodologia para ensinar e aprender por meio da atividade colaborativa e interação entre sujeitos. Assim, tendo em vista que a franquia agrada a vários públicos, esta pode ser naturalmente aplicada de forma expressiva nas salas de aula.

### **A aplicação dos Recursos Educacionais Abertos na aula de Física através da transmídiação**

A proposta de aula de Física foi aplicada nas turmas de Engenharia de Petróleo e Mecatrônica na Universidade Tiradentes. De acordo com o que se norteia, para isso, o professor orientou os alunos a assistirem *Star Wars*, especificamente o sexto e último episódio, lançado em 2005, *O Retorno de Jedi*, e igualmente, os convidou, antes da execução do trabalho, a assistir um documentário sobre alguns pontos oportunos sobre a Física encontrados no filme escolhido. Cumpre destacar que, o documentário, *A Física de Guerra nas Estrelas (Star Wars)* foi criado pelo professor da disciplina.

<sup>3</sup> Ver em: [www.starwars.com](http://www.starwars.com).

<sup>4</sup> Ficções criadas por fãs que utilizam do universo de uma determinada narrativa (personagens, espaços, características específicas) para criarem sua própria história e divulgá-la na internet. Vale ressaltar que esta é uma atividade sem fins lucrativos.

Por conseguinte, o professor, os enviou um questionário com sete questões abertas ligadas à Física, assim, os alunos responderam o questionário via internet através do formulário do Google, o *google docs*. Para facilitar o estudo, cada questão estava inserida uma cena do filme relacionada a questão, desta forma, os alunos poderiam analisar partes específicas do filme, sem ter que assisti-lo de novo.

Assim, ao responder o questionário, os discentes geram um relatório sobre várias questões referentes à Física encontradas em *Star Wars*. Essa medida se constituiu imprescindível em função da importância de que, uma vez que os alunos postem seus relatórios, para que além do próprio professor, outros estudantes e até outros professores, possam ter acesso a eles, comentar, colaborar, acrescentar alguma informação, ampliando assim o processo educativo. Além disto, qualquer um que queira, pode participar, interagir e contribuir com o assunto, pois são conteúdos oferecidos livremente, e é assim que esses conteúdos se tornarão REA, ou seja, devido a essa forma de compartilhamento aberta. Transformando os textos em conteúdos abertos, eles poderão ser usados, reutilizados, compartilhados, e finalmente, trasladando o conteúdo a uma disponibilidade acessível a um maior número de sujeitos.

O foco na criação desses textos remete a um panorama promissor. Promissor em razão de que os alunos, além de adquirirem mais informações sobre o assunto principal, desempenham a atividade de escrita e leitura, aprimorando assim, sua habilidade em torno dessas ações de interpretação, atenção, criatividade e análise. Ao que concerne tal realce, este exercício também pode ser feito em grupo para que interajam entre si, e trabalhem genuinamente, de maneira colaborativa, entre os próprios estudantes e o professor.

Sob face disto, para análise da aplicação do Recurso Educacional Aberto, se ela é eficaz ou não, foi realizada pela metodologia de pesquisa Grupo Focal. Segundo Powell e Single (1996) grupo focal "é um conjunto de pessoas selecionadas e reunidas por pesquisadores para discutir e comentar um tema, que é objeto de pesquisa, a partir de sua experiência pessoal" (POWELL; SINGLE, 1996, p. 449). Por uma base semelhante, Kitzinger (1994 apud GATTI, 2005, p. 7), explica focal na ideia "de que envolve algum tipo de atividade coletiva – como assistir a um filme e conversar sobre ele, examinar um texto sobre algum assunto, ou debater um conjunto particular de questões". E o grupo focal, é uma metodologia de pesquisa viável, pelo fato de que todos os entrevistados têm uma característica em comum sobre a discussão em questão, mas também, tem características variadas, desta forma, haverá opiniões que possibilitarão o entendimento acerca do conteúdo através do REA.

Por essa ótica, de acordo com Gatti apud Morgan e Krueger (2012), a pesquisa a partir de grupo focais tem como objetivo captar, a partir das trocas realizadas no grupo, conceitos, sentimentos, experiências e reações, de um modo, que com outros métodos esses detalhes não poderiam ser percebidos. Os autores (2012) ainda lembram e concordam que, há importância em escolher grupos nos quais as pessoas opinem diferentes notas em relação aos assuntos que serão abordados. No caso dessa pesquisa, esse fator é importante pelo fato de que novas formas de aprendizagem estão sendo analisadas.

Os grupos focais, geralmente, são iniciados com reunião de seis a doze pessoas, visto como não podem ser nem pequenos ou grandes demais. Nas palavras de Gatti (2012, p. 22) "para projetos de pesquisa, o ideal é não trabalhar com mais de dez participantes. Grupos maiores limitam a



participação, as oportunidades de trocas de ideias e elaborações de todos, e o aprofundamento do tema e também os registros”.

No caso da aplicação específica deste estudo, foi realizada a aplicação do Grupo Focal com dez alunos, estes se habilitaram a participar da pesquisa, no Curso de Engenharia de Petróleo (Física III), da Universidade Tiradentes. Com a realização do grupo focal, pôde-evidenciar a interação do grupo que, juntos, complementavam e lançavam novas perspectivas construtivas envoltas às respostas de seus colegas e estimulavam novas ideias tangenciadas.

Nesse ângulo, conforme c) exploram, a quantidade ideal de perguntas é até doze, dessa maneira, para essa pesquisa, foi considerada a construção e erguimento de oito perguntas. Tais perguntas sugeriram relação intrínseca à atividade encaminhada pelo professor, comportando relação à satisfação e eficácia do método; se eles gostaram, se, possivelmente, prefeririam que outros assuntos fossem abordados utilizando essa metodologia, dentre outras.

Após o grupo focal pôde-se constatar que a metodologia de aula foi expressivamente positiva no que tange à aceitação por parte dos alunos. Conforme grupo focal, todos os entrevistados aprovaram a forma que o professor aplicou a aula. Para eles, o professor adotou uma metodologia que resultou positiva, ao apresentar o filme, ao ter criado um vídeo analisando a Física neste filme. Porquanto, eles consideraram que esse método se caracterizou como uma atípica e significativa forma de expor o conteúdo em prática e tornar o aprendizado do assunto mais fácil, mais atrativo e dinâmico.

Alude o fato de que, assistir ao vídeo do professor, ao filme, e ainda ter a possibilidade de ler sobre o assunto, na internet, em livros, tornou o trabalho mais dinâmico e flexível, inclusive para pessoas que não têm tanto tempo, em consequência da rotina marcada pelo trabalho durante todo o dia todo e os períodos curtos que sobram durante as aulas. Vale salientar, nesse sentido que, foi um ponto importante, a flexibilidade, para alguns dos entrevistados que passam por essa situação.

Já no que compete aos três recursos (vídeo, áudio e texto), a leitura era por último, apenas para confirmar se suas análises estavam corretas. Esta atividade tornou mais simplificada a compreensão do assunto, por outro viés, a atividade requeria dos alunos uma análise do texto, ou seja, eram perguntas contextualizadas que solicitava deles um envolvimento maior com o assunto. Diante disso, os alunos se dirigiam à atividade exploratória marcada por leituras, buscas e análises contornando mais cuidado e atenção. Desta forma, eles acentuam a importância de que outros professores e outros conteúdos fossem abordados desta maneira.

Segundo Milena, aluna da turma, "tem professores que precisam abrir mais a mente". Ela ainda comenta que os professores podem utilizar outras formas de arquivos, não necessariamente só filmes, mas imagens, jogos e outros vídeos que são bons elementos para complementar uma aula e torná-la mais atrativa. O pressuposto abrigado na ótica que a aluna esboça chama atenção para novas práticas que contemplem o cenário formal – do âmbito educacional – e o cenário informal – constituído pelo cenário do entretenimento. A união sobressalente desses dois universos, quando se tem em foco a transmídia e os REA, aponta dinâmicas e produções substancialmente pertinentes à colaboração e implementação de projeções de novas histórias, mas também, de complementação de outras.

O papel do aluno passa a ser trasladado para um papel de autor, de produtor do seu próprio conteúdo. É um sujeito que aprende com o outro, que, por meio da atividade colaborativa, ergue

conteúdos com projeções atipicamente promissoras. E, ao passo disto, tem-se ainda o realce do conhecimento. O conhecimento passa a ser alcançado de forma mais dinâmica e libertadora, por meio de interação entre sujeitos que constroem e reconstróem suas visões e assimilam as informações dos outros concernentes a um conteúdo abordado em questão.

Logo, os alunos ainda reforçam que, os dois métodos são necessários, o presencial, ter o contato direto com o professor, e o à distância, tendo a lógica residida de que, as instituições de ensino têm de se adaptarem às novas tecnologias. Eles consideram necessário utilizar as redes sociais e a internet para uma nova e dinâmica forma de ensino e aprendizagem. Lembram que é importante aproveitar o lado positivo das tecnologias, e ainda asseveram que há vários sites de conteúdos sem credibilidade, em função disto é que se destaca a importância de um professor, para, além de analisarem juntos, a origem dessas fontes, orientar e indicar o que pode ser pertinente para estes alunos.

Sob a égide do que pontuam, há um significativo interesse demonstrado de que, essa forma de ensino e aprendizagem, através dos REA sob efeito da transmídiação do conteúdo, continuasse não só nessa disciplina, mas em todas as outras. A impressão que os alunos têm é que existem professores que apenas exibem assunto, e não parecem se importar se alunos estão entendendo, segundo eles "parece que o professor está ali na frente dando aula por obrigação", fato este que desestimula o aluno. Não obstante, a atitude pode partir do aluno também, como os entrevistados comentaram acerca dos métodos como sendo algo que os próprios alunos poderiam aproveitar, mas que, por vezes, por ter que assistir a um filme para responder a atividade, alguns deles não dão importância em razão de imaginarem algo centralizado a um mero entretenimento ou a dinâmica e desdobramentos monótonos e feitos a esmo da atividade.

Ao que toca essa questão, a metodologia sustentada nesse estudo, cumpre comunicar que o professor buscou interatividade com os alunos e com o aprendizado, e igualmente, possibilitou que, outros sujeitos imersos na rede on-line, em um dado momento no futuro, possam aprender com o que foi criado por eles. O professor que aplicou a aula para que esta seja transformada em REA teve impressões positivas no que corresponde ao *feedback* dos seus alunos, desde a criação dos vídeos para que facilitasse o entendimento de seus alunos, à abordagem da integração dos conteúdos, dos mundos informal e formal, da atividade colaborativa, do ambiente digital etc. para que a aula fosse mais atrativa.

Evidencia-se, para, além disto, que, a aula específica se configurou expressivamente promissora e decisiva, não somente em respeito à aceitação e engajamento dos sujeitos imersos a ela, mas em respeito à eficácia da disposição dos conteúdos e sua integração com a transmídiação e REA. Apontou para um panorama essencialmente positivo, principalmente, por ver na prática (ao assistir ao filme), como a física pode ou não funcionar, aliando a teoria à prática de forma lúdica, porém, voltada para o entendimento do conteúdo de maneira eficaz.

### **Considerações finais**

Com aplicação do REA, pôde-se concluir que a inserção de narrativas transmídia (*Star Wars*) no processo de ensino e aprendizagem é possível e abarca um proeminente e novo potencial para a

educação, visto como esse tipo de narrativa torna o conteúdo pedagógico mais atrativo, fator importante, já que um dos maiores desafios da educação é como estimular os alunos e tornar a aula mais atrativa para esses espectadores tão exigentes. A narrativa transmídia também apontou que assuntos que, a princípio, pareciam não ter outras formas de ser ensinadas, podem ser exemplificadas e ensinadas de outras maneiras. E até um assunto considerado difícil para muitos, pode ser ensinado de forma mais dinâmica.

Todo esse processo só foi possível pelo advento da Web 2.0, ambiente no qual, os usuários passaram de receptores a emissores e colaboradores de informação. Isto é, houve uma grande mudança na forma que eles consomem informação e conhecimento, então, a forma de aprendizado também se torna diferente, pois isso já está presente no mundo externo às instituições de ensino. Nessa ótica é que prevalece a importância dos REA na formação dos alunos e capacitação dos professores, assim eles podem contribuir entre si e com qualquer pessoa, além de poderem colaborar na reestruturação de diversos conteúdos que estejam disponíveis na rede.

Vale ressaltar que, após a aplicação do grupo focal, constatou-se que os alunos têm interesse que novas formas de ensino que sejam aderidas por seus professores e que a possibilidade de poderem ensinar a alguém através de seu aprendizado é significativo em sua formação, e também, ao contrário. A narrativa transmídia e o REA, em soma, podem incidir em soluções inovadoras e que engajem alunos e professores, mas sem, necessariamente, se limitar ao mundo digital. Trata-se de uma ponte crucial entre o mundo formal da sala de aula e o mundo informal localizado no âmbito do entretenimento, experiências pessoais etc.

Evidencia-se nesse caso que, ao utilizar esse modelo de ensino-aprendizagem (REA) sob face da transmídiação novas possibilidades e desdobramentos para o conteúdo surgem, na medida em que essa ação reflete no processo de aprendizagem do sujeito, haja vista que é um processo que só surge a partir da fruição que este desempenha com a criação do seu próprio conteúdo e análise dos outros já criados. Assim, o professor tem incentivo, ora para aprimorar, ora para adaptar suas aulas e conteúdos, além da perspectiva de produzir e divulgar novos conteúdos com seus colegas, desencadeando um processo mais amplo e expressivo de aquisição, apresentação e dinâmica envolvidos ao conteúdo posto em foco no bojo educativo.

## Referências

FECHINE, Yvana. Transmídiação, entre o lúdico e o narrativo. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Dênis; GOSCIOLA, Vicente (Eds.). *Narrativas transmedia: entre teorias e práticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012, p. 69-84.

GATTI, Bernadete Angelina. *Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas*. Brasília: Liber Livro, 2005.

\_\_\_\_\_. *Grupo focal na pesquisa em ciências sociais e humanas*. Brasília: Liber Livro, 2012.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as Novas Mídias: do Cinema às Mídias Interativas*. 3 ed. São Paulo: Senac, 2010.

\_\_\_\_\_. Narrativa transmídia: conceituação e origens. In: CAMPALANS, Carolina; RENÓ, Denis; GOSCIOLA, Vicente. *Narrativa transmedia: entre teorias y prácticas*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario, 2012, p. 7-14.

\_\_\_\_\_. Transmídiação: formas narrativas em novas mídias. *Fonseca: Journal of Communication*, n. 6, p. 281-295, 2013.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LINHARES, Ronaldo Nunes; FERREIRA, Simone de Lucena (Orgs.). *Educação a distância e as tecnologias da inteligência: novos percursos de formação e aprendizagem*. Aracaju: EDUFAL, 2011.

MORGAN, David; KRUEGER, Richard. When to use focus groups and why. In: MORGAN, David (Ed.). *Successful Focus Groups: Advancing the State of the Art*. Newbury Park: Sage, 1993, p. 3-20.

POWELL, Richard; SINGLE, Hellen. *Focus Group*. Jan. 1996. Disponível em: <<http://intqhc.oxfordjournals.org/content/8/5/499.abstract>>. Acesso em: 9 maio 2017.

RENÓ, Denis; VERSUTI, Andrea Cristina; GONÇALVES, Elizabeth; GOSCIOLA, Vicente. Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional. *Palavra Chave*, v. 2, n. 14, p. 201-215, dez. 2011.

SANTANA, Bianca (Org.). *Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas*. São Paulo: EDUFBA, 2012.

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

SHARDA, Nalin. Using storytelling as the pedagogical model for Web-Based Learning in Communities of Practice. In: KARACAPILIDIS, Nikos (Ed.). *Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement*. Patras: University of Patras, 2009, p. 67-82.

UNESCO. *Recursos Educacionais Abertos*. 2011. Disponível em: <<http://www.rea.net.br/site/tag/unesco/>>. Acesso em: 12 jun. 2017.

VERSUTI, Andrea. As narrativas transmídias como potencialidade para a Educação a Distância. V Colóquio Internacional Educação e Contemporaneidade. *Anais...* Aracaju, Universidade Federal de Sergipe, 2011, p. 1-15.

Recebido em: set. 2016.

Aceito em: maio 2018.

---

*Cristiane de Magalhães Porto*: Pós-Doutora em Educação pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade (UFBA). Docente na Universidade Tiradentes. E-mail: [crismporto@gmail.com](mailto:crismporto@gmail.com)

*Cleon Menezes do Nascimento*: Mestre em Educação pela Universidade Tiradentes. Pós-graduado em Design Gráfico pela Universidade de Belas Artes de São Paulo. Graduado em Comunicação Social pela Universidade Tiradentes. E-mail: [eucleon@gmail.com](mailto:eucleon@gmail.com)

*Renata Tavares Benia*: Graduada em Comunicação Social pela Universidade Tiradentes. Graduanda em Letras Português-Espanhol pela Universidade Federal de Sergipe E-mail: [renatabenia@gmail.com](mailto:renatabenia@gmail.com)