

# O PROCESSO TRANSMIDIÁTICO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Daniella de Jesus Lima<sup>1</sup>  
Andrea Cristina Versut<sup>2</sup>  
Daniel David Alves da Silva<sup>3</sup>

Letras Português



ISSN IMPRESSO 1980-1785  
ISSN ELETRÔNICO 2316-3143

## RESUMO

A partir da contextualização do processo educacional mediado pelas tecnologias e, compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos, procurou-se refletir neste trabalho sobre as implicações desse novo cenário na Educação, mais especificamente nas propostas metodológicas e elaboração de conteúdos para a Educação a Distância (EAD). Para tanto, serão apresentadas algumas reflexões sobre as narrativas transmídia (Transmedia Storytelling) – considerando-as como um recurso diferenciado para contar histórias ampliadas, pressupondo a intensa interatividade do sujeito com a interface e a profícua interação dos sujeitos envolvidos no seu processo comunicacional. O artigo discutirá, a partir dos resultados de uma pesquisa qualitativa, acerca das características de três narrativas transmídia (Harry Potter, Heroes e Matrix), como devem ser elaborados conteúdos transmidiáticos educativos com o intuito de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isto porque, muito embora nas narrativas transmídia a produção coletiva de significados seja preparada para fins de entretenimento, acredita-se que é também possível pensar estas potencialidades para fins de aprendizagem. Promover conteúdos pedagógicos que sejam apropriados e ampliados de forma atrativa é um dos maiores desafios da Educação a Distância no contexto atual. Para tanto, com os resultados deste trabalho sugere-se que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) possam incorporar tais contribuições através da criação de novas ferramentas que viabilizem a construção pelos estudantes de narrativas acerca do conteúdo pedagógico apresentado nas disciplinas. Esta criação deve ser feita de forma participativa e colaborativa, utilizando-se do potencial já verificado pelas narrativas transmídia.

## PALAVRAS-CHAVE

Narrativas Transmídia. Fanfics. Educação a Distância.

From the context of the educational process and mediated by technology, including technological convergence as a cultural transformation that goes beyond the integration of technical devices, in this paper we seek to reflect on the implications of this new scenario in education, specifically in the methodological proposals and drafting contents for Distance Learning. Therefore, we present some thoughts on transmedia narratives (Transmedia Storytelling) - considering them as a distinctive feature for storytelling expanded, assuming the intense interaction of the subject with the interface and the fruitful interaction of those involved in its communication process. The article will discuss the results from a qualitative study about the characteristics of three transmedia narratives (Harry Potter, Heroes, and The Matrix), how they should be prepared transmedia educational content in order to promote meaningful learning and collaborative subjects more autonomously, expanded and engaged. This is because, although transmedia narratives in the collective production of meaning is prepared for entertainment purposes, we believe it is also possible to consider this potential for learning. Promote educational content that are appropriate and expanded so attractive is one of the biggest challenges of Distance Education in the current context. Therefore, the results of this study suggest that Virtual Learning Environments - AVA can incorporate such contributions by creating new tools that enable the construction of narratives by students about the educational content presented in the disciplines. The implementation should be done in a participatory and collaborative, using the potential as verified by transmedia narratives.

## **KEYWORDS**

Transmedia Narratives. Fanfics. Distance Education.

## **1 INTRODUÇÃO**

Com a inserção das tecnologias no processo educacional e, compreendendo a convergência tecnológica como uma transformação cultural que vai além da integração de dispositivos técnicos tal como foi definida por Henry Jenkins, procurou-se refletir neste trabalho acerca das implicações deste cenário na educação, com ênfase nas metodologias que podem ser utilizadas e na elaboração de conteúdos para a educação a distância.

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

Esses conteúdos, digitalmente desenvolvidos, permitem uma compreensão ampliada de significado que independente dos caminhos da leitura, garante ao sujeito se deparar com uma parte, tenha compreensão do mínimo do conteúdo. Sendo assim, cada fragmento é independente, ainda que exista uma relação de contextualização entre eles, seu produto final é genuíno.

A partir dos resultados de uma pesquisa qualitativa, o artigo discute, por meio das características e dos dados de três narrativas transmídia – *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix* – como podem ser elaborados conteúdos transmidiáticos a serem utilizados na educação,

sobretudo em ambientes hiperativos tais como, celulares, tablets, Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA). Com isso, tem-se a intenção de promover a aprendizagem significativa e colaborativa dos sujeitos de forma mais autônoma, ampliada e engajada. Isso porque, ainda que as narrativas transmídia na produção coletiva de significados esteja geralmente associada à união de recursos e habilidades para fins de entretenimento, tem-se convicção de que é possível, também, pensar estas potencialidades para fins educacionais, principalmente através de cenários virtuais.

## 2 CULTURA DA CONVERGÊNCIA E AS NARRATIVAS TRANSMÍDIA

As mídias têm passado por um processo migratório de interfaces e plataformas com o objetivo de atender às necessidades específicas dos indivíduos. Assim, cada vez mais novos conteúdos baseados em uma determinada mídia são originados em outra, gerando uma convergência midiática, adequando-se à mudança tecnológica de cada meio, proporcionando novas experiências aos sujeitos culturais.

Em seu livro "Cultura da Convergência" (2009), Jenkins destaca que a convergência não é apenas um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas, também, é um processo de transformação cultural, no qual é possível identificar novos graus de participação dos fãs, novas ligações com os conteúdos, novas orientações para o marketing contemporâneo, novas leis de direitos autorais, novos meios de aferir audiência. Ou seja, devido à diversidade de plataformas, os consumidores são estimulados a procurar informações, a fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. Em suma, não é a plataforma que converge, e sim o usuário.

Esta discussão não está focada na tecnologia, mas na postura social diante dela. Refere-se a um estilo mais participativo, autônomo e criativo do usuário, que cria e recria, utilizando e reutilizando conteúdos de maneira simples e natural, ou de acordo com Primo (2006) a *web 2.0* incorpora o desenvolvimento de uma arquitetura da participação que pretende oferecer não apenas um ambiente de fácil publicação e espaços para debate, mas, também, recursos para a gestão coletiva do trabalho comum.

Importante espaço de encontro entre usuários são as redes sociais, especialmente o *Facebook* e a *blogosfera*, além do *microblog Twitter*, que possuem pertinente difusão e oferecem recursos diversos para sua utilização. Estes espaços, denominados não lugares por Augé (2007), fazem uso da narrativa transmídia:

Narrativas transmídia são histórias que se desenrolam em múltiplas plataformas de mídia, cada uma delas contribuindo de forma distinta para nossa compreensão do universo; uma abordagem mais integrada do desenvolvimento de uma franquia do que os modelos baseados em textos originais e produtos acessórios (JENKINS, 2009, p. 384).

As redes sociais possuem como características a personalização do ambiente, seja no visual ou nas informações. Os espaços para postar fotografias, também, são frequentemente utilizados, pois desta forma o ambiente virtual fica próximo à sala de visitas de uma casa. Porém, os recursos seguem adiante, como a divulgação de vídeos e também os diálogos entre os amigos virtuais, aumentando ainda mais a sensação de um lugar real virtual (AUGÉ, 2007).

Dan Gillmor (2005) define a sociedade contemporânea, como os detentores da mídia. A partir da possível construção de um endereço virtual na blogosfera, o usuário deixa de ser apenas receptor e passa a ser também emissor. Este então assume o papel de colaborador, ou seja, coautor. O termo coautoria, inclusive, está sendo difundido por diversos pesquisadores para tratar de ambientes atuais de comunicação, especialmente o da *web 2.0*, quando surge a possibilidade de produção de espaços na blogosfera.

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

Pode-se dizer que um novo conjunto de valores está surgindo no bojo dessas transformações no processo de comunicação. Apesar das diferentes classes sociais, religiões e perspectivas, alguns padrões de pensamento e ações emergentes ultrapassam as fronteiras nacionais, econômicas e sociais.

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

Assim, a instauração coletiva será realizada cada vez mais em ambientes e domínios inteligentes que se reconstróem ligeiramente, onde todas as fronteiras são colocadas em questão. Para compreender as complexidades deste novo processo de aquisição do conhecimento é preciso reiterar que este tem, como uma de suas características a possibilidade de diminuir as diferenças historicamente estabelecidas entre diversão e educação formal.

É justamente diante deste cenário, que indivíduos e organizações encontram-se cotidianamente expostos às mais diferentes interfaces: livros, computador, celular, revistas, tablets etc. Utilizando-as para os mais diferentes fins: divertir, educar, vender, de produtos a ideias e, também, para contar histórias.

Em seus estudos, Henry Jenkins (2009) destaca a multiplicidade destas mudanças no âmbito da comunicação. Segundo ele, a convergência não é apenas um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas é, também, um processo de transformação cultural no qual é possível identificar novos níveis de participação dos fãs, novos laços com os conteúdos, novas orientações para o *marketing* contemporâneo, novas leis de direitos autorais, novos meios de aferir audiência. Ou seja, dada à diversidade de plataformas, os consumidores são instigados a procurar informações, a fazer conexões em meio a conteúdos presentes em várias mídias. Em suma, não é a plataforma que converge, mas o usuário.

Essa migração entre mídias é possível graças às conexões de rede existentes na sociedade moderna. Este contexto conduz ao surgimento de novas práticas narrativas que visam entreter a audiência, através da migração pelos diferentes meios (TV, cinema, internet, celulares), visando assim ampliar a experiência e enriquecer a arte de contar uma história. Uma boa história pode ser retransmitida milhares de vezes, desde que se mantenha fiel à mito-

logia dos personagens (MARTINS, 2009), significando em outras palavras que o conteúdo criado, necessita conter as características presentes na mitologia inicial para que possa ser consumido por intermédio de sua expressão emocional.

O contexto atual de interação e colaboração entre os sujeitos culturais contempla também o novo conceito de Narrativa Transmídia (Transmedia Storytelling) 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 (2006) define a narrativa transmídia como uma história expandida e dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias. Basicamente, narrativa transmídia é uma estratégia de comunicação, que organiza conteúdos e plataformas para contar uma história (GOSCIOLA, 2012, p. 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, isto é, uma história complementar que descreve a vida de um personagem secundário que é músico, ficaria em um *podcast* na *web*.

Nesse estratagema, ainda, é imperativo a coesão entre os conteúdos ou as histórias integrantes da grande história. Isso quer dizer que se não houver uma demonstração ao público da clara coesão entre as mais diversas partes da história em suas respectivas plataformas, ninguém poderá desfrutar plenamente da obra. Outro fator que pode ajudar muito a motivar o público a experimentar intensamente a narrativa é oferecer-lhe a possibilidade de participação, seja com mensagens, ou seja, com coautorias de certas histórias complementares ou mesmo a principal.

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

### **3 O POTENCIAL DAS NARRATIVAS *HARRY POTTER*, *HEROES* E *MATRIX***

Para que o uso das narrativas transmídia apresentem resultados vantajosos para a educação é necessário que esta narrativa possua uma franquia atraente, não só para jovens como também para adultos, estes devem sentir interesse no objeto de trabalho/estudo. Dentre as narrativas que possuem grande potencial entre estes sujeitos, o projeto dedicou-se a estudar três delas, *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*.

No final da década de 1990, poucos críticos acreditavam que os livros escritos pela até então estreadora autora britânica J. K. Rowling<sup>12</sup> venderiam tanto a ponto de se tornarem *best seller*. E a partir daí, a série conquistou milhares de fãs, de crianças a adultos. Após sua incursão literária e também cinematográfica, a franquia conquistou seu espaço na internet e as comunidades chegam a possuir mais de 50 mil usuários. Mesmo com o final da série literária em 2007 e a cinematográfica em 2011, a maioria dos sites que hospedam as histórias escritas por fãs relacionadas a *Hogwarts*<sup>3</sup> e seus personagens são atualizados com uma frequência mensal.

O sucesso, porém, contrariando as expectativas iniciais, veio com vários prêmios literários, entre eles o *British Book Awards* de Livro Infantil do Ano na edição de 1997<sup>4</sup>. A franquia também possui um site criado pela própria autora dos livros, o *Pottermore* (<http://www.pottermore.com>) que foi feito em parceria com a Sony e desenvolvido pela TH\_NK. O site é um projeto literário que estimula a leitura de forma interativa, proporcionando aos leitores a oportunidade de reviver a história. O site ainda está em seu formato beta (encontra-se disponível desde o dia 14 de abril de 2012) e só foi liberado para o primeiro milhão de fãs, que participaram de um concurso cultural antes da inserção como usuários do site.

*Heroes* é uma série de TV criada por Tim Kring, teve estreia em 2006 com a primeira temporada que apresentou 23 episódios, estes tiveram uma média de 14 milhões de telespectadores cada um, apenas nos Estados Unidos. A segunda temporada de *Heroes* teve apenas 11 episódios e atraiu uma média de 13,1 milhões de telespectadores. A série retornou na sua terceira temporada em 2008, e finaliza com a quarta temporada iniciada em 2009 com a apresentação de 19 episódios.

O potencial de *Heroes* está em tudo o que foi gerado pela franquia, além da série televisiva foi criada uma extensão na internet, o *Heroes: Evolutions* (<http://www.nbc.com/heroes/evolutions/>), onde pode ser explorado o universo da série. A narrativa traz características também presentes nas histórias em quadrinhos, esse potencial foi explorado na publicação de 103 capítulos de histórias em quadrinhos encadernados em 3 volumes, livros contendo histórias originais também foram lançados. Hoje todos esses produtos culturais estão disponíveis no site oficial da série, o *Heroes: Evolutions*.

A franquia *Matrix* foi criada por Andy e Larry Wachowski, teve seu início em 1999 com o primeiro dos seus três filmes. Custando 65 milhões de dólares, o filme alcançou uma marca de 456 milhões em rendimentos. *Matrix Reloaded*, segundo filme da série cinematográfica, teve seu lançamento no primeiro semestre de 2003. Mesmo tendo gasto em média o dobro do que foi gasto no primeiro, já faturou mais de 740 milhões, garantindo assim sua posição na lista dos filmes mais vistos da história do cinema. O último da trilogia, *Matrix Revolutions*, conseguiu arrecadar mais de 100 milhões em um único final de semana.

A franquia *Matrix* foi planejada para ser uma obra multimidiática, esta possui 3 filmes (*Matrix*, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*), 9 desenhos animados, história em quadrinhos (lançadas nos Estados Unidos) e um game (*Enter the Matrix*) que complementa a história do segundo filme da trilogia.

Percebe-se que nas três narrativas aqui estudadas, o universo ficcional é estendido para além da narrativa principal, proporcionando assim, novas experiências de interação entre o fã e o universo da narrativa. Essas franquias exploram seu potencial de formas diferentes, fazendo uso dos meios que melhor desenvolvam sua história, ou ainda, seu universo ficcional. Além disso,

[...] [para] viver uma experiência plena num universo ficcional, consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (GOSCIOLA; VERSUTI, 2012, p. 2).

É esse potencial interacional e livre, usado para fins de entretenimento, que deve ser usada pela educação, propondo aos alunos, novas formas de aprendizagem através do potencial transmidiático presente nas narrativas. Explorar este potencial significa fazer com que os estudantes, já imersos neste cenário convergente, percebam diferentes formas de interagir com as narrativas originais, cuja atratividade é constatada, criando outras histórias, mantendo as mesmas mitologias, mas principalmente explorar este potencial significa estimular que possam, na interação com os outros, ampliar o conhecimento, enriquecendo-o com experiências advindas da troca, da participação ativa e da colaboração.

#### 4 CONTRIBUIÇÕES DAS NARRATIVAS TRANSMÍDIA PARA A EDUCAÇÃO

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

Se a intenção é gerar novas experiências, então que o conteúdo migrado seja algo genuíno, inédito, mas que ainda traga traços de sua fonte original. Afinal, é a mesma história, contada de outra maneira ou de outro ponto de vista. Surge então a narrativa transmídia, uma forma de contar uma determinada história, aproveitando características da “original”, e também, trazendo novos elementos que prendam os sujeitos em um universo ficcional composto por múltiplas “*timelines*” – linhas do tempo.

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

A prática do projeto transmídia em escolas é algo relativamente novo no Brasil. A potencialidade dessas novas criações reside no fato de que nesse formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida, e pode convergir com outras mídias, interfaces e plataformas, conferindo aos seus fãs o caráter de coautores. Sendo cada fragmento independente, ainda que exista uma relação contextualizada entre eles, seu produto final é genuíno e sua linguagem fundamenta-se na multimídia<sup>5</sup> e hipertextualidade<sup>6</sup>.

No universo das *fanfics*, para se produzir uma história, é necessário outro fator além de existir uma série, filme, livro ou história favorito. É interessante que o sujeito coautor da história faça parte de uma comunidade, onde há outros sujeitos que possuem interesses em comum. A essa comunidade denominamos *fandom*, fator que impulsiona e estimula a criação das histórias dos fãs. Em um *fandom*, os integrantes trabalham em conjunto, de forma colaborativa, o que estimula a produção das narrativas e a participação nessa comunidade. Igualmente,

[...] [com] o advento da internet, os fandoms passaram a agregar um número cada vez maior de pessoas, rompendo barreiras geográficas e até mesmo linguísticas e a produção de fanfictions também cresceu, particularmente na década de 1990. Isso fez com que a prática fosse quase restrita ao gênero ficção científica, onde teria nascido, para a condição de amplamente exercida por fãs de vários outros gêneros, como séries policiais e de suspense, filmes, histórias em quadrinhos, videogames e livros ficcionais (VARGAS, 2005, p. 24).

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

## 5 CONCLUSÃO

Narrativas transmídia são histórias que se desenrolam em diversas plataformas de mídia a partir de uma história "original", estas narrativas servem para aprimorar o conhecimento dos sujeitos sobre um universo ficcional. Ou seja, tem-se aqui uma das narrativas – *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix* – citadas como o universo ficcional e as *fanfics* como as narrativas que são criadas por fãs e divulgadas por diversas mídias. Com as *fanfics* surgem os *fandoms*, que são comunidades de sujeitos com interesses em comum, que trabalham de forma colaborativa na produção das histórias, esta colaboração faz com que os fãs se interessem mais pela produção das *fanfics*.

O uso das narrativas transmídia na educação é algo novo no Brasil, mas que se usada pode render vantagens para o processo educacional, pois como acontece nos *fandoms*, se o professor usa a produção de *fanfics* como atividade de aprendizagem os alunos podem se interessar por trabalhar em colaboração uns com os outros, fato que já é presente no dia a dia da maioria dos discentes.

Além do trabalho colaborativo, as narrativas transmídia têm como atrativo para a educação de jovens, o potencial das diversas narrativas que existem, e que estão, também, presentes no cotidiano dos alunos, como citado aqui o potencial de três narrativas – *Harry Potter*, *Heroes* e *Matrix*. Para tanto, cabe sugerir o compartilhamento de informações e a interação dos estudantes, tendo como base o intenso apelo emocional da história original e de sua mitologia.

Assim, a partir das relevâncias dos dados aqui apresentados, conclui-se que a inserção e aplicação dessas narrativas nos processos de aprendizagem do EAD é algo possível. Este proporciona atividades interacionais que podem ser desenvolvidas de forma coletiva, fazendo uso de recursos já adotados nessa modalidade de ensino.

Estimular que o conteúdo pedagógico seja apropriado e ampliado de forma atrativa é um dos maiores desafios da Educação a Distância no contexto atual. Para tanto, com os



resultados deste trabalho sugere-se que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem possam incorporar tais contribuições através da criação de novas ferramentas que viabilizem a construção, pelos estudantes, de narrativas acerca do conteúdo pedagógico apresentado nas disciplinas. Esta criação deve ser feita de forma participativa e colaborativa, utilizando-se do potencial já verificado pelas narrativas transmídia.

(Endnotes)

- ii Livros de J. K. Rowling: Harry Potter e a pedra filosofal. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e a câmara secreta. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e o prisioneiro de Azkaban. RJ: Rocco, 2000; Harry Potter e o cálice de fogo. RJ: Rocco, 2001; Harry Potter e a Ordem da Fênix. RJ: Rocco, 2003; Harry Potter e o enigma do príncipe. RJ: Rocco, 2005; Harry Potter e as relíquias da morte. RJ: Rocco 2007. Animais Fantásticos e Onde Habitam. RJ: Rocco escrito por J. K. Rowling sob o pseudônimo de Newt Scamander.
- iii Internato de magia para jovens bruxos com idades entre onze e dezessete anos, principal cenário dos livros da série Harry Potter de JK Rowling.
- iv Lista de prêmios disponível no site da editora Bloomsbury: <http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards>. Acessado em: 23 jul. 2012.
- v Sobreposição de mídias feita com uso de hipermídia aliada ao controle do usuário e interatividade do mesmo. (BALDESSAR et al., 2009).
- v Texto não-sequencial, que deixa o leitor livre para “seguir” seu próprio caminho de leitura. (BALDESSAR et al., 2009).

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

AWARDS FOR THE HARRY POTTER BOOKS. Disponível em: <<http://harrypotter.bloomsbury.com/author/awards>>. Acesso em: 25 jul. 2012.

BALDESSAR, M. J. *et al.* **Hipertextualidade, multimidialidade e interatividade**: três características que distinguem o Jornalismo Online, 2009. Disponível em: <[http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5\\_jornalismo/eixo5\\_art22.pdf](http://www.abciber.com.br/simposio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/5_jornalismo/eixo5_art22.pdf)>. Acesso em: 24 jul. 2012.

BORELLI, Silvia. **Harry potter**: produção, consumo e estratégias de entretenimento, 2007. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_259.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_259.pdf)>. Acesso em: 25 jul. 2012.

FANFICTION. Net. Disponível em: <<http://www.fanfiction.net>>. Acesso em: 30 jul. 2012.

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

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

GOSCIOLA, Vicente; VERSUTI, Andrea. **Narrativa transmídia e sua potencialidade na educação aberta**, 2012. Disponível em: <[http://oer.kmi.open.ac.uk/?page\\_id=428](http://oer.kmi.open.ac.uk/?page_id=428)>. Acesso em: 06 ago. 2012.

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

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

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

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

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

MARTINS, Cecília. **A cultura da convergência e a narrativa transmídia**, 2009. Disponível em: <<http://opinioenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia>>. Acesso em: 25 jul. 2012.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na web 2.0. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da comunicação, 2006. Brasília. **Anais...**, 2006. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/1264/000548498.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 25 jul. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento**. São Paulo: Iluminuras, 2001.  
SHARDA, Nalin. Using Storytelling as the Pedagogical Model for Web-Based Learning in Communities of Practice. **Web-based learning solutions for communities of practice**: developing virtual environments for social and pedagogical advancement. Pratas: University of Patras. p. 67-82, 2009.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo, RS: Universidade de Passo Fundo, 2005.

---

**Recebido em:** 14 de abril de 2013

**Avaliado em:** 3 de julho de 2013

**Aceito em:** 5 de agosto de 2013

---

- 1 Acadêmica em Letras Português pela Universidade Tiradentes (UNIT). Campus Centro – Aracaju. E-mail: lucicristina\_silva@yahoo.com.br.
- 2 Acadêmica em Letras Português pela Universidade Tiradentes (UNIT). Campus Centro – Aracaju. E-mail: danny-rosendo@hotmail.com.
- 3 Acadêmica em Letras Português pela Universidade Tiradentes (UNIT). Campus Centro – Aracaju. Pós-graduanda em Linguagem e Ensino da Língua Portuguesa pela Faculdade São Luís de França. E-mail: daniellalima90@gmail.com.
- 4 Doutoranda pelo Doutorado Interinstitucional em Educação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS (2012). Mestre em Educação pela Universidade Tiradentes (2011), possui pós-graduação lato sensu em Psicopedagogia pela FANESE (2004) e graduação em Pedagogia pela Pio Décimo (2001). Atua como professora da Universidade Tiradentes (UNIT), pedagoga na Escola Estadual Senador Leite Neto, facilitadora de cursos e oficinas na área de Educação e docente de pós-graduação.

Artigo científico resultante de atividade realizada na disciplina Práticas Investigativas I do curso de Letras da Universidade Tiradentes (UNIT).