

**UNIVERSIDADE TIRADENTES
DIRETORIA DE PESQUISA E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

MESTRADO EM EDUCAÇÃO

DANIEL DAVID ALVES DA SILVA

**SUPERMAN E EDUCAÇÃO COLABORATIVA: UMA PROPOSTA DE
COAPRENDIZAGEM POR MEIO DE TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA**

ARACAJU - 2015

DANIEL DAVID ALVES DA SILVA

**SUPERMAN E EDUCAÇÃO COLABORATIVA: UMA PROPOSTA DE
COAPRENDIZAGEM POR MEIO DE TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Educação no Programa de Pós-graduação em Educação na linha Educação e Comunicação – Universidade Tiradentes

ORIENTADORA: DRA. CRISTIANE DE MAGALHÃES PORTO

ARACAJU – 2015

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional.

Catálogo da Publicação
Biblioteca Central Jacinto Uchôa de Mendonça

S586s Silva, Daniel David Alves da
Superman e educação colaborativa: uma proposta de
coaprendizagem por meio de transmídiação narrativa / Daniel
David Alves da Silva ; orientação [de] Prof^a. Dr^a. Cristiane de
Magalhães Porto – Aracaju: UNIT, 2015.

146 p. il.

Inclui bibliografia.

Dissertação (Mestrado em Educação)

1. Educação aberta. 2. Educação. 3. Narrativas transmídia. 4.
Superman. I. Porto, Cristiane Magalhães. (orient.) II.
Universidade Tiradentes. III. Título.

CDU: 37.015.3.03

DANIEL DAVID ALVES DA SILVA

**SUPERMAN E EDUCAÇÃO COLABORATIVA: UMA PROPOSTA DE
COAPRENDIZAGEM POR MEIO DE TRANSMIDIAÇÃO NARRATIVA**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para a obtenção de título de Mestre em Educação no Programa de Pós-graduação em Educação na linha Educação e Comunicação – Universidade Tiradentes

APROVADO EM: 12 de fevereiro de 2015

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Cristiane de Magalhães Porto – UNIT (Orientadora)

Profa. Dra. Andrea Cristina Versuti – UFG (Membro Externo da Banca)

Profa. Dra. Raylane Andreza Dias Navarro Barreto – UNIT (Membro Interno da Banca)

ARACAJU – 2015

*Dedico às Super-Mulheres da
minha vida: minha mãe, Eliane
e minha avó, Maria Helena.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Roberto Oliveira e Eliane Alves, por acreditarem em meu potencial.

À toda minha família, em especial aos meus avós, Edvaldo e Maria Helena, e aos meus irmãos, Rafael e Albérico.

À minha orientadora Cristiane Porto, por ter me acompanhado na reta final do mestrado.

À minha querida amiga e sempre parceira Dra. Andrea Versuti, por ter me apresentado as Narrativas Transmídia e contribuído em meu crescimento como pesquisador.

À Dra. Raylane Barreto, por ter acreditado nesta pesquisa ainda em seus primeiros passos.

À Professora. Patrícia Silva e demais docentes da disciplina online Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, bem como a equipe da Coordenação das Disciplinas OnLine da Unit: Maynara Müller, Katyane Santos e Iracelma Mendes.

À Universidade Tiradentes, por ter possibilitado minha passagem pelo Mestrado em Educação sem nenhum custo.

À Capes, pela remuneração como bolsista Prosup.

À Dra. Fabrícia Borges, coordenadora do projeto "Estudos sobre formações de professores" que, por meio do Promob, possibilitou minha passagem pelo Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi como aluno visitante.

Ao Dr. Vicente Gosciola, pelas contribuições na banca de qualificação, e também aos demais docentes do PPGCom da UAM que integraram o Promob.

As colegas Adriana Aranha e Jô Karlsson do PPGCom da UAM.

À Ana Tenório e Thayse Mendes, assessoras da Coordenação do PPED da Unit.

À Daniella Lima, pela amizade e parceria desde o início desta jornada.

Aos meus colegas do Mestrado em Educação, em especial a Vera Tindó, por ter me apresentado à técnica *Super Heroes*.

Aos amigos Joana Leonor, Lis Barreto, Millena Moreira, Mana Santos, Alex Anderson, João Augusto, Raíssa Couto, Thiago Souza, Eron Neto, Diogo Martins, Daniel Cruz, Irwing Correa e Victor Villar, vocês foram responsáveis por muitos momentos felizes no período em que esta pesquisa foi realizada.

Aos meus *amis* Vinícius Trein e Gustavo Nogueira.

*Peço a todos que compartilhem o que
tiverem com aqueles que precisam.
Seu conhecimento. Seu tempo. Sua
generosidade.*

(Trecho de “Super-Homem: Paz na Terra” de
Alex Ross e Paul Dini)

RESUMO

A presente dissertação propõe o estudo de uma metodologia de ensino pautada na transmediação narrativa e na aprendizagem colaborativa aberta, a partir de uma intervenção na disciplina online Fundamentos Antropológicos e Sociológicos da Universidade Tiradentes. Para tal, foi realizada uma pesquisa predominantemente qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica exploratória e um breve estudo de caso que serviram de aporte para a parte prática, esta realizada no fórum do Ambiente Virtual de Aprendizagem da disciplina online. O estudo aqui apresentado partiu do pressuposto de que os alunos matriculados na disciplina estudada são sujeitos ubíquos, carecendo assim de um ambiente virtual educacional aberto. O conteúdo disciplinar pré-elaborado, bem como o site desenvolvido, tem como mediador o personagem ficcional Superman. Escolhido por possuir um histórico de 76 anos na mídia, tornando-se assim um produto da indústria cultural capaz de atender as pretensões desta pesquisa. A fim de trazê-lo para o contexto analisado, a pesquisa explora também o desenvolvimento do personagem e seus desdobramentos para outras mídias. Dentre as discussões de pesquisa estão a utilização do lúdico na aprendizagem, o perfil do aluno da disciplina estudada e o emprego de Recursos Educacionais Abertos por instituições de ensino superior particulares.

Palavras-chave: Narrativas Transmídia. Educação Aberta. Superman.

ABSTRACT

This research aims the study of a teaching methodology based in the narrative transmediation and open collaborative learning, from an intervention in online discipline Anthropological and Sociological Fundamentals of Tiradentes University. To this end, a predominantly qualitative research was conducted through bibliographical research and a brief case study that served as a contribution to the practical part, this held in the forum of Virtual Learning Environment of online discipline. The study presented had assumed that students enrolled in the course studied are ubiquitous subject, thereby needing an open educational virtual environment. Both the pre-prepared disciplinary content and the site developed are mediated by the fictional character Superman. It was chosen for having a history of 76 years in the media, thus making up a product of the culture industry able to meet the claims of this research. In order to bring it to the context analyzed, the survey also explores the development of the character and its consequences for other media. Among the research discussions are the use of playful learning, the student's profile of the studied discipline and the use of Open Educational Resources by higher private education institutions.

Keywords: Transmedia Storytelling. Open Education. Superman.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Círculo cromático da experiência transmídia	25
Figura 2 - Mapeamento de produtos e subprodutos midiáticos de Superman	38
Figura 3 - Divisão de Alun@s por curso	76
Figura 4 - Estado dos <i>Commons</i>	82
Figura 5 - Processo de registro de licença CC	84
Figura 6 - Logotipo do Superedu.co BETA	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Evolução do número de Matrículas OnLine nas Disciplina Online	49
Tabela 2 - Matrículas OnLine na Disciplina FAS - 2014/2º Semestre	50
Tabela 3 - Matrículas por Curso na Disciplina FAS - 2014/2º Semestre	51
Tabela 4 - Relatório Alunos Matriculados na Disciplina Online FAS - 2014.2	76
Tabela 5 - Comparativo entre e-Learning e Co-Learning	80

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 TRANSMÍDIA E SUPERMAN	17
2.1 Galáxia de Conceitos	17
2.2 Forjando o Homem de Aço	28
2.3 Superman e um voo para outras mídias	32
3 TRANSMÍDIA E EDUCAÇÃO ABERTA	40
3.1 Transmídia e REA: Uma relação possível?	40
3.2 A disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos	45
3.3 Esboços de uma história original	54
3.4 A técnica <i>Super Heroes</i>	56
4 EXPERIMENTAÇÃO E RESULTADOS	61
4.1 Aplicação da técnica <i>Super Heroes</i> na disciplina FAS	61
4.2 Resultados e Análise	64
4.3 Superedu.co	78
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
REFERÊNCIAS	92
APÊNDICES	97
APÊNDICE I - Roteiro para criação do REA	98
APÊNDICE II - Esboço da quadrinização do roteiro	104
APÊNDICE III - Layout de Superedu.co	127
ANEXOS	129
ANEXO I - Relatórios de matrículas nas disciplinas OnLine da Unit	130
ANEXO II - Registro de interações dos Alun@s no fórum da disciplina FAS ..	142

1 INTRODUÇÃO

Geek, *gamer*, *otaku*, ou o simplesmente “fã”, são alguns dos adjetivos utilizados para identificar seguidores de um determinado tipo de produto midiático. Absorvedores de conteúdo, capazes de devorar um livro em apenas uma noite, ou passar horas em frente a tela de um computador para concluir todas as missões de um jogo. Sujeitos de todas as idades, classes e gêneros que atribuem valor sentimental a uma marca, personagem ou mídia. Pessoas comuns na contemporaneidade. Estes se sentem mobilizados a conhecerem cada vez mais esses produtos midiáticos.

Pressupondo de que grande parte dos sujeitos acompanha ao menos um produto midiático (novela, franquia cinematográfica, série de TV etc), o que aconteceria se este ganhasse uma continuação em outra plataforma? O sujeito acompanharia? E se o passado mais íntimo de um determinado personagem favorito fosse narrado através de uma mídia diferente, ao mesmo tempo em que o desfecho da história segue para outra? Este é um exemplo de convergência midiática e de como Narrativas Transmídia (JENKINS, 2009) são capazes de seduzir sujeitos e vender produtos culturais nesta era de consumismo acelerado (LIPOVETSKY; SERROY, 2008).

O personagem escolhido para mediar o material desenvolvido nesta pesquisa já perpassou várias mídias e hoje é um produto cultural com 76 anos de história. Superman é um personagem criado pela dupla de quadrinistas Joe Shuster e Jerry Siegel em 1938, aparecendo pela primeira vez no primeiro volume da Revista *Action Comics* (WALLACE, 2013, p. 10). Suas histórias são publicadas pela editora DC Comics, empresa do grupo *Time Warner*. Superman é uma das principais histórias em quadrinhos da editora, sendo também uma das mais rentáveis em circulação¹, com cerca de 50 milhões de volumes vendidos em 2012 somente nos Estados Unidos².

¹ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1238929-aos-75-anos-superman-ganha-novo-filme-e-mantem-vivas-discussoes-sobre-sua-origem.shtml>>. Acesso em: 14 abr. 2013.

² Disponível em: <http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2012.html>>. Acesso em: 9 nov. 2013.

Superman traz consigo características de uma “*lovemark*”, ou seja, mídias que possuem forte relação com seus consumidores (JENKINS, 2009). Conforme descrito por Felipe Morcelli (2014) em seu livro “Fazendo o Homem Acreditar”, Superman possuiu desde programas de rádio, até jogos para desenhos animados. Um produto da cultura-mundo (LIPOVETSKY; SERROY, 2008) originada nos quadrinhos, que expandiu seu universo ficcional para outras plataformas midiáticas, se adequando ao público consumidor de cada período temporal em que foi comercializado.

Em tempos de inteligência coletiva (LÉVY, 1993) e estratégias de marketing de entretenimento mais agressivas se faz necessário pensar como tais recursos e, sobretudo, as estratégias de uma cultura participativa podem ser apropriadas pelo contexto educacional, questionando assim a aplicabilidade necessária ou não de um planejamento transmídia como forma de assegurar o engajamento e a aprendizagem colaborativa de conteúdos expostos pelos meios de comunicação.

Dentre as possibilidades de desenvolver Recursos Educacionais Abertos com Narrativas Transmídia são as produções ficcionais construídas colaborativamente pelos consumidores destes conteúdos, narrativas que não possuem interesse em lucrar com suas produções. A partir de uma determinada história, outras são desenvolvidas utilizando personagem, cenários e outros elementos que estão presentes na narrativa original. A construção é possibilitada pela conectividade, esta a partir dos caminhos do ciberespaço.

A conectividade 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. Em tempos de convergência midiática 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, exigindo para isso, o aprendizado contínuo e a formação de comunidades de aprendizado.

A potencialidade destas novas criações reside no fato de que neste formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida, convergindo com outras mídias, interfaces e plataformas. Em geral, estas ficções possuem conteúdo livre porque é do maior interesse do seu criador que sua ideia seja conhecida por mais e mais pessoas. Essas expansões narrativas podem

possuir um conteúdo educacional construído de forma colaborativa pelos sujeitos. Por meio de um ambiente virtual aberto, as novas histórias podem mobilizar os sujeitos e possibilitar um processo de coaprendizagem.

A pesquisa, apresentada em versão final neste texto, começou a se esboçar por meio das experiências adquiridas pelo pesquisador, ainda quando este integrava um projeto de Iniciação Científica sobre a utilização de Narrativas Transmídia na educação. Após estudar narrativas que tinham as histórias em quadrinhos dentre as mídias de desdobramento, o pesquisador optou por explorar, desta vez, as possibilidades oferecidas por uma narrativa originada nas páginas das aventuras quadriculadas. Como egresso da Universidade Tiradentes, o pesquisador considerou ainda suas experiências como aluno das disciplinas online ao escolher Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, cuja é atribuída a menor nota em seu histórico de graduação.

A inquietação do seu pior resultado provocou o pensamento da aplicação de narração transmídia dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem em que as disciplinas estão disponíveis aos alunos. Desta maneira, por intermédio de leituras e pesquisas, a ideia da pesquisa foi ganhando demarcações importantes. Tal aspecto, fez surgir o problema de pesquisa que norteou as investigações que se consolidam agora neste texto: O ambiente virtual oferecido pela Universidade Tiradentes possui aberturas necessárias para o desenvolvimento de uma educação online pautada nos conceitos que aportam a Narrativa Transmídia?

A hipótese principal da pesquisa fundamentou-se na seguinte proposição: A Narrativa Transmídia é aportada pela Cultura da Convergência e demais conceitos provenientes da comunicação dos sujeitos contemporâneos, ubíquos e navegantes de uma rede aberta e em constante desenvolvimento. Isso posto, torna-se evidente que práticas de ensino online precisam acompanhar estas tendências a fim de mobilizar o aluno, este contemporâneo.

Mediante a contextualização da Cultura da Convergência, tal como foi definida por Jenkins (2009), esta pesquisa reflete sobre as implicações deste novo cenário na Educação e discutir os modelos de narrativas transmídia, compreendendo de que forma estas características e potencialidades podem ser apropriadas num processo de Educação Colaborativa baseada nos princípios dos Recursos Educacionais Abertos.

Esta pesquisa é predominantemente qualitativa e compõe-se por momentos distintos, todos aportados por uma extensa pesquisa bibliográfica iniciada desde a segunda seção. A partir do tema Narrativa Transmídia, são discutidos conceitos que auxiliam a compreensão e caracterização do cenário em que esta pesquisa está inserida. São visitados estudos de autores contemporâneos como Jenkins, Scolari, Santaella e Lévy. Ainda neste primeiro momento, foi realizada uma pesquisa exploratória sobre o personagem Superman. A fim de trazer o personagem para o contexto da pesquisa e compreender sua consolidação como produto cultural ao longo de 76 anos, realizou-se uma pesquisa exploratória no desenvolvimento do personagem nas histórias em quadrinhos e como este migrou para outras mídias.

No momento seguinte são visitadas as concepções da área da Educação que fundamentam as discussões a partir de então. Tais concepções aportam também a parte prática desenvolvida posteriormente. Por meio de um breve estudo de caso, a fim de compreender o funcionamento da disciplina online Fundamentos Antropológicos e Sociológicos na Universidade Tiradentes, a pesquisa passa a adotar características quantitativas no levantamento de dados de matrículas na disciplina. Este levantamento é feito por meio de relatórios gerados pelo Sistema de Controle Acadêmico e foram repassados ao pesquisador pela Coordenação do Núcleo de Educação a Distância da instituição.

Com base no que foi pesquisado sobre Narrativa Transmídia, Superman, Educação Aberta e o que foi observado na disciplina, a pesquisa adentra no momento de pré-elaboração de um Objeto Virtual de Aprendizagem que seria aplicado no Ambiente Virtual da disciplina online. Esta etapa da pesquisa assume um caráter desenvolvidor tendo como aporte o conteúdo da disciplina. O processo é abortado redirecionando a pesquisa para novos rumos. A pesquisa inicialmente pretendia analisar a repercussão/audiência de Recursos Educacionais Abertos construídos a partir de um planejamento transmidiático dentro do Ambiente Virtual da disciplina online.

Contudo, apesar de não aplicado, o processo contribui para a adaptação da técnica *Super Heroes*, originada na área da Criatividade, aqui usada para transmidar e expandir conteúdos educacionais por meio da produção de histórias protagonizadas por super-heróis dos quadrinhos. Neste momento a pesquisa almejou averiguar se os conceitos que sustentam esta pesquisa viabilizam a criação de um ambiente virtual educacional que disponibilize e receba conteúdo aberto,

apoie a remixagem deste e incentive a coaprendizagem aberta (OKADA, 2014) a partir da transmídiação de narrativas por meio da técnica *Super Heroes*.

Para tal, considerou-se o planejamento transmidiático apresentado por Jenkins (2009), no qual a participação do sujeito deve ser considerada durante o processo de construção e desenvolvimento de uma determinada mídia ou produto. Tal participação foi proveniente da aplicação da técnica no AVA, servindo nos ajustes da técnica no ciberespaço. A aplicação da técnica deu-se por meio do recurso fórum, disponível para todos os alunos regularmente matriculados na disciplina.

Os resultados obtidos foram analisados um a um, com base em critérios oriundos do planejamento transmidiático. Fatores como configuração da disciplina online, origem dos participantes e dados quantitativos também são considerados na discussão dos resultados obtidos.

O último momento retoma a pesquisa bibliográfica a fim de construir uma relação entre a modalidade de ensino adotada na disciplina online e a proposta por esta pesquisa. O desfecho desta pesquisa possui caráter técnico e descreve o processo de criação do espaço aberto, construído com base nos conceitos aqui discutidos, aplicação e resultados no AVA da Universidade Tiradentes e um breve aporte teórico de interface gráfica.

A fim de explanar de forma clara e detalhada os procedimentos dessa pesquisa, a presente dissertação é composta pela introdução que apresenta o contexto em que a pesquisa está inserida, pressuposto, objetivos e metodologia. Na segunda seção são expostas as concepções vindas da Comunicação, necessárias para caracterizar o cenário e aportar teoricamente as seções seguintes. Conceitos que serão retomados durante toda a dissertação, entre eles: Narrativas Transmídia, Cultura da Convergência, Ciberespaço etc. Ainda nesta seção é apresentado o histórico do Superman como personagem, seguida de seu desdobramento para outras mídias.

A terceira seção inicia-se com a explanação da relação entre Narrativas Transmídia e Educação Aberta. Por meio de um breve estudo de caso, a dissertação adentra na disciplina online Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, a fim de entender seu funcionamento e em qual modalidade de ensino se encontra. São descritos os primeiros passos da parte prática envolvendo o Superman e as adaptações feitas na técnica *Super Heroes*.

Na quarta seção a dissertação entra em sua parte prática, descrevendo os processos de aplicação da técnica *Super Heroes* dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem. Os resultados obtidos são apresentados e analisados, redirecionando a pesquisa para sua parte final. Baseando-se em um comparativo entre Educação Online e Coaprendizagem, é construído um site licenciado abertamente. Este seguindo os conceitos discutidos na dissertação e buscando mostrar as possibilidades de uma Educação Aberta baseada na transmídiação narrativa. O desfecho da dissertação cabe as Considerações Finais. Nesta última seção são apresentadas reflexões feitas a partir do que foi experienciado a partir da pesquisa.

2 TRANSMÍDIA E SUPERMAN

Nesta seção são apresentadas as concepções que servem como aporte teórico para contextualizar o cenário e o objeto desta pesquisa dentro da área da Comunicação e Educação. Dentre os conceitos, estão: Narrativa Transmídia de Jenkins (2009) e Scolari (2013), convergência midiática de Jenkins (2009), cultura-mundo de Lipovetsky e Serroy (2008), ciberespaço e cibercultura de Lévy (1999), cibercultura pós-massiva de Lemos (2009), autopublicação de Porto (2012) e adaptação de Zeni (2009). Aqui também é justificada a escolha da franquia Superman como mediadora do conteúdo da disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos por meio de Recursos Educacionais Abertos, trazendo também origem e desenvolvimento da narrativa em sua mídia original, as Histórias em Quadrinhos. Por meio de uma pesquisa exploratória sobre a franquia, são pontuados os momentos importantes ao longo dos seus 76 anos de existência. Em *pari passu* relações com conceitos da comunicação são traçados, além de apontar se há utilização de transmídia pela narrativa em suas extensões midiáticas. Na pesquisa exploratória foram visitados os trabalhos de Morcelli (2014), Wallace (2013), Pereira (2008) e García (2012).

2.1 Galáxia de Conceitos

O desenvolvimento tecnológico exerce uma forte influência no cotidiano da sociedade. Cada vez mais, os meios de comunicação tornam-se ferramentas culturais indispensáveis e a conectividade apresenta novas formas de se comunicar. Estratégias de distribuição de conteúdo e linguagens contemporâneas que imergem os sujeitos em conteúdos midiáticos distribuídos em várias plataformas.

É neste ambiente multimídia que nasce a Narrativa Transmídia (NT) – uma narrativa elástica que se apresenta em diversas plataformas e que expande seu universo a cada nova mídia em que se apresenta. As NT são possíveis graças à convergência midiática – consequência do crescimento cada vez maior das mídias e das ferramentas de comunicação –, que trazem constantes mudanças não só no meio do entretenimento, mas também em diversos âmbitos da sociedade, como na educação.

Desde a criação do primeiro navegador em 1991 (por Tim Beners-Lee), e do primeiro blog em 1993 (por Justin Hall), a internet já expunha seu maior propósito: o de conectar pessoas por intermédio de computadores. A *web* representava uma transformação nas comunicações, “um meio que seria o que quiséssemos que ele fosse de um para um, de um para muitos ou de muitos para muitos” (GILLMOR, 2005, p. 31-32). Por intermédio da internet, torna-se possível fazer compras, pesquisas científicas, assistir a filmes, jogar *online* ou simplesmente conversar com os amigos.

Ficou impossível definir todas as possibilidades de interação proporcionadas pela rede mundial de computadores. Os sujeitos podem criar suas próprias redes de comunicação para os mais variados fins. A rede não cria apenas um grande banco de dados passivo, a interface para acessá-los pode se transformar em um local de trabalho, pesquisas, jogos e aprendizagem.

A internet tornou-se indispensável para os aparelhos eletrônicos, podendo ser acessada dos mais diversos tipos de dispositivos. Posto que em 1964, Marshall McLuhan, em sua definição do mundo enquanto uma “aldeia global”, já via os meios eletrônicos de comunicação de massa como determinantes do processo de retribalização. Hoje os dispositivos móveis são capazes de agregarem em um único aparelho funções antes desempenhadas por outros dispositivos.

Com uma interface cada vez mais fácil de ser decifrada, *smartphones* oferecem serviços de chamadas, web, televisão, rádio etc. Conceitos como o da mobilidade (ÁUGE, 2007), ajudam a entender melhor as NT. Scolari (2013), diz que para entender melhor o conceito de NT é necessário ter conhecimento de um conjunto maior, denominado por ele como “galáxia semântica”. Nesta galáxia, cada conceito representa um planeta, sendo o de NT apenas mais um.

Conforme descrita por Vicente Gosciola (2011, p. 121-122), a história do conceito de *transmídia* tem início em 1975, com Stuart Saunders. Saunders cria “uma composição de melodias / harmonia / ritmo diferente para cada instrumento e para cada compositor que complemente a obra coerentemente”, a qual denomina de *trans-media music*. Em 1993 Marsha Kinder cria o conceito *transmedia intertextuality* a fim de “definir um super-sistema de comunicação que promove uma intertextualidade *transmídia*”. Henry Jenkins desenvolve o conceito *transmedia*

*exploitation of branded properties*³ em 2001, apresentando no mesmo artigo o conceito *transmedia storytelling* para explicar como a convergência midiática propicia a NT no desenvolvimento de conteúdos através de múltiplas plataformas.

Narrativa transmídia representa um processo onde elementos integrais de uma ficção se dispersa sistematicamente através de múltiplos canais distribuídos com o propósito de criar uma unificada e coordenada experiência de entretenimento. Idealmente, cada mídia faz sua própria contribuição para o desdobramento da história⁴ (JENKINS apud PHLLIPS, 2012, p. 15, tradução nossa)⁵.

Em 2008⁶, Jenkins lança o livro *Cultura da Convergência* que, como destaca Alex Primo (2013, p. 14), “demonstrou sua relevância e fôlego ao circular tanto na academia quanto no mercado”. Os estudos de Jenkins mostram como fãs de grandes franquias midiáticas podem ao mesmo tempo exercer seu culto e criatividade. Ainda conforme Primo (2013, p. 21), tais estudos “demonstram como a audiência passaram a se envolver ativamente com a produção e circulação dos próprios produtos culturais que consomem”.

Giovagnoli (2011, p. 59) acredita que, quando bem desempenhada, a história passa a carregar uma força capaz de atrair novos fãs e expandir a narrativa. Segundo o autor, ao ser compartilhada, a história leva consigo elementos narrativos que funcionam como amplificadores de significados nas várias mídias do sistema comunicativo. Como uma força, distribuídos e misturados, a depender dos seus ingredientes finos que são capazes de explodir em qualquer momento. O autor chama isso de Energia Nuclear da Narrativa⁷: “a força capaz de conter toda a energia da matéria em seu núcleo e liberá-lo, se não for controlada, como as emoções e a magia da imaginação em nossas vidas” (2011, p. 39).

³ O termo não tem uma tradução oficial em português, mas seria a “exploração transmídia de propriedades de marca”.

⁴ Definição postada originalmente por Jenkins em seu blog “*Confessions of an Aca-Fan*” (<http://henryjenkins.org>). No entanto, não foi encontrada a postagem original nos arquivos do blog, apenas o registro em livros e sites especializados em NT.

⁵ “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.”

⁶ Traduzido e lançado no Brasil em 2009. As referências citadas são desta versão.

⁷ Do original “*The Nuclear Power of the Story*”. Na tradução optou-se por “narrativa”, mas o mais adequado seria “estória”, narrativa sobre fato acontecido ou ficção (“causo”). Entretanto, nesta dissertação será utilizada “história” para referir-se às narrativas. Isto porque muitas das citações que norteiam esta pesquisa optaram pela utilização da palavra.

A partir disso, podem ser imediatamente observadas as várias facetas de informação que um só receptor vai adquirindo na medida em que passa de uma mídia para a outra: de ouvinte a espectador, de espectador a leitor, enquanto vai formando, ainda que gradativamente, sua opinião acerca da realidade a partir da multiplicidade de fontes (SANTAELLA, 1996, p. 38). Carlos A. Scolari (2013, p. 45) destaca a importância do planejamento no processo de criação. De acordo com o autor, os produtores/escritores devem pensar transmídia desde o primeiro momento em que se cria um universo narrativo, destacando ainda duas coordenadas para definir as NT: “1) expansão da história através de várias mídias, e 2) colaboração dos usuários nesse processo de expansão”.

Sem dúvida, o fato de produzir para indivíduos que não se contentam com apenas um conteúdo é não só relevante, mas também motivador durante o processo de desenvolvimento de uma NT. Isto permite dizer que, com o aumento dos conteúdos ofertados na rede, o público vem buscando informação e entretenimento em mais de uma plataforma, às vezes até simultâneas, e a estratégia das NT vem cumprindo esse papel.

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte de criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 49).

A partir das estruturas líquidas da pós-modernidade, passa-se a vivenciar mudanças substanciais na sociedade e, por sua vez, em suas formas comunicacionais. Dentre estas mudanças, é possível destacar o advento dos conteúdos digitalmente expandidos, responsáveis por estender a experiência entre indivíduo e conteúdo para além da plataforma onde este foi originado.

Tanto o hipertexto como a hipermídia são processos interativos, pois permitem que o sujeito escolha seus caminhos para obter suas novas experiências, de acordo com sua vontade pessoal. Estes são ambientes líquidos, fluidos, participativos, autônomos, e, corroborando perspectivas de Santaella (1996) e

Bauman (2003), viabilizam uma leitura sem começo, meio ou fim, oferecendo ao sujeito a possibilidade de “olhar” o conteúdo através de caminhos distintos. A partir disso, a narrativa hipertextual é definida como o modo livre de leitura, onde a forma é decidida pelo sujeito.

É pertinente destacar a hipertextualidade entre um dos processos interativos mais notáveis nas NT. Porém, a maior fonte de transmediação está na intertextualidade, que, conforme Bakhtin (1986), é o diálogo entre inúmeros textos. Isto significa que, a NT constitui um universo criado por meio de várias mídias, ampliando o conhecimento do sujeito sobre o conteúdo da obra e proporcionando a estes novas experiências ficcionais. Torna-se possível dizer que é desta maneira que surgem as franquias midiáticas, conjuntos de produtos derivados do mesmo universo ficcional. Assim, uma maneira efetiva de persuadir um leitor é por meio da intertextualidade que, juntamente com o dialogismo, atribui dinâmica ao texto, estimulando o leitor à interação. Isto fortalece os produtos midiáticos de uma franquia, transformando-a em marca.

Conforme Lipovetsky e Serroy (2008), nos tempos atuais, a cultura torna-se um mundo de marcas e de consumo e o mundo mercantil, mais ou menos, cultural. Posto que as indústrias culturais e o universo do ciberespaço instituem componentes fundamentais para uma hipercultura, a cultura-mundo. Ainda segundo os autores, o novo capitalismo (ou hipercapitalismo) é composto por um gênero cultural em que marcas e moda são consumidas generalizadamente. “A antiga lógica de antagonismo e de separação foi substituída por um processo de integração de arte no sistema mercantil” (LIPOVETSKY; SERROY, 2008, p. 69). Desta forma, produtos de uma determinada franquia tornam-se culturais. A cultura mundo

[...] se define em primeiro lugar pelo fim da separação entre cultura e economia, em segundo lugar pelo desenvolvimento da esfera cultural, em terceiro lugar pela absorção dela pela ordem mercantil. A cultura que caracteriza a época hipermoderna não é mais o conjunto das normas sociais herdadas do passado e da “tradição” (a cultura do sentido antropológico), nem mesmo “o pequeno mundo” das artes e das letras (a alta cultura); ela se tornou um setor econômico em plena expansão, a tal ponto considerável que se chegue a falar, não sem razão, de “capitalismo cultural”. A cultura-mundo designa o sistema econômico-cultural do hipercapitalismo globalizado (LIPOVETSKY; SERROY, 2008, p. 68).

Estes conceitos são planetas que somam à galáxia semântica de Scolari (2013) e permite melhor compreensão dos motivos que retomam às origens das NT na intertextualidade e as definem como uma linguagem da sociedade convergente que se tornou fundamental para pensar novos processos de criação e construção do pensamento. Assim, as narrativas surgem de forma simultânea a partir de uma proposta de reconstrução cognitiva, visando o desejo de participação dos sujeitos, o que contempla a importância do público para revalorizar e legitimar o processo.

Pierre Lévy (1999, p. 17), define ciberespaço como “o novo meio de comunicação que surge pela interconexão mundial dos computadores”, indo além da infraestrutura material desta comunicação digital, abrangendo o “universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam este universo”. Juntamente com o seu crescimento, o ciberespaço desenvolve um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores”, definido pelo autor como “cibercultura”. Conforme Lemos (2009, p. 39), a cibercultura introduz uma nova estrutura midiática, a “pós-massiva”. Nesta há o fato inédito de qualquer sujeito poder produzir e publicar informações, no formato que escolher, de maneira colaborativa com outros sujeitos, assim, reconfigurando a indústria cultural (massiva).

Nos processos comunicacionais da “cibercultura pós-massiva”, há uma alteração na relação entre autor e receptor de informações, uma vez que o receptor também passa a ser produtor de conteúdo. Lemos (2002), denomina este fenômeno como “liberação do polo de emissão”. Tal fenômeno “está presente como uma maneira livre de comunicação em Rede que desafia todo processo legitimador do texto e das informações nele contidas, trata-se da autopublicação” (PORTO, 2012, p. 148).

Os fãs ou seguidores, são peça fundamental no processo de popularização de uma narrativa. Estes passam a não ser apenas receptores, mas também produtores dos conteúdos relacionados às franquias midiáticas. São eles os responsáveis pela criação de *blogs*, além de grupos e páginas no *Facebook* e *Google+*. Esta interação contínua faz surgir o que Henry Jenkins (2009) chama de “capital emocional” ou “*lovelmarks*”, ou seja, mídias que possuem forte relação com seu público.

Estes seguidores desempenham uma série de atividades sociais práticas em torno da franquia midiática, indo além da função de meros colecionadores de mídias físicas (CDs, vídeos, livros etc.) e consumidores dos produtos midiáticos, ocupando-se em conversas regulares com outros sujeitos cujo sua única ligação entre si é o fato de serem fãs (THOMPSON, 2011, p. 281). De acordo com Thompson em seu livro “A mídia e a modernidade”, mesmo sendo dependentes dos produtos disponíveis, os fãs transformam e incorporam estes produtos num universo simbólico construído e habitado somente por seus semelhantes.

Entre os mais dedicados fãs, este processo transformativo pode se tornar extremamente elaborado, resultando na criação de uma nova geração de livros, vídeos, trabalhos de arte, etc., que, embora tenham sido calcados nos produtos da mídia originais, muitas vezes vão bem além deles (THOMPSON, 2011, p. 282).

Estes produtos ficcionais criados por fãs, chamadas *fanfictions* ou *fanfics*, possuem conteúdo livre e circulam dentro de comunidades virtuais. As *fanfics* podem ser consideradas NT participativas, que, segundo Giovagnoli (2011), têm como objetivo envolver o público e aumentar o valor de suas contribuições após o lançamento do produto transmidiático original.

O autor destaca o compartilhamento como requisito mais importante dentro desse esquema que não possui fins lucrativos. Essas narrativas concentram todo o seu foco no trabalho do autor/fã, “muitas vezes invisível, escondido, atrás de um apelido”. Assim, a potencialidade destas novas criações reside no fato de que neste formato transmidiático, a narrativa original pode ser ampliada, estendida, convergindo com outras mídias, interfaces e plataformas, conferindo aos seus fãs o caráter de coautores.

É importante destacar que as *fanfics* não são narrativas originadas a partir de projetos transmídia, e sim, narrativas que ganharam um grande potencial na rede após o surgimento e facilitação do acesso à internet. O que antes era publicado no formato de *fanzines*⁸, hoje é construído de forma colaborativa dentro de espaços virtuais e compartilhados logo em seguida. Segundo Primo (2013, p. 17), os *fanzines* fazem parte do movimento da mídia alternativa que buscava mimetizar as linguagens midiáticas em menor escala.

⁸ Abreviação de *fanatic magazine*. Trata-se de uma revista editada por fãs que possui caráter independente, podendo ter fins lucrativos, ou não.

Se NT pode ser desenvolvida com base numa narrativa original de um livro, série de TV, filme, game, história em quadrinhos (HQs), animação, vídeos, uma *fanfic* poderia ser também denominada Narrativa Transmídia. (TAYLOR, 2009, p. 139-145). É importante salientar que, para ser considerada uma NT, a *fanfic* deve trazer algo novo, mas estabelecer uma conexão intertextual com o original.

Para melhor entender NT, é pertinente fazer uma comparação entre NT e adaptação. Conforme Zeni (2009), adaptação é a representação de uma obra em outra distinta, mesmo que esta seja em outro tipo de mídia, possua um número de personagens diferente, ou até espaço e tempo distintos. Segundo o autor, o intuito é que a obra adaptada tenha uma ligação intencional e explícita com aquela na qual se baseia. Ou seja, a adaptação não é a extensão de uma obra midiática, mas sim uma nova versão – que pode ser fiel, ou independente, a gosto de quem a produz.

Sucintamente, adaptação “é um tipo de obra que tem por finalidade representar ou apresentar outra obra preexistente” (ZENI, 2009, p. 129), sendo, portanto, uma ferramenta de acesso ao original. Em oposto, Jenkins (2009) diz que, o produto derivado de uma NT deve ser independente, diferente e, ao mesmo tempo, completar o original. “A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia” (JENKINS, 2009, p. 138).

Ainda buscando elucidar o conceito de NT, a partir da "Nova Teoria sobre Luz e Cores" de Isaac Newton (SILVA; MARTINS, 1996), é possível construir uma exemplificação imagética da experiência proporcionada pelas NT. Supondo que as plataformas midiáticas sejam as frações de um círculo cromático e suas cores, seus respectivos conteúdos. As cores são únicas, porém derivadas uma das outras; independentes, como os conteúdos transmidiáticos. Ao seguir a narrativa e consumir estes conteúdos, o fã imerge na narrativa e tem uma nova experiência. Esta experiência seria o branco, junção (do reflexo da luz) de todas as cores (como representada na Figura 1).

Neste processo, cada mídia faz de maneira própria e específica sua contribuição para o desfecho, construindo uma experiência coordenada e unificada de entretenimento cujo significado é atribuído coletivamente (MARTINS, 2009). Por meio da representação imagética (Figura 1) da experiência proporcionada pelas NT, fica claro que os conteúdos transmidiáticos são desdobramentos uns dos outros, porém com suas particularidades. “Atualmente, o público deseja vivenciar as

histórias e até mesmo colaborar com elas em tempo real, por meio de múltiplas telas” (SANTAELLA, 2013, p. 238).

Figura 1 - Círculo cromático da experiência transmídia



Fonte: Desenvolvido pelo pesquisador com base no círculo cromático de Isaac Newton.

Neste cenário comunicacional contemporâneo os conteúdos oriundos de diversos tipos de mídia podem ser acessados por meio de dispositivos móveis convergentes. A HQ, o livro, o filme, o programa de TV, o game, o site, todos também podem estar em dispositivos móveis⁹, permitindo que o sujeito tenha flexibilidade para acessá-los.

Ademais, muitas narrativas transmídia não se restringem a contar história de um personagem, mas criam um mundo. Isso permite a migração de audiência as diversas mídias onde esse mundo é apresentado. Desse modo, plataformas de conteúdo conectadas aos dispositivos móveis potencializam a criação de conteúdos interligados entre si, numa estratégia de engajamento e participação (SANTAELLA, 2013, p. 239).

⁹ “Dispositivos móveis são definidos como quaisquer equipamentos ou periféricos que podem ser transportados com informação que fique acessível em qualquer lugar. Entre eles, os mais recentes ainda são os tablets. Estes são aparelhos íntimos e inseparáveis de seus usuários” (SANTAELLA, 2013, p. 248).

Possuindo um gênero midiático híbrido (CANCLINI, 1997), as HQs tornam-se ponto de partida e chegada para muitos dos caminhos traçados pelas NT. A presença marcante de personagens originados em HQs no cenário midiático é algo cada vez mais rentável para a indústria cultural, sobretudo nos cinemas. Apenas em 2014 são cinco filmes¹⁰ baseados em HQs. Destes filmes, surgem desenhos, games e todo tipo de produtos planejados para cativar novos fãs. Canclini (1997) destaca que as HQs são o ramo da indústria editorial que produz maiores lucros (por meio de produtos licenciados e derivados).

É válido lembrar que as HQs, ao gerarem novas ordens e técnicas narrativas, por meio da combinação entre tempo e imagens em uma narrativa de quadros descontínuos, colaboraram para mostrar a potencialidade visual da escrita e o dramatismo que imagens estáticas podem conter (CANCLINI, 1997). Zen salienta ainda que, “por mais que as histórias em quadrinhos lidem com palavras e seja possível aplicar teorias literárias para a análise de sua estrutura narrativa, elas não são literatura. Elas são histórias em quadrinhos” (ZENI, 2009, p.132).

As produções baseadas em HQs, que anteriormente eram adaptações que dependiam do material original, tornaram-se produtos independentes e possuem suas próprias narrativas. Apresentam características específicas para cada plataforma, explorando o potencial de cada uma delas e enriquecendo a experiência do sujeito. Ou seja, existem arcos narrativos específicos para os quadrinhos e os específicos de cada mídia. Estas produções seguem a mesma mitologia da narrativa original, preservando uma espécie de padrão (permitindo a identificação da narrativa), independentemente da versão midiática que o sujeito esteja acessando. Isto é possível graças à indústria de entretenimento, definida por Jenkins (2009, p. 138) como “uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários setores de mídia”.

Tanto a Marvel Comics (que hoje integra a *Walt Disney Company*), quanto a DC Comics (pertencente a *Time Warner Inc.*), têm feito uso de produções cinematográficas e séries de TV para consolidar suas franquias. Ambas dominam o mercado editorial neste segmento e hoje contam com seus próprios estúdios de produção de conteúdo que vão além das páginas dos quadrinhos. Marvetes e DCnautas, (nomes dados aos fãs das editoras), imergem nos universos ficcionais,

¹⁰ Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-104999/>> Acesso em: 13 jul. 2014.

que contam com portas de entrada em variadas plataformas. Como posto por Jenkins (2009, p.138), “um determinado produto é um ponto de entrada na franquia como um todo”.

Por integrar há décadas a *Warner Bros Entertainment*¹¹ (divisão da Time Warner), a DC Comics possui um acervo de produções nos mais diversos meios. Tratando-se de séries de TV, com exceção dos anos de 1980, a Warner produziu pelo menos um seriado baseado nos heróis da DC Comics por década desde a popularização da TV nos anos de 1950. Superman (1950, 1990 e 2000), Batman (1960), The Flash (1990) e Mulher-Maravilha (1970). Isso sem falar nas inúmeras animações baseadas em seus personagens (PEREIRA, 2008).

Superman é um dos personagens que mais possui uma relação rentável com a TV. Seu primeiro seriado, produzido nos anos de 1950, foi o mais popular daquela época ao lado de “*I Love Lucy*”, trazendo efeitos especiais e participando da transição para o televisor em cores (PEREIRA, 2008, p. 27). Nos anos de 1990, houve sua segunda versão, com narrativas mais fiéis aos quadrinhos e modernizando o personagem. E por último, “*Smallville*” (“As Aventuras do Superboy”).

Para obter sucesso, uma marca deve adequar-se aos seus consumidores (CANCLINI, 2010). Na indústria do entretenimento, essas adequações levam em consideração região, época, faixa etária do público alvo etc. Uma vez que, parte das franquias baseadas em HQs surgiu em meados dos anos de 1940, faz-se necessária uma constante atualização das narrativas, além de expandir os universos ficcionais para outras plataformas, a fim de satisfazer sujeitos de uma sociedade convergente.

A partir disso, podem ser imediatamente observadas as várias facetas de informação que um só receptor vai adquirindo na medida em que passa de uma mídia para a outra: de ouvinte a espectador, de espectador a leitor, enquanto vai gradualmente formando sua opinião acerca da realidade a partir da multiplicidade de fontes (SANTAELLA, 1996, p. 38).

Por meio de um bom planejamento, produtores conseguem construir franquias de sucesso por intermédio da expansão da narrativa para uma ou mais plataformas midiáticas. Sendo essa, uma das principais características das NT, tais franquias podem não ser NT genuínas, mas assumem configuração semelhante

¹¹ Disponível em: <<http://www.timewarner.com/company/operating-divisions/warner-bros-entertainment>> Acesso em: 13 jul. 2014.

para atender aos sujeitos que as consomem. Assim, esta pesquisa tem início, tomando por base as franquias oriundas das HQs como potências transmidiáticas, produtoras de conteúdo, que perpassam plataformas para melhor contar suas histórias e seduzir seu público.

A partir dos conceitos apresentados nesta seção, acredita-se ser possível obter um resultado significativo com a aplicação de Recursos Educacionais Abertos, quando estes associados a uma NT, ou por meio da mesma estratégia de criação e distribuição. Uma vez que, lado a lado com o uso inteligente das NT, é possível estimular a capacidade criativa dos estudantes, bem como a aprendizagem colaborativa e melhor assimilação do conteúdo abordado, podendo ainda construir uma relação interdisciplinar proveitosa. Para isto, o ideal é uma franquia estabelecida, com um personagem que já pertença ao imaginário popular, integre à cultura pop e seja adaptável a novas plataformas. Tais características podem ser identificadas no líder dos heróis da DC Comics, o *Superman*.

2.2 Forjando o Homem de Aço

Os primeiros esboços do que viria a ser o primeiro grande super-herói surgiu em 1932 em uma história ilustrada nas páginas de um *fanzine*. Fãs de ficção científica, Jerome “Jerry” Siegel (escritor) e Joseph “Joe” Shuster (ilustrador), usam seu fascínio pelas histórias do Tarzan e a ideia do “*übermensch*” (“super-homem” em alemão) de Friedrich Nietzsche para escreverem “*The Reign of the Superman*” (“O Reino do Superman”) (BOGAERTS, 2014). Neste conto são poucas as características que os autores usaram para criar o personagem tal é conhecido. Siegel e Shuster seguiram a publicar e elaborar o personagem como um herói, até serem contratados em 1937 pela National Periodical Publications (antiga DC Comics) (MORCELLI, 2014, p.16).

Apenas em junho de 1938, na revista “*Action Comics Vol.1 #1*”, o mundo conhece Clark Kent, um homem de origem extraterrestre, que dividia seu tempo entre trabalhar como jornalista no “*Daily Star*” (ainda não era o *Daily Planet* ou Planeta Diário) e solucionar crimes como Superman. Segundo Daniel Wallace (2013, p. 12), com a revista, a DC inaugurou a era do super-herói. O Super-Homem (como

foi comercializado no Brasil até os anos de 1990) chegou ao Brasil em dezembro do mesmo ano, na edição #445 de “A Gazetinha”¹², suplemento do jornal “A Gazeta”.

Naquelas páginas, ainda não estavam todos os elementos que, mais tarde, seriam essenciais e característicos do personagem (como a habilidade de voar), mas já havia um herói com potencial para habitar o imaginário daquela sociedade e uma narrativa com inúmeras possibilidades de desenvolvimento.

Antes de ser usado como símbolo do país na Segunda Guerra Mundial esbofeteando japoneses e alemães, o Superman tinha vilões recorrentes. Seus verdadeiros inimigos eram os opressores, como capitalistas selvagens, maridos que maltratavam suas esposas e bandidos comuns. Isso define, absolutamente, a concepção do Superman como um fruto do seu tempo, não só por suas características, mas também por retratar uma América que lutava bravamente contra as temíveis consequências da Grande Depressão para se estabelecer como economia viável novamente (MORCELLI, 2014, p. 17).

Para fins organizacionais e, por que não didáticos, a História das Histórias em Quadrinhos (HQ), em especial as *comics* americanas, pode ser dividida em eras: Era de Ouro (1938-1955), Era de Prata (1956-1969), Era de Bronze (1970-1979) e Eras de Ferro e Moderna (1980-dias atuais). Nestas transformações de períodos, as HQ incorporam valores, sofrem adequações e adaptam-se para a sociedade de cada época.

Exemplo disso ocorre em 1954, quando a *Comics Magazine Association of America* (ou Associação Americana de Revistas em Quadrinhos) criou o *Comic Code Authority*, um selo que, com base no livro “*Seduction of the Innocent*” (“Sedução do Inocente”) do psiquiatra Fredric Wertham, censurava o conteúdo das revistas publicadas na época, o que contribuiu para uma mudança de tom nos roteiros – os quais investiram em heróis com um código de ética moralizante em excesso, tornando as *comics* mais infantis. García (2012), expressa as consequências desse código para a produção criativa, depois que “a indústria dos *comic books* foi reconhecida expressamente como manufaturadora de produtos infantis. Já não haveria mais veleidades com temas ou apresentações que pudessem interessar a um público adulto”.

¹² Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/gazetinha-a-n-445/a%20179100/27756>>. Acesso em: 5 maio 2014.

Wetham, que havia trabalhado com crianças conflitivas e havia descoberto que todas elas tinham em comum sua afeição pelos quadrinhos – certamente naquela época praticamente todas as crianças, conflitivas ou não, liam quadrinhos –, lançou uma intensa campanha através da imprensa popular e de seminários profissionais exigindo a proibição da venda de produtos tão nocivos. [...] Nos Estados Unidos, o resultado líquido das campanhas contra os quadrinhos dos anos 1940, das denúncias públicas de Wertham e da investigação do Subcomitê do Senado foi a autorregulação da indústria. [...] O Comics Code, código de ética dos quadrinhos, [...] impunha restrições não somente à representação de crimes e atos de violência, mas também ao tom com que estes podiam ser mostrados, [...] o parágrafo seis ordenava que “em todos os casos o bem triunfará sobre o mal e o criminoso será castigado por seus delitos” (GARCÍA, 2012. p.156).

Conforme posto por Felipe Morcelli em seu livro “Fazendo o Homem Acreditar” (2014), Superman ainda possui uma divisão específica em seu período histórico, não incluso na divisão oficial de Eras. Trata-se dos Anos de Fluxo para a Era de Prata (1940-1950). Segundo o autor, foi durante este período que “o universo em torno do herói começou a ser aparado e definido, construindo alicerces que viriam a acompanhar a evolução do personagem até os dias de hoje” (MORCELLI, p. 30). Padrões adotados para a revista do herói também foram seguidos por outras editoras, como as capas apresentando uma prévia da história que seria contada nas páginas internas.

Durante as Eras de Prata e Bronze, o Superman sofreu as mudanças que o moldariam ao herói como conhecido hoje. Surgiram os vilões mais famosos (como Lex Luthor), sua origem foi definida, habilidades e pontos fracos foram explorados, personagens secundários foram apresentados e o universo ficcional foi expandido através de outros personagens (como *Superboy*, *Supergirl* e *Superwoman*) (WALLACE, 2013). Porém, foi na década de 1980 (Era de Bronze) que Superman foi definido como um mito. Nas mãos de Elliot S! Maggin, Cary Bates e Julius Schwartz, “que acreditavam que o objetivo do herói era ser o mais poderoso de todos” (MORCELLI, 2014, p. 53). Superman foi elevado ao cargo de herói mais intenso e importante do universo, por meio de contos que expandiram sua significância.

A Editora Brasil-América (EBAL), fundada em 1945 pelo editor Adolfo Aizen, lança as HQs do Homem de Aço numa revista chamada “*Superman*”¹³. Publicada ao longo de 35 anos (de 1947 até 1983), a revista foi dividida em 8 séries

¹³ Disponível em: < <http://www.guiadosquadrinhos.com/gibis-da-editora/ebal/1> > Acesso em: 15 out. 2014.

(em preto e branco, tamanhos médio e americano e periodicidades diversas) e edições especiais (coloridas, formatinho¹⁴, almanaques e comemorativas) que, apesar do título em inglês, traziam o nome do personagem em português em suas páginas¹⁵. Em 1983 a EBAL não consegue manter os direitos de publicação e os repassa para Editora Abril, que inicia a publicação de “Super-Homem” no mesmo ano.

A Era de Ferro e/ou Moderna se inicia para o herói após a publicação de “Crises Infinitas da Terra” (1985) e está em vigor até os dias atuais. Morcelli (2014, p. 70) destaca que esse período é marcado por um gráfico de altos e baixos e que o personagem nunca passou por tantas mudanças, tanto de atitudes, quanto de origem e personagens à sua volta. No entanto, é neste mesmo período que ocorrem eventos importantes – como “A Morte do Superman” (desenhada e escrita por Dan Jurgens) – e a publicação de histórias que viriam para marcar o personagem – como “Grandes Astros Superman” (“*All-Star Superman*”, 2005, de Grant Morrison e Frank Quitely) e “Entre a Foice e o Martelo” (“*Superman Red Son*”, 2003, escrita por Mark Millar), esta última coloca o Homem de Aço como líder oficial da U.R.S.S..

Desde 2011, o Superman entrou numa nova fase, a “*New 52!*” (“Novos 52!” no Brasil). Nesta fase a DC Comics reinicia todo o seu universo ficcional, publicando 52 títulos mensais a partir do volume #1. Ao fazer isso, a editora coloca mais uma vez o Homem de Aço como centro de tudo e o moderniza. Grant Morrison é o responsável pela nova versão do personagem que traz algumas mudanças, entre elas: os pais terrestres de Clark já estão mortos; no início, Superman não possui a habilidade de voar (referência a Era de Ouro); inicialmente Clark Kent e Lois Lane não trabalham juntos; o uniforme oficial do Superman é uma armadura kryptoniana (sem a “cueca” vermelha por cima da calça); nas primeiras aventuras, o uniforme do Superman é composto por calça jeans, bota de lavrador e camiseta (MORCELLI, 2014, p. 106).

No Brasil, a publicação das edições ficou a cargo da editora Panini e ocorreu em junho de 2012 (10 meses de atraso em relação ao lançamento oficial nos EUA). Contudo, a estratégia utilizada no Brasil foi um pouco diferente. A Revista Supeman traz em seu interior o conteúdo de três títulos (“*Superman*”, “*Supergirl*” e

¹⁴ Formatinho ou Formato Pato (geralmente 13 x 21 cm, similar ao tamanho A5) é um formato de revistas bastante utilizado em histórias em quadrinhos infanto-juvenis no Brasil.

¹⁵ Acervo da EBAL disponível em: <<http://guiaebal.com/superman00.html>> Acesso em: 15 out. 2014.

“*Action Comics*”) que são publicados em revistas separadas nos EUA. Até a presente data, já foram lançados mais de 30 volumes de “*Superman (Os Novos 52!)*” no País.

2.3 Superman e um voo para outras mídias

Embarcado numa nave de fuga por seus pais, o jovem Kal-El deixa seu planeta natal (Krypton) pouco antes de sua explosão. Na Terra, ele é resgatado pelos fazendeiros Martha e Jonathan Kent, que o adotam com o nome de Clark Kent. Dotado de super poderes, Clark torna-se Superman, o defensor da justiça. O kryptoniano vive na cidade de Metrópoles e trabalha no jornal Planeta Diário ao lado de Lois Lane, sua companheira de trabalho e namorada. Em resumo, este é o enredo central do Superman, um herói de origem norte-americana que alcançou o mundo e gerações ao longo de 76 anos de existência.

O herói é um dos personagens mais icônicos da cultura estadunidense e tem seu universo expandido para diversas mídias. Possui seis filmes, dezenas de jogos para os mais diversos consoles (entre eles “*DC: The Man of Steel*”, para XBOX 360 e “*Superman Returns: Fortress of Solitude*”, para Game Boy Advance), seriados de televisão, desenhos animados (como “*The New Adventures of Superman*”), além de programa de rádio e uma quantidade enorme de produtos licenciados que vão de brinquedos a alimentos.

Surgindo no final dos anos de 1930, época em que os mercados da indústria cultural de massa iniciam um exponencial crescimento (ABRUTEZZESE, 2006), Superman segue se desenvolvendo *pari passo* aos desenvolvimentos midiáticos, se fazendo cada vez mais presente no imaginário moderno. O herói que já estava nas páginas das HQs, migrou para o rádio e, pouco tempo depois, televisores.

Em 1939, por meio das ondas de rádio, com uma série de 16 episódios chamada “*Clan of the Fiery Cross*” (“Clã da Cruz Flamejante”), Superman inicia sua jornada por outras mídias. A série foi ao ar durante todo o período da Era de Ouro e após a Segunda Guerra trouxe aventuras do herói numa batalha contra o Klu Klux Klan (KKK). Segundo Morcelli (2014, p. 22), foi graças ao programa “*The Adventures of Superman*” (onde a série ia ao ar) que o Homem de Aço tornou-se “um fenômeno, um símbolo e um modelo de valores a ser seguido”. Ainda conforme o autor, a fase

da série focada no KKK foi um ataque poderoso, pois passava informações reveladoras de maneira trivial. Tais informações foram descobertas pelo jovem ativista e escritor Stetson Kennedy que, até então, tinha suas denúncias ignoradas pelas autoridades.

Superman começou sua jornada para as telas nos anos de 1940 com curtas animados de cinco minutos cada um. No elenco de dubladores estavam Bud Collyer e Joan Alexander (Clark Kent e Lois Lane, respectivamente), que repetiam papéis que já faziam no programa de rádio. A animação era assinada pelo estúdio Max Fleischer ("*Betty Boop*" e "*Popeye*"), dos irmãos poloneses Max e Dave Fleischer. Os irmãos são os responsáveis pela invenção da rotoscopia, uma técnica que captura movimentos de modelos reais para criar animações mais realistas.

Foram produzidos 17 episódios (1941-1943), tendo um orçamento inicial de 50 mil dólares cada um. A distribuição era feita pela Paramount Pictures, que possuía os direitos do Superman naquela época (MORCELLI, 2014, p. 20). Os nove primeiros episódios da animação estão hoje em domínio público¹⁶ e disponíveis em versão remasterizada tanto em DVD, quanto no canal da Warner no YouTube¹⁷.

Apesar da popularidade de Bud Collyer, o primeiro ator a interpretar o herói nas telas foi Kirk Alyn (em 1948 e 1950), em dois seriados para cinema¹⁸: "*Superman*" e "*Atom Man vs Superman*", produções da Columbia Pictures¹⁹. Ambas baseiam-se nas HQs, mas são adaptações do programa de rádio, fazendo uso de muitos efeitos visuais para narrar as aventuras do Homem de Aço.

No início da Guerra Fria, durante a década de 1950, o televisor penetra rapidamente nos lares, tornando-se equipamento básico do conforto moderno, seguindo imponente pela década seguinte como dominante das mídias de massa (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 75). Nessa mesma época a DC Comics decide produzir a primeira série de TV em *live-action*²⁰ para o Homem de Aço, simultaneamente com o primeiro longa-metragem para cinema. "*Superman and the Mole-Men*" possui o mesmo elenco da produção televisiva e estreou em novembro de 1951, junto com a primeira temporada do seriado na TV.

¹⁶ Disponível em: <<http://www.paraiba.com.br/2012/11/26/31137-superman-dos-anos-40-torna-se-dominio-publico-estudio-libera-episodios-no-youtube-veja>> Acesso em: 15 set. 2014.

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCgKkNPU2Ib7_TcyAl8M2S-w> Acesso em 15 set. 2014.

¹⁸ Trailer disponível em: <<http://youtu.be/GzUpfpKnO28>> Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁹ Disponível em: <<http://www.supermanhomepage.com/movies/movies.php?topic=kirk-alyn>> Acesso em: 20 set. 2014.

²⁰ Termo utilizado para definir adaptações cinematográficas ou televisivas com atores reais.

Os efeitos utilizados ainda eram rudimentares, mas saltavam aos olhos dos telespectadores da época. Segundo Pereira (2008, p. 41), o ator George Reeves (que dava vida ao kryptoniano) “voava” contra uma parede que simulava nuvens, e a câmera ficava posicionada num ângulo de 90 graus para dar impressão de voo. A série possui ao todo 104 episódios, divididos em seis temporadas.

Em 1978, estreia “*Superman – The Movie*”, produção que tinha roteiro assinado por Mario Puzo, autor do clássico “*The Godfather*” (“O Poderoso Chefão”). O elenco contava com Christopher Reeve como Clark Kent e Marlon Brandon como Jor-El (pai biológico do personagem). O filme foi o primeiro de uma tetralogia²¹ que popularizou o herói com o carisma de Reeves e efeitos inovadores para a época. Também foi a partir da versão para o cinema que Superman ganhou seu tema icônico assinado pelo compositor John Williams.

Segundo Morcelli (2014), o roteiro do filme teve consultoria de Elliot S! Maggin um dos maiores escritores do Homem de Aço. Maggin ainda escreveu um livro, “*The Last Son of Krypton*” (“O Último Filho de Krypton”) – publicado pela Warner Books (um dos braços da Warner Entertainment) –, que trazia uma história independente da apresentada no filme, com os elementos que o autor achava que deveriam estar presentes na produção cinematográfica. Outros romances baseados em Superman já tinham sido lançados, mas este tivera um planejamento maior e intermediava as HQs com o filme.

Maggin e Warner repetiram a fórmula em 1981 com o livro, “*Miracle Monday*” (“Segunda-Feira Milagrosa”), sequência do romance anterior e também com lançamento simultâneo ao filme. Com o sucesso obtido, o autor revisita sua obra em 1984 para uma celebração na edição #400 da revista do Superman. Nesta edição, o herói é apenas uma lenda celebrada nas Segundas-Feiras Milagrosas por toda a galáxia como o dia de sua liberdade.

‘*Miracle Monday*’ acabou sendo mais do que um marco na trajetória de um super-herói, provando-se um verdadeiro milagre ao transpor um personagem em três mídias diferentes ao mesmo tempo (literatura, cinema e quadrinhos), seguindo uma mesma linha simbólica. A partir daquele momento Superman tinha marcado seu território como o maior super-herói de todos os tempos na maior quantidade possível de mídias (MORCELLI, 2014, p. 62).

²¹ “*Superman II*”, “*Superman III*” e “*Superman IV - The Quest for Peace*”, lançados respectivamente em 1980, 1983 e 1987.

O sucesso do personagem no cinema impulsionou ainda a produção de um filme da Supergirl (distribuído pela TriStar Pictures, hoje subsidiária da Sony) em 1984 (um ano após o lançamento de *Superman III*) e um seriado do *Superboy* (por meio de uma parceria entre Warner Bros e Viacom) em 1988 (um ano após o lançamento de *Superman IV: The Quest for Peace*). Ambos produzidos por Alexander e Ilya Salkind, também responsáveis pela produção dos filmes do Superman.

O seriado *Superboy* possui 100 episódios, divididos em quatro temporadas. Conforme Morcelli (2014), a série passou por vários problemas no decorrer de sua produção. Entre estes, a substituição de John Haymes Newton por Gerard Christopher no papel de Clark Kent/Superboy já na segunda temporada do programa.

Após um intervalo de 35 anos, Superman retorna a TV com o seriado “*Lois & Clark: The New Adventures of Superman*” (“Lois & Clark: As Novas Aventuras do Superman”). Conforme Pereira (2008), o seriado foi a primeira tentativa da Warner de investir em efeitos especiais de qualidade em uma série de TV. O seriado marca um passo importante para a franquia em sua área de licenciamento no Brasil.

Para unificar o nome do personagem no mundo inteiro, o nome original em inglês foi mantido, abandonando o nome “Super-Homem” – utilizado nas dublagens, nas páginas das primeiras HQ publicadas pela EBAL e como o personagem vinha sendo comercializado no país desde 1983. A partir de então, as revistas do herói (publicadas na época pela Editoria Abril) também começaram a adotar a nomenclatura. Atitude da indústria do entretenimento baseada nas necessidades homogeneizadoras para maximizar o lucro (CANCLINI, 2010).

A última variante do herói para a TV foi em 2001, com “*Smallville*”. A série traz um Clark ainda jovem, descobrindo seus poderes e origens. Além de atualizar a narrativa, “*Smallville*” apresentou o personagem para a geração do século XXI (PEREIRA, 2008). Com o total de 10 temporadas, a produção ajudou a trazer a tona outros personagens do universo ficcional da editora (o *DC Universe*) e mostrar que ainda é viável adaptar super-heróis em versões *live-action* para a TV. Mostrando que

Superman é uma franquia capaz de se adaptar às mudanças do cenário midiático, o seriado fez uso de *hotsite*²², *webisódios*²³ e HQs, para expandir sua narrativa.

O *hotsite*²⁴ tinha um conceito semelhante (no entanto mais simples) ao *Dawson's Desktop*²⁵, dando acesso ao site do jornal da escola em que os personagens estudavam. Os *webisódios*, intitulados “*Smallville: Chloe Chronicles*”, foram ao ar em 2003 em duas ações promocionais. A primeira parte, exclusiva para assinantes da America Online (AOL), foi bem aceita pelos espectadores e permitiu a produção da segunda (totalizando 11 episódios curtos). Nesta, os produtores também usaram as HQs da série para criar uma narrativa que tinha início em “*Smallville*”, continuava nos *webisódios* e tinha seu desfecho nos quadrinhos (WEILAND, 2004). Em “A Galáxia da Internet”, Castells (2003, p. 157) diz que até 2001 – ano em que o livro foi publicado originalmente – ações como essas não estavam gerando lucro para as companhias de mídia. O autor cita ainda um dos executivos da AOL que, na época, acreditava que mídias mais novas só vingariam em 2007-2010.

O sucesso de “*Smallville*” também gerou produtos no mercado editorial com livros e HQs (tanto no formato físico, quanto no digital). Inicialmente, a revista “*Smallville – The Comic*” trazia os personagens do programa em histórias inéditas, utilizando cenários e acontecimentos da narrativa original, mas que não influenciavam diretamente na trama que derivava. No entanto, em 2012 (um ano após o fim da série na TV com 10 temporadas) foi anunciada uma continuação direta do programa para os quadrinhos. Trata-se de uma 11ª temporada produzida para HQ no formato digital, periodicidade semanal e comercializado no site *ComiXology*²⁶ (MORCELLI, 2012).

Deixando de lado o universo ficcional que vinha sendo construído com o herói na TV, a Warner Bros lança em 2006 o filme “*Superman Returns*” – 19 anos após “*Superman IV*” –, que retoma a franquia a partir do segundo filme do herói, ignorando os dois últimos filmes da tetralogia estrelada por Christopher Reeve. Elementos como cenários, trilha sonora e concepção de personagens, são

²² Site criado para uma ação de comunicação e marketing pontual.

²³ Episódios mais curtos que os originais, distribuídos exclusivamente na internet.

²⁴ “*Smallville Torch*” continua no ar, porém sem atualizações ou posts publicados anteriormente: <<http://www2.warnerbros.com/web/smallville/torch/index.jsp>> Acesso em: 2 jun.2014.

²⁵ “[...] um website que representava os arquivos de computador do personagem-título de “*Dawson's Creek*” [...]” (JENKINS, 2009, p. 163)

²⁶ Disponível em: < <https://www.comixology.com/Smallville-Season-11/comics-series/8039>>. Acesso em: 2 jun. 2014.

reutilizados pelo diretor Bryan Singer (também responsável por adaptar *X-Men* para a grande tela). A produção arrecadou US\$ 400 milhões ao redor do mundo, mas com um orçamento US\$ 270 milhões²⁷, tornou-se desinteressante para a Warner, que cancelou a sequência que tinha sido idealizada no início do planejamento (MORCELLI, 2014).

Como posto por Lipovetsky e Serroy (2011), um produto da indústria cultural deve ser singular e atender a uma “lógica de diversificação e de renovação permanente, uma lógica da novidade e da obsolescência acelerada”. Singer e sua equipe optaram por levar um Superman obsoleto para o cinema, enquanto na TV havia um produto adequado ao seu público. “Um filme expulsa o outro, uma estrela dá lugar a uma nova, um disco substitui o anterior” (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 72).

Essa renovação veio em 2013 (ano em que o personagem completou 75 anos) com o reinício da franquia cinematográfica do personagem. “*Man of Steel*” (“O Homem de Aço”) descarta por completo todos os filmes do Superman feitos até então e apresenta um personagem construído a partir de um remix de influência da Era Moderna dos quadrinhos somados a elementos originais do próprio filme, gerando assim um produto singular.

Com direção de Zack Snyder (“*300*”) e produção de Christopher Nolan (“*The Dark Knight*”), o filme traz Henry Cavill como Superman/Clark Kent e Amy Adams com Lois Lane²⁸. A produção arrecadou mundialmente U\$668,045,518 (tendo custos de U\$225,000,000)²⁹ e iniciou o novo universo cinemático da DC Comics. Tal universo traz entre suas potencialidades a inserção de outros personagens, além da expansão da narrativa para outras mídias por meio de transmídiações.

Como apresentado a seguir na Figura 2, hoje Superman pode ser considerado um produto cultural de sucesso, com participação ativa na indústria do entretenimento. Isto por possuir um vasto universo ficcional, capaz de se adequar às tendências da indústria que a sustenta. Uma narrativa que gera produtos

²⁷ Disponível em: < <http://www.papodecinema.com.br/filmes/superman-o-retorno>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

²⁸ Disponível em: < <http://www.imdb.com/title/tt0770828/>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

²⁹ Disponível em: < <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=superman2012.htm>>. Acesso em: 5 jun. 2014.

independentes e intertextuais. Sua mitologia e características (desenvolvidas ao longo dos seus 76 anos) o tornam reconhecido mundialmente.

Figura 2 - Mapeamento de produtos e subprodutos midiáticos de Superman



Fonte: Desenvolvido pelo pesquisador com base em pesquisa exploratória.

A franquia vista de um modo geral, não se encaixa como uma NT genuína, pois não foi planejada desde o início para se desdobrar em meio a várias mídias – algumas delas ainda não tinham sequer surgido, ou possuíam suporte para desenvolver determinados tipos de conteúdo. Contudo, a partir do que foi exposto nesta seção, para adequar-se ao seu público alvo, a franquia também pode assumir um caráter transmidiático – como pode ser visto em “*Smallville*” –, encaixando-se nos ideais desta pesquisa.

Esta pesquisa considera o aluno como um expectador participativo dos conteúdos midiáticos. Conteúdos cada vez mais acessíveis, distribuídos em vários dispositivos, ou ainda, todos os conteúdos em apenas um dispositivo convergente. O conteúdo educacional, disponíveis em formatos e espaços não envolventes, podem não promover o engajamento do aluno, que tem um leque de outros conteúdos para consumir.

O conteúdo lúdico tem um papel na aprendizagem e é capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo de quem o consome (SANTAELLA, 2014). O personagem Superman (bem como personagens de outras franquias de sucesso) pode mediar conteúdo educacional envolvente, promovendo uma aprendizagem colaborativa no ciberespaço. Assim, a próxima seção investiga a relação entre NT e Educação Aberta, além de apresentar a disciplina escolhida para esta pesquisa, bem como os primeiros passos da construção do conteúdo desenvolvido tendo como protagonista o Homem de Aço aqui apresentado.

3 TRANSMÍDIA E EDUCAÇÃO ABERTA

Nesta seção é discutida a relação entre NT e REA, e como os conceitos da Comunicação expostos na seção anterior podem contribuir para uma Educação Aberta. O aporte teórico utilizado vai desde autores e pesquisadores da Comunicação – entre eles Jenkins (2009), Scolari (2013) e Lévy (1999) – e da Educação – Orofino (2005), Rancière (2002), Kohan (2005) e Santos (2013) –, evidenciando os conceitos de ambas as áreas a fim de construir uma relação entre transmídia e REA. Aqui também é apresentado um estudo de caso (YIN, 2001) sobre a disciplina online Fundamentos Antropológicos e Sociológicos da Universidade Tiradentes, a fim de entender sua metodologia e funcionamento. Neste momento também é discutido o conceito de Educação OnLine, conforme postulado por Edméa Santos (2014). A seção apresentada ainda é o processo de pré-criação do objeto virtual de aprendizagem que fomentou a adaptação da técnica *Super Heroes*, criada originalmente para estimular soluções criativas para problemas. A técnica serve de aporte para a próxima etapa desta pesquisa.

3.1 Transmídia e REA: Uma relação possível?

A popularização dos recursos tecnológicos (*smartphones*, *tablets* e computadores pessoais) conceberam novas situações de aprendizagem a partir de estratégias de trabalho que não poderiam sequer serem imaginadas em cenários passados. A partir de um dispositivo conectado à internet, um indivíduo pode efetuar pesquisas e obter a informação que desejar. É pertinente dizer ainda que, com base no que foi pesquisado, o indivíduo possa ter uma noção no mínimo razoável do que, por exemplo, seja uma doença e de como tratá-la. Anteriormente, para conseguir tais informações, seria necessário recorrer a outros recursos, como enciclopédias ou livros (SPINELLI, 2009). Estas informações estão disponíveis nos espaços multidimensionais, espaços que podem estimular a dispersão do conhecimento.

Como posto por Santaella (2013, p. 15), a multidimensionalidade do espaço está atrelada ao que a autora denomina “hipermobilidade”, a mobilidade física acrescida dos dispositivos móveis que permitem acesso ao ciberespaço. A

hipermobilidade possibilita que a nossa presença se expanda para além do espaço físico. Em função disto, passamos a ser indivíduos ubíquos. “Aparelhos móveis nos oferecem a possibilidade de presença perpétua, de perto ou de longe, sempre presença. (...) Corpo, mente e vida ubíquas” (SANTAELLA, 2013, p. 16).

A par de todas as implicações econômicas e políticas decorrentes das profundas transformações culturais que aciona, a ecologia midiática hipermóvel e ubíqua afeta, sobretudo, a cognição humana. Ao afetar a cognição, produz repercussões cruciais na educação (SANTAELLA, 2013, p. 19).

Partindo do pressuposto de que estudantes são indivíduos ubíquos, digitalmente imersos, torna-se possível acreditar que estes se sintam atraídos pelo processo de criação e consumo de histórias digitais (ALEXANDER, 2011). Nalin Sharda (2009, p. 2) diz que o potencial educacional em se trabalhar com NT está na possibilidade de mesclar o conteúdo pedagógico e o que é vivenciado pelos estudantes, como o trabalho colaborativo, o compartilhamento de informações e a interação.

Os estudantes podem encontrar neste tipo de construção colaborativa do conhecimento, uma motivação diferenciada para aprender os mais diversos tipos de conteúdo. Neste processo, o professor tem a função de orientar os estudantes na construção das primeiras produções textuais. Não como um corretor, mas como leitor crítico do conteúdo produzido. Fomentar debates e discussões, além de estimular a criação de novos desdobramentos narrativos.

[...] o saber não é mais uma pirâmide estática, ela incha e viaja em uma vasta rede móvel de laboratórios, de centros de pesquisa, de bibliotecas, de bancos de dados, de homens, de procedimentos técnicos, de mídias, de dispositivos de gravação e de medida, rede que se estende entre humanos e não-humanos, associando moléculas e grupos sociais, elétrons e instituições (LÉVY, 1995, p. 179).

De acordo com o que é postulado por Siemens (2004 apud. RENÓ; VERSUTI; RENÓ, 2012, p. 59), estas características inserem-se nos princípios do Conectivismo. Ainda segundo o autor, necessário promover e manter conexões para facilitar a aprendizagem contínua. Isto representa 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, exigindo para isso, o aprendizado contínuo e a formação de comunidades de aprendizado (*blogs*, *microblogs*, *podcasts*, *wikis*, SMS, *virtual worlds*, redes sociais, vídeos interativos, chats, reflexões interativas, quiz, artigos, *e-book* interativo, fórum).

Desta forma, visto que as narrativas são os conteúdos migrados por meio da convergência de interfaces e plataformas, as NT também podem ser produtos derivados da conexão proporcionada pelo ciberespaço (LÉVY, 1999). É a partir da interação gerada por este processo que se deflagra o potencial do conteúdo gerado como ferramenta de aprendizagem, sendo ainda potencializada pelo Conectivismo.

A educação apresenta como um dos maiores desafios no contexto atual, o aprimoramento e a ampliação do conteúdo pedagógico de forma que este seja atrativo para os estudantes. Uma vez que, muito embora a educação mediada por recursos tecnológicos não seja a solução para os problemas educacionais do país, a “aprendizagem independente” ou mediatizada assume um grande valor na sociedade atual, sendo inclusive recomendada a um grande número de estudantes e profissionais.

Construindo um paralelo a partir da experiência docente de Joseph Jacotot, narrada por Jacques Rancière em seu livro “O mestre ignorante” (2002), Walter O. Kohan (2005) destaca a independência dos estudantes ao serem livres na busca pelo conteúdo. O autor acredita que explicar algo a alguém é “destruir a confiança em sua própria capacidade intelectual”. Assim, o professor quebra hierarquia de saberes e desempenha a função de guia para os estudantes em sua busca incansável pelo conteúdo. “Os estudantes aprendem seguindo seus próprios métodos, através de caminhos que eles mesmos decidem” (KOHAN, 2005, p. 4).

Tal raciocínio conversa com os princípios do Conectivismo e com as possibilidades de imersão da NT, onde o aluno poderá escolher os caminhos que irá seguir para descobrir o conteúdo distribuído de maneira não linear. Imersos na narrativa, estimulados a continuarem conectados, estes podem construir seus próprios espaços de compartilhamento de conteúdos produzidos de forma colaborativa. O professor desempenharia papel de orquestrador dos acessos ao conteúdo que podem ser construídos a partir de franquias midiáticas sugeridas pelos próprios estudantes.

Como proposto por Orofino (2005), a instituição de ensino pode e deve assumir um papel responsável pela resposta social ao consumo das mídias. A partir dos tipos de mediações destacados pela autora em sua obra “Mídias e medição escolar”, a partir da proposta de múltiplas interações (individual, situacional, institucional e vídeo-tecnológica), torna-se pertinente considerar o espaço da escola (nesta pesquisa, a universidade) como um cenário de várias mediações (dentro e fora da sala de aula, no dia a dia dos estudantes), um “local de encontro de muitas culturas”. Assim, é preciso assumir o papel educativo da escola nos processos de mediação estimulando o debate social sobre os meios de comunicação na busca pela ressignificação dos conteúdos e a produção de uma resposta criativa à mídia (OROFINO, 2005. p. 64-65).

Acreditar na capacidade da construção do conhecimento de forma colaborativa, bem como no compartilhamento deste por meio de novas interfaces e plataformas, é assumir o papel de educador em tempos contemporâneos. Esta pesquisa busca construir uma relação entre a transmídiação de conteúdo por meio de uma Educação Aberta, promovendo a aprendizagem colaborativa dentro do ciberespaço.

O movimento para Educação Aberta está sujeito às condições materiais, o que inclui as instituições, sistemas e recursos educacionais disponíveis. Depende igualmente de práticas abertas, de uma cultura que promova o compartilhamento e a transparência. Práticas e recursos interagem para formar, ou podem partir de novos ambientes educacionais. (AMIEL, 2012, p. 19-20)

A Educação Aberta corrobora com os conceitos explorados nesta pesquisa e viabiliza uma relação entre seus recursos e a linguagem utilizada pela NT. O termo Educação Aberta é empregado em diversos contextos, estes envolvem desde práticas mais tradicionais até outras mais recentes, podendo não fazer uso exclusivo de Recursos Educacionais Abertos (REA). “A utilização de recursos educacionais abertos é mais uma maneira de se fazer educação aberta” (SANTOS, 2012, p. 71).

Faz-se então necessário compreender que, promover tal abertura na educação dentro do ciberespaço é fazer uso de uma série de métodos que garanta ao estudante maior acessibilidade à educação. Os REA, tal como definidos pela Unesco (2011), 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”. Em suma, um recurso de livre acesso e edição, podendo ser remixado e disponibilizado para que este processo continue a se repetir na rede.

A Educação Aberta possui um conjunto de práticas que a caracteriza, estas carregam aspectos exclusivos a depender do contexto. Tais práticas estão pautadas nos itens a seguir:

- a liberdade do estudante decidir onde estudar, podendo ser de sua casa, do seu trabalho ou até mesmo da própria instituição de ensino e/ou polos de aprendizagem;
- a possibilidade de se estudar por módulos, acúmulo de créditos ou qualquer forma que permita ao estudante aprender de forma compatível com o ritmo necessário para seu estilo de vida;
- a utilização da autoinstrução, com reconhecimento formal ou informal da aprendizagem por meio de certificação opcional;
- a isenção de taxas de matrícula, mensalidades e outros custos que seriam considerados uma barreira ao acesso à educação formal;
- a acessibilidade dos cursos para alunos portadores de alguma deficiência física, bem como dos que têm alguma desvantagem social;
- a provisão de recursos educacionais abertos, utilizados tanto na educação formal quanto na informal (SANTOS, 2012, p. 72).

Quanto a legislação, Rossini e Gonzalez (2012, p. 57-62) destacam quatro espaços de debate sobre REA no País: o Plano Nacional de Educação, o projeto de Lei Federal nº 1.513 de 2011, o projeto de Lei Estadual nº 989 de 2011 do Estado de São Paulo e o Decreto nº 52.681/2011 da Cidade de São Paulo. Entretanto, todos estes citados estão voltados para as práticas de REA na rede pública (seja ela de responsabilidade federal, estadual ou municipal).

No ensino superior, a prática da Educação Aberta está atrelada às universidades abertas. Estas “podem apresentar características diferentes, com um grau de abertura variado e enfoque em diferentes fatores” (SANTOS, 2012, p. 77). A flexibilidade no processo admissional e a isenção dos custos na educação formal são duas das características mais importantes nestas instituições. No Brasil há, desde 2005, a Universidade do Brasil, que proporciona educação acessível e sem custos por meio da rede pública de educação a distância.

Santos (2013), afirma que adesão aos REA na educação superior no Brasil, mesmo com o compromisso das universidades com pesquisa e

desenvolvimento, ainda está em fase inicial, carecendo de promoção para uma conscientização no setor. A autora recomenda ações de incentivo quanto a utilização de REA nas instituições particulares, posto que estas são responsáveis pela maior parte da oferta de educação superior no Brasil. É recomendado ainda que instituições de ensino superior colaborem tornando abertos seus recursos educacionais.

No que se refere aos direitos, todo material produzido (incluindo site e recursos) deve ser identificado como material sem fins lucrativos, sendo um objeto de estudo em pesquisa acadêmica e distribuído através de licenças abertas *Creative Commons*, conforme recomendado por Santos (2013, p. 72), “os direitos de propriedade intelectual dos repositórios existentes sejam alinhados com licenças livres para garantir a consistência dos direitos de uso, distribuição, e adaptação dos” REA.

Como conteúdo educacional, desenvolvimento e aplicação, esta pesquisa tem como base a disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos (FAS) ofertada pela Universidade Tiradentes (Unit) na modalidade online. Assim, uma vez que as teorias que fundamentam esta pesquisa foram apresentadas, antes de alcançar a prática, fez-se necessário um breve estudo de caso da disciplina. O subitem seguinte busca apresentar a instituição de ensino em que a disciplina é ofertada, bem como investigar o progresso e o funcionamento da disciplina.

3.2 A disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos

A fim de entender o funcionamento da disciplina, bem como o surgimento desta e seu progresso, o pesquisador realizou um breve estudo de caso. Para isso é de grande relevância para esta pesquisa conhecer o processo de implementação das disciplinas online, o sistema utilizado nos ambientes virtuais de aprendizagem e como está configurada a modalidade de ensino da disciplina.

Segundo Yin (2001), o estudo de caso justifica-se quando as situações analisadas são contemporâneas e abrangentes; o corpo teórico disponível é insuficiente para estabelecer relações de causa e efeito; o fenômeno não pode ser estudado fora do seu contexto sem perda de utilidade da pesquisa; o foco maior é na compreensão dos fatos; não se possui controle sobre eventos/comportamentos dos fatos/pessoas envolvidas na pesquisa.

Fundada na cidade de Aracaju em 1962 por Jacinto e Jouberto Uchôa de Mendonça (pai e filho, respectivamente), a Universidade Tiradentes³⁰ é uma instituição privada de ensino superior com atuações na modalidade presencial nos estados de Sergipe, Alagoas (por meio do Centro Universitário Tiradentes) e Pernambuco (por meio da Faculdade Integrada de Pernambuco), e no modelo de educação a distância (EAD) nesses estados e também na Bahia (BA). O início da implantação do EAD na instituição deu-se no ano de 2000, sendo a Unit a primeira a oferecer esta modalidade de ensino no estado de Sergipe (MENDONÇA; SILVA, 2012, p. 312).

Em 2000, por meio de um curso de extensão online em Gestão Hoteleira, a Unit tem sua primeira experiência com EAD (CYSNEIROS; LINHARES, 2006). A aprovação necessária para a criação do Núcleo de Educação a Distância foi emitida pelo Conselho Superior de Administração (Consad) apenas em 2002, por meio da Resolução nº. 03/00, considerando a decisão do Conselho Superior de Ensino Pesquisa e Extensão (Consepe) no Parecer nº. 04/00, de 09/03/00. Segundo Katiane T. S. Santos (2012, p. 6), “o primeiro curso de graduação EAD ofertado pela Unit foi o curso de Letras Português no ano de 2004 e o primeiro curso lato Sensu, Direito Educacional em 2006”.

No primeiro semestre de 2002, foram ofertadas as primeiras disciplinas online. “Essas disciplinas faziam parte do núcleo comum da maioria dos cursos da instituição: Filosofia, Língua Portuguesa I e Introdução à Informática” (SANTOS, 2012, p. 7). Seis anos após, em 2008, as disciplinas online ofertadas para os cursos de graduação já passavam do dobro, sendo oito no total. A divisão da carga horária das disciplinas era: 20% de encontros presenciais, 30% de tutoria e 50% de estudo individual.

Conforme Katiane T. S. Santos (2012, p. 7), até então os canais comunicacionais entre professor e aluno eram por meio de: “Discagem Direta Gratuita (DDG), Fax, e-mail, fórum, chat, Web Conferencia (realizada pela primeira vez em novembro de 2007) e material didático virtual”. As mudanças chegam em 2009, definindo as características (em sua maioria) presentes até os dias atuais.

³⁰ Na época de sua fundação a instituição chamava-se Ginásio Tiradentes (MENDONÇA; SILVA, 2012, p. 15).

A partir de 2009, até os dias atuais, as disciplinas online passaram por uma reestruturação, novo Ambiente Virtual de Aprendizagem, novo canal de comunicação, que passou a ser exclusivo pela comunicação via Ambiente Virtual e presencial, nova estrutura da disciplina, avaliação e material impresso. [...] as disciplinas online ofertadas atualmente fazem parte do núcleo das disciplinas comuns e/ou universais: Metodologia Científica, Fundamentos Antropológicos e Sociológicos, Filosofia e Cidadania e Língua Brasileira de Sinais. Os canais de comunicação utilizados para o acompanhamento, hoje, entre professor e aluno são: ambiente virtual de aprendizagem (fale conosco, e-mail, fórum, chat, podcast, vídeos, entre outros), videoconferência, material impresso e encontro presencial (SANTOS, 2012, p. 7).

Também em 2009, a Unit passa a utilizar o sistema Dokeos para gerenciamento de cursos baseado no software Claroline. O sistema foi desenvolvido pela Université Catholique de Louvain e permite a customização do ambiente e pôde ser adaptado pela universidade. Tal implantação possibilitou a construção de um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) mais atrativo que os anteriores. Dentre os novos recursos implantados estão: autoria; facilidade de acesso; navegação; fale conosco; links externos; arquivos para download; FAQ; fórum; multimídia; mural de Avisos; biblioteca online; Objetos de Aprendizagem; perfil do aluno; meu progresso (SANTOS, 2012, p. 9).

Até o primeiro semestre de 2014, conteúdos e avaliações eram divididos em Unidade I e II. Os conteúdos eram dispostos no AVA (por meio de *podcasts*, vídeos, objetos virtuais de aprendizagem e rotas de aprendizagem) e em material didático impresso. O processo de avaliação de cada unidade era composto por uma Medida de Eficiência (disponível no AVA até um prazo amplamente divulgado) — composta por cinco questões corrigidas automaticamente pelo AVA, valendo dois pontos — e uma Prova Presencial — composta por sete questões, sendo cinco objetivas (valendo um ponto cada) e duas dissertativas (valendo um ponto e meio cada).

O segundo semestre de 2014 trouxe melhorias no AVA, oferecidas pela implantação da nova plataforma *Desire2Learn* – D2L³¹. A D2L é utilizada por instituições australianas, norte-americanas e europeias. Dentre as melhorias no AVA estão: repositório de aprendizagem (possibilitando o compartilhamento de material pelo professor), opção de idiomas, acesso a prova digitalizada, compartilhamento de

³¹ Disponível em: <<http://www.unit.br/blog/destaque/estande-ava-divulga-novo-ambiente-virtual/>>. Acesso em: 29 dez. 2014.

conhecimento com os demais estudantes. O AVA também passa a ter um acesso melhor a partir de navegadores dos dispositivos móveis e interface *touch screen*.

Ainda a partir do mesmo período foi adotada uma nova organização das atividades das disciplinas online que, conforme observações do pesquisador, esta e disposta da seguinte maneira:

Unidade I:

- Produção de Aprendizagem Significativa (PAS): trabalho elaborado pelo estudante a partir de aprendizagem, dos conteúdos trabalhados e das competências desenvolvidas nas Ações I e II de estudo da PAS, disponibilizadas no AVA, com valor de sete pontos e postado individualmente no AVA, para fins de correção pelo docente, no prazo determinado, considerando critérios de correção divulgados na proposta da PAS;
- Medida de Eficiência: mecanismo de avaliação processual do desempenho do estudante no AVA, composto de: Avaliação de Autoaprendizagem e aferição do progresso de Participação no AVA.

Unidade II:

- Prova Presencial: prova presencial realizada, na II Unidade Programática, composta por cinco questões objetivas e duas dissertativas relacionadas aos conteúdos e competências trabalhados nas ações 3 e 4 da PAS, totalizando sete pontos;
- Medida de Eficiência: aplicado novamente seguindo a configuração utilizada na Unidade I.

Para a composição da nota da Medida de Eficiência, o estudante deve ter realizado:

- Avaliação de Aprendizagem: questionário disponível no AVA, composto por cinco questões objetivas referentes ao tema estudado, selecionadas randomicamente pelo sistema, valendo um

ponto por tema. A correção é realizada de forma automática pelo AVA, a partir de critérios cadastrados pelo docente;

- Participação no AVA: aferição do progresso do estudante na Unidade Programática, de acordo com as atividades realizadas pelo estudante no AVA, considerando os seguintes percentuais de participação:

0% a 39% = não pontua;

40% a 49% = 0,4 ponto;

50% a 59% = 0,5 ponto;

60% a 69% = 0,6 ponto;

70% a 79% = 0,7 ponto;

80% a 89% = 0,8 ponto;

90% a 100% = 1 ponto.

Na Tabela 1 é possível acompanhar a evolução no número de alunos matriculados nas quatro disciplinas online comuns e/ou universais no período de utilização do sistema Dokeos no AVA da instituição (2009.2 até 2014.1):

Tabela 1 - Evolução do número de Matrículas OnLine nas Disciplinas Online

Evolução das Disciplinas Online - UNIT										
	2009.2	2010.1	2010.2	2011.1	2011.2	2012.1	2012.2	2013.1	2013.2	2014.1
<i>Metodologia Científica</i>	1730	2275	1205	3683	2192	4.029	1.975	4.237	2.202	4.120
<i>Fundamentos Antropológicos e Sociológicos</i>	723	776	1763	1433	3359	2.437	3.850	2.369	4.291	2.783
<i>Filosofia e Cidadania</i>		315	700	2056	1262	2.735	1.833	3.076	1.857	3.316
<i>Libras</i>		225	739	1074	1123	646	878	966	1.226	1.330
<i>Total</i>	2453	3591	4407	8246	7936	9.847	8.536	10.648	9.576	11.549

Fonte: Tabela enviada por e-mail³² pela Coordenação das Disciplinas OnLine.

Como é possível verificar na Tabela 1, a disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos (FAS) ocupa a segunda posição dentre as disciplinas com o maior número de alunos matriculados, ficando atrás apenas da disciplina Metodologia Científica (obrigatória no primeiro período para todos os cursos).

³² E-mail disponível em Anexo I.

Por ser uma disciplina universal, FAS está presente na matriz curricular de 90% dos cursos presenciais da Unit, estando também na matriz dos cursos a distância em outro formato.

A disciplina Fundamentos Antropológicos e Sociológicos consta no rol das disciplinas consideradas universais por possibilitar a quem a ela se dedique a construção de utensílios mentais que favorecem a compreensão do homem enquanto ser cultural e social, bem como da sua relação com a sociedade e tudo que dessa relação decorre. Alicerçar a compreensão, a reflexão, e por vezes a intervenção de profissionais preocupados com a sociedade é por certo a principal justificativa desta disciplina. (BARRETO, 2012, p. 6)

Segundo relatórios gerados pelo Sistema de Controle Acadêmico no final do segundo semestre de 2014 (22/12/2014) — período em que houve intervenção desta pesquisa — a disciplina FAS teve 3560 alunos regularmente matriculados naquele momento. Ou seja, não considerando os alunos que trancaram a matrícula (na disciplina, ou em seu respectivo curso).

Na Tabela 2 é possível verificar a distribuição destes alunos por campus em Sergipe:

Tabela 2 - Matrículas OnLine na Disciplina FAS - 2014/2º Semestre

Matrículas OnLine na Disciplina FAS por Campus – 2014/2º Semestre	
Campus Aracaju/Centro	106
Campus Aracaju/Farolândia	3044
Campus Estância/SEDE	144
Campus Itabaiana	148
Campus Propriá	118
Total de alunos matriculados	3560

Fonte: Relatório gerado pelo Sistema de Controle Acadêmico da Unit. Disponível em Anexo I.

O número expressivo (equivalente a 85,50%) de alunos matriculados oriundos do campus Aracaju/Farolândia, deve-se aos 46 cursos nos quais a disciplina foi ofertada no semestre, uma vez que a disciplina está presente na matriz curricular do segundo período da maioria dos cursos. Na Tabela 3 é possível visualizar como ocorreu a distribuição por cursos:

Tabela 3 - Matrículas por Curso na Disciplina FAS - 2014/2º Semestre

Matrículas OnLine na Disciplina FAS por Curso – 2014/2º Semestre	
Curso	Matrículas
História – Noite	49
Letras-Inglês – Noite	57
Administração – Manhã	52
Administração – Noite	86
Arquitetura e Urbanismo – Manhã	113
Arquitetura e Urbanismo – Tarde/Noite	104
Biomedicina – Noite	37
Biomedicina – Tarde	50
Ciências Biológicas – Bacharelado – Manhã	42
Ciências Biológicas – Licenciatura – Noite	46
Ciências Contábeis – Noite	40
Comunicação Social – Jornalismo – Noite	39
Comunicação Social – Publicidade- Noite	48
Design Gráfico – Manhã	43
Direito – Noite	219
Direito – Vespertino	193
Educação Física – Bacharelado – Manhã	50
Educação Física – Bacharelado – Noite	93
Educação Física – Licenciatura – Manhã	54
Educação Física – Licenciatura – Noite	44
Enfermagem – Manhã/Tarde	109
Enfermagem – Tarde/Noite	88
Engenharia Ambiental – Noite	46
Engenharia Civil – Manhã	97
Engenharia Civil – Noite	147
Engenharia de Petróleo – Manhã	97
Engenharia de Petróleo – Noite	91
Engenharia de Produção – Manhã	46
Engenharia de Produção – Noite	44
Engenharia Elétrica – Manhã	24
Engenharia Elétrica – Noite	33

Matrículas OnLine na Disciplina FAS por Curso – 2014/2º Semestre	
Curso	Matrículas
Engenharia Mecatrônica – Manhã	39
Engenharia Mecatrônica – Noite	38
Farmácia – Manhã	51
Farmácia – Noite	45
Fisioterapia – Manhã	54
Fisioterapia- Tarde	52
Gestão de Recursos Humanos – Noite	39
Matemática – Licenciatura – Noite	43
Nutrição – Manhã	92
Nutrição – Noite	89
Odontologia – Integral	55
Petróleo e Gás- Noite	35
Psicologia – Manhã	49
Psicologia – Noite	54
Radiologia	41
Serviço Social – Noite	43
Sistemas de Informação – Noite	49
Administração – Noite	48
Direito – Noite	49
Enfermagem – Tarde	47
Administração – Noite	56
Direito – Noite	92
Administração – Noite	57
Direito – Noite	61

Fonte: Relatório gerado pelo Sistema de Controle Acadêmico da Unit. Disponível em Anexo I.

Com base na Tabela 3 é possível apontar os quatro cursos presenciais com maior número de discentes na disciplina online FAS: 1º) Direito, com 412 alunos (equivalente a 13,53% do total de discentes do campus Aracaju/Farolândia); 2º) Engenharia civil, com 244 alunos (equivalente a 8,01% do total de discentes do campus Aracaju/Farolândia); 3º) Arquitetura e Urbanismo, com 207 alunos (equivalente a 6,80% de discentes do campus Aracaju/Farolândia); e 4º)

Enfermagem, com 197 alunos (equivalente a 6,47% de discentes do campus Aracaju/Farolândia).

Apesar de fazer parte da modalidade EAD e estar aos cuidados do Núcleo de Educação a Distância da instituição, as disciplinas online podem constituir uma modalidade derivada, a Educação OnLine, ou *e-Learning* para alguns (SANTAELLA, 2013). Para Edméa Santos (2014, p.63), o “conceito de educação online como um evento da cibercultura e não apenas como uma modalidade do EAD”. A característica mais forte desta modalidade são os AVA, considerados uma melhoria dos sites de *e-Learning* surgidos nas décadas 1970-1980. Nesta modalidade as interfaces digitais mediam um conjunto de ações de ensino-aprendizagem.

A educação online não é simplesmente sinônimo de educação a distância. A educação online é uma modalidade de educação que pode ser vivenciada e exercitada tanto para potencializar situações de aprendizagem mediadas por encontros presenciais; a distância, caso os sujeitos do processo não possam ou não queiram se encontrar face a face; ou híbridos, quantos os encontros presenciais podem ser combinados com encontros mediados por tecnologias telemáticas (SANTOS, 2014, p. 55).

Ainda conforme posto por Edméa Santos (2014, 55-56), no EAD há o afastamento físico entre aluno e professor e, por sua vez, “seus dispositivos e narrativas de formação”. Enquanto na Educação OnLine os alunos, mesmo estando geograficamente distantes, estão “juntos e próximos” em potência, compartilhando informações, “seus dispositivos e narrativas formação” por meio da “mediação tecnológica das e com as interfaces de conteúdos hipertextuais disponíveis no ciberespaço a partir do AVA”.

Entretanto, a Educação OnLine não é definida pelo AVA, bem como as NT não são definidas pela Galáxia de Conceitos (apresentada no início desta dissertação). Ambas dependem do engajamento dos sujeitos envolvidos, de interação entre estes e as interfaces, troca de informações e colaboração para construção e aquisição de conhecimento. Expandir os conteúdos para além do AVA de maneira colaborativa, proporcionando novas experiências e promovendo interação, é uma das propostas desta pesquisa.

Os dados obtidos por meio deste estudo de caso, apresentado nesta seção, possibilitou o desenvolvimento e aplicação das próximas etapas desta

pesquisa. Qual recurso do AVA utilizar, o momento e o que esperar dos resultados obtidos. O progresso das disciplinas online da Unit mostra a preocupação da instituição em adequar-se aos desenvolvimentos comunicacionais. Contudo, foi observado que o NEAD não faz uso de Educação Aberta, o que poderia proporcionar uma aprendizagem mais envolvente ao aluno da instituição.

3.3 Esboços de uma história original

O REA, inicialmente esboçado para esta pesquisa, baseava-se no conteúdo do livro didático escrito por Raylane A. D. N. Barreto (2012), também professora (e titular no início desta pesquisa) da disciplina FAS. O livro é composto por duas partes (referentes a primeira e segunda unidade), com dois temas cada, sendo estes ainda divididos em quatro conteúdos. O objeto de aprendizagem *a priori* proposto, contemplou a primeira parte do conteúdo, “A Antropologia e a Sociologia como Ciências”. Este objeto, ao ser cocriado pelo aluno, poderia ser compartilhado em rede com licença aberta, caracterizando assim um REA.

Os roteiros³³ foram construídos durante reuniões com a professora Barreto, nas quais foi apresentado o universo ficcional, bem como mitologia e características do personagem para que elementos da franquia estivessem presentes na história. Decidiu-se que a narrativa contada teria início com o surgimento do herói – assim como nas HQs do Superman –, a fim de introduzir o personagem.

Em seguida, o herói seria apresentado na universidade, adquirindo os conhecimentos que, posteriormente, servem de conexão entre conteúdo programático e narrativa original. Nesse momento, a história carrega influências de “*Smallville*”, seriado que popularizou o herói no início dos anos 2000 e que fez uso de narração transmídia. Aproveita-se as brechas deixadas no seriado para mostrar um Clark ainda estudante e reflexivo.

Na segunda parte, já como Superman, o herói se depara com situações que o levam a refletir sobre a sociedade brasileira e seus problemas. Enquanto o roteiro era desenvolvido, notou-se uma enorme semelhança entre o “Superman da

³³ Roteiros disponíveis na seção Apêndice I.

disciplina FAS” e o Superman da *graphic novel*³⁴ “*Peace on Earth*” (“Paz na Terra”, 1999), de Paul Dini (roteiro) e Alex Ross (roteiro e arte). Esta obra combina aspectos de HQ e livros ilustrados, pois não apresenta falas em balões ou onomatopeias³⁵ (uma estética semelhante foi adotada na criação dos esboços³⁶), além de trazer uma arte realista.

Diferente das outras histórias do Homem de Aço, em “Paz na Terra” ele não enfrenta super-vilões, mas sim um dos maiores problemas da Terra: a fome. O Superman de Ross e Dini (1999) sente-se desconfortável ao se deparar com um Natal de fome nas ruas de Metrópoles, enquanto muitos festejam em suas casas. O herói lembra da frase: “a carência é profundamente sentida, e a abundância, festejada”, do escritor inglês Charles Dickens, e, após uma análise da situação, conclui que, os recursos para a alimentação de todos existem, porém falta a iniciativa de um herói para distribuí-los aos necessitados. Superman então decide ser este herói.

Elementos narrativos como os descritos acima (lembranças de autores e conclusões chegadas a partir de reflexões) foram utilizados para mediar o conteúdo da disciplina na segunda parte do objeto virtual de aprendizagem. Outro elemento utilizado e que também está presente na *graphic novel* é a representação de localidades reais. Lugares como Rio de Janeiro, Casa Branca e África estão presentes em “Paz na Terra”.

O material pré-elaborado tinha em sua essência características de uma *fanfic* que, por sua vez, carrega conceitos presentes na NT, utilizado como REA – à luz do conceito “conteúdo aberto” de David Wiley, de 1998, pensado para toda sorte de tipos de conteúdos, sejam músicas, vídeos, sons e textos (OKADA, 2011, p. 4) – a fim de alcançar novos expectadores, estes, alunos.

Entretanto, a partir deste ponto, a pesquisa passa por uma adaptação. O projeto traçado por esta pesquisa consistia em: criar objetos virtuais de aprendizagem (OVA) que seriam aplicados dentro do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) da Unit. Roteiros e esboços foram desenvolvidos para que, através de recursos disponíveis no Núcleo de Educação a Distância (NEAD), fosse

³⁴ Também conhecido como romance gráfico, é um tipo de livro, normalmente contando uma longa história através de arte sequencial. O termo é usado para definir as distinções subjetivas entre um livro e outros tipos de HQs.

³⁵ Figura de linguagem na qual se reproduz um som com um fonema ou palavra.

³⁶ Esboços de arte disponíveis em Apêndice II.

elaborada uma HQ interativa, onde alunos poderiam somar a história com falas, pensamentos e conclusões. A HQ poderia ainda ser convertida num arquivo com licença aberta (o que caracterizaria REA).

Infelizmente, no trâmite para o setor jurídico, o projeto esbarrou no alto valor na aquisição dos direitos autorais do personagem Superman (o que validaria a criação e circulação de um material autoral baseado no herói). Assim, o projeto do OVA foi retido e teve seu desenvolvimento paralisado por ser considerado inviável.

Segundo os profissionais do setor, mesmo tratando-se de um recurso de licença aberta e sem fins lucrativos, a instituição é particular e o aluno precisa estar matriculado na disciplina para acessar os OVA – ou seja, comercializaria indiretamente o material desenvolvido nesta pesquisa –, sendo necessário a aquisição dos direitos sobre o Superman (e elementos ficcionais ligados ao personagem) para a produção.

Outra variação significativa para esta pesquisa deu-se na disciplina online FAS e no AVA da instituição. No segundo semestre de 2014 (2014.2), selecionado para aplicação do recurso desenvolvido a partir desta pesquisa, mudanças no ambiente, além de novos livros e corpo docente são instauradas na disciplina aqui estudada. O material didático, em sua terceira edição, apresenta uma nova distribuição de conteúdo. Matos e colaboradores (2014, p. 4-5) reorganizam os conteúdos em duas unidades correspondentes à Antropologia (Parte 1) e Sociologia (Parte 2). Esta é uma abordagem diferente da apresentada por Barreto (2012), que, por sua vez, buscava relacionar ambas as áreas a cada tema discutido.

Os acontecimentos descritos nos parágrafos acima descartaram a aplicação do OVA esboçado inicialmente para esta pesquisa, porém não anulam o engajamento investido no processo de sua elaboração. As experiências narradas aqui passaram a tornar-se aporte para a construção de uma nova estratégia fundamentada nos conceitos discutidos até então.

3.4 A técnica *Super Heroes*

Como já colocado na primeira seção desta dissertação, o exercício de transmediar um conteúdo, seja ele de caráter educacional ou para o entretenimento, promove o engajamento por parte de seus espectadores, uma vez que estes se tornam coautores. No decorrer da criação do OVA (que seria inserido no AVA da

disciplina FAS), notou-se que é possível promover um engajamento pautado na aprendizagem colaborativa. Isto porque o pesquisador precisou estudar o conteúdo da disciplina a fim de construir uma expansão deste por meio do personagem Superman. Assim, uma vez que o OVA foi abortado e não aplicado, para analisar as possibilidades educacionais da transmediação do personagem Superman, esta pesquisa toma um novo rumo: promover a cocriação de novas histórias do Superman pautadas no conteúdo da disciplina dentro do AVA da disciplina FAS.

Certo de que para contemplar os conceitos presentes na NT é preciso que o conteúdo original possua um universo ficcional com personagens e elementos que permitam expandir a narrativa a partir de outra mídia, tomou-se como pano de fundo a história de “Paz na Terra”. História original do Homem de Aço que se assemelha com material pré-desenvolvido inicialmente pela professora Raylane Barreto e que serviria de referência para a equipe do NEAD da Unit na produção do OVA.

O procedimento para a aplicação desta nova etapa da pesquisa é oriundo da área da Criatividade, a técnica *Super Heroes* (Super-heróis) para a solução de problemas. A técnica desenvolvida pelos consultores Steve Grossman e Katherine Catlin em 1985 e apresentado no 31º Encontro Anual de Resolução Criativa de Problemas³⁷, propõe que membros de grupos assumam a identidade de vários super-heróis e usem perspectivas dos personagens para incitar ideias. O parágrafo introdutório da técnica no livro “*101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving*” (não publicado no Brasil) do Ph.D. Arthur VanGundy (2005, p. 325), diz:

“Olha! Para cima no Céu! É um pássaro! É um avião”. Estas palavras, as quais descrevem o super-herói Superman, podem evocar memórias de infância de super atos e proezas — dias em que um personagem de fantasia poderia vir em nosso socorro. Então nós crescemos e aprendemos que os nossos super-heróis são imaginários e poderão não estar sempre lá para nós. Bem, não se preocupe. Os Super-Heróis voltaram! E agora eles podem nos ajudar a resolver alguns problemas do mundo real (tradução nossa)³⁸.

³⁷ Nome original do evento: *31st Annual Creative Problem Solving*.

³⁸ “Look! Up in the Sky! It's a bird! It's a plane!” These words, which describe the super hero Superman, may evoke childhood memories of super deeds and exploits — days when a fantasy character could come to our rescue. Then we grew up and learned that our super heroes are imaginary and may not always be there for us. Well, fret not. The Super-Heroes have returned! And now they can help us solve some real-world problems”.

Nota-se que o autor escolheu ninguém menos que o Homem de Aço para ilustrar a introdução da técnica. O autor ainda corrobora com o que foi postulado por Jenkins (2009) ao fazer referência ao apelo emocional que o personagem carrega, uma das principais características de uma NT. Em seguida, concluindo o parágrafo, expõe o potencial que possibilita a utilização da técnica na disciplina FAS, trazer o herói para solucionar problemas do mundo real.

Entretanto, em seu formato original, a técnica *Super Heroes* não atenderia ao cenário em que esta pesquisa está inserida. VanGundy (p. 325-328) descreve a técnica como geradora de ideias dentro de pequenos grupos presenciais (de quatro a sete pessoas); duração máxima de 75 minutos; cada participante deve assumir o papel de um herói, assumindo sua identidade; cada participante deve escrever o nome do herói atrás do pescoço; as ideias devem ser escritas em pequenos papéis e expostas em um *flip-chart* para avaliação do grupo; uma discussão em grupo deve escolher as melhores ideias e adaptá-las para a solução do problema enfrentado, esta deve ser feita com base em perguntas específicas.

A proposta desenvolvida por esta pesquisa é uma adaptação da técnica *Super Heroes*, voltada para aplicação em ciberespaço, pautada no conceito de NT e com fins pedagógicos, para a expansão de histórias protagonizadas por super-heróis, tendo como plano de fundo o conteúdo de uma determinada disciplina. As adaptações feitas para esta pesquisa são as seguintes:

- A) O conteúdo escolhido deve permitir a criação de histórias fictícias criadas a partir da perspectiva do super-herói;
- B) A nova história deve ser a expansão de uma já existente e esta deve ser previamente apresentada aos alunos. Esta deve ter uma relação com o conteúdo da disciplina em que a técnica será aplicada;
- C) Para obter coesão na produção não é indicado um grande número de personagens, uma vez que cada aluno deverá ter a perspectiva de todos os envolvidos na história;
- D) A aplicação não pode limitar-se a espaço físico, uma vez que estamos trabalhando com sujeitos ubíquos, habitantes também do ciberespaço;
- E) O papel do professor é introduzir e conduzir o processo, interferindo apenas na orientação dos alunos no desenvolvimento da história;

- F) Não há uma avaliação. O objetivo é produzir uma história de forma colaborativa a fim de promover experiências do aluno com o conteúdo da disciplina;
- G) As histórias produzidas devem ser livres. Podendo ser remixadas e compartilhadas.

As adaptações feitas corroboram com os conceitos apresentados nesta pesquisa e fazem da técnica *Super Heroes* aplicável no exercício da transmídiação de conteúdos educacionais construídos colaborativamente. Para isto, o professor deve estimular o engajamento dos alunos e aplicar a técnica (preferivelmente) em espaços abertos, também acessíveis por dispositivos móveis.

Dentre as vantagens de utilizar a *Super Heroes* em ambientes virtuais está a não necessidade de se trabalhar com a produção de imagens ou mídia mais elaboradas. Um filme, um desenho animado, um jogo, ou (como é o caso desta pesquisa) uma HQ, pode ter sua narrativa expandida/transmidiada por meio de texto, uma ficção criada sem fins lucrativos (FIC). Neste momento, é pertinente considerar o conceito de Inteligência Coletiva (LÉVY, 1993) no qual o conhecimento de um determinado assunto é construído a partir do envolvimento das muitas partes presentes no processo de comunicação, é esta interação que garante a compreensão ampliada de um determinado produto cultural oferecido.

Trabalhar com os personagens sem fins lucrativos, não utilizando imagens e para fins educacionais, é uma saída para utilizar, porém não demasiadamente, obras preservadas por direitos autorais. Indica-se a utilização de referências de toda a mídia utilizada como base para a geração de novas histórias. Mídias originais mais elaboradas como animações, HQs e curtas-metragens entram para o *hall* das produções de *fandom*, mas o educador pode vir a ter problemas futuros com as empresas detentoras dos direitos autorais. Imagens oficiais podem ser utilizadas para ilustrar as histórias, desde que estas também sejam referenciadas.

Conforme Cunha e Cruz et al. (2014, p. 70) a doutrina do *fair use* permite o acesso a obras disponíveis sem que seja necessário adquiri-las. Ainda segundo Cunha e Cruz et al., tal doutrina pode ser utilizada n que se refere ao uso de obras na Internet, “servindo para suprir uma lacuna legal que não é suficiente para regular os direitos autorais na era digital”. Por meio do *fair use* é possível estudar, copiar,

comentar, entre outros, uma obra protegida sem autorização expressa do autor da obra utilizada.

A partir desta nova metodologia, somada às concepções apresentadas, tornou-se possível traçar um novo caminho para a proposta baseada na educação aberta desenvolvida por esta pesquisa. Para isto foi preciso considerar o espaço virtual em que os recursos são disponibilizados. Conforme recomendado por Santos (2013, p. 74):

A tecnologia usada nos portais para disponibilização de conteúdos permite descarregar recursos digitais (fazer download) em diversos formatos, como áudio, vídeo ou PDF. [...] Entretanto, não foram encontradas ferramentas e programas comumente disponibilizados facilitam o descarregamento do conteúdo, a tarefa de carregar conteúdo (fazer upload) parecer ser mais controlada, com possibilidades restritas de compartilhamento. [...] seria interessante que eles fossem disponibilizados em código aberto para que a comunidade acadêmica possa contribuir com a sua pesquisa e desenvolvimento. Isso é condizente com a proposta do movimento “acesso livre” e com o espírito de colaboração de REA.

Tal considerações contrastam com o cenário em que esta pesquisa esteve inserida, posto que não houve disponibilidade dos direitos autorais do personagem Superman, nem a oferta de um espaço pela instituição (que neste caso seria o OVA) como o sugerido por Santos (2013). Desta maneira, coube também a esta pesquisa, a partir de então, verificar quais as possibilidades viáveis para um espaço que disponibilize e receba conteúdo, apoie a remixagem deste e incentive a coaprendizagem aberta (OKADA, 2014) a partir da transmídiação de narrativas por meio da técnica *Super Heroes*. Na seção seguinte é possível acompanhar como deu-se o desfecho desta pesquisa transmidiática, bem como a criação do espaço planejado com base nas concepções aqui apresentadas.

4 EXPERIMENTAÇÃO E RESULTADOS

Esta seção descreve a aplicação da técnica *Super Heroes* no fórum do AVA da disciplina FAS, seguida da apresentação das interações obtidas e a análise destas. Os critérios de análise utilizados são provenientes dos conceitos discutidos nas seções anteriores. A partir dos resultados obtidos, o pesquisador retorna à disciplina FAS para uma comparação com os dados apresentados no estudo de caso. A seção culmina na elaboração de um novo site para a promoção da educação colaborativa por meio da técnica *Super Heroes*, o Superedu.co. Para isto, além das concepções apresentadas, fez-se necessário compreender melhor a coaprendizagem (OKADA, 2014), os procedimentos para a criação de um site, a licença *Creative Commons* e algumas noções de interface.

4.1 Aplicação da técnica *Super Heroes* na disciplina FAS

Uma vez compreendido o cenário midiático em que os sujeitos contemporâneos estão inseridos, bem como a franquia Superman pode contribuir na criação de histórias colaborativas, esta pesquisa agora pousa em seu momento de experimentação da técnica *Super Heroes* dentro do AVA da Unit. Para isto, fez-se necessário buscar conceitos da Educação que corroborem com a Educação Aberta, além de entender o funcionamento da disciplina online FAS. O objetivo é verificar quais interações podem ser alcançadas ao fazer uso da transmidiação na disciplina, para, posteriormente, construir uma proposta pautada na Educação Aberta, esta, adequada à situação verificada na disciplina.

Como dito na seção anterior, a proposta de aplicação de um OVA idealizado e concebido pela instituição foi descartada, porém esta fomentou o desenvolvimento de uma nova proposta. Tal proposta precisou atender aos conceitos principais apresentados nesta pesquisa e não infringir a utilização de direitos do personagem Superman. Desta forma, optou-se pela utilização da transmidiação da narrativa por meio do texto. Dentre os recursos disponíveis para esta aplicação, o AVA oferece o fórum: a partir de uma discussão iniciada pelo

docente, os discentes dão continuidade através de comentários. Os seguintes procedimentos também foram adotados para a aplicação:

- A) Os alunos tiveram contato com a história “Paz na Terra” por meio de um link que os levaram para um site que não possui caráter educacional, nem vínculo com esta pesquisa ou com a instituição de ensino;
- B) O enunciado da atividade não possuiu mais que dois parágrafos de texto, na tentativa de ser claro e objetivo no que propunha;
- C) Os alunos não foram avisados de que a atividade compunha uma pesquisa de mestrado, nem sobre o que seria NT ou REA.

O ideal para esta aplicação seria a utilização de redes sociais na transmediação da história. Além de mais acessibilidade, a aplicação poderia cativar mais a atenção dos alunos com a utilização de material autoral. Imagens e vídeos, possuem compartilhamento livre dentro de redes sociais. Contudo, o pesquisador não teria como avisar aos discentes sobre a existência do exercício.

O pesquisador não teve acesso ao AVA como docente, visitante ou discente matriculado na disciplina, desta maneira, coube as professoras postarem o exercício no fórum e acompanharem o desenvolvimento ao longo dos dias. O exercício foi postado em 5 de dezembro 2014 — sexta-feira que precede a última semana de atividades na disciplina —, e ficou no ar até 16 de dezembro —final do semestre letivo. A escolha deste período foi estratégica para a aplicação, uma vez que a interação do aluno não atribuiria nota, a expectativa era alcançar participantes voluntários.

Em visitas prévias, feitas pelo pesquisador, ao NEAD, as professoras Patrícia Santos Silva, Enedina Maria Soares Couto, Lidia Marcelle Arnaud Aires e Lavinia Souza Cruz — responsáveis pela disciplina e também autoras do material didático adotado a partir do segundo semestre de 2014 — foram apresentadas à obra “Paz na Terra”, à proposta da pesquisa e também à técnica *Super Heroes*. A execução da pesquisa no NEAD também foi acompanhada de perto pela coordenadora das Disciplinas OnLine, a professora Maynara Maia Muller. Todas as profissionais aqui citadas colaboraram para o desenvolvimento desta pesquisa.

Dentre os posicionamentos contrastantes entre a atividade desenvolvida no início da pesquisa e a adotada posteriormente, destaca-se a utilização de um resumo da história, a qual pretende-se expandir. O resumo disponibilizado pelo site

*Nerd Pride*³⁹ (“Orgulho Nerd”) traz os principais fatos e ilustrações da *graphic novel* de Dini & Ross. Tal contato é mínimo, se comparado ao que poderia ter sido alcançado pelo OVA proposto anteriormente. Este sugeria uma imersão do aluno no universo ficcional do personagem Superman, para a atribuição de falas em uma *graphic novel* eletrônica e original pré-desenvolvida pela professora Raylane Barreto e o pesquisador.

Ao utilizar o link de uma postagem oriunda de um site não relacionado à pesquisa (nem com seus envolvidos), não são acarretados problemas com a vinculação do conteúdo de “Paz na Terra”. Outro fator que favorece a interação do aluno com a postagem é o pouco texto, tanto no enunciado, quanto no que diz respeito à história que deverá ser expandida. Ou seja, dadas as circunstâncias, foram escolhidas as opções mais acessíveis.

A professora Patrícia Santos Silva foi a responsável por intermediar o contato entre pesquisador e as outras professoras. O acompanhamento da aplicação foi feito presencialmente e os registros enviados pelas professoras foram via e-mail. O corpo docente da disciplina foi orientado a registrar as participações por meio de fotos da tela⁴⁰ (retiradas pela tecla *print screen*⁴¹), enviá-las à professora responsável por intermediar o contato, que, por sua vez, repassou-as para o pesquisador.

O texto utilizado para o exercício de transmediação da história “Paz na Terra” é simples e objetivo. Este apresenta o personagem Superman como produto cultural e também corrobora com a técnica *Super Heroes* ao apresentar as habilidades do personagem. Após indicar o link e promover uma breve imersão do aluno no universo ficcional, foi proposto que o aluno desenvolva uma história ficcional (FIC) a partir da perspectiva do personagem com base nos conteúdos da disciplina FAS. A “Parte 2”, citada no enunciado, corresponde à Sociologia e aborda os assuntos: “Indivíduo, trabalho e sociedade” e “Estado, sociedade e poder” (MATOS et al., 2014, p. 115-242). Tais assuntos, como dito anteriormente, possuem relação com a história apresentada na *graphic novel*. Segue enunciado do exercício no fórum do AVA da disciplina FAS:

³⁹ Disponível em: <http://nerdpride.com.br/superman-e-a-paz-na-terra/> Acesso em: 20 dez 2014.

⁴⁰ Disponíveis em Anexo II.

⁴¹ Quando a tecla é pressionada, captura em forma de imagem tudo o que está presente na tela (exceto o ponteiro do mouse e vídeos) e copia para a Área de Transferência.

Superman (ou Super-Homem) é um personagem das histórias em quadrinhos conhecido em todo mundo. Criado em 1938, o Homem de Aço, como também é conhecido, possui desenhos animados, jogos de vídeo game e até filmes com atores reais. Dentre suas aventuras mais aclamadas está “Paz Na Terra” (1999), cujo o resumo está no link a seguir.

<http://nerdpride.com.br/superman-e-a-paz-na-terra/>

Supondo que Superman fosse real e com suas habilidades (visão de raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade) pudesse resolver problemas da nossa sociedade (como em “Paz Na Terra”), com base no conteúdo e discussões da Parte 2 desta disciplina, desenvolva uma pequena história ficcional (FIC) narrando esta aventura.

Observação: a história deve ter um ou dois parágrafos.

O exercício, por ter sido postado no Fórum de Colaboração e Tira Dúvidas, gerou um e-mail de notificação que foi enviado para todos os 3560 alunos⁴² matriculados na disciplina online FAS (durante o período de aplicação do exercício). A notificação é enviada para o e-mail cadastrado no Magister⁴³ do aluno, podendo não ser o endereço eletrônico de uso pessoal ou o atual, ou ainda ser redirecionado para a caixa de *spam*⁴⁴.

O exercício postado no fórum da disciplina saiu do ar no dia 19 de dezembro de 2014, data em que se encerram as atividades no AVA, tanto para discentes, como para os docentes. Após essa data, as professoras têm suas matriculadas suspensas até o retorno das atividades na instituição no semestre seguinte. Ou seja, perdem o acesso ao AVA como professoras da disciplina online FAS.

4.2 Resultados e Análise

O resultado obtido com a aplicação da *Super Heroes* no fórum do AVA teve um quantitativo esperado pelo pesquisador e pelas professoras da disciplina. Foram registradas um total de 20 interações entre 5 e 16 de dezembro de 2014. É

⁴² Número indicado por relatório gerado pelo sistema da instituição. Disponível em Anexo I.

⁴³ Portal de Serviços da Universidade Tiradentes.

⁴⁴ Abreviação de *Sending and Posting Advertisement in Mass* (“Enviar e Postar Publicidade em Massa”, em tradução direta).

importante considerar o fator de que, conforme a configuração das atividades das disciplinas online (apresentadas na seção anterior), no período de aplicação, as avaliações já tinham sido aplicadas e as interações registradas não atribuiriam pontuação a média final do aluno.

Entretanto, das cinco professoras que aplicaram as atividades, apenas duas foram contempladas com interações dos alunos em suas postagens. A postagem da professora Enedina Maria S. Souto, obteve 17 postagens de participação, enquanto a postagem da professora Lidia Marcelle A. Aires registrou outras três.

A análise qualitativa das interações considerou os quatro seguintes critérios:

1) A aventura criada pelo discente deve apresentar coesão entre o personagem Superman e o conteúdo da disciplina FAS;

2) A aventura criada deve expandir a história apresentada na *graphic novel*;

3) As habilidades do herói devem ser usadas na solução do problema, considerando, porém, as reflexões feitas na *graphic novel*;

4) Há alguma relação entre as aventuras apresentadas nas postagens?

Apesar da pouca imersão no universo ficcional proporcionada, o resumo acessível no link postado traz a moral da história desenvolvida por Ross e Dini (1999), além de narrar os principais acontecimentos. Isto possibilita uma construção contextualizada, importante para o conceito de NT (JENKINS, 2009) e, conforme Versuti, Gosciola e Lima (2014, p. 35), é o que torna a NT “adequada para a Educação Aberta”.

As fotos de tela encaminhadas ao pesquisador foram editadas, preservando avatar⁴⁵ e nome dos discentes, substituindo-os por “Alun@”, sem a identidade de gênero dos participantes. Tais registros estão disponíveis na seção Anexos desta dissertação e transcritos a seguir.

⁴⁵ Na informática, avatar é uma figura gráfica de complexidade variada que empresta sua vida simulada para a representação identificatória de ciberciberspaço.

- Interação de Alun@ 1 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 1

Qua às 14:14

O Superman além de possuir seus grandes poderes como raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade, tem o objetivo de ajudar a sociedade, e com tais poderes consegue diminuir com a desigualdade, com os problemas do mundo globalizado, entre outros. Com sua super audição ele consegue escutar os pedidos de socorros daquelas pessoas que não tem o que comer e onde dormir, conseqüentemente a essas pessoas com sua hiper velocidade, consegue chegar até elas e levar alimentos, oferecer uma moradia. Com sua super força, o Superman acaba evitando tragédias, que a própria sociedade produz. Superman foi enviado para o planeta terra não só para combater os problemas sociais, mais também mobilizar os governos, escolas, universidades, entidades a se unirem por uma força maior que é melhorar a educação, a saúde, a segurança, diminuir o índice de desempregos, de pessoas sem moradias. Com certeza os problemas da sociedade são resolvidos pela simples atitude de um Super Homem, o qual não evita e nem mede esforços para mudar a realidade da sociedade.

Enquanto o Super-Homem sobrevoa o Rio de Janeiro, acaba escutando o pedido se socorro de uma menina de 8 anos que se encontrava nas ruas da cidade, com fome, e sozinha, com sua hiper velocidade chega ate a garota e oferece alimento, moradia, e com ajuda dos governantes coloca a menina de 8 anos na escola, pois a educação é a base da formação de um bom ser humano, com sua visão raio-x o superman acaba evitando uma tragedia em uma casa de papelão de duas pessoas que moravam na rua, que começa a pegar fogo, com isso evitou que os individuos perdessem as unicas coisas que tinham conseguido com a ajuda das pessoas.

A primeira interação registrada mostra a preocupação de Alun@ 1 em associar o Superman apresentado em “Paz na Terra”, com os problemas enfrentados pela sociedade, estes abordados na “Parte 2” do conteúdo da disciplina. Alun@ 1 atribui funções sociais aos super-poderes do personagem e em seguida narra uma breve aventura ambientada no Rio de Janeiro. Neste caso, houve a expansão da história, uma vez que personagem e universos são recriados para apresentar uma nova aventura. Isto porque o Superman da *graphic novel* é

humanizado e o universo apresentado traz situações-problema presentes no dia-a-dia da sociedade.

- Interação de Alun@ 2 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 2

Qua às 14:30

O superman sobrevoa uma certa região, e com uma das suas habilidades, acaba escutando pessoas pedindo alimento, moradia, educação, segurança, e com sua hiper velocidade ele chega para resolver tais problemas, com sua super força leva toneladas de alimentos para as pessoas dessa região que ate certo momento não tinham o que comer, e com sua força e habilidade de voar leva essas pessoas que sofriam uma desigualdade social, esse é Superman.

Na postagem feita por Alun@ 2, o universo não corresponde com o apresentado na *graphic novel*. Apesar de apresentar problemas discutidos na disciplina, o Superman da aventura construída pelo discente toma as rédeas de situações complexas e as resolve de forma tranquila. O oposto do que é apresentado em “Paz na Terra”. A interação anterior desenvolveu uma aventura de menor proporção e com uma resolução alcançada com auxílio de “governantes”.

- Interação de Alun@ 3 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 3

Pesquisa!!

Qua às 14:55

Será que se o super-homem fosse real acabaria com a minha fome, e com a fome de todas as pessoas desse mundo? É o que sonha a pequena Julia, de apenas 10 anos de idade, Ela sonha com um mundo sem diferenças de classes, no qual todo tenha os mesmos direitos em relação à saúde, educação e moradia de qualidade. Em certo dia a pequena acorda e se da conta de que o super-homem ultrapassou os seus sonhos e agora é real. Ela fica em êxtase quando o vê e é testemunha de todas as suas benfeitorias para com os mais necessitados de todo o mundo.

Ele com os seus super. Poderes consegue levar comida para os famintos onde quer que eles estejam em qual situação estiver. O grande super-men

consegue chegar e saciar os desejos das pessoas. E assim se torna a criatura mais amada da terra por todos. Pois ele faz com que os governos administrem com honestidade para que todas as pessoas tenham uma vida mais feliz digna como merecem. E assim o super-homem se torna um símbolo da bondade e ganha o amor e carinho de todos da terra.

A postagem de Alun@ 3 parece se passar em “Paz na Terra”. Entretanto, se até então as histórias narravam os acontecimentos a partir do Superman, esta traz os acontecimentos a partir de uma nova personagem. Esta é uma das características das NT para expandir o universo ficcional para outras mídias/plataformas.

- Interações de Alun@ 4 e Alun@ 5 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 4

Qua às 17:21

O Superman além de possuir seus grandes poderes como raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade, tem o objetivo de ajudar a sociedade, e com tais poderes consegue diminuir com a desigualdade, com os problemas do mundo globalizado, entre outros. Com sua super audição ele consegue escutar os pedidos de socorros daquelas pessoas que não tem o que comer e onde dormir, conseqüentemente a essas pessoas com sua hiper velocidade, consegue chegar ate elas e levar alimentos, oferecer uma moradia. Com sua super força, o Superman acaba evitando tragedias, que a propria sociedade produz. Superman foi enviado para o planeta terra não só para combater os problemas sociais, mais também mobilizar os governos, escolas, universidades, entidades a se unirem por uma força maior que é melhorar a educação, a saúde, a segurança, diminuir o indice de desempregos, de pessoas sem moradias. Com certeza os problemas da sociedade são resolvidos pela simples atitude de um Super Homem, o qual não evita e nem mede esforços para mudar a realidade da sociedade.

Enquanto o Super-Homem sobrevoa o Rio de Janeiro, acaba escutando o pedido se socorro de uma menina de 8 anos que se encontrava nas ruas da cidade, com fome, e sozinha, com sua hiper velocidade chega ate a agarota e a oferece alimento, moradia, e com ajuda dos governantes coloca a menina de 8 anos na escola, pois a educação é a base da formação de um bom ser humano, com sua

visão raio-x o superman acaba evitando uma tragédia em uma casa de papelão de duas pessoas que moravam na rua, que começa a pegar fogo, com isso evitou que os indivíduos perdessem as únicas coisas que tinham conseguido com a ajuda das pessoas.

Alun@ 5

Qua às 17:32

Enquanto muitos festejam as ruas estão cheias de pessoas que passam fome. Essa é a situação de algumas cidades, imagine uma aldeia africana, os meninos de rua brasileiros ou o leste europeu destruído pela guerra! Os recursos para a alimentação de todos existem, mas falta a iniciativa de um herói para distribuí-los aos necessitados. Superman pode ser este herói. Sendo o ser mais poderoso da Terra, ele pode mudar o curso de rios, destruir governos opressores e corrigir os caminhos tortuosos de todo o planeta. Seu mundo, porém, continua do mesmo jeito. Por que o Homem de Aço não toma uma atitude? O primeiro grande super-herói dos quadrinhos é o pioneiro em encarar esta questão - será que ele encontraria uma resposta para resolver todos esses problemas.

A postagem de Alun@ 4 é uma repetição da postagem feita por Alun@1. Enquanto a postagem de Alun@ 5 é uma cópia do texto utilizado como sinopse de “Paz na Terra” no *hotsite*⁴⁶, construído pela Panini Comics para divulgar a coletânea “Os Maiores Super-Héreis do Mundo”⁴⁷.

- Interações de Alun@ 6, Alun@ 7 e Alun@ 5 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 6

Qua às 17:33

Com todos os poderes do Super-homem, salvaria todas as crianças que vivem na rua, esquecidas pela sociedade e pelo Estado, uma vez que elas são o futuro da humanidade. Posteriormente, salvaria os jovens das drogas e da marginalidade, daria comida aos que tem fome e promoveria muitas ações em

⁴⁶ Disponível em: <<http://hotsitepanini.com.br/alexross/interna.php?secao=historias&historia=2>> Acesso em: 13 dez. 2014.

⁴⁷ A edição republicou as aventuras “Superman: Paz na Terra”, “Batman: Guerra ao Crime”, “Shazam: O Poder da Esperança”, “Mulher-Maravilha: O Espírito da Verdade”, “LJA: Origens Secretas” e “LJA: Liberdade e Justiça”. Todas de autoria de Ross e Dini.

diversos lugares do mundo, conscientizando as pessoas com a finalidade de eliminar toda a ignorância, preconceitos, desumanidades e ambições desmedidas. Promoveria a paz mundial, sem esquecer de cuidar de nenhum dos seres (inclusive os animais e as plantas).

Alun@ 7

Qua às 17:41

O superman é na verdade, um homem que busca resolver os problemas que assolam a sociedade, com por exemplo a desigualdade, que é a própria injustiça dos desenhos animados, além de ter como objetivos promover um bem estar para a sociedade, principalmente para aqueles que mais necessitam.

Alun@ 5

Qua às 17:47

O ponto alto dessa história se dá quando nós mesmo reconhece as nossas atitudes, sem ironia todos devemos ajudar a acabar com a fome no mundo a humanidade e os humanos são estranhos, até hoje nesse momento já pode-se perceber que a missão vai falhar, não por causa dos seus atos para se resolver um problema literalmente do tamanho do mundo, muito menos por causa da politicagem humana no congresso americano e nos países em que o Super encontra problemas ao visitar, mas sim por falta de compreensão. Superman não sente fome, logo, não consegue entender justamente o objeto do seu tema em sua completude; portando, não pode a humanidade mas nos como pessoas devemos fazer a nossa parte.

Alun@ 6 apresenta uma série de problemas sociais e atribui ao Superman a função de solucioná-los. Não especifica habilidades, nem desenvolve uma narrativa relacionada a “Paz na Terra”. O comentário de Alun@ 7 aparenta ter sido feito após a leitura do texto de Adam Barkman (2014), “Super-Homem: de Anticristo a Arquétipo de Cristo”, ao tentar definir o papel do personagem na “sociedade”. Entretanto, não expande a narrativa nem constrói uma relação com a *graphic novel*. A oitava interação no fórum foi feita por Alun@ 5, que retorna para concluir sua participação iniciada na quinta interação. Com base no que leu sobre “Paz na Terra”, Alun@ 5 disserta sobre o porquê da missão do herói ter falhado na *graphic novel*. Contudo, não há expansão da história e a relação entre narrativa original e a disciplina já é evidenciada pelo enunciado.

- Interação de Alun@ 8 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 8

Qua às 19:05

Com todas as habilidades que possuem o SUPERMEN, lutaria pelo futuro do planeta terra, combatendo a exploração indevida da fauna e da flora, com seus atributos de super-homem não toleraria a violência contra os incapazes, combateria assiduamente a injustiça e a desigualdade social gerada por esse mundo capitalista, Procuraria reabilitar os indivíduos infratores, construiria abrigos para aqueles esquecidos por todos, pois cada ser humano é digno do mesmo respeito, não esqueceria de nenhum indivíduo, formaria uma liga para promover a justiça no planeta terra.

A interação de Alun@ 8, apesar de não ter uma história, define bem as ações do Superman, relacionando com os problemas sociais abordados pela Parte 2 do conteúdo da disciplina FAS.

- Interações de Alun@ 9, Alun@ 10, Alun@ 11 e Alun@ 12 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 9

Qua às 19:25

Concordo, com certeza a violência, a devastação da natureza iria diminuir bastante.

Alun@ 10

Qua às 20:48

o Superman acaba evitando tragedias, que a propria sociedade produz.Suas boas ações seriam realmente benéficas para o futuro da humanidade.

Alun@ 11

Qua às 21:44

O superman é um homem em busca da justiça combatendo a desigualdade social defendendo sempre os fracos e oprimidos.

Seria bom se tivéssemos um superman ,com certeza o mundo seria mais justo.

Alun@ 12

Qua às 21:55

seria ótimo se o Superman solucionasse os nossos problemas sociais.

As interações de Alun@9, Aluno@ 10, Alun@11 e Alun@ 12 são uma sucessão de comentários sobre as postagens anteriores e sobre a atividade. Tais participações seriam interessantes se fossem seguidas de uma breve história ficcional.

- Interação de Alun@ 13 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 13

Ontem às 11:41

Um dia pela manhã, o Homem de aço saiu a procura de traficantes e assaltantes por toda a Terra, destruindo tudo que pertencesse às drogas e transformando as pessoas traficantes e ladrões, em pessoas boas. Por conta disso distribuiu riquezas igualitárias para ambas as pessoas e daquele dia pra cá não houve mais miséria na face da Terra.

No dia seguinte o Homem de Aço transformou o coração dos políticos, em corações generosos, bondosos e honestos, aí tudo virou paz na Terra e nunca mais houve corrupção no mundo.

Em sua interação, Alun@ 13 acredita que o Superman é capaz de solucionar problemas complexos da sociedade e ainda obter resultados infinitos. Alun@ 13 ainda atribuiu uma habilidade que o Homem de Aço não possui: “transformar corações”. Ao fazer isso, Alun@ 13 rompe a relação com a disciplina e com o contexto apresentado em “Paz na Terra”.

- Figura 12 - Interações de Alun@ 14, Alun@ 15 e Alun@ 16 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 14

Ontem às 16:47

Como todos nós sabemos, o Superman é um super herói que vive sobrevoando a cidade de Aracaju. Então, um belo dia, como outro qualquer, aconteceu um assalto em frente a Universidade Tiradentes. Os alunos, que ali estavam, morriam de desespero. Quando todos achavam que não havia mais solução, eis que surge o adorado SUPERMAN, que então, com seus magníficos

poderes, com sua super força e hiper velocidade, acaba, de uma vez, com todos os bandidos que ali se encontravam. Assim então, mais uma vez, a paz volta a reinar em território sergipano, e graças ao nosso grande herói.

Alun@ 15

Ontem às 19:26

.

Alun@ 16

Ontem às 19:28

O superman tem o poder da Esperança de fazer a sociedade melhorar. Este é o salvador da mesma. O homem de aço salvaria todos de muitos riscos causados na sociedade, das pessoas maldosas que se aproveitam dos outros. Além de proporcionar um ambiente mais calmo, pois ele busca a paz, é em busca desse objetivo, de manter uma sociedade harmônica, que ele tem o “trabalho” de “castigar”, “julgar” as pessoas que não cumprem o seu papel de viver bem na sociedade.

Em sua aventura ambientada nos arredores da Universidade Tiradentes, Alun@ 14 corrobora com o que foi dito por Nalin Sharda (2009) sobre o potencial das NT na Educação, ao trazer a narrativa para experiências mais próximas da realidade dos alunos. Alun@ 14 narra como Superman solucionou o problema com sua habilidade, mas não construiu uma boa relação entre herói e disciplina. Alun@ 15 interagiu, mas não contribuiu. Na postagem de Alun@ 16, Superman representa a Jutiça dos homens, mantendo a harmonia na sociedade, salvando-a das “pessoas maldosas” nela inseridas. Apesar de utilizar um contexto presente no início da *graphic novel*, Alun@ 16 não construiu de fato uma relação com o conteúdo da disciplina.

- Interações de Alun@ 17, Alun@ 18 e Alun@ 19 no fórum da disciplina FAS:

Alun@ 17

10 de dezembro às 16:40

Discussão sobre a Pesquisa

Acredito que se nós tivéssemos um SUPER-HOMEM na terra tudo mudaria, não ajudando só por um único dia mas para o resto das nossas vidas, onde vivemos em países pobres, existe muitos necessitados passando fome, sem abrigo

vivendo e mendigando nas ruas das grandes cidades, em outros países como a África é muito triste vê como aquelas pessoas vivem, além de não terem comida, existe outro problema ficam doente, mas como temos um super-homem resolveria não tudo mas amenizava o sofrimento de alguns.

Alun@ 18

10 de dezembro às 18:13

Discussão sobre a AÇÃO 3 da PAS sobre a pesquisa.

Com relação ao SUPER-HOMEM, aqui na terra tudo seria uma maravilha, pois seria tudo mais fácil em nosso meio. A nossa realidade está coberta de pobreza, violência e entre outras coisas mais fazendo com que fique mais difícil pessoas se deslocarem de suas casas para determinado ambiente. Com a realidade em que vivemos hoje seria tudo mais prático e sem índices de violência e de miséria em nosso meio.

Alun@ 19

10 de dezembro às 18:23

Discussão sobre a AÇÃO 3 da PAS Sobre a Pesquisa

O Super-Homem não só no Brasil, mas em todos os países iria sem dúvida melhorar muita coisa. Esses pobres necessitados são pessoas que nunca tiveram oportunidade na vida, que saíram de sua terra a procura de uma vida melhor e acabam sendo iludidos se deparando com coisas piores. É lamentável. O super-homem iria amenizar a situação dos necessitados.

As três últimas interações são originadas da postagem da professora Lidia Aires no fórum da disciplina. Estas apresentam reflexões dos alunos sobre como seria o mundo se o Homem de Aço existisse realmente. Alun@ 17 coloca o Superman como um eterno salvador do mundo, citando problemas da sociedade abordados pelo conteúdo da disciplina, mas sem construir uma relação consistente.

Alun@ 17 também não expande a história, nem cita as habilidades que Superman usaria para solucionar todos os problemas que indica. Alun@ 18 segue o exemplo do colega, porém de forma breve. E, por último, Alun@ 19 cita o problema da desigualdade social, da falta de oportunidade e (sem citar como ou construir uma relação com narrativa) considera Superman a possível solução de todos os problemas.

Considerando os critérios utilizados na análise das interações, é possível afirmar que apenas três de 19 interações (equivalente a 15,7% do total) – uma vez que a participação de Alun@ 15 é nula em conteúdo – alcançaram, ainda que em parte, os objetivos do exercício de transmediação por meio da técnica *Super Heroes*. Tais interações foram as de Alun@ 1, de Alun@ 3 e Alun@14. Contudo, é válido ressaltar que todas as interações foram de suma importância para esta pesquisa, dado ao fato de todas terem sido voluntárias/sem acréscimo de pontuação na nota final.

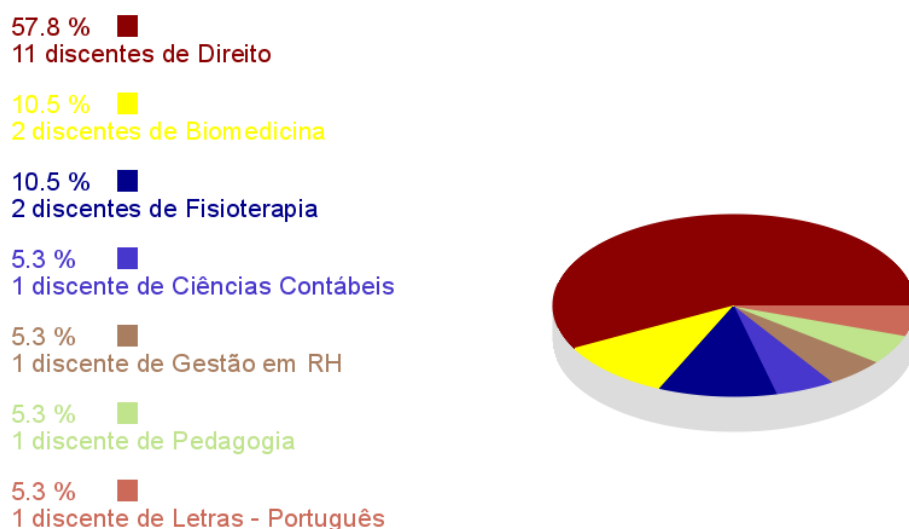
Nenhuma das participações buscou evidenciar relações entre si, apesar de já carregarem ao fazerem uso do personagem Superman. A partir disso, é possível afirmar que as outras interações não foram lidas pelos alunos, posto que a primeira e a terceira interação contemplam o objetivo da atividade. Torna-se possível afirmar ainda que, houve dificuldade da maioria em não entender o enunciado, ou que não leram o resumo de “Paz na Terra” disponível no link. Apesar do link para a síntese da narrativa disponível, houveram aqueles que ainda optaram por fazer pesquisa em sites de busca.

Outro dado a ser considerado é ausência da interação do docente na proposta. Ora, se o objetivo principal do recurso é promover a relação professor-aluno na construção do conhecimento de maneira criativa, não é apenas com as orientações apresentadas no enunciado que esse objetivo será alcançado. Entretanto, ao apresentar este dado, torna-se pertinente lembrar que o pesquisador não teve acesso ao AVA como professor e que as docentes responsáveis pela disciplina estavam condicionadas ao processo avaliativo, cuja participação só pontua até a aplicação da ME⁴⁸. Participações voluntárias, tanto da parte discente, quanto da docente.

A fim de identificar a procedência dos discentes participantes da atividade no fórum do AVA, a coordenação do NEAD (a pedido do pesquisador) realizou uma pesquisa de conferência por graduando no Sistema Acadêmico da instituição. Esta foi realizada por meio do número de matrícula dos discentes e repassada presencialmente ao pesquisador em uma das visitas ao setor. Preservando a identidade dos participantes e considerando apenas seus respectivos cursos, obtiveram-se os dados apresentados no gráfico da Figura 3.

⁴⁸ Configuração de atividades apresentada na seção anterior.

Figura 3 - Divisão de Alun@s por curso



Fonte: Gráfico gerado por meio do site Piecolor.com.

O número expressivo de participantes do curso de Direito da universidade não significa que estes acessem mais os recursos disponíveis no AVA, entre estes, o fórum. Como apresentado na seção anterior, o curso possuía o maior número de alunos matriculados na disciplina FAS, com 412 graduandos (equivalente a 13,53% do total de discentes do campus Aracaju/Farolândia). Todavia, nenhum aluno dos outros três cursos destacados como maioria anteriormente, tiveram interação registrada no período de aplicação da *Super Heroes* no fórum da disciplina online.

Concluindo a etapa referente à disciplina FAS desta pesquisa, a partir de um relatório de matrícula semestral gerado pelo Departamento de Tecnologia e Informática (DTI) da instituição⁴⁹, após a conclusão do período, chegou-se aos números de aprovações, reprovações e de desistência da disciplina online FAS em 2014.2. Os dados estão dispostos na Tabela 4:

Tabela 4 – Relatório Alunos Matriculados na Disciplina Online FAS - 2014.2

Matrículas (Início do semestre)	Aprovações	Reprovações por Média	Matrículas Trancadas
4212	1945	1537	730

Fonte: Relatório gerado pelo DTI após a conclusão do semestre 2014.2.

⁴⁹ Relatório disponível em Anexo I.

Os números apresentados na Tabela 4 evidenciam a necessidade de intervenção de novas práticas e metodologias de ensino na disciplina online FAS. Visto que pouco menos da metade dos alunos inicialmente matriculados na disciplina são aprovados ou concluem o semestre. É plausível crer que muitos dos alunos já não tinham mais estímulo para frequentar o AVA no período de experimentação da técnica *Super Heroes* pelo pesquisador.

Entretanto, não foi objetivo desta pesquisa avaliar a metodologia utilizada nas disciplinas online, mas sim entender seu funcionamento e verificar se esta possibilitaria a adoção da Educação Aberta. Como já discutido na seção anterior, desde o início, buscou-se uma maneira de promover tal modalidade dentro do AVA da instituição. Entretanto, a Educação Online adotada pela instituição limita as possibilidades na tentativa de aplicação de Recursos Educacionais Abertos, que seria o primeiro passo dado rumo às práticas abertas no ambiente virtual oferecido ao aluno da universidade.

A primeira atividade proposta geraria um REA, enquanto esta tinha como fim exercitar a capacidade dos alunos em transmidar uma história, com base no conteúdo da disciplina, por meio da técnica *Super-Heroes*. O próximo passo planejado pelo pesquisador seria disponibilizar as narrativas construídas pelos alunos por meio de licenças abertas (com o consentimento destes) em um espaço aberto. Contudo, o último passo desta pesquisa, mais uma vez, requer uma readaptação.

Links de sites externos podem ser postados e acessados a partir do AVA, tanto por professores, quanto por alunos. Mesmo com uma infinidade de recursos disponíveis, o AVA da instituição restringe acesso de não-aluno (mesmo este sendo da instituição, é necessário que seja matriculado em uma determinada disciplina para ter acesso ao conteúdo referente) e requer login e senha para acesso ao Magister, para que o aluno (só a partir daí) possa adentrar ao ambiente virtual. Desta forma, há a possibilidade de criar um site independente, externo ao AVA, baseado na Educação Aberta, a fim de estender a participação do aluno e transmidar o conteúdo da disciplina. Foi a partir disso que surgiu a proposta Superedu.co, discutida no próximo subitem.

4.3 Superedu.co

A última etapa desta pesquisa busca verificar se os conceitos apresentados nas seções anteriores, somada aos resultados da aplicação da *Super Heroes* na disciplina FAS, viabilizam o desenvolvimento de um site pautado na Educação Aberta. Para isto, além das concepções apresentadas, fez-se necessário compreender melhor a coaprendizagem, os procedimentos para a criação de um site, a licença *Creative Commons* e algumas noções de interface.

Posto que “o AVA precisa ser uma obra aberta, em que imersão, a navegabilidade, a exploração e a conversação possam fluir na lógica da contemplação” (SANTOS, 2014, p. 66), a Educação Online oferecida pela instituição não mobiliza o aluno, mesmo com um AVA moderno, composto por vários recursos e acessível por dispositivos móveis. O ambiente da instituição tem acesso a partir do Magister, não permitindo sequer a visualização de conteúdo por alunos não matriculados na disciplina. Assim, o viável vem na construção de um site desvinculado ao AVA, em um formato mais simples.

A maior parte das pessoas tem seus *insights* e constrói conhecimentos e competências fora da escola, da universidade ou de outros espaços formais de aprendizagem. Se competências fora da escola, da universidade ou de outros espaços formais de aprendizagem. E uma boa parte do que aprendemos na escola, esquecemos rapidamente ou se mostra inadequadamente, ou obsoleto, em um curto espaço de tempo (REINEHR, 2012, p. 153).

O “fora da universidade” de Reinehr (2012), aqui aplica-se ao AVA, representação da sala de aula no ciberespaço. Considerando que em julho de 2010, o Brasil já era o quarto país com maior número de blogueiros do mundo⁵⁰. Ou ainda, que em 2012, 43% dos 80 milhões de acessos daquele ano foram feitos por sujeitos com ensino superior⁵¹, torna-se inquietante não considerar ambientes virtuais mais simples e independentes como os *blogs*, por exemplo. Conhecimentos e competências possivelmente são construídos nestes espaços de fácil acesso e

⁵⁰ Disponível em: <<http://colunas.revistaepocanegocios.globo.com/tecneira/2010/07/29/brasil-e-o-4%C2%BA-pais-do-mundo-em-numero-de-blogueiros/>>. Acesso em: 3 jan. 2015.

⁵¹ Disponível em: <<http://www.jornalmateriaprimeira.com.br/2013/10/ter-blogs-e-mais-que-uma-mania-entre-os-jovens/>>. Acesso em: 3 jan. 2015.

interação. Tais espaços corroboram ainda com o conceito de autopublicação (Porto, 2012) e com os princípios do Conectivismo discutidos na seção anterior.

Os conteúdos disponíveis no AVA não podem ser compartilhados em uma rede social externa, portanto, também não acessíveis a partir desta. Isto acarreta uma concorrência da atenção deste sujeito ubíquo, sempre online nas redes sociais, blogs e aplicativos por meio de seus *tablets*, celulares e notebooks, tornando o acesso ao AVA pontual e necessário, porém não espontâneo.

O estudante, mais do que nunca, está quase que o tempo acessando e navegando na internet. É um campo atrativo. [...] É cômodo fácil encontrar qualquer assunto. É a nova realidade da sociedade que vive virtualmente na rede. O estudante contemporâneo visa buscar novas possibilidades, compartilhando pensamentos, momentos, vivências, aprendendo por meio de experiência, vivenciando novos exercícios, construindo novos métodos, adequando novas formas do saber, estabelecendo, avaliando e se adequando a novos meios (PORTO; NETO; TEIXEIRA, 2014, p. 18).

As considerações de Porto e equipe (2014), são baseadas nas interações propiciadas após o surgimento da Web 2.0. Segundo Okada (2014), a Web 2.0 proporcionou o crescimento da utilização de REA, o que proporciona maiores oportunidades de reutilização e reconstrução de conhecimentos e modo colaborativo. E, desta maneira, novas coautorias. Ainda segundo a autora, foi após o advento da Web 2.0 que a coaprendizagem conquistou relevância devido “a criação e troca de conhecimentos produzidos por usuários e informações compartilhadas rapidamente” (OKADA, 2014, p. 98).

Na coaprendizagem, ou *co-learning*, todos passam a ser companheiros no “processo colaborativo de aprendizagem, na construção de significados e na criação de conhecimento em conjunto” (OKADA, 2014, p. 97). Diferente do que é ofertado pela Educação Online, ou *e-learning*, o conteúdo não é de responsabilidade apenas da instituição, que, como foi verificado nesta pesquisa, atribui autoria apenas aos docentes em uma obra fechada. Apesar da constante evolução da Web, o AVA das instituições, mesmo modernizando os recursos disponibilizados, ainda limita seu acesso. Os conteúdos não fazem parte do processo de avaliação, logo, estes podem ter licenças abertas.

Alexandra Okada (2014), apresenta uma comparação entre o *e-learning* (como modalidade comum na Web 1.0) e *co-learning* (possibilitado pela Web 2.0) disposta na Tabela 5:

Tabela 5 - Comparativo entre e-Learning e Co-Learning

Comparativo da evolução da Web		
	Web 1.0 e-Learning	Web 2.0 Co-Learning
Ambiente	Individual e centralizado	Colaborativo em rede
Conteúdo	Gerado por instituições	Gerado por qualquer usuário
Formato	Limitado – páginas web ou arquivos para impressão	Aberto e diversificado – podendo incluir som, vídeo, animações
Recursos	Navegadores	Aplicações diversas e abertas
Tecnologias	Informações e comunicação	Conhecimento e redes sociais
Acesso	Leitura	Edição com Autoria Compartilhada
Exemplos	Enciclopédias	Vários tipos de Wikis, blogs, LMS
Características	Imagem e hipertexto	Espaços abertos para download, reedição e remixagem
Aprendizes	Leitores passivos	Comunidades e Coautores

Fonte: Recorte feito a partir da tabela apresentada em OKADA, 2014, p. 102

As características indicadas por Okada na Tabela 5 devem integrar o ambiente virtual aberto, mas, como já mencionado anteriormente, a produção e origem dos recursos pode não ser do mesmo que disponibiliza. Por exemplo, os vídeos podem ser disponibilizados para download ou incorporados por meio de sites como *YouTube*, *Vimeo* ou *Dailymotion*, podendo ser ou não de autoria do responsável pelo site.

Entretanto, vários fatores podem favorecer ou desfavorecer a audiência de um site na Web 2.0, dentre eles seu domínio e denominação. O nome de domínio tem a função de identificar um conjunto de computadores na Internet, sem ele seria necessário memorizar uma grande sequência numérica. Uma mesma identidade

pode registrar quantos domínios quiser dentre as inúmeras disponíveis hoje em dia. No Brasil, o registro nos domínios COM.BR, IND.BR e EDU é feito pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR por meio do Registro.br.

Em primeiro lugar, considerou-se o domínio EDU, a fim de destacar que o site carrega uma proposta educacional. Entretanto, apenas instituições de ensino com CNPJ e registro do MEC são autorizadas a utilizar este domínio, o que não foi o caso. A partir daí, passou-se a considerar os domínios estrangeiros disponíveis em sites multinacionais de registros. Estes possuem um leque maior de opções e estão disponíveis também em português.

Buscando referências na técnica *Super Heroes*, foi pensada numa série de possíveis opções, considerando finalmente Superedu, quando se verificou a impossibilidade na utilização do domínio EDU. A opção CO foi uma das indicadas pelo site Go Daddy (<http://br.godaddy.com>) para o registro do domínio, sendo escolhida por representar os processos de colaboração, coaprendizagem e coautorias que fundamentam a proposta. Após comprar o domínio, foi obtido o *Domain Name System* (Sistema de Nomes de Domínios, ou DNS).

Em seguida, no processo de criação de um site, é necessário a contratação do serviço de hospedagem de arquivos (*host*). O *host* é o responsável por guardar os arquivos da internet, dentre estes, o código fonte do site, responsável por tornar a interface funcional no navegador. Geralmente, estes arquivos são códigos HTML, CSS, PHP, JS e imagens. O Superedu contratou inicialmente 16 *gigabytes* de espaço para hospedar arquivos funcionais e mídias para download, além de dispor parte do espaço para upload de REA por terceiros.

O site pode ser administrado por algum gerenciamento de conteúdo, ou então, como foi o caso do Superedu, um site estático que praticamente auto se administrará. Os arquivos enviados por meio do site são recebidos pelo administrador por e-mail, onde será feita uma seleção e revisão do conteúdo, para em seguida, disponibiliza-los. Todos os e-mails serão enviados por códigos back-end (é o código que fica por trás do layout/interface).

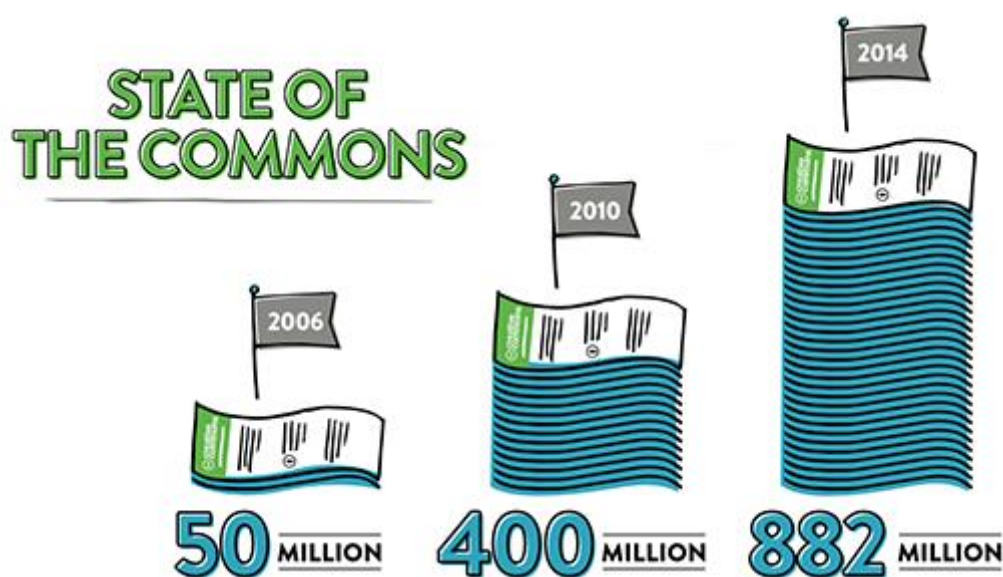
Uma vez nomeado, registrado e hospedado, o próximo e importante passo é: escolher qual tipo de licença aberta o site carregará. Esta característica é importante para tornar o espaço aberto. A licença liberará o conteúdo para compartilhamento, edição ou remixagem. Esta é salientada por Santos (2013) como essencial para difusão de REA.

A característica principal dos REA, que inclusive os diferencia de outros materiais educacionais disponibilizados a rede, é a presença da licença aberta. Os REA, no contexto da educação aberta, representam um enorme potencial de compartilhamento de conhecimento entre autores e usuários, de uma forma global, sem a preocupação em infringir direitos autorais (SANTOS, 2012, p. 83).

Por meio das licenças abertas, os REA passam a ter maior flexibilidade, possibilitando oportunidades de criação e compartilhamento de materiais na rede. Dentre as licenças abertas, a escolhida para esta pesquisa foi a *Creative Commons* (CC). CC é uma organização independente que objetiva a elaboração e manutenção de licenças livres que amparem a cultura de criação e compartilhamento. Atualmente, as licenças estão na quarta versão (4.0), sendo aderidas e adaptadas por mais de cinquenta países, entre estes o Brasil.

Segundo quadro informado na *home page*⁵² da CC, em 2006, os números de trabalhos registrados eram de 50 milhões, passando para 400 milhões em 2010 e em 2014 já alcançou a expressiva marca de 882 milhões de trabalhos com licenças abertas já registrados no CC.

Figura 4 - Estado dos *Commons*



Fonte: Quadro divulgado disponível em: <http://creativecommons.org/>.

⁵² Disponível em: <<http://creativecommons.org/>> Acesso em: 8 jan. 2015.

São seis tipos ou variações das licenças livres CC:

- 1) *Attribution* (BY) - CC-BY: Esta é a menos restritiva das seis licenças disponíveis. Autoriza a distribuição, remixagem, adaptação ou criação de obras derivadas a partir do conteúdo;
- 2) *Attribution Share Alike* (BY-SA) - CC-BY-AS: Esta licença possui características semelhantes às de software livre, permitindo a remixagem, adaptação e a criação de obras derivadas ainda que comercialmente, desde que os créditos sejam atribuídos ao criador e que as obras derivadas sejam licenciadas sob termos iguais;
- 3) *Attribution Noncommercial* (BY-NC) - CC-BY-NC: Esta licença autoriza remixagem, adaptação e criação de obras derivadas da obra licenciada, sendo fechado o uso com fins comerciais. As obras derivadas devem conter menção a você e ao criador, e também não podem ser usadas comercialmente;
- 4) *Attribution Non-commercial Share Alike* (BY-NC-SA) - CC-BY-NC-AS: Esta licença aceita que terceiros remixem, adaptem e criem obras a partir da obra licenciada, com fins não comerciais, contanto que seja atribuído crédito ao autor e que as novas criações sigam os padrões de licenciamento. Terceiros possuem permissão para baixar ou redistribuir a obra da mesma forma que na licença antecedente, mas estes também podem traduzir, remixar e elaborar novas histórias com base na obra original. Esta deve possuir a mesma licença, de maneira que qualquer obra derivada, por natureza, não possua fins comerciais;
- 5) *Attribution No Derivatives* (BY-ND) - CC-BY-ND: Esta licença autoriza a redistribuição e a utilização comercial e não comercial, contanto que a obra seja redistribuída completa e inalterada, e que os créditos sejam atribuídos ao autor;
- 6) *Attribution Non-commercial No Derivatives* (BY-NC-ND) - CC-BY-NC-ND: Esta licença é a que possui mais restrições dentre as citadas, permitindo apenas a redistribuição. Geralmente é chamada "publicidade gratuita", pois permite que terceiros baixem e compartilhem a obra, contanto que mencionem e façam o link ao ator,

mas sem poder alterar o conteúdo da obra de nenhuma forma, nem fazer uso comercial desta.

Estas são geradas a partir da preferência do autor ou produtor do conteúdo/mídia/site que será licenciado abertamente:

Figura 5 - Processo de registro de licença CC

Características da Licença
As suas escolhas neste painel irão atualizar os outros painéis nesta página.

Permitir que adaptações do seu trabalho sejam compartilhadas?

Sim Não

Sim, desde que outros compartilhem igual


Permitir usos comerciais do seu trabalho?

Sim Não

Licença Selecionada
Atribuição 4.0 Internacional



Esta é uma Licença de Cultura Livre!



Ajude os outros a conferir-lhe atribuição pelo seu trabalho.
Esta parte é opcional, mas, ao preenchê-la, irá adicionar metadados legíveis por máquinas ao HTML sugerido!

Título do trabalho

Atribuir o trabalho ao nome

Atribuir o trabalho ao URL

URL da fonte do trabalho

URL onde obter mais autorizações

Formato do trabalho

Marca da Licença

Tem uma página web?



Este obra está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

Copie este código para que os visitantes saibam!

```
<a rel="license"
href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/"></a><br />Este obra está licenciado com uma Licença
<a rel="license"
href="http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/">Crea
```

Ícone Normal Ícone Compacto

Fonte: Quadros disponíveis em: <http://creativecommons.org/choose/>.

O selo de identificação do tipo de licença aberta CC é incorporado ao site por meio de um código e, geralmente, está localizado no rodapé da página. Em obras como livros, dissertações ou revistas, o selo CC está localizado na ficha catalográfica, junto de informações como autor, editoria e ISBN/ISSN. A licença atribuída ao Superedu e seus conteúdos foi a BY-NC-AS, por melhor atender aos objetivos discutidos nesta dissertação.

É importante ressaltar que todos os passos citados até o momento na construção do Superedu – com exceção da licença CC – tiveram custos. O *host*, por exemplo, possui um custo mensal, semelhante a um aluguel. Entretanto, existem

possibilidades gratuitas para a construção de ambientes virtuais educacionais abertos. Um blog (seja ele *Wodpress* ou *Blogger*) já possui serviços de hospedagem e gerenciamento próprios, além de permitir monitoramento e interação por meio de comentários. A disposição de conteúdos pode ser feita via *Dropbox* ou *OneDrive* e as licenças abertas, ainda assim, serem atribuídas. Sites com licenças abertas e sem fins lucrativos, como o Superedu, sobrevivem de doações feitas diretamente no site, o que também pode ser uma alternativa para quem optar pela construção de algo mais elaborado.

Quanto ao seu funcionamento, decidiu-se que o Superedu.co assumirá uma postura BETA. Ou seja, ainda em processo de desenvolvimento/fase de testes, estando disponível para que os sujeitos possam testar e, eventualmente, reportar problemas de funcionamento, ou sugerir melhorias para o pesquisador. Sites e *softwares*, na maioria das vezes, são difundidos bem antes da liberação de sua versão final.

A partir do conceito definido por Lévy (1999, p. 37), no qual “todos os aparatos materiais que permitem interação entre o universo da formação digital e o mundo ordinário” constituem uma interface, pode-se dizer que os processos descritos até aqui são viabilizadores de uma interface adequada às necessidades do REA. O processo de criação do Superedu.co BETA culmina por fim no desenvolvimento do layout do site, ou, conforme Santaella (2013, p. 56), interface gráfica. Segundo a autora, tal expressão é utilizada no campo da informática para nomear as telas “nas quais estão inscritas representações gráficas com desenhos, imagens, diagramas, sinais, pistas etc., que permitem ao usuário interagir com um programa, graças a outros recursos, como mouse e teclado, ou toque dos dedos”.

Posto que a “linguagem das interfaces culturais compõem-se em grande parte de elementos de outras formas culturais que já resultam familiares (MANOVICH, 2005, p. 121), usou-se⁵³ como referências, imagens do Superman e outros heróis da DC Comics, além de elementos dos quadrinhos. A utilização destas imagens é legalmente possível, posto que não serão alteradas, não possui fins lucrativos, nem é para fins de entretenimento. Todas as imagens devem ter os direitos originais citados, bem como autor e obra que foram retiradas. Os direitos foram referenciados conforme a página da própria DC Comics⁵⁴. Os conteúdos

⁵³ Layout do Superedu.co BETA disponível em Apêndice III.

⁵⁴ Disponível em: <<http://www.dccomics.com/copyright>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

disponíveis com licença aberta pelo site deve seguir os mesmos padrões de utilização de conteúdo de terceiros, ou seja, meramente como ilustração⁵⁵. Isto reforça a ludicidade da técnica *Super Heroes* difundida no site.

O logotipo⁵⁶ do Superedu.co (disposto na Figura 16), bem como o layout do site, foi criado pelo designer Rafael Silva com o software *Adobe Illustrator* e teve como base o logotipo oficial do Superman. Mais uma referência gráfica a fim de cativar usuários.

Figura 6 - Logotipo do Superedu.co BETA



Logotipo criado pelo designer Rafael Silva com o software Adobe Illustrator a partir do redesenho do logotipo oficial do Superman.

Toda página criada hoje em dia, visando a promoção do site ou portal, deve ser compatível com navegadores dos dispositivos móveis. Isso implica a não utilização de sites em flash, por exemplo. Outra importante observação é que as páginas passam a ser “tocáveis” ao serem acessadas a partir destes navegadores. Conforme Renó (2014, p. 39), a página “é a interface que buscamos ao entrar em contato com seu conteúdo e ao aproveitar suas ferramentas. Trata-se de um espaço de construção cognitiva em que a interface é a principal ferramenta de linguagem”.

Segundo Santaella (2013, p. 56), “sem interface não há interatividade”. Para promover interação à página, foram utilizadas cores primárias que rememorem os heróis dos quadrinhos, além de um menu acoplado ao cabeçalho e de fácil visualização. Também fez-se necessário incluir uma apresentação do site, disponibilizar a técnica *Super Heroes* (como posto na seção anterior) e um espaço

⁵⁵ Sites produzidos por fãs, no entanto, produzem conteúdo original com os personagens do entretenimento. Estes são protegidos pela não comercialização e expandem a experiência narrativa de maneira transmidiática, conforme citado por Jenkins (2009).

⁵⁶ Conjunto de letras e imagens que identificam/simbolizam uma entidade (marca, produto, serviço).

para upload de novas histórias fomentadas a partir da técnica. O menu do site possibilita uma navegação rápida por meio de ScrollTo, uma técnica de javascript que agrega interatividade à página.

Posto que na educação aberta “mídias sociais podem ser canais de comunicação e apoio entre professor e estudante e estudantes entre si” (SANTOS, 2012, p. 79), foi criada uma página no Facebook⁵⁷ e um perfil no Twitter⁵⁸ para possibilitar mais interação entre os usuários do site. Conteúdos podem ser compartilhados e a página também pode ser acessada a partir das redes sociais. As redes sociais, neste caso, ainda possibilitam um *feedback* mais rápido para o pesquisador.

Uma vez que não é inviável a construção de um sistema de *login* para subir conteúdo ao site, um questionário de identificação com nome, e-mail e demais informações é respondido no momento de upload de mídia (texto, imagem ou ppt). Um termo de acordo foi dispensado, uma vez que o site possui licença aberta e que os conteúdos são verificados quando recebidos pelo pesquisador.

Nesse sentido, se a produção colaborativa de textos em blogues e outras plataformas inovam a forma de narrar fatos, tornando o produto mais interessante e mais atrativo, a distribuição de conteúdo por meio dos dispositivos móveis portáteis tende a ampliar o universo dos usuários, estimulando uma maior participação através das redes sociais colaborativas (SANTAELLA, 2013, p. 239).

Apesar do aparente complexo processo de criação, o Superedu.co é semelhante a um blog. Entretanto, com domínio e hospedagem próprios, possibilitando uma melhor divulgação e disposição de REA na rede. Uma proposta adequada a esta pesquisa que pode ser seguida por qualquer educador ou instituição de ensino que se proponha a promoção de uma educação colaborativa aberta. O site aberto pode ser visto como uma extensão do AVA, ou como o prolongamento do contato entre docente e discente.

Assim como a Educação Aberta é uma tentativa de buscar novas opções sustentáveis para impedimentos na educação (AMIEL, 2012), O Superedu.co, de maneira independente, cumpre um dos objetivos iniciais desta pesquisa em propor uma Educação Aberta de forma colaborativa a partir da transmediação narrativa de franquias da área do entretenimento, aqui o Superman.

⁵⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/superedu.co>>. Acesso em: 23 dez 2014.

⁵⁸ Disponível em: <<https://twitter.com/supereduco>>. Acesso em: 23 dez 2014.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o surgimento dos dispositivos móveis, o sujeito passou a ter corpo e mente conectados às bases de dados, redes comunicacionais e pessoais. Isto posto, as aberturas para a educação encontram-se em “novas formações subjetivas da cultura digital e não nos princípios que nortearam as certezas da era moderna em processo de desaparecimento” (SANTAELLA, 2013, p. 125). Esta pesquisa, aqui em suas últimas linhas, buscou, em sua predominância, encontrar um caminho viável para a utilização de uma NT a partir de práticas educacionais abertas, numa instituição particular. Tal tarefa mostrou-se uma árdua empreitada para o pesquisador.

Esta dissertação buscou construir relações entre conceitos, numa modalidade de ensino “moderna” que, conforme foi verificado nesta pesquisa, não acompanhou os processos de “modernização” de uma sociedade convergente. Isso porque a utilização de diversos recursos, quando disponibilizados em um espaço fechado, podem não engajar o aluno, não promovendo assim, compartilhamento dos saberes disponíveis dentro do AVA para espaços externos. De forma sucinta: é fazer uso parcial da convergência midiática oferecida pelos novos dispositivos, estes que a instituição se propõe usar.

É preciso ponderar que a internet e seu crescente desenvolvimento propiciou uma democratização do conhecimento, conquistada a partir do surgimento dos blogs e redes sociais. Desconsiderar a utilização destes, tornando-se concorrente na disputa por acessos e interações não é um caminho viável para a Educação Online. É necessário torná-los aliados no processo de engajamento do aluno.

A partir das redes sociais, a internet passou a ter um grande banco de dados, este em crescimento contínuo, com sujeitos coautores de informações, que acessam conteúdos e debatem sobre os mais diversos assuntos. É necessário considerar esses espaços na aprendizagem, visto que a informação tornou-se mais acessível com o advento dos dispositivos móveis, gerando uma mudança cognitiva na sociedade. Isso se reflete na educação formal, que passa a ser desinteressante para o sujeito ubíquo.

Os conteúdos estão passando por uma mutação contínua e estão disponíveis na rede para os interessados. Em tempos de compartilhamento, os sujeitos desejam repassar o conteúdo para sua rede. Logo, docente e instituição de ensino, devem passar a compartilhar os conhecimentos construídos. O conhecimento é adquirido, torna-se obsoleto e, por sua vez, o conteúdo produzido também. Compartilhar este de forma aberta é proporcionar o saber e alcançar cada vez mais sujeitos. O conteúdo, em tempos de cultura pós-massiva e de sociedade convergente, não pode ser centralizado.

Esta descentralização do saber pode não ser algo bem recebido por uma instituição particular. Uma vez que esta produz e comercializa conteúdo, compartilhando saber com seus alunos pagantes, torna inviável abrir mão de autoria de conteúdo. E, se este vai comercializar, faz-se necessário adquirir direitos comerciais de produtos (personagens, franquias etc.) da área do entretenimento para utilizar em seu conteúdo.

É sabido que até mesmo a proposta apresentada na seção anterior é inviável para a instituição, posto que uma das características que possibilitam a utilização de personagens é a não comercialização e não vinculação institucional. Entretanto, foi preciso verificar as possibilidades de produção de REA a partir de NT, o que foi impraticável dentro do AVA da disciplina online FAS. Neste ponto a adoção de REA numa instituição de ensino superior particular aparentou, em alguns momentos, ser algo utópico.

São muitas as adaptações e as ponderações feitas para que seja possível o desenvolvimento de REA por uma instituição particular de nível superior. Por exemplo, para a criação do Superedu.co foi necessário que o pesquisador investisse tempo e dinheiro e tais imissões foram possíveis pela sua total dedicação a esta pesquisa. Ou seja, fala-se de uma educação aberta, acessível, mas que demanda gastos e mão de obra para sua criação e aplicação. Numa instituição privada seria um investimento sem retorno.

Desta forma, para que estas iniciativas sejam possíveis e viáveis para uma instituição particular, é necessário captação de recursos financeiros de incentivos ao desenvolvimento de pesquisas como a apresentada nesta dissertação. Este recurso garantiria a aquisição dos direitos autorais de um personagem ficcional, ou até mesmo a criação de uma narrativa planejada original, além da cobertura dos custos de mão de obra especializada para que tudo isto aconteça.

Entretanto, por que não licenciar o material didático com CC? Por que não distribuir parte deste material em formato digital? Existem licenças que tornam isso possível, sem alterar o conteúdo e ainda referenciar o autor. Esta atitude possibilitaria o compartilhamento desses conteúdos em espaços sites externos ao AVA. A disponibilização de conteúdos independentes e complementares pode promover o engajamento do aluno que, como visto nos resultados apresentados na seção anterior, mostrou-se não receptível ao novo sistema adotado pela instituição na disciplina online FAS.

Em 76 anos, o Superman nunca passara por uma batalha tão cansativa. Travada com setores, leis e conceitos que não aportavam sua utilização na Educação. A receptividade não foi um dos problemas discutidos nas páginas desta dissertação, mas sim a aplicação. Teorias podem ser relacionadas, mas esta precisa tornar-se viável para (finalmente) ser aplicada. Um herói sobrevivente de um planeta instinto, aliado a uma galáxia de conceitos e sujeitos navegantes ubíquos da maior rede de informações: personagens de uma história que – diferente do que seu potencial possibilita – não se expandiu. A continuação dessa história está na expansão do ambiente virtual, além do oferecido ao discente.

Promover o engajamento do aluno em um processo de aprendizagem online, considerando ainda que este é oriundo da modalidade presencial, não foi uma tarefa fácil e, em qualidade, não obteve sucesso. Entretanto, a partir de técnicas como a *Super Heroes*, que transmidiam uma narrativa trazendo-a para o contexto da disciplina, mostrou-se ser uma prática viável e que pode ser desenvolvida pelos docentes. Posto que a ludicidade é importante no processo de aprendizagem, seja qual for o nível da educação. Desde que haja interação entre professor e aluno, e por sua vez, entre alunos, a construção de conhecimento colaborativamente pode ser real.

Reconhece-se ainda que não coube a esta pesquisa avaliar se a aplicação proporcionou aprendizagem, mas sim investigar se há esta possibilidade, a partir dos conceitos aqui discutidos. Como posto por Amiel (2012), não é possível prever como um dispositivo será usado pelos sujeitos, mas isso não impede um bom planejamento, pelo contrário. Apesar desta pesquisa não focar na avaliação da aprendizagem da disciplina FAS, os resultados obtidos fazem acreditar que é urgente uma intervenção na metodologia utilizada. Esta pesquisa, mesmo que de

maneira modesta, traz conceitos viáveis e que devem ser considerados pela instituição na mobilização de seus alunos.

Por fim, considera-se também a importância da escolha da narrativa que será mediadora do conteúdo. É essencial que esta abrace os conteúdos, para que não seja algo de desenvolvimento e propagação forçados. Nesta pesquisa, tanto a história autoral, quanto a utilizada posteriormente (“Paz na Terra”), permitiam o desdobramento do conteúdo da disciplina FAS.

Os estudos, iniciados nesta pesquisa, continuarão por meio do Superedu.co que, de forma colaborativa e aberta, buscará difundir e aprimorar a técnica *Super Heroes* na transmídiação narrativa de histórias ficcionais contextualizadas na educação. Este foi o desfecho de um arco desta aventura, que agora parte para alcançar novos desdobramentos, gerar aberturas, compartilhar conhecimento e promover coautorias, estes objetivos já enraizados na Educação Colaborativa Aberta.

REFERÊNCIAS

- ABRUZZESE, Alberto. **O esplendor da TV**, origem e destino da linguagem audiovisual. São Paulo: Studio Nobel, 2006.
- ALEXANDER, Bryan. **The New Digital Storytelling**: creating narratives with new media. Santa Barbara: PRAEGER, 2011.
- AMIEL, Tel. Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais. In: **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas e políticas públicas. SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de L. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2012. p. 17-33.
- AUGÉ, Marc. **Por una antropología de la movilidad**. Madrid: Gedisa, 2007.
- BARRETO, Raylane A. D. N. **Fundamentos antropológicos e sociológicos**. Aracaju: UNIT, 2012.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem** (3 ed.). São Paulo: Editora Hucitec, 1986.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2004.
- BARKMAN, Adam. Super-Homem: de Anticristo a Arquétipo de Crito. In: In: IRWIN, William; WHITE, Mark D. (Org.). **Superman e a Filosofia**. São Paulo: Madras, 2014. p. 125-147.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BOGAERTS, Arno. A redescoberta do Übermensch de Nietzsche no Super-Homem como Ideal Heroico. In: IRWIN, William; WHITE, Mark D. (Org.). **Superman e a Filosofia**. São Paulo: Madras, 2014. p. 95-112.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. 8 ed. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2010.
- CANCLINI, Néstor Garcia. **Culturas híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: EDUSP, 1997.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CUNHA E CRUZ, Marco Aurélio R. de, et al. Reflexões sobre a relação entre Direito Autoral, Creative Commons e Narrativas Transmídia. In: VERSUTI, Andrea C.; BERALDO, Rossana; GOSCIOLA, Vicente (Org.). **Formação de professores**: trasmídia, conhecimento e criatividade. Recife: Editora UFPE, 2014.
- CYSNEIROS, Paulo G; LINHARES, Ronaldo N. **Reflexões sobre a construção de um programa de educação a distância no Nordeste do Brasil**. Trabalho Apresentado no Congresso Ibero-americano de Informática Educativa na Costa Rica, 2006.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

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

GIOVAGNOLI, Max. **Transmedia Storytelling: imagery, shapes and techniques**. Pittsburgh: ETC Press, 2011.

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

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KOHAN, Walter O. Um outro estranho estrangeiro: entre a pedagogia e a educação; entre a polícia e a política. In: **SEMINÁRIO INTERNACIONAL “As Redes de Conhecimento e a Tecnologia”**, 3, 2005, Rio de Janeiro. Professores/professoras: Textos imagens e sons. Rio de Janeiro: Laboratório Educação e Imagem/Uerj, 2005. p. 1-10.

LEMOS, André. **Agregações Eletrônicas ou Comunidades Virtuais? Análise das Listas Facom e Cibercultura**. 404nOtF0und. v. 1, n. 2 14.mar. 2002. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und>>. Acesso em 23 dez. 2014.

LEMOS, André. Cibercultura como território recombinante. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson. **A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009. – (Coleção ABCiber). p. 38-51. Disponível em: <http://poeticasdigitais.files.wordpress.com/2009/09/2009-game-cozinheiro_das_almas.pdf>. Acesso em 23 dez. 2014.

LÉVY, Pierre. **A Inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 1995.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1993.

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

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Buenos Aires: Paidós Comunicación, 2005.

MARTINS, Cecília. **A cultura da convergência e a narrativa transmídia**. Disponível em: <<http://opinioenoticia.com.br/vida/tecnologia/a-cultura-da-convergencia-e-a-narrativa-transmidia/>>. Acesso em: 8 nov. 2013.

MATOS, Cândida M. O.; SOUTO, Enedina M. S.; AIRES, Lídia M. A.; SILVA, Patrícia S. **Fundamentos antropológicos e sociológicos** (3ª ed.). Aracaju: UNIT, 2014.

MENDONÇA, Jouberto U. de; SILVA, Maria Lúcia M. C. **Universidade Tiradentes do ginásio ao superior: 50 anos na educação sergipana (1962-2012)**. Aracaju: UNIT, 2012.

MORCELLI, Felipe. **Fazendo o homem acreditar**. Leme: [s.n.], 2014.

MORCELLI, Felipe. **Smallville**: Resenha da estreia da 11ª Temporada. Terra Zero. 2012. Disponível em: <http://www.terrazero.com.br/v2/2012/04/smallville-resenha-da-estreia-da-11a-temporada/>. Acesso em: 2 jun. 2014.

OKADA, **Alexandra. Colearn 2.0**: coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais. Revista e-curriculum, São Paulo, v.7, n.1, p. 1-15, 2011. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=76619165010>>. Acesso em: 9 out. 2013.

OKADA, Alexandra. Espaços e (co)relações de conhecimento para coaprender e coinvestigar em rede. In: LINHARES, Ronaldo N.; PORTO, Cristiane; FREIRE, Valéria (Org.). **Mídia e educação: espaços e (co) relações de conhecimentos**. Aracaju: EDUNIT, 2014. p. 97-120.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e a mediação escolar**: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez; Instituto Paulo Freire, 2005.

PEREIRA, Paulo Gustavo. **Almanaque dos seriados**. São Paulo: Ediouro, 2008.

PORTO, Cristiane de M. **Internet e comunicação científica no Brasil**: quais impactos? Quais mudanças? Salvador: EDUFBA, 2012.

PORTO, Cristiane de M.; NETO, Edilberto M. G.; TEIXEIRA, Valmir A. Eu, tu, eles: a educação nos tempos da banda larga. In: PORTO, Cristiane; VERSUTI, Andrea (Org.). **Multiplicidades e redimensionamentos na educação contemporânea**. Salvador: EDUFBA, 2014. p. 13-29.

PRIMO, Alex. Interações mediadas e remediadas controversias entre as utopias da cibercultura e a grande indústria midiática. In: PRIMO, Alex (Org.). **A internet em rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

RANCIÈRE, Jacques. **O mestre ignorante**: cinco lições sobre a emancipação intelectual. 2. ed. Belo Horizonte: Autentica, 2005.

RENÓ, Denis. Conceitos e discussões sobre interfaces interativas contemporâneas. In: LINHARES, Ronaldo N.; PORTO, Cristiane; FREIRE, Valéria (Org.). **Mídia e educação: espaços e (co) relações de conhecimentos**. Aracaju: EDUNIT, 2014. p. 29-59.

RENÓ, Denis P.; VERSUTI, Andrea; RENÓ, Luciana T. L. Transmídiação e conectivismo: contemporaneidade para a educação. In: LINHARES, Ronaldo N.; LUCENA, Simone; VERSUTI, Andrea (Org.). **As Redes Sociais e seu impacto na cultura e na educação do século XXI**. Fortaleza: Editora UFC, 2012. p. 55-83.

REINEHR, Rafael. Recursos educacionais abertos na aprendizagem informal e no autodidatismo. In: **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas e políticas públicas. SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de L. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2012. p. 153-176.

ROSS, Alex; DINI, Paul. **Super-Homem**: Paz na Terra. São Paulo: Abril, 1999.

ROSSINI, Carolina; GONZALEZ, Cristina. REA: o debate em política pública e as oportunidades para mercado. In: **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de L. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2012. p. 35-69.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: Repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS; Andreia I. **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, 2013. Disponível em: <<http://cetic.br/media/docs/publicacoes/8/rea-andreia-inamorato.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2014.

SANTOS, Andrea I. Educação aberta histórico, práticas e o contexto dos recursos educacionais abertos. In: **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de L. (Org.). Salvador: EDUFBA, 2012. p. 71-90.

SANTOS, Edméa. **Pesquisa-Formação na Cibercultura**. Santo Tirso: Whitebooks, 2014.

SANTOS, Katiane T. S. **Notas introdutórias da Educação a Distância na Universidade Tiradentes: o caso das disciplinas online**. In: VI Colóquio Internacional: "Educação e Contemporaneidade". São Cristóvão – SE, 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, N. **Web-Based Learning Solutions for Communities of Practice: Developing Virtual Environments for Social and Pedagogical Advancement**. Pratas: University of Patras, 2009, p.67-82.

SILVA, Cibelle C.; MARTINS, Roberto A. A "Nova Teoria sobre Luz e Cores" de Isaac Newton: uma tradução comentada. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, s.l., v. 18, n. 4, p.313-327, dez. 1996.

SPINELLI, Walter. **Os objetos virtuais de aprendizagem: ação, criação e conhecimento**. Disponível em: <<http://www.lapef.fe.usp.br/rived/textoscomplementares/textoImodulo5.pdf>>. Acesso em: 29 jul. 2014.

TAYLOR, T.L. **Play between worlds, exploring online game culture**. Cambridge: MIT, 2009.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 2011.

UNESCO. **UNESCO and education**: “Everyone has the right to education”. UNESCO, Paris, 2011.

VANGOUNDY, Arthur B. **101 Activities for Teaching Creativity and Problem Solving**. São Francisco: Pfeiffer, 2005.

VERSUTI, Andrea C.; GOSCIOLA, Vicente; LIMA, Daniella de J. Propostas de recursos educacionais abertos em narrativas transmídia. In: PORTO, Cristiane; VERSUTI, Andrea (Org.). **Multiplicidades e redimensionamentos na educação contemporânea**. Salvador: EDUFBA, 2014. p. 31-44.

GOSCIOLA, Vicente. **Narrativa Transmídia**: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. Quaestio, Sorocaba, v. 3, n. 2, p. 117-126, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php?journal=quaestio&page=article&op=download&path%5B%5D=692&path%5B%5D=716>> Acesso em: 17 set. 2014.

ZENI, Lielson. Literatura em quadrinhos. In: **Quadrinhos na Educação**. (p. 127-158) VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.). São Paulo: Contexto, 2009.

WALLACE, Daniel. **SUPERMAN**: The Ultimate guide to the Man of Steel. Londres: Dorling Kindersley Limited, 2013.

WEILAND, Jonah. **New online adventures tied to “Smallville” hit AOL**. Comic Book Resources. 2004. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=3392>> Acesso em: 15 jul. 2014.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: Planejamento e métodos. São Paulo: Bookman, 2001.

APÊNDICES

APÊNDICE I - Roteiro para criação do REA

ABERTURA

1 - Kal-El ainda bebê em sua nave de fuga enquanto, ao fundo, o planeta Krypton está em destruição ao. (COLOCAR BALÃO DE TEXTO)

2 - Kal-El chega a Terra (mais precisamente na cidade de Smallville) numa chuva de meteoros. É encontrado e adotado pelo casal Kent, que o adotam e o batizam como Clark Kent. Agora adolescente Clark está descobrindo seus poderes e se prepara para ingressar na universidade.

TEMA 1 - A instituição da Antropologia e da Sociedade.

1.1 Princípios que norteiam o ensino da Antropologia e da Sociologia: a ruptura com o senso comum.

Neste primeiro momento quadros com textos que ajudarão os alunos a entenderem a narrativa

1 - Clark tem seu primeiro dia na universidade.

2 - Conhece as disciplinas Sociologia e Antropologia (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM QUAIS FORAM A PRIMEIRA DÚVIDA OU PENSAMENTO AO INCIAREM AS DISCIPLINAS).

3 - Clark começa a refletir sobre como os ensinamentos das disciplinas estão relacionados ao vivemos no dia a dia (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS RELAÇÕES). Torna-se um aluno participativo (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PRIMEIRAS CONCLUSÕES QUE CHEGARAM NA DISCIPLINA).

4 - Deixa Smallville sem concluir a universidade, mas leva os livros da disciplina em sua mochila ao sair de casa (CONSTRUIR BALÕES PARA OS INSERIRMOS HISTÓRIA DEPOIS).

1.2 A trajetória da Antropologia e da Sociedade e seus princípios teóricos.

1 - Clark encontra a Fortaleza da Solidão e nela, um holograma com fragmento de memória do seu pai biológico (CONSTRUIR BALÕES PARA OS INSERIRMOS HISTÓRIA DEPOIS).

2 - Clark é enviado por seu pai numa viagem através do tempo-espaço para conhecer elementos históricos que o ajudem a entender melhor os humanos.

3 - Aqui Clark pode presenciar momentos históricos como mero observador (INSERIR FOTOS COM ACONTECIMENTOS IMPORTANTES PARA A ANTROPOLOGIA E PARA A SOCIOLOGIA).

4 - Após o período na fortaleza, Clark agora é Superman e está em Metropolis (CONSTRUIR CAIXA DE TEXTO PARA QUE OS ALUNOS POSSAM DIZER DE QUE FORMA OS CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS FORAM IMPORTANTES NA FORMAÇÃO DO HERÓI).

1.3 O homem como ser cultural e social e sua relação com a sociedade.

1 - Clark caminha pela cidade e ouve uma notícia vinda de uma TV do outro lado da rua sobre uma comunidade carente em crescente expansão (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

2 - Ao chegar em casa, Clark pesquisa e descobre existe um projeto social com aquela comunidade (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

3 - Superman resolve fazer uma ronda e vê amostras de cultura daquela comunidade (grafites) (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

4 - A partir da notícia dada e da realidade constatada por ele, Superman conclui que (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

1.4 Cultura, família e Estado como fundamentos da organização da sociedade.

1 - Viaja a África e se depara com uma família faminta (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

2 - Superman pensa sobre as diferenças entre África e EUA (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

3 - E aí recai na cultura, na família e no pensamento base para a origem da sociedade (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PENSAMENTO).

4 – Superman conclui então que (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM A CONCLUSÃO).

TEMA 2 - O conhecimento antropológico e sociológico como base para a compreensão da sociedade.

2.1 Estrutura societal

1 - Superman sobrevoa o Brasil, mais precisamente o Rio de Janeiro e encontra um cenário parecido como este:



Imagem enviada no documento original pela professora da disciplina.

Fonte: <http://www.jb.com.br/media/fotos/2012/11/02/300w/desigualdade-ainda-e-realidade-do-pais.jpg>.

Começa então a pensar e se perguntar: - por que tanta diferença de moradia?

2 - Aterrissa, troca de roupa e anda pelas ruas e fica percebendo a forma como estão organizadas as partes que compõem a sociedade e assim começa a se perguntar: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERUNTAS). Ele caminha ainda pelas ruas do Rio e decide ver se em outro Estado as diferenças também ocorrem. Vai para o nordeste do Brasil e percebe a mesma coisa: uma paisagem natural maravilhosa, muita água, mas também o sertão.

3 - Vê resorts, mas também vê gente pedindo esmola, vê prédios suntuosos, mas também vê casa de taipa. Assim ele segue voando e se perguntando: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERUNTAS).

4 - Superman para o voo em pleno heliporto de um prédio enorme e pergunta: - Será se não existe uma pessoa, um político, um intelectual que tenha pensado na solução dessa estrutura social em que uns são privilegiados e outros não? – Será que existem pessoas que preferem viver precariamente? Superman lembra de autores que estudou na faculdade: Marx e Weber. Ele pensa: Acho que Marx via tudo isso dessa maneira (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERUNTAS), já Weber (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERUNTAS).

5 - Superman resolve trocar de roupa e descer e no mesmo prédio encontra um grupo de advogados e se insere na conversa. Eles conversam sobre direito, pena e etc. Superman imediatamente lembra de Durkheim e o que ele escreveu sobre a solidariedade (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS OPINIÕES DE DURKHEIM). Conversa vai, conversa vem, alguém lembra do chamado “terceiro setor”. Superman, diante do que já viu e lembrou assim se expressa; (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERUNTAS).

2.2 Disparidades sociais

1 - De volta ao heliporto, Superman lança sua visão de raio X para uma cena que ocorre nas redondezas. A cena é um mendigo olhando pela janela de um restaurante enquanto vários casais e grupos de amigos comem, riem, conversam, comemoram aniversário e se divertem. Superman então, não satisfeito com o que vê, lança seu poder de “audição de longo alcance” e começa a escutar as conversas:

(CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM OS DIÁLOGOS)

2 - Superman então começa a refletir sobre o que ouve e chega a algumas conclusões: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

Superman lembra de Marx e tudo que ele escreveu no Manifesto do Partido Comunista (COLOCAR O LINK <http://www.psb40.org.br/bib/b30.pdf>)

Ao lembrar chega a conclusão: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

3 - Com o intuito de refletir melhor sobre as diferenças sai sobrevoando o Brasil e percebendo os diferentes cenários que o compõe. Chega até Brasília e pousa na praça dos três poderes.

4 - Lá olha para o Senado e a Câmara e se pergunta: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERGUNTAS). Percebe também o STF e contempla-o se perguntando: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERGUNTAS).

5 - Superman se transforma no jornalista fotográfico e adentra a Câmara. Por ela ele passeia, percebe os deputados e vê a Constituição Federal de 1988. Começa a contemplá-la e um parágrafo chama-lhe a atenção: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM UM TRECHO DA CONSTITUIÇÃO).

6 - Começa então a tentar interpretar e chega a seguinte conclusão: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

Superman sai dali se perguntando: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS PERGUNTAS).

De volta, para em frente a Esplanada dos ministérios e conclui: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

2.3 O homem e suas instituições sociais

1 - Ainda em Brasília, Superman pensa sobre o papel das instituições. (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM O PENSAMENTO)

2 – Ele se pergunta por que o Senado é uma instituição, a Câmara é um instituição e a família também é uma instituição e conclui que há diferenças entre elas, pois: CONSTRUIR 3 BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES.

3 – Ao pensar no Senado ele vê um sentido para sua existência e expõe: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES)

4 – Pensa também na família e conclui: CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES)

5 – Sobrevoa a cidade de Brasília e se depara com vários cenários, a exemplo de gente andando nas avenidas, gente saindo para trabalhar, bancos abertos, o comércio varejista, dentre outras coisas e se pergunta: - Será se existe uma instituição social para regular toda e qualquer ação do homem? (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM SUAS CONCLUSÕES).

6 - Pensando, ele decide ir até um presídio e lá analisa o cenário e conclui: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

7 - Sai do presídio rumo ao STJ e lá assume a identidade de Clark Kent, jornalista, conseguindo acesso as dependências e, assim, assistir uma audiência sobre (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM OS ASSUNTOS) e conclui: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

8 - Superman lembra de um dos livros que leu na faculdade. O nome do livro é “As consequências da Modernidade”) de Anthony Giddens.

9 - Nesse livro ele destaca a seguinte frase: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM A FRASE).

10 – E ao analisar o que viu, conclui a partir de Giddens: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS CONCLUSÕES).

2.4 Dinâmica Econômica e trabalho

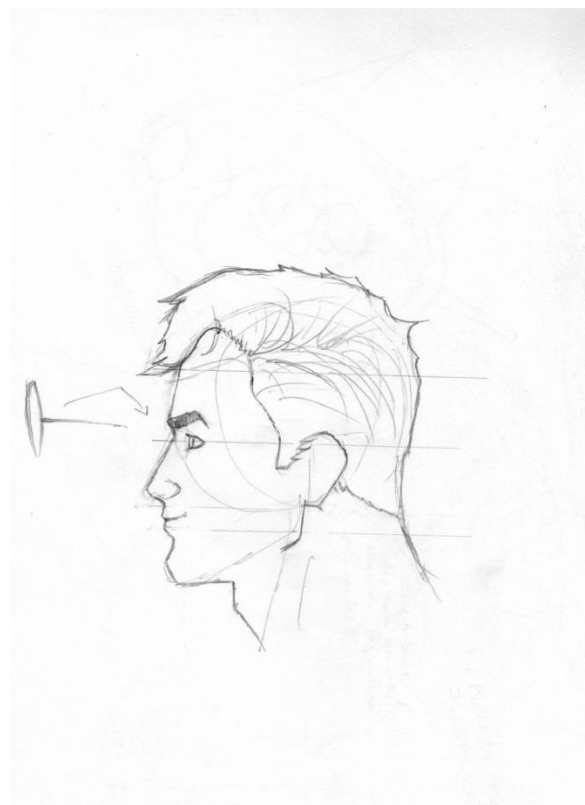
1. Superman vai para casa e lá senta-se n sofá e assiste ao telejornal acerca do PIB do Brasil. Pensando sobre os modos encontrados pelos brasileiros para sobreviverem, Superman decide ir sobrevoar o estado de São Paulo e ao tempo que encontra os grandes centros econômicos, vai para o interior e encontra as fazendas de café.

2. Ele pensa e pensa: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM O PENSAMENTO). De repente lhe vem em mente a imagem de Lex Luthor rico. Pergunta então: (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM A PERGUNTA).

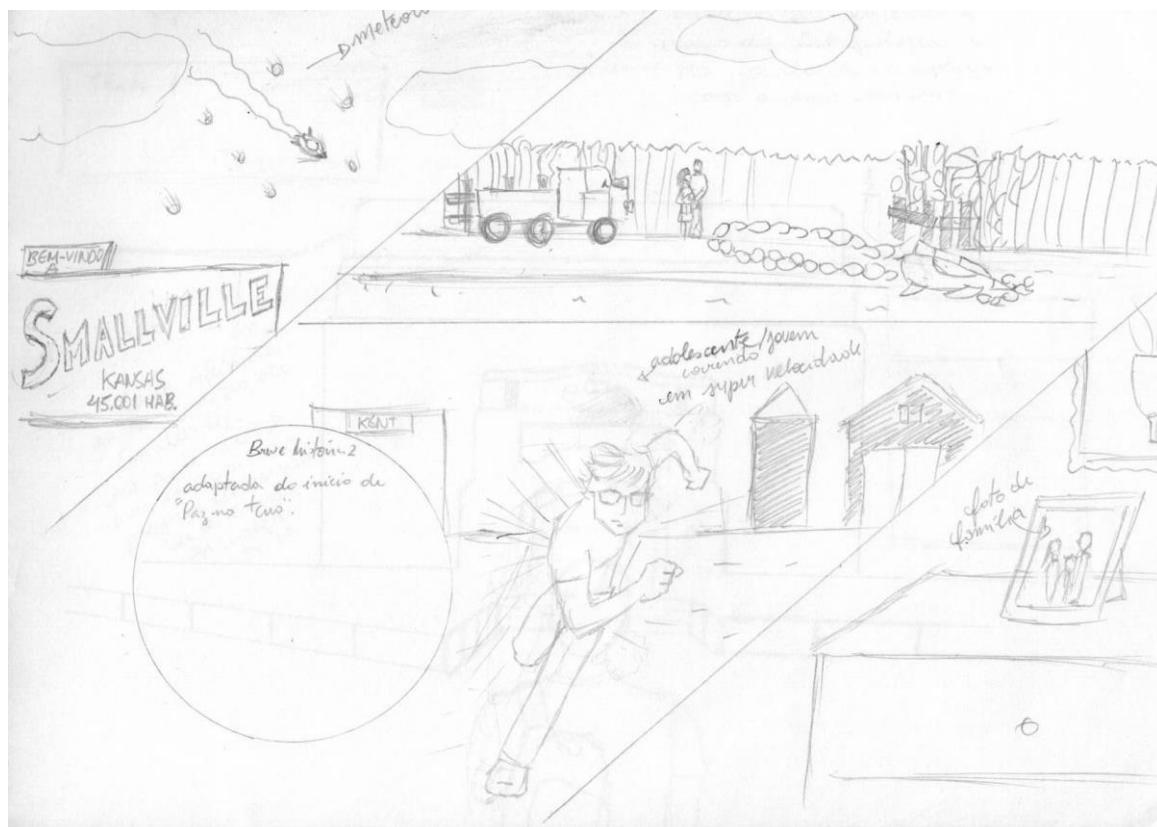
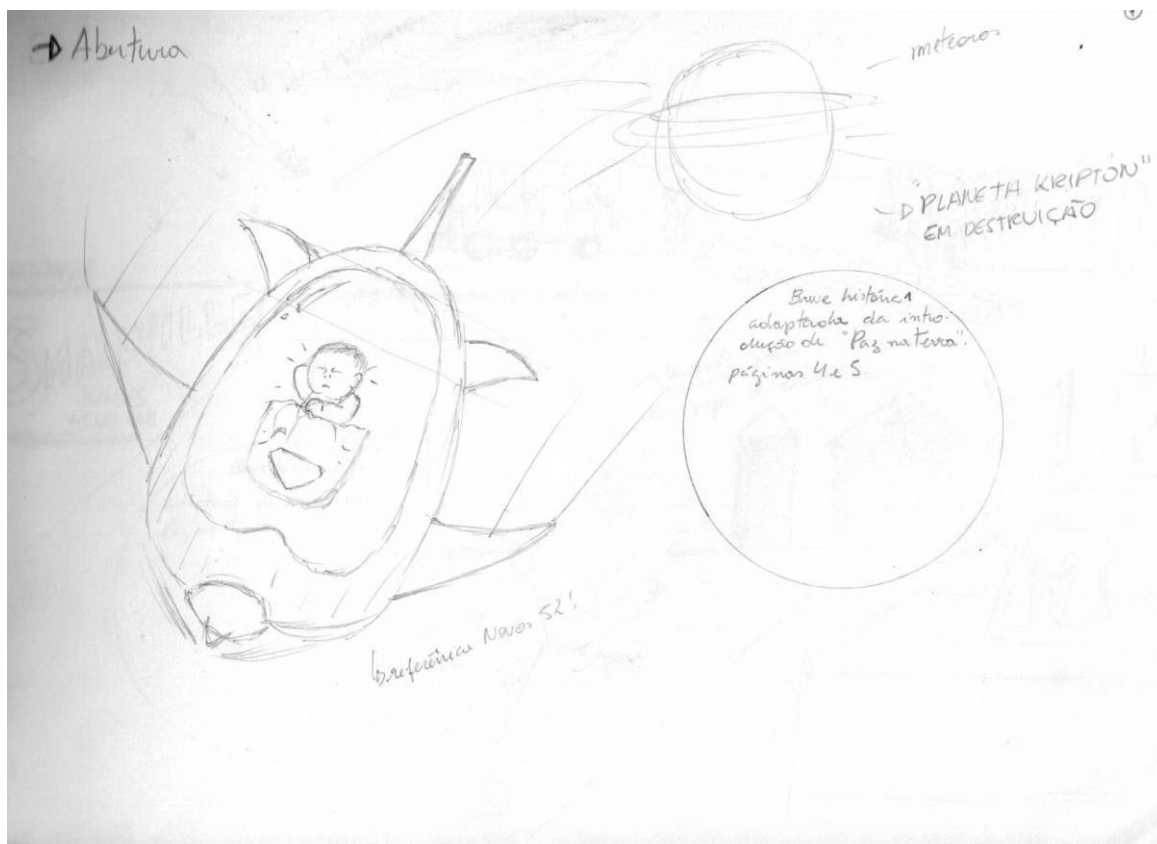
3 - Diante das diferenças entre ricos e trabalhadores comuns não ricos, Superman entende a força da formação e profissionalização como meio de superação. Resolve então ir a uma feira livre e observa os tipos de profissões e a dinâmica econômica que se configura (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM O PENSAMENTO).

4 – Pensa então em como cada um dessas pessoas poderia melhorar sua situação e algumas ideias surgem (CONSTRUIR BALÕES PARA OS ALUNOS COLOCAREM AS IDEIAS).

APÊNDICE II - Esboço da quadrinização do roteiro

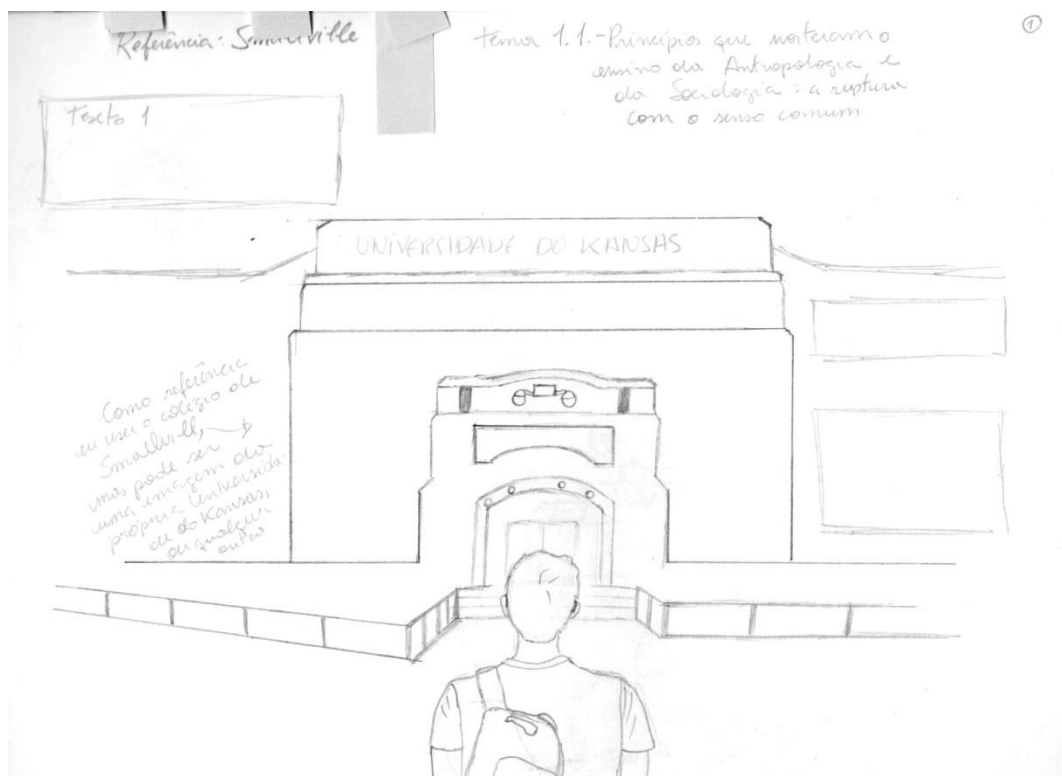


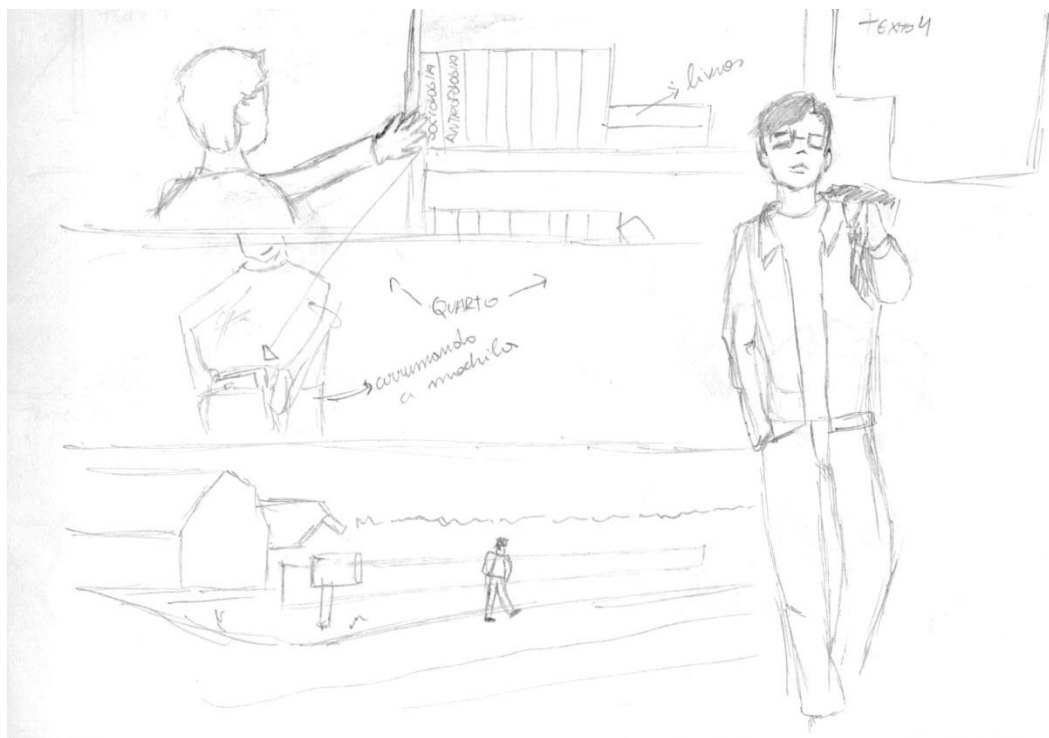
ABERTURA



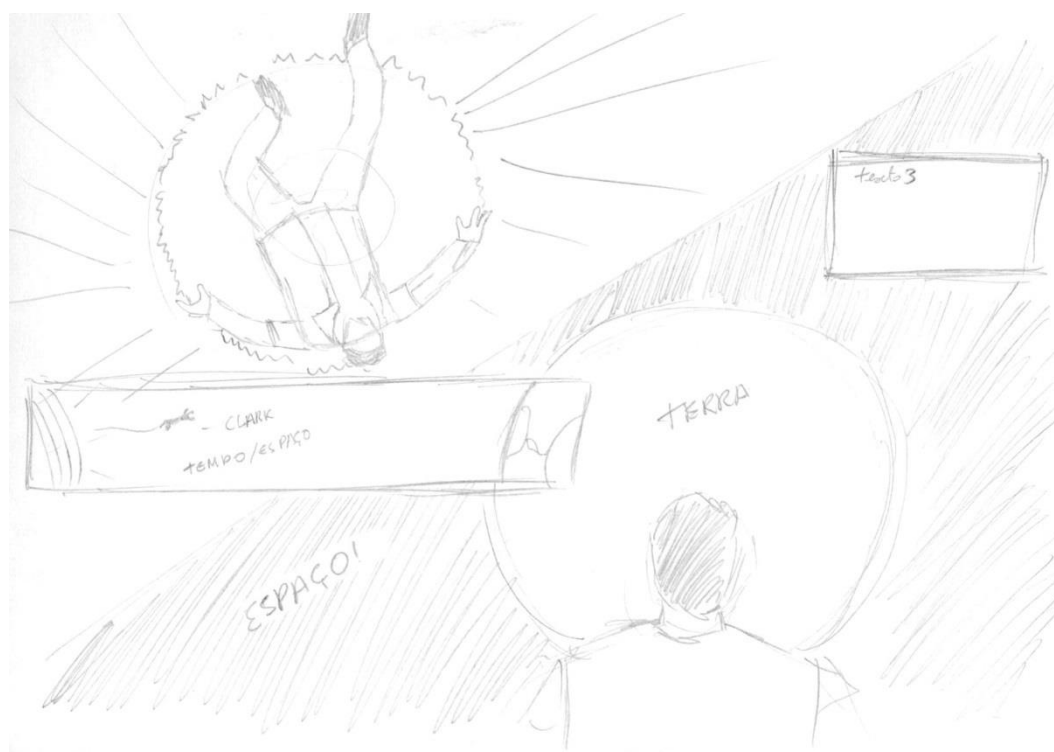
TEMA 1 - A instituição da Antropologia e da Sociedade.

1.5 Princípios que norteiam o ensino da Antropologia e da Sociologia: a ruptura com o senso comum.



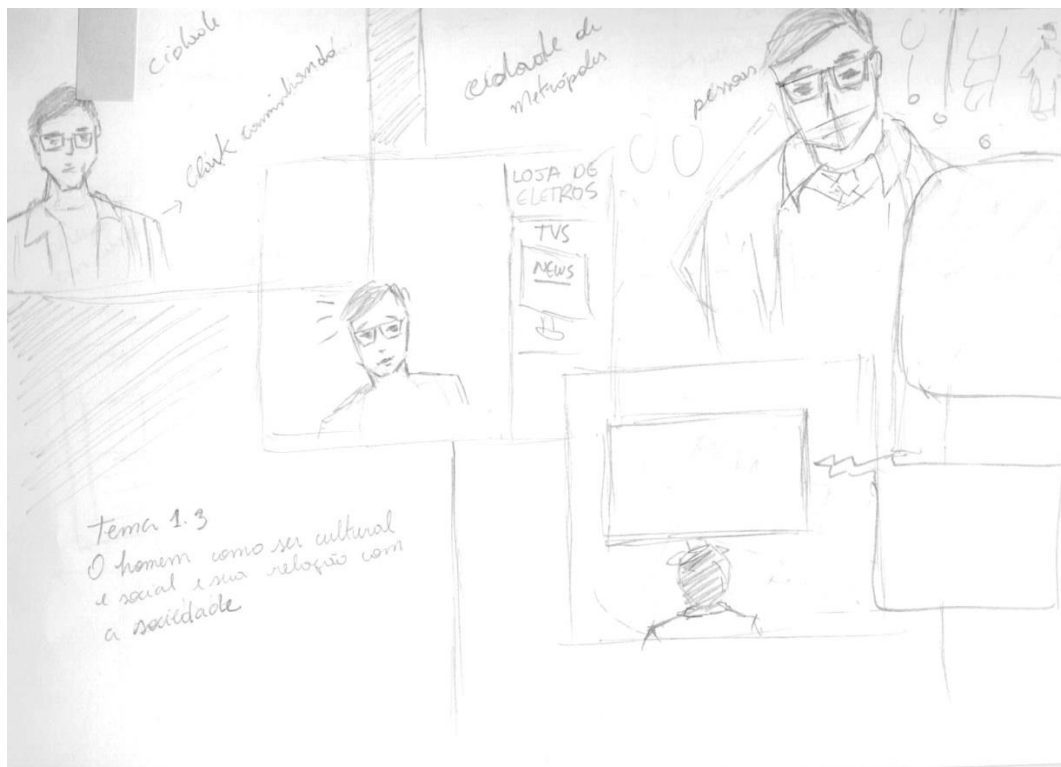


1.6 A trajetória da Antropologia e da Sociologia e seus princípios teóricos.





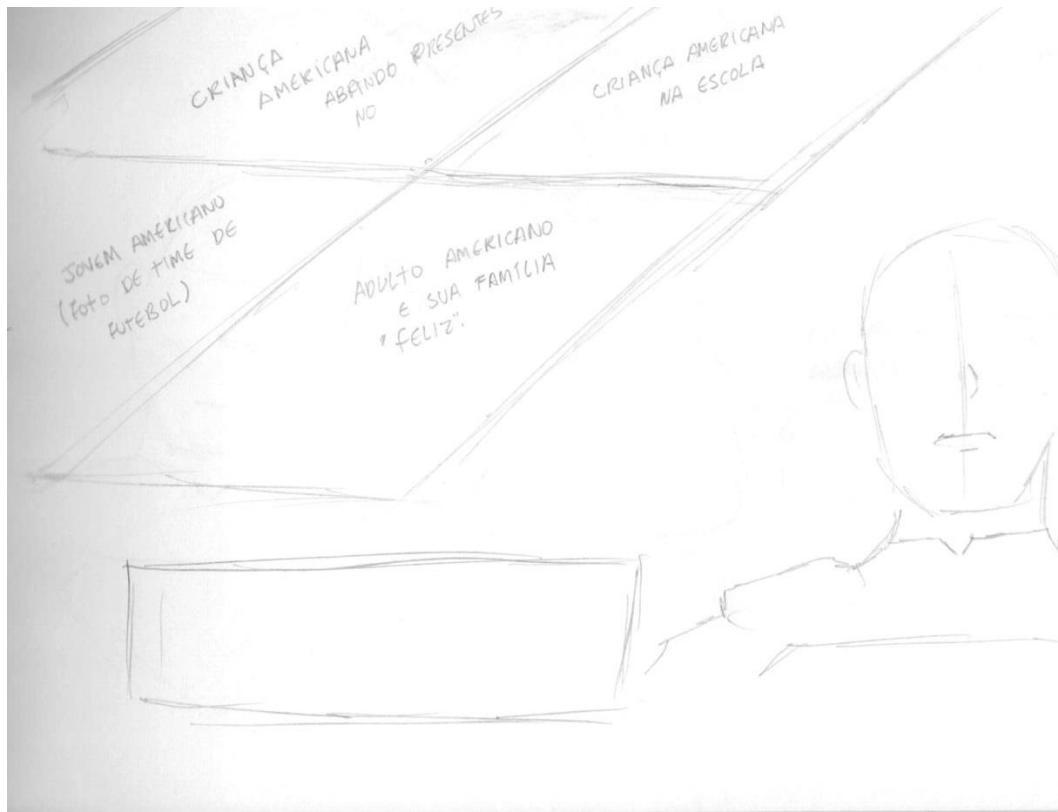
1.7 O homem como ser cultural e social e sua relação com a sociedade.





1.8 Cultura, família e Estado como fundamentos da organização da sociedade.

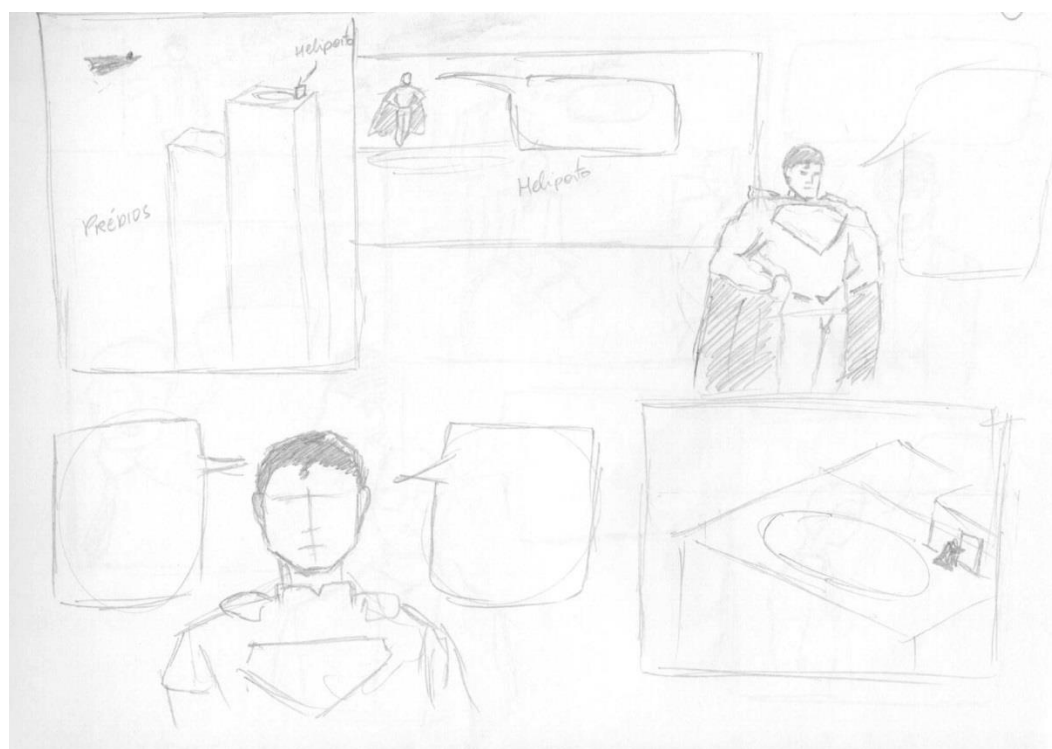




TEMA 2 - O conhecimento antropológico e sociológico como base para a compreensão da sociedade.

2.1 Estrutura societal

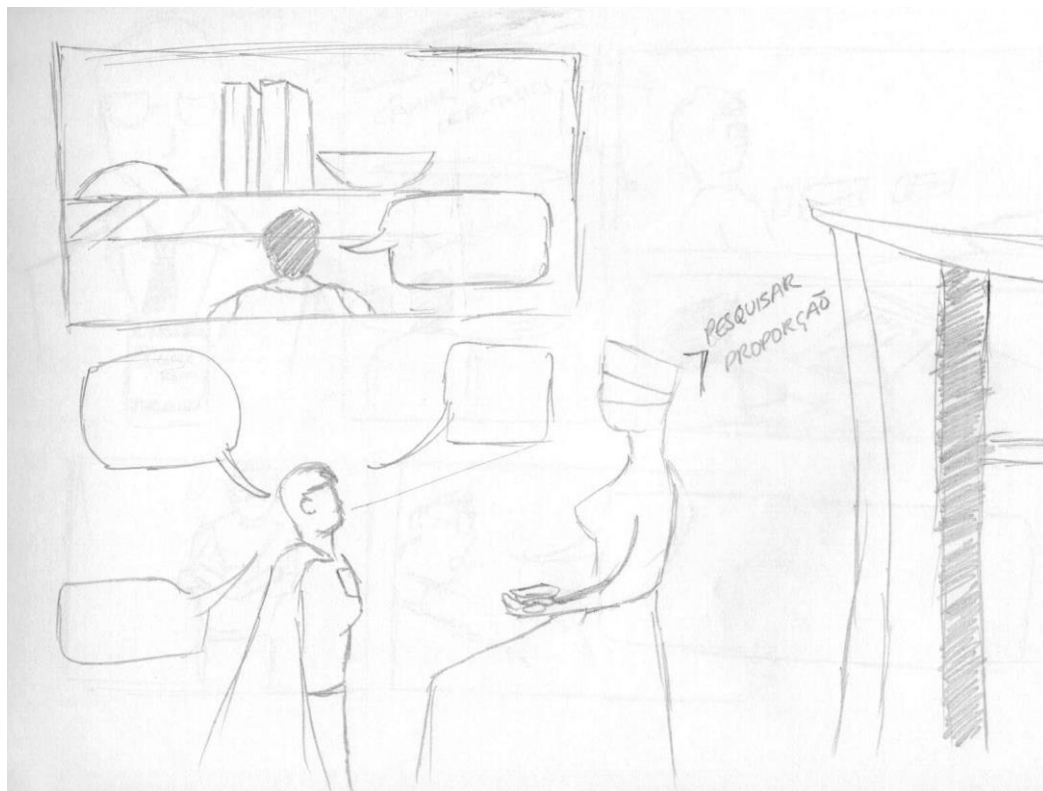


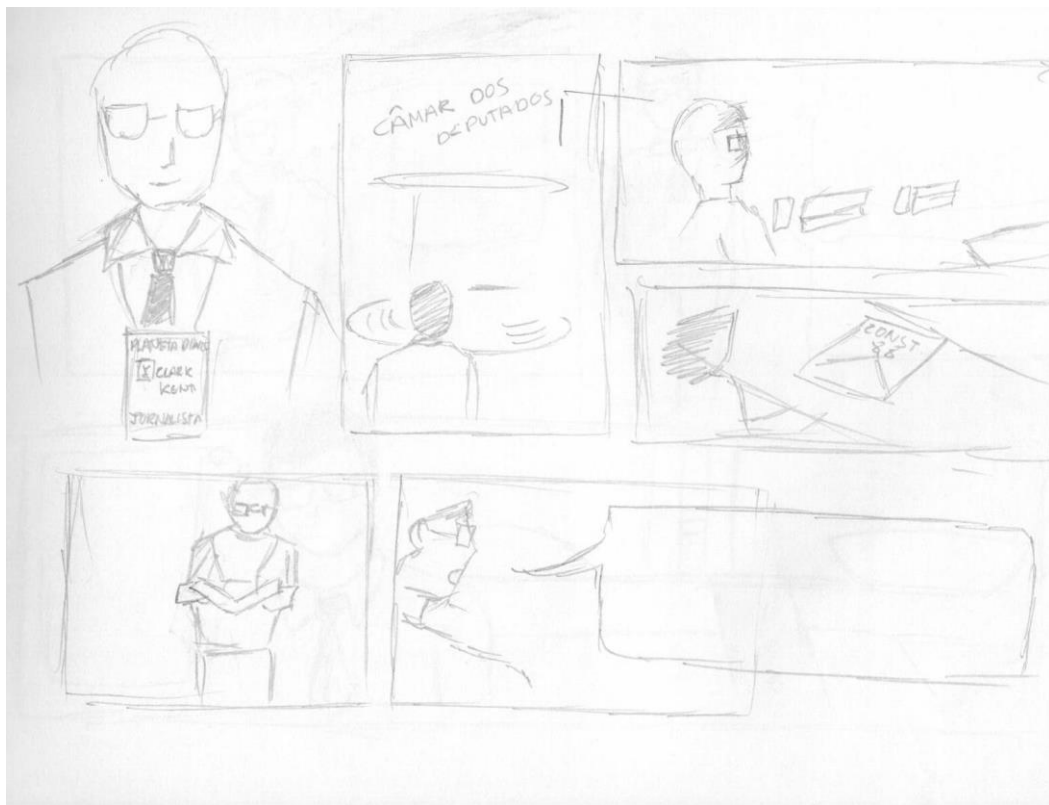




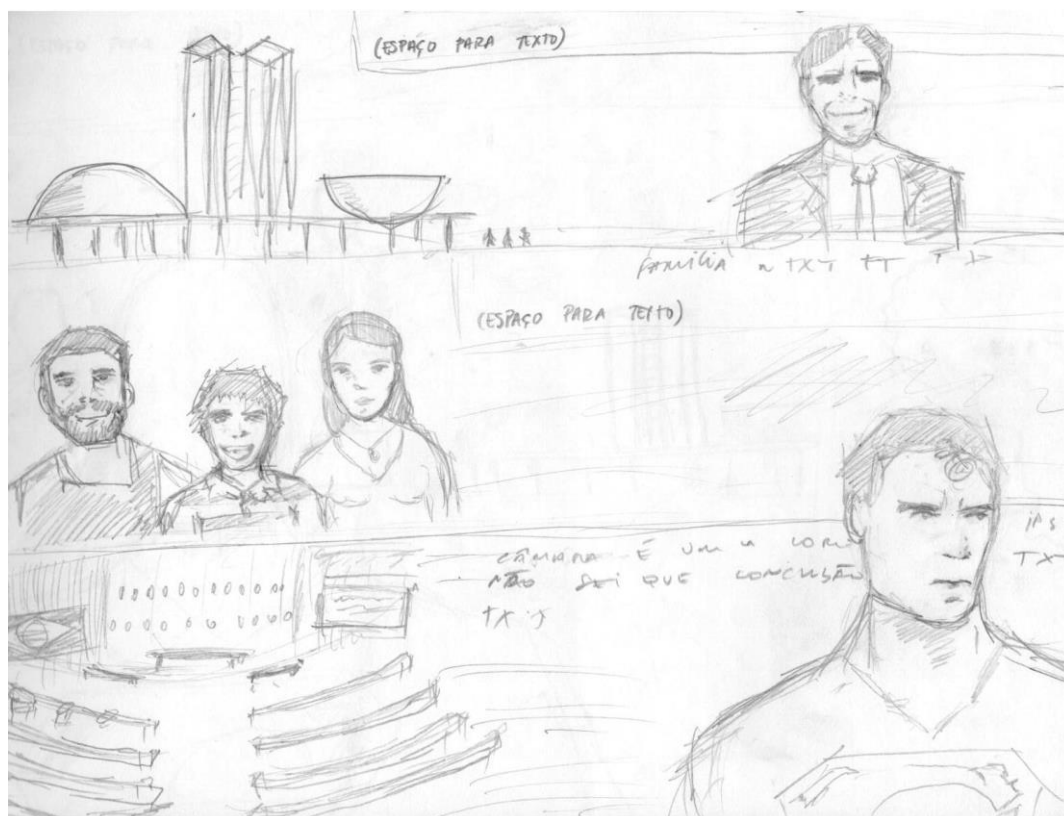
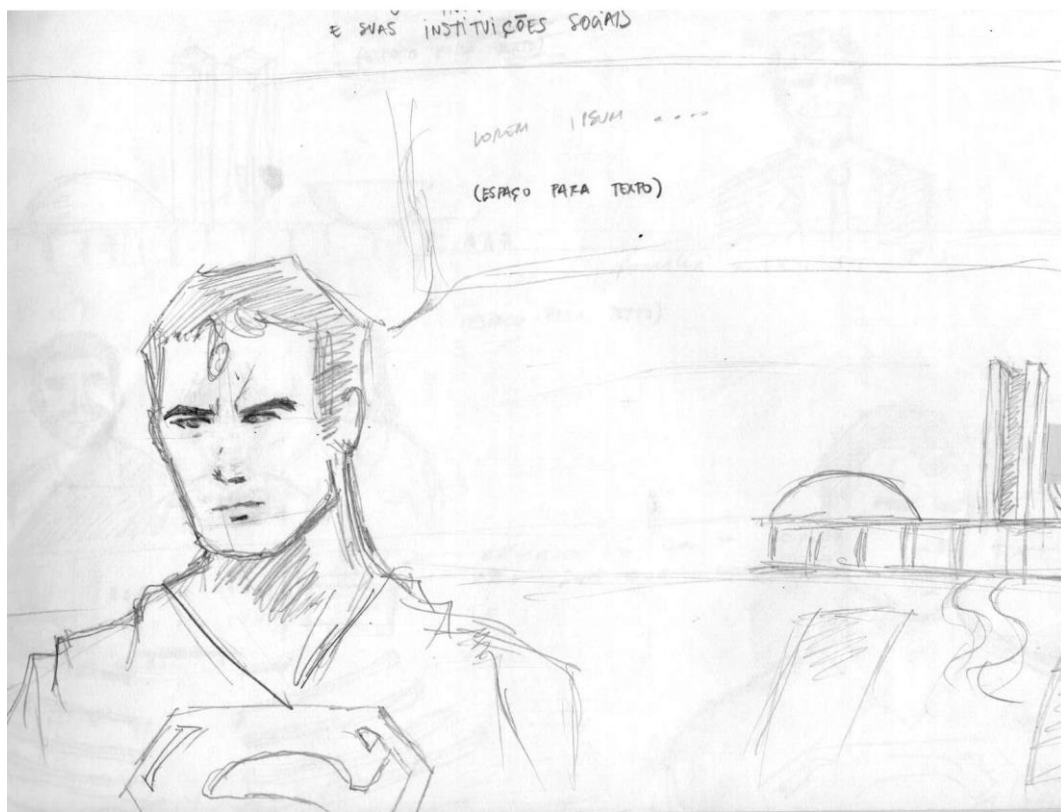
2.2 Disparidades sociais



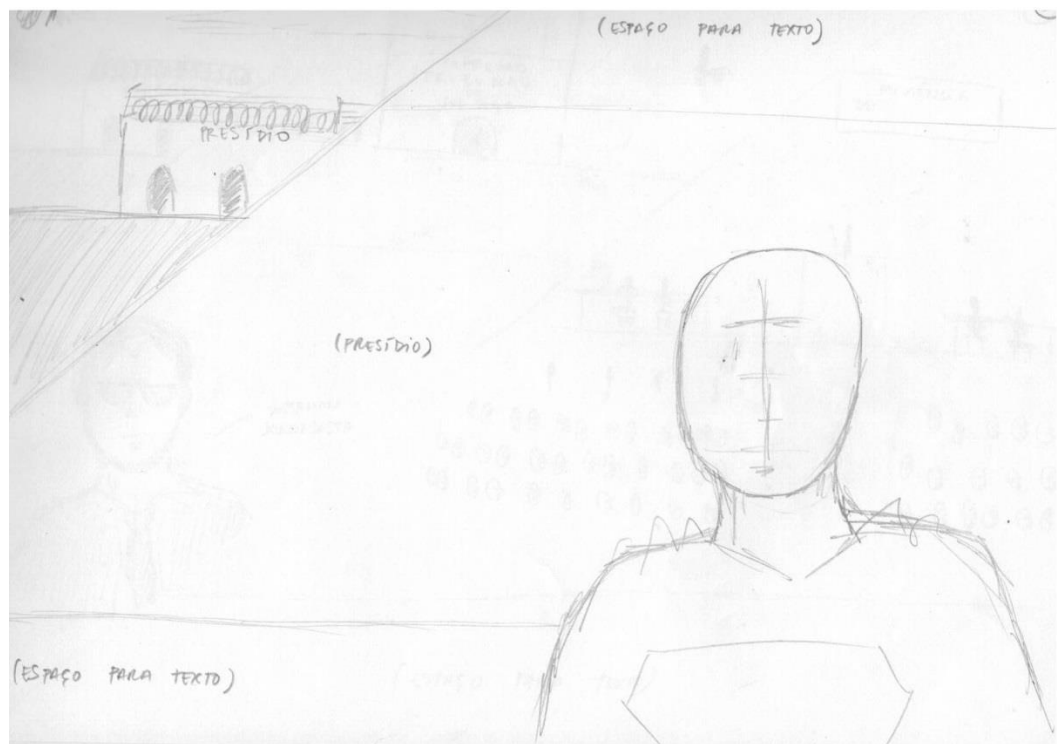
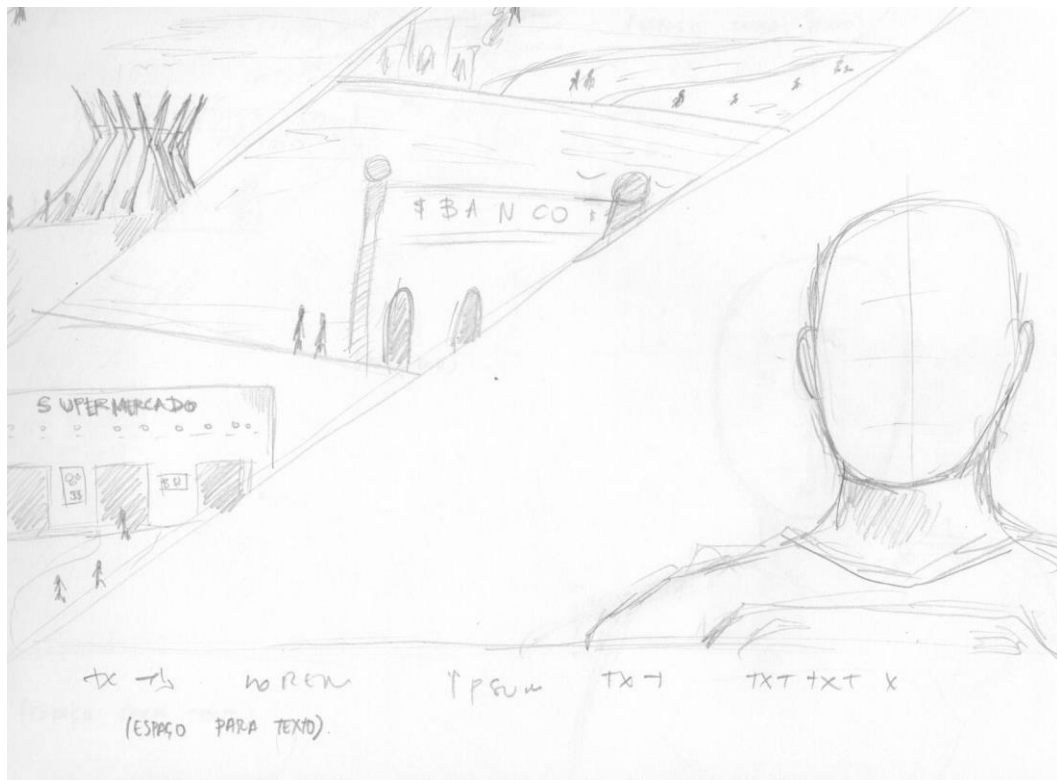


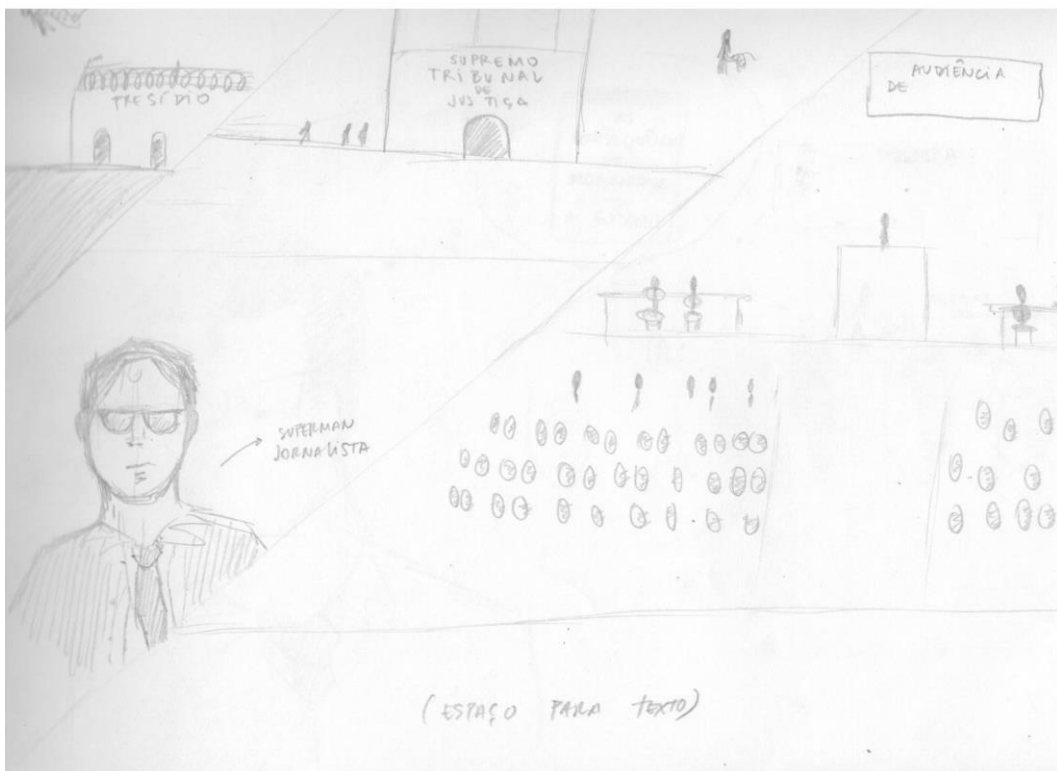


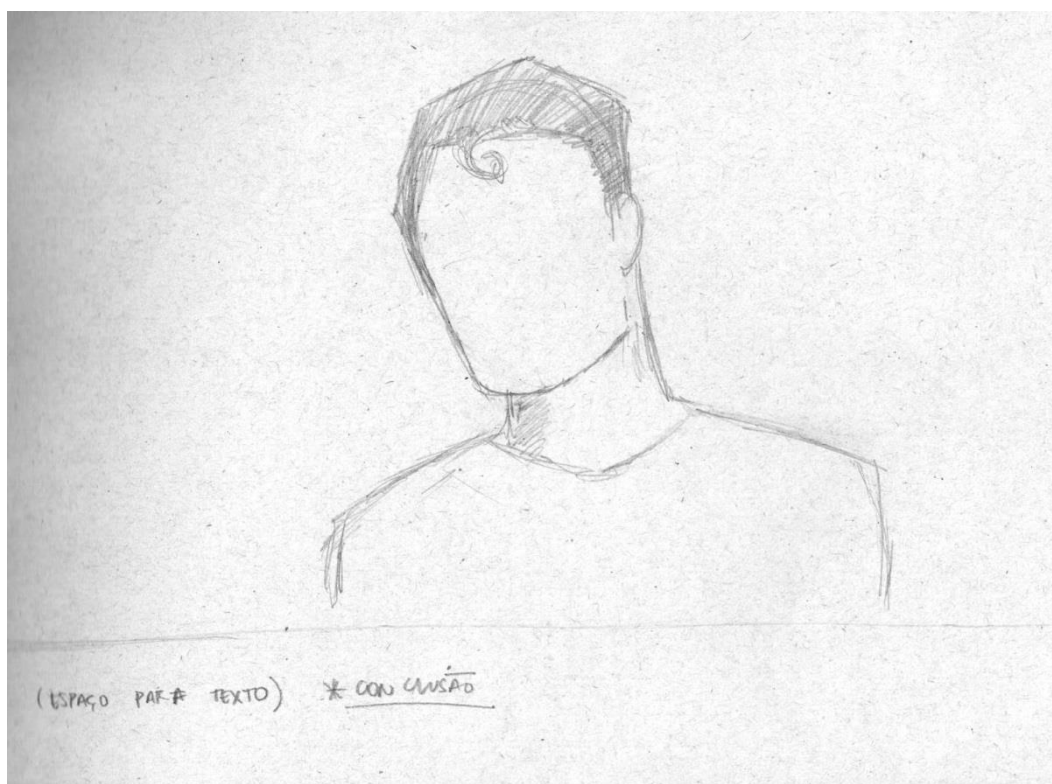
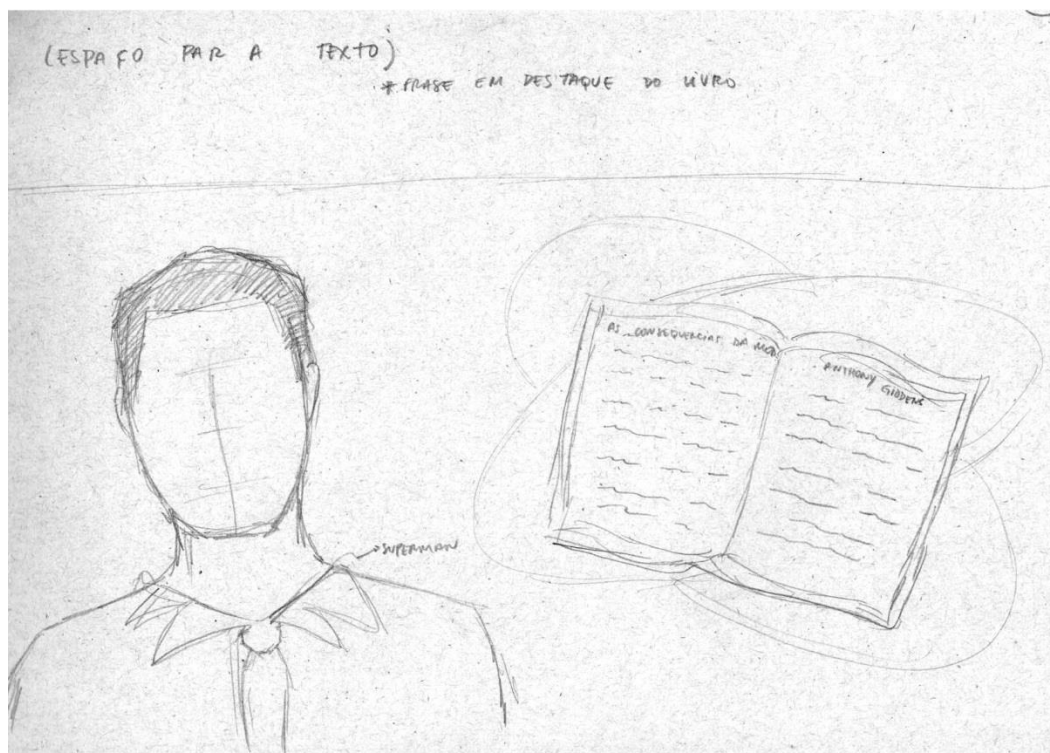
2.3 O homem e suas instituições sociais



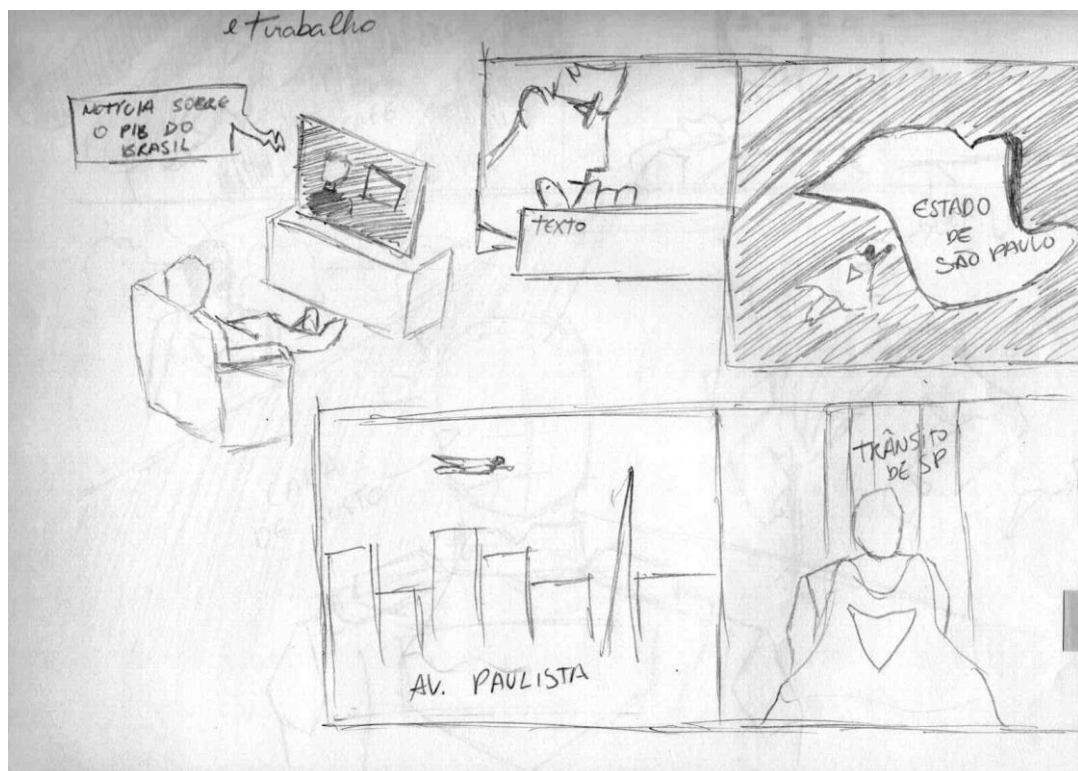


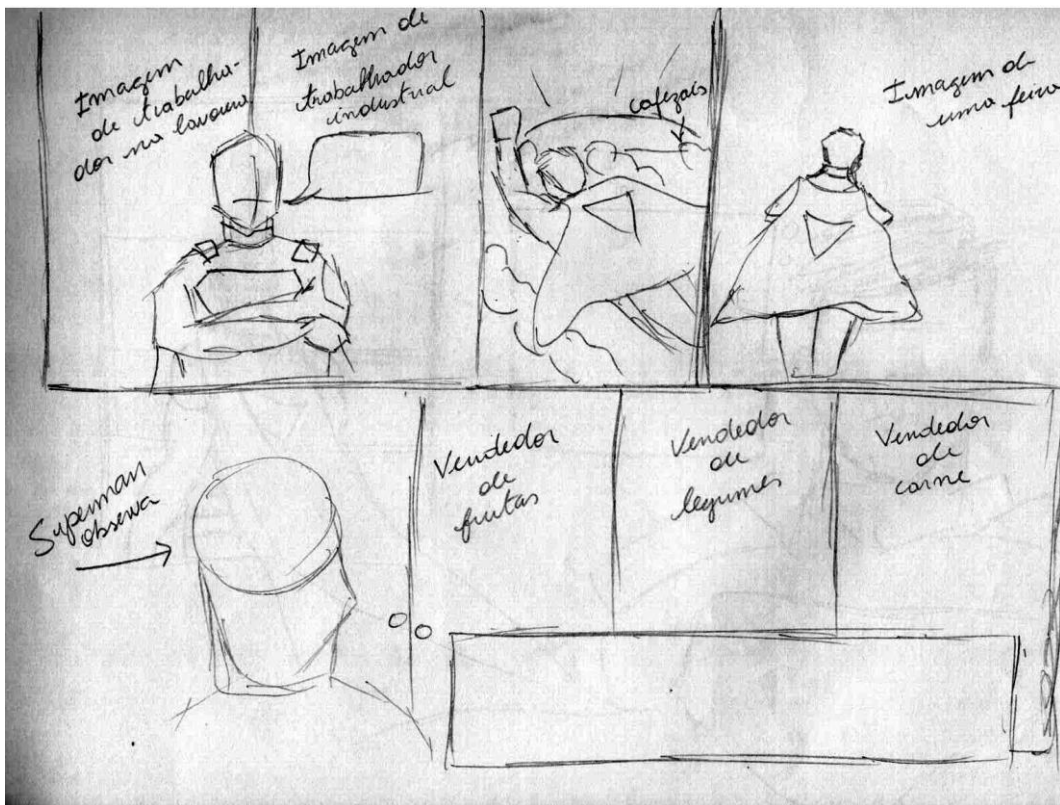






2.4 Dinâmica Econômica e trabalho





APÊNDICE III - Layout de Superedu.co

Parte superior do layout do Superedu.co BETA



Layout desenvolvido pelo designer Rafael Silva.

Parte inferior do layout do Superedu.co BETA

COLABORE COM O SUPEREDU!



CONFIRA TODOS OS ARQUIVOS ENVIADOS POR NOSSOS COLABORADORES.



COLABORE COM O SUPEREDU ENVIANDO SEU PROJETO. SAIBA COMO PODE AJUDAR.



FAÇA DOWNLOAD DE TODOS OS ARQUIVOS PUBLICADOS NO SUPEREDU.

JUNTE-SE A NOS NAS REDES SOCIAIS!









QUEM SOMOS DOWNLOADS CONTATO **CONTRIBUIR COM O PROJETO**



Este obra está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhável 4.0 Internacional.



Layout desenvolvido pelo designer Rafael Silva.

ANEXOS

ANEXO I - Relatórios de matrículas nas disciplinas OnLine da Unit



Daniel David <dandavias@gmail.com>

disciplinas online

1 message

Katiane Teles S Santos <Katiane_Teles@unit.br>
To: "dandavias@gmail.com" <dandavias@gmail.com>
Cc: Maynara Maia Muller <maynara_maia@unit.br>

12 January 2015 at 15:51

Prezado Daniel,

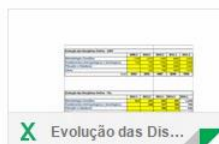
Segue a pedido da Coordenação das Disciplinas Online Prof. Maynara Maia Muller a evolução das disciplinas online na Unit a partir de 2009.2.

Atenciosamente,

Katiane Teles S. Santos
Assessora Pedagógica - Disciplinas On-line dos cursos presenciais
Núcleo de Educação a Distância

Av. Murilo Dantas, 300 Farolândia CEP: 49032-490
Fone: 3218-2186 - Ramal - 2231
Aracaju-Sergipe-Brasil

Esta mensagem, juntamente com seus anexos, é confidencial e protegida por lei, e somente os seus destinatários são autorizados a usá-la. Caso você a tenha recebido por engano, favor comunicar ao remetente, pois qualquer outra pessoa não tem autorização para encaminhar, imprimir, usar, copiar ou armazenar o seu conteúdo.



Fonte: E-mail enviado pela coordenação das Disciplinas OnLine da Unit.

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas	
Campus Aracaju - Centro	História - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	044	
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS049		
		H113457 LIBRAS	051	
	Letras - Inglês - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS057		
		H113457 LIBRAS	036	
	Letras - Português - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	017	
		H113457 LIBRAS	039	
			Total	293
	Campus Aracaju - Farolândia	Administração - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	036
			H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS052	
H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA			022	
Administração - Noite		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	040	
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS086		
Arquitetura e Urbanismo - Manhã		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	050	
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	043	
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS113		
Arquitetura e Urbanismo - Tarde/Noite		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	057	
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	095	
	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS104			
Biomedicina - Noite	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	082		
	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	045		
	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLÓGICOS037			
	H113457 LIBRAS	054		
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	036	

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
	Biomédicina - Tarde	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS050	049
		H113457 LIBRAS	025
	Ciência da Computação - Tarde/Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	027
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	042
	Ciências Biológicas - Bacharelado - Manhã	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS042	046
	Ciências Biológicas - Licenciatura Plena - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS046	047
		H113457 LIBRAS	045
	Ciências Contábeis - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	034
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS040	025
		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	039
	Comunicação Social - Jornalismo - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	041
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS039	048
	Comunicação Social - Publicidade e Propaganda - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	045
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS048	064
		H113457 LIBRAS	051
	Design de Interiores - Noite	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	040
		H113457 LIBRAS	043
	Design Gráfico - Manhã	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	043
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	052
	Direito Diurno	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS043	187
		H113457 LIBRAS	219
	Direito Noturno	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	107
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS219	
		H113457 LIBRAS	

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
	Direito Vespertino	H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	156
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	089
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS193	
		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	093
	Educação Física - Bacharelado - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	044
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS050	
		H113457 LIBRAS	046
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	040
	Educação Física - Bacharelado - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	049
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS093	
		H113457 LIBRAS	049
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	063
	Educação Física - Licenciatura Plena - Manhã	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS054	
		H113457 LIBRAS	043
	Educação Física - Licenciatura Plena - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	041
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS044	
		H113457 LIBRAS	050
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	035
	Enfermagem - Manhã/Tarde	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	079
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS109	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	066
	Enfermagem - Tarde/Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	091
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS088	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	105

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
	Engenharia Ambiental - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	038
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS046	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	018
	Engenharia Civil - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	048
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS097	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	058
	Engenharia Civil - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	098
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS147	
		H113457 LIBRAS	051
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	159
	Engenharia de Petróleo - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	034
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS097	
		H113457 LIBRAS	035
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	028
	Engenharia de Petróleo - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	042
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS091	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	030
	Engenharia de Produção - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	010
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS046	
	Engenharia de Produção - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	050
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS044	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	037
	Engenharia Elétrica - Manhã	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS024	
	Engenharia Elétrica - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS033	

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
	Engenharia Mecatrônica - Manhã	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	038
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	014
	Engenharia Mecatrônica - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS039	
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	036
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS038	
	Estética e Cosmética - Noite	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	018
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	026
	Farmácia - Manhã	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS051	
		H113457 LIBRAS	052
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	032
	Farmácia - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	045
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS045	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	037
	Fisioterapia - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	049
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS054	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	047
	Fisioterapia - Tarde	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS052	
	Gastronomia - Manhã	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	053
	Gastronomia - Noite	H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	043
	Gestão de Recursos Humanos - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS039	
	Matemática - Licenciatura - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS043	
		H113457 LIBRAS	044
	Medicina	B113862 METODOLOGIA CIENTÍFICA	042
	Nutrição - Manhã	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	049

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS092	
		H113457 LIBRAS	054
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	058
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	041
	Nutrição - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS089	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	086
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	047
	Oodontologia - Integral	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS055	
		H113457 LIBRAS	108
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	065
	Petróleo e Gás - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS035	
	Psicologia - Manhã	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS049	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	025
	Psicologia - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	047
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS054	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	048
	Radiologia	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	044
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS041	
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	029
	Serviço Social - Noite	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS043	
	Sistemas de Informação - Noite	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	040
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS049	
		H113457 LIBRAS	054
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	016

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Total	Matrículas		
Campus Estância - SEDE	Administração - Noite (Estância)	H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	020	020		
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS048				
		H113457 LIBRAS	018	018		
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	044	044		
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS049				
		H113457 LIBRAS	018	018		
		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	042	042		
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	023	023		
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS047				
		H111900 METODOLOGIA CIENTÍFICA	025	025		
Serviço Social - Noite (Estância)			Total	349		
Campus Itabaiana	Administração - Noite (Itabaiana)	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS056				
		H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	063	063		
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS092				
		H113457 LIBRAS	009	009		
		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	071	071		
		H113457 LIBRAS	046	046		
		Serviço Social - Noite (Itabaiana)			Total	337
		Campus Propriá	Administração - Noite (Propriá)	H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS057		
				H113457 LIBRAS	022	022
				H113465 FILOSOFIA E CIDADANIA	041	041

Matrículas OnLine por Curso - 2014/2º Semestre

Campus	Curso	Disciplina	Matrículas
		H113341 FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS061	
		H113457 LIBRAS	041
		H118840 METODOLOGIA CIENTÍFICA	032
		H113457 LIBRAS	023
		Total	277
	Serviço Social - Noite (Própria)		
		Total	9003

Matrículas OnLine por Disciplina - 2014/2º Semestre

Campus	Disciplina		Matriculas
Campus Aracaju - Centro	H113465	FILOSOFIA E CIDADANIA	061
	H113341	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS	106
	H113457	LIBRAS	126
	Total		293
Campus Aracaju - Farolândia	H113465	FILOSOFIA E CIDADANIA	1750
	H113341	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS	3044
	H113457	LIBRAS	991
	B113862	METODOLOGIA CIENTÍFICA	042
	H111900	METODOLOGIA CIENTÍFICA	1566
	H118840	METODOLOGIA CIENTÍFICA	355
Total		7748	
Campus Estância - SEDE	H113465	FILOSOFIA E CIDADANIA	102
	H113341	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS	144
	H113457	LIBRAS	036
	H118840	METODOLOGIA CIENTÍFICA	042
	H111900	METODOLOGIA CIENTÍFICA	025
Total		349	
Campus Itabaiana	H113465	FILOSOFIA E CIDADANIA	063
	H113341	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS	148
	H113457	LIBRAS	055
	H118840	METODOLOGIA CIENTÍFICA	071
Total		337	
Campus Propriá	H113465	FILOSOFIA E CIDADANIA	041
	H113341	FUNDAMENTOS ANTROPOLÓGICOS E SOCIOLOGICOS	118
	H113457	LIBRAS	086
	H118840	METODOLOGIA CIENTÍFICA	032
Total		277	
Total		9004	

Campus	Matriculas
Campus Aracaju - Centro	293
Campus Aracaju - Farolândia	7748
Campus Estância - SEDE	349
Campus Itabaiana	337
Campus Propriá	277
Total	9004

Relatório Alunos Matriculados
2014.2

Disciplina	Alunos Matriculados	Alunos Aprovados	Alunos Reprovados por média	Alunos Trancados
Metodologia Científica	2569	1571	543	455
Filosofia e Cidadania	2353	1333	675	345
Fundamentos Antropológicos e Sociológicos	4212	1945	1537	730
Libras	1491	949	341	201
Total	10625	5798	3096	1731

ANEXO II - Registro de interações dos Alun@s no fórum da disciplina FAS

Registro 1 - Enunciado do exercício no fórum do AVA da disciplina FAS

The screenshot shows the AVA forum interface. On the left, a navigation menu lists various topics and their counts: Tema 3 - U02 (23), Livro (1), Videoaulas (4), Podcasts (4), Objetos de Aprendizagem (2), Fórum de Colaboração e Tira Dúvidas (3), Avaliação de Autoaprendizagem (1), Mergulhe mais Fundo (3), Material de Reforço (5), Tema 4 - U02 (20), Arquivos da Disciplina (5), and Final da Disciplina - U02 (1). The main content area is titled 'Está com dúvidas? Pergunte o professor' and contains a search result for 'Pesquisa'. The search result text reads: 'Superman (ou Super-Homem) é um personagem das histórias em quadrinhos conhecido em todo mundo. Criado em 1938, o Homem de Aço, como também é conhecido, possui desenhos animados, jogos de vídeo game e até filmes com atores reais. Dentre suas aventuras mais aclamadas está "Paz Na Terra" (1999), cujo o resumo está no link a seguir: <http://nerdpride.com.br/superman-e-a-paz-na-terra/>. Supondo que Superman fosse real e com suas habilidades (visão de raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade) pudesse resolver problemas da nossa sociedade (como em "Paz Na Terra"), com base no conteúdo e discussões da Parte 2 desta disciplina, desenvolva uma pequena história ficcional (FIC) narrando esta aventura. Observação: a história deve ter um ou dois parágrafos.' Below the text is a button labeled 'Adicionar um submódulo...'. The top navigation bar shows 'Meu Local' and 'Fundamentos Antrop...'.


Fonte: Foto de tela retirada e enviada pela professora Patrícia Santos Silva.

Registro 2 - Interação de Alun@ 1 no fórum da disciplina FAS

The screenshot shows a forum post by 'Alun@ 1' dated 'qua às 14:14'. The post text reads: 'O Superman além de possuir seus grandes poderes como raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade, tem o objetivo de ajudar a sociedade, e com tais poderes consegue diminuir com a desigualdade, com os problemas do mundo globalizado, entre outros. Com sua super audição ele consegue escutar os pedidos de socorros daquelas pessoas que não tem o que comer e onde dormir, consequentemente a essas pessoas com sua hiper velocidade, consegue chegar ate elas e levar alimentos, oferecer uma moradia. Com sua super força, o Superman acaba evitando tragedias, que a própria sociedade produz. Superman foi enviado para o planeta terra não só para combater os problemas sociais, mais também mobilizar os governos, escolas, universidades, entidades a se unirem por uma força maior que é melhorar a educação, a saúde, a segurança, diminuir o indice de desempregos, de pessoas sem moradias. Com certeza os problemas da sociedade são resolvidos pela simples atitude de um Super Homem, o qual não evita e nem mede esforços para mudar a realidade da sociedade. Enquanto o Super-Homem sobrevoa o Rio de Janeiro, acaba escutando o pedido se socorro de uma menina de 8 anos que se encontrava nas ruas da cidade, com fome, e sozinha, com sua hiper velocidade chega ate a agarota e a oferece alimento, moradia, e com ajuda dos governantes coloca a menina de 8 anos na escola, pois a educação é a base da formação de um bom ser humano, com sua visão raio-x o superman acaba evitando uma tragedia em uma casa de papelão de duas pessoas que moravam na rua, que começa a pegar fogo, com isso evitou que os indivuos perdessem as unicas coisas que tinham conseguido com a ajuda das pessoas.' Below the text is a button labeled 'Responder'.

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 3 - Interação de Alun@ 2 no fórum da disciplina FAS


 **Alun@ 2**
qua às 14:30

O superman sobrevoa uma certa região, e com uma das suas habilidades, acaba escutando pessoas pedindo alimento, moradia, educação, segurança, e com sua hiper velocidade ele chega para resolver tais problemas, com sua super força leva toneladas de alimentos para as pessoas dessa região qua ate certo momento não tinham o que comer, e com sua força e habilidade de voar leva essas pessoas para um local, onde todas tenham o direito e a garantia de uma moradia, de uma educação, de segurança, além de ajudar essas pessoas que sofriam uma desigualde social, o super-homem acaba mobilizando os governos, as escolas, as universidades para um único fim que é miminuir e acabar com a desigualde social, esse é Superman.

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 4 - Interação de Alun@ 3 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 3**
qua às 14:55

Pesquisa!! Joane vitória Fontes Santos


Será que se o super-homem fosse real acabaria com a minha fome, e com a fome de todas as pessoas desse mundo? É o que sonha a pequena Julia, de apenas 10 anos de idade. Ela sonha com um mundo sem diferenças de classes, no qual todo tenha os mesmos direitos em relação à saúde, educação e moradia de qualidade. Em certo dia a pequena acorda e se da conta de que o super-homem ultrapassou os seus sonhos e agora é real. Ela fica em êxtase quando o vê e é testemunha de todas as suas benfeitorias para com os mais necessitados de todo o mundo.

Ele com os seus super. Poderes consegue levar comida para os famintos onde quer que eles estejam em qual situação estiver. O grande supermen consegue chegar e saciar os desejos das pessoas. E assim se torna a criatura mais amada da terra por todos. Pois ele faz com que os governos administrem com honestidade para que todas as pessoas tenham uma vida mais feliz digna como merecem. E assim o super-homem se torna um símbolo da bondade e ganha o amor e carinho de todos da terra.

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.


Registro 5 - Interações de Alun@ 4 e Alun@ 5 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 4**
qua às 17:21

O Superman além de possuir seus grandes poderes como raio-x, super audição, voo, super força e hiper velocidade, tem o objetivo de ajudar a sociedade, e com tais poderes consegue diminuir com a desigualdade, com os problemas do mundo globalizado, entre outos. Com sua super audição ele consegue escutar os pedidos de socorros daquelas pessoas que não tem o que comer e onde dormir, consequentemente a essas pessoas com sua hiper velocidade, consegue chegar ate elas e levar alimentos, oferecer uma moradia. Com sua super força, o Superman acaba evitando tragedias, que a propria sociedade produz. Superman foi enviado para o planeta terra não só para combater os problemas sociais, mais também mobilizar os governos, escolas, universidades, entidades a se unirem por uma força maior que é melhorar a educação, a saúde, a segurança, diminuir o indice de desempregos, de pessoas sem moradias. Com certeza os problemas da sociedade são resolvidos pela simples atitude de um Super Homem, o qual não evita e nem mede esforços para mudar a realidade da sociedade.

Enquanto o Super-Homem sobrevoa o Rio de Janeiro, acaba escutando o pedido se socorro de uma menina de 8 anos que se encontrava nas ruas da cidade, com fome, e sozinha, com sua hiper velocidade chega ate a agarota e a oferece alimento, moradia, e com ajuda dos governantes coloca a menina de 8 anos na escola, pois a educação é a base da formação de um bom ser humano, com sua visão raio-x o superman acaba evitando uma tragedia em uma casa de papelão de duas pessoas que moravam na rua, que começa a pegar fogo, com isso evitou que os indivuos perdessem as unicas coisas que tinham conseguido com a ajuda das pessoas.

[Responder](#)


 **Alun@ 5**
qua às 17:32

Enquanto muitos festejam as ruas estão cheias de pessoas que passam fome. Essa é a situação de algumas cidades, imagine uma aldeia africana, os meninos de rua brasileiros ou o leste europeu destruido pela guerra! Os recursos para a alimentação de todos existem, mas falta a iniciativa de um herói para distribuí-los aos necessitados. Superman pode ser este herói. Sendo o ser mais poderoso da Terra, ele pode mudar o curso de rios, destituir governos opressores e corrigir os caminhos tortuosos de todo o planeta. Seu mundo, porém, continua do mesmo jeito. Por que o Homem de Aço não toma uma atitude? Mas será este realmente o papel de um ser superpoderoso? de que serve um herói diante de um mundo imperfeito? O primeiro grande super-herói dos quadrinhos é o pioneiro em encarar esta questão – será que ele encontraria uma resposta para resolver todos esses problemas

[Responder](#)


Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 6 - Interações de Alun@ 6, Alun@ 7 e Alun@ 5 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 6**
qua às 17:33


Com todos os poderes do Super-homem, salvaria todas as crianças que vivem na rua, esquecidas pela sociedade e pelo Estado, uma vez que elas são o futuro da humanidade. Posteriormente, salvaria os jovens das drogas e da marginalidade, daria comida aos que tem fome e promoveria muitas ações em diversos lugares do mundo, conscientizando as pessoas com a finalidade de eliminar toda a ignorância, preconceitos, desumanidades e ambições desmedidas. Promoveria a paz mundial, sem esquecer de cuidar de nenhum dos seres (inclusive os animais e as plantas).

[Responder](#)

 **Alun@ 7**
qua às 17:41

O superman é na verdade, um homem que busca resolver os problemas que assolam a sociedade, como por exemplo a desigualdade, que é a própria injustiça dos desenhos animados, além de ter como objetivos promover um bem estar para a sociedade, principalmente para aqueles que mais necessitam.

[Responder](#)


 **Alun@ 5**
qua às 17:47

O ponto alto dessa historia se dá quando nós mesmo reconhece as nossas atitudes, sem ironia todos devemos ajudar a acabar com a fome no mundo a humanidade e os humanos são estranhos, até hoje nesse momento já pode-se perceber que a missão vai falhar, não por causa dos seus atos para se resolver um problema literalmente do tamanho do mundo, muito menos por causa da politicagem humana no congresso americano e nos países em que o Super encontra problemas ao visitar, mas sim por falta de compreensão: Superman não sente fome, logo, não consegue entender justamente o objeto do seu tema em sua completude; portanto, não pode ajudar a humanidade mas nos como pessoas devemos fazer a nossa parte

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 7 - Interação de Alun@ 8 no fórum da disciplina FAS


 **Alun@ 8**
qua às 19:05

Com todas as habilidades que possuem o SUPERMEN, lutaria pelo futuro do planeta terra, combatendo a exploração indevida da fauna e da flora, com seus atributos de super-homem não toleraria a violência contra os incapazes, combateria assiduamente a injustiça e a desigualdade social gerada por esse mundo capitalista. Procuraria reabilitar os individuos infratores, construiria abrigos para aqueles esquecidos por todos, pois cada ser humano é digno do mesmo respeito, não esqueceria de nenhum individuo, formaria uma liga para promover a justiça no planeta terra.

[Responder](#)


Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 8 - Interações de Alun@ 9, Alun@ 10, Alun@ 11 e Alun@ 12 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 9**
qua às 19:25


Concordo, concerteza a violencia, a desvatacao da natureza iria diminuir bastante

[Responder](#)

 **Alun@ 10**
qua às 20:48


o Superman acaba evitando tragedias, que a propria sociedade produz.Suas boas ações seriam realmente benéficas para o futuro da humanidade.

[Responder](#)

 **Alun@ 11**
qua às 21:44

O superman é um homem em busca da justiça ,combatendo a desigualdade social defendendo sempre os fracos e oprimidos.
Seria bom se tivéssemos um superman ,com certeza o mundo seria mais justo .

[Responder](#)


 **Alun@ 12**
qua às 21:55

seria ótimo se o Superman solucionasse os nossos problemas sociais.

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 9 - Interação de Alun@ 13 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 13**
ontem às 11:41


Um dia pela manhã, o Homem de aço saiu a procura de traficantes e assaltantes por toda a Terra, destruindo tudo que pertencesse às drogas e transformando as pessoas traficantes e ladrões, em pessoas boas. Por conta disso distribuiu riquezas igualitárias para ambas as pessoas e daquele dia pra cá não houve mais miséria na face da Terra.

No dia seguinte o Homem de Aço transformou o coração dos políticos, em corações generosos, bondosos e honestos, ai tudo virou paz na Terra e nunca mais houve corrupção mo mundo.

[Responder](#)


Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.

Registro 10 - Interações de Alun@ 14, Alun@ 15 e Alun@ 16 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 14**
ontem às 16:47


Como todos nós sabemos, o Superman é um super herói que vive sobrevoando a cidade de Aracaju. Então, um belo dia, como outro qualquer, aconteceu um assalto em frente a Universidade Tiradentes. Os alunos, que ali estavam, morriam de desespero. Quando todos achavam que não havia mais solução, eis que surge o adorado SUPERMAN, que então, com seus magníficos poderes, com sua super força e hiper velocidade, acaba, de uma vez, com todos os bandidos que ali se encontravam. Assim então, mais uma vez, a paz volta a reinar em território sergipano, e graças ao nosso grande herói.

[Responder](#)

 **Alun@ 15**
ontem às 19:26

.

[Responder](#)


 **Alun@ 16**
ontem às 19:28

O superman tem o poder da Esperança de fazer a sociedade melhorar. Este é o salvador da mesma. O homem de aço salvaria todos de muitos riscos causados na sociedade, das pessoas maldosas que se aproveitam dos outros. Além de proporcionar um ambiente mais calmo, pois ele busca a paz, é em busca desse objetivo, de manter uma sociedade harmônica, que ele tem o "trabalho" de "castigar", "julgar" as pessoas que não cumprem o seu papel de viver bem na sociedade.

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Enedina Maria S. Souto.


Registro 11 - Interações de Alun@ 17, Alun@ 18 e Alun@ 19 no fórum da disciplina FAS

 **Alun@ 17**
10 de dezembro às 16:40

Discussão sobre a Pesquisa

Acredito que se nós tivéssemos um SUPER-HOMEM na terra tudo mudaria, não ajudando só por um único dia mas para o resto das nossas vidas, onde vivemos em países pobres, existe muitos necessitados passando fome, sem abrigo vivendo e mendigando nas ruas das grandes cidades, em outros países como a África é muito triste vê como aquelas pessoas vivem, além de não terem comida, existe outro problema ficam doente, mas como temos um super-homem resolveria não tudo mas amenizava o sofrimento de alguns.


[Responder](#)

 **Alun@ 18**
10 de dezembro às 18:13

Discussão sobre a AÇÃO 3 da PAS sobre a pesquisa.

Com relação ao SUPER-HOMEM, aqui na terra tudo seria uma maravilha, pois seria tudo mais fácil em nosso meio. A nossa realidade está coberta de pobreza, violência e entre outras coisas mais fazendo com que fique mais difícil pessoas se deslocarem de suas casas para determinado ambiente. Com a realidade em que vivemos hoje seria tudo mais prático e sem índices de violência e de miséria em nosso meio.

[Responder](#)

 **Alun@ 19**
10 de dezembro às 18:23

Discussão sobre a AÇÃO 3 da PAS Sobre a Pesquisa

O Super-Homem não só no Brasil, mas em todos os países iria sem dúvida melhorar muita coisa. Esses pobres necessitados são pessoas que nunca tiveram oportunidade na vida, que sai de sua terra a procura de uma vida melhor e acabam sendo iludidos se deparando com coisas piores. É lamentável. O super-homem iria amenizar a situação dos necessitados.

[Responder](#)

Fonte: Foto de tela retirada pela professora Lidia Marcelle A. Aires.