

Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas 4

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos
(Organizadores)

Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas 4

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos
(Organizadores)

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Lorena Prestes
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobom – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E24	Educação e tecnologias [recurso eletrônico] : experiências, desafios e perspectivas 4 / Organizadores Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos. – Ponta Grossa, SP: Atena Editora, 2019. – (Educação e Tecnologias: Experiências, Desafios e Perspectivas; v. 4) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-72477-95-6 DOI 10.22533/at.ed.956191911 1. Educação. 2. Inovações educacionais. 3. Tecnologia educacional. I. Vasconcelos, Adaylson Wagner Sousa de. II. Vasconcelos, Thamires Nayara Sousa de. III. Série. CDD 370.9
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

Atena
Editora

Ano 2019

APRESENTAÇÃO

Educação e tecnologias: experiências, desafios e perspectivas – Vol. IV, coletânea de 19 capítulos que congrega pesquisadores de diversas instituições, indica obra que aborda conteúdos voltados para a área da educação e das tecnologias.

Dialogando com conteúdos relevantes dessa interação, temos a problematização da modernidade e a crise na educação. A teoria de Richard Mayer também encontra espaço nas análises aqui trazidas. O multiletramento corresponde a eixo relevante na educação atual. Metodologias ativas, alfabetização científica, escrita criativa, redes sociais, glossário como ferramenta de ensino, imagens nos livros didáticos também são pontos centrais de estudos.

Além desses eixos norteadores, o uso de experimentos em sala de aula, a relevância do papel do professor, o ensino técnico e superior, uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, bem como as relações interdisciplinares encontram espaço e finalizam o presente volume.

Tenham excelentes leituras!

Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Thamires Nayara Sousa de Vasconcelos

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
LA MODERNIDAD LÍQUIDA Y LA CRISIS DE LA EDUCACIÓN	
João Paulo Furtado de Oliveira Rosinete de Jesus Silva Ferreira	
DOI 10.22533/at.ed.9561919111	
CAPÍTULO 2	24
APRENDIZAGEM MULTIMÍDIA: EXPLORANDO A TEORIA DE RICHARD MAYER	
Carla de Araújo Eudes Henrique de Souza Abigail Fregni Lins	
DOI 10.22533/at.ed.9561919112	
CAPÍTULO 3	33
MULTILETRAMENTO E PRODUÇÃO DE IDENTIDADE NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: ANALISANDO ENUNCIADOS MULTIMODAIS	
Lidnei Ventura Thais Ehrhardt de Souza Klalter Bez Fontana Ardnt Dulce Márcia Cruz	
DOI 10.22533/at.ed.9561919113	
CAPÍTULO 4	48
MULTILETRAMENTO NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA EM SALA DE AULA PARA O ENSINO MÉDIO	
Jussara da Silva Nascimento Araújo Franklyn Kenny dos Santos Araújo	
DOI 10.22533/at.ed.9561919114	
CAPÍTULO 5	81
METODOLOGIAS ATIVAS PARA O DESENVOLVIMENTO SIGNIFICATIVO DE ACADÊMICOS	
Andreza Regina Lopes da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.9561919115	
CAPÍTULO 6	93
ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO FUNDAMENTAL	
Elisiany dos Santos Brito Francinete Braga Santos Cristiane Álvares Costa	
DOI 10.22533/at.ed.9561919116	
CAPÍTULO 7	99
TRANSNARRATIVAS: CAMINHOS PARA A ESCRITA CRIATIVA	
Jamile Borges da Silva Paulo Henrique Reis de Melo	
DOI 10.22533/at.ed.9561919117	

CAPÍTULO 8	111
COMO AS CRIANÇAS RECEBEM O CINEMA?	
Kelcilene Gisela Persegueiro	
José Euzébio de Oliveira Souza Aragão	
DOI 10.22533/at.ed.9561919118	
CAPÍTULO 9	122
ESTUDO DO USO DE REDES SOCIAIS EDUCACIONAIS DURANTE O PROCESSO DE FORMAÇÃO DOCENTE	
Edícia Mariana de Moura Pereira	
Edna Maria da Silva Araújo	
Sara Jamini da Silva Camilo	
Diego Silveira Costa Nascimento	
DOI 10.22533/at.ed.9561919119	
CAPÍTULO 10	132
GLOSSÁRIO ILUSTRADO DE GENÉTICA: FERRAMENTA PARA APLICAÇÃO NO ENSINO	
Beatriz de Almeida Figueirêdo	
Mônica Aline Parente Melo Maciel	
Oriel Herrera Bonilla	
DOI 10.22533/at.ed.95619191110	
CAPÍTULO 11	144
REPRESENTAÇÕES DAS “DIVERSIDADES” POR MEIO DE IMAGENS DOS LIVROS DIDÁTICOS DE CIÊNCIAS	
Jeniffer Sabrina Machado	
Maristela Rosso Walker	
Camila Fochezatto	
Juliane Goulart	
DOI 10.22533/at.ed.95619191111	
CAPÍTULO 12	154
IMPORTÂNCIA DE EXPERIMENTOS COTIDIANOS NAS AULAS DE FÍSICA PARA O ENSINO MÉDIO	
Monique Prado de Souza	
Mikael de Alcantara Santos	
Ferdinand Martins da Silva	
Walmir Belinato	
DOI 10.22533/at.ed.95619191112	

CAPÍTULO 13 164

A RELAÇÃO ENTRE DESEMPENHO ESCOLAR EM MATEMÁTICA E NOMOFOBIA SOBRE UMA AMOSTRA DE ESTUDANTES DE CURSOS TÉCNICOS INTEGRADOS AO ENSINO MÉDIO

Luiz Henrique Lima Faria
Ana Clara Kuster Schultz
Angélica Brandão Rossow
Mateus Mendes Magela
Renata Sossai Freitas Faria

DOI 10.22533/at.ed.95619191114

CAPÍTULO 14 176

“*DESIGN THINKING*” COMO METODOLOGIA GESTORA NA FORMAÇÃO DA PRÁTICA DOCENTE PARA O ENSINO SUPERIOR

Paulo Sergio de Sena
Maria Cristina Marcelino Bento
Neide Aparecida Arruda de Oliveira
Luciani Vieira Gomes Alvareli
Messias Borges Silva

DOI 10.22533/at.ed.95619191115

CAPÍTULO 15 184

DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO USO DE JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE ELETRICIDADE E MECÂNICA

Edson Ribeiro de Britto de Almeida Junior
Evelyn Carollayne dos Santos de Oliveira
Camila Muniz de Oliveira
Gabriel dos Santos Oliveira
Larissa Gonçalves da Silva
Ivo Alberto Bueno Pires
Suelen de Gaspi
Ana Gabrieli dos Santos Souza
Kelly Vanessa Parede Barco
Bruna Aparecida Parede Barco
Elisângela Rovaris Nesi
Andrea Giordani Barranco

DOI 10.22533/at.ed.95619191116

CAPÍTULO 16 197

JOGOS DE EMPRESAS: UMA FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO EMPREENDEDORA

Valdemir José Máximo Omena da Silva
Sarah Patricia Aguiar e Silva Omena

DOI 10.22533/at.ed.95619191117

CAPÍTULO 17 203

MUSEU CONTEMPORÂNEO DE ARTE DO MARANHÃO (MUCA/MA): POLÍTICAS CULTURAIS, TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INDÚSTRIAS CRIATIVAS

Marcus Ramusyo de Almeida Brasil

DOI 10.22533/at.ed.95619191118

CAPÍTULO 18	211
PROJETO INTEGRADOR: UMA ATIVIDADE INTERDISCIPLINAR	
Everton Ribeiro	
Rosemeri Cruz Fagundes	
DOI 10.22533/at.ed.95619191119	
CAPÍTULO 19	216
O PENSAMENTO QUE MEDITA E TECNOLOGIA EM HEIDEGGER	
Tiago Bacciotti Moreira	
Alvino Moraes de Amorim	
DOI 10.22533/at.ed.95619191120	
SOBRE OS ORGANIZADORES	222
ÍNDICE REMISSIVO	224

TRANSNARRATIVAS: CAMINHOS PARA A ESCRITA CRIATIVA

Jamile Borges da Silva

Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia
Salvador – BA.

Paulo Henrique Reis de Melo

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano Petrolina – PE.

RESUMO: Este trabalho é fruto de dois anos de investigação no Mestrado Profissional em Educação da Universidade Federal da Bahia que resultou numa dissertação realizada pelo co-autor deste artigo intitulada *Transmídia: reconfigurações narrativas e estratégias didáticas a partir da série Game of Thrones* e orientada pela Professora Jamile Borges da Silva. Tal investigação foi realizada durante o período de 2017 a 2019 e partiu da hipótese de que o uso didaticamente orientado dos recursos tecnológicos disponíveis em sala de aula (mormente os dispositivos móveis, com acesso à Internet) torna possível produzir conteúdo, ensinar e aprender colaborativamente, tomando-se como esteio o estudo crítico e metodológico já publicado sobre as narrativas transmidiáticas e seu potencial pedagógico. Interessava-nos compreender de que modo a transmídia, a partir dos princípios que a constitui, reconfigura as narrativas e ressignifica a serialização

televisiva, a literatura e o próprio ato de narrar e contar histórias.

PALAVRAS-CHAVE: transmídia, narrativas, potencial pedagógico.

TRANSNARRATIVES: PATHWAYS TO CREATIVE WRITING

ABSTRACT: This paper is the result of two years of research in the professional master in Education of the Federal University of Bahia, which resulted in a dissertation by the co-author of this article entitled *Transmedia: Narrative Reconfigurations and strategies Didactic from the series Game of Thrones* and supervised by Jamile Borges da Silva. This investigation was carried out during the period from 2017 to 2019 and was based on the hypothesis that the didactically oriented use of the technological resources available in the classroom (mobile devices with Internet access) makes it possible to produce content, to teach and to learn collaboratively, taking the critical and methodological study already published on the transmediatic narratives and its pedagogical potential. It was interesting to understand how Transmedia reconfigures the narratives about Television serialization, literature and the storytelling.

KEYWORDS: Transmedia, narratives, pedagogical potential.

1 | INTRODUÇÃO

Para dar cabo da empreitada teórico-metodológica de desbravar “caminhos para a escrita criativa”, adotamos como referência de análise uma das obras de maior sucesso midiático dos últimos tempos: a série produzida para televisão intitulada *Game of Thrones*

Esse primeiro momento servirá para situar você, nosso/a leitor / leitora, quanto à jornada que traçamos até aqui em busca de pavimentar caminhos que nos permitissem mapear a cena contemporânea em suas tensões, desdobramentos, implicações, luzes e sombras lançadas sobre o fenômeno educativo e sobre as transformações da escrita na passagem do analógico ao digital.

Numa época em que o desemprego tecnológico suscita novas formas de ser e estar na sociedade vê-se, sem muita estranheza, que as velhas identidades do mundo ocidental estão sendo paulatinamente desalojadas junto com as suas certezas por um conjunto novo de símbolos, signos e imagens nessa sociedade do espetáculo, governada pela pluralidade de estilos, pelo despertar de um imaginário que fora sempre colonizado para ser a imagem e semelhança do macho, adulto, branco, ocidental e pela polifonia dessas vozes durante anos silenciadas pelas narrativas científicas e corroboradas pelos programas curriculares.

Essas mudanças de ordem estrutural refletem ainda o *aumento e o uso pouco crítico*, do aparato tecnológico, em todos os campos da vida social - sobretudo em projetos educacionais - evidenciando a atual condição humana: a anulação tecnológica das distâncias temporais/espaciais ao passo que emancipa certos seres humanos das restrições territoriais, tornando extraterritoriais certos significados geradores de comunidade, ao mesmo tempo, desnuda o território, no qual outras pessoas continuam sendo confinadas do seu significado e da sua capacidade de doar identidade. Para algumas pessoas a *nova era* inaugura uma liberdade sem precedentes face aos obstáculos físicos e uma capacidade inaudita de se mover e agir a distancia, para outras, reflete a barbárie das relações de exclusão social, educacional e intelectual.

Um dos grandes desafios que os pesquisadores e estudiosos da contemporaneidade enfrentam é tentar compreender, lançar novas luzes sobre o fenômeno que articula a comunicação, as tecnologias digitais e as ciências sociais, ou seja, o fenômeno da cibercultura. Esse espaço sugere novas formas de interação, sociabilidade, virtualização das relações e afetos, indicando que a metáfora do labirinto, embora já desgastada e recorrente, ainda serve de ajuda para entender a dinâmica desse espelho da cultura.

Novos ambientes, novas redes de comunicação, novas formas de namoro, paquera, trabalho, enfim, novidades que nascem e morrem com a instantaneidade do toque nas telas movidas por gesto (*touch screen*), revelam que essa *Netrópolis* ainda não está desvendada, cabendo outras leituras, outros olhares sobre este fenômeno.

Será preciso ainda entender se, de fato, o fenômeno da cibercultura pode ser

compreendido como um aliado na configuração de novas formas de produção do saber, de um outro tipo de saber que não se ensina nem se aprende nos bancos escolares. Isso significa investigar as condições sociotécnicas, (condições concretas de acesso e participação) afetivas, culturais e psicológicas em que se produz a teia de sociabilidades contemporânea, investigando os limites e as possibilidades de aprendizagem face à produção de uma “subjetividade maquínica”, isto é, resultante da interação entre humanos e máquinas, refletindo sobre a possibilidade de produzir conhecimento num tempo em que as pessoas elaboram novas formas de ser e estar no coletivo, reafirmando identidades e subjetividades mediatizadas pelas redes tecnológicas, por suportes informáticos em que é possível, ver, ouvir, “falar”, comunicar, trocar, partilhar o espaço público/privado.

Essa nova tessitura (ambientes virtuais de interação online) incorpora uma multiplicidade de linguagens recolocando o “lugar” e o estatuto de autor, leitor e produtor. Aqui, ninguém detém a autoridade do sentido ou, para usar uma expressão de R. Barthes, aboliu-se a figura do “guardião da essência significativa do texto”. O leitor movimentava o texto, às vezes intervindo, ou fazendo circular os significantes. É a representação de um novo ambiente de trabalho e de um novo ambiente de aprendizagem.

Temos uma deficiência crônica de leitura e não conseguimos persuadir nossos educandos a procederem a uma leitura ainda que superficial dos diferentes gêneros textuais. Ademais, nossa geração ainda sofre com déficit de formação acadêmica que nos permita lidar com as hipermídias, com o hipertexto, com os novos códigos de leitura a que os estudantes já estão habituados. O quadro se agrava ainda mais quando entendemos que faltam recursos estruturais nas instituições em que atuamos para amparar as ações pedagógicas de que necessitamos.

É imperioso, portanto, compreender e analisar a tessitura social na qual estão inscritos os diferentes grupos sociais, vendo como se estabelecem nesses espaços transmidiáticos as trocas simbólicas, materiais e os códigos compartilhados nessa terra de nômades em que homens, signos e coisas se transformam, se convertem em mercadorias, atravessam um oceano de significações viajando numa jangada de ícones.

Nessa realidade, marcada pela convergência midiática, há uma inundação de informações que transborda para além das margens, continuamente, cujo fluxo de conteúdos não pode ser controlado. Nesse contexto de fluxo informacional constante e de transbordamentos midiáticos convergentes (narrativas transmídias), a escola precisa se reinventar. Não dá mais para se conceber o conhecimento de forma hierarquizada, verticalizada como se houvesse saberes superiores que seguissem um percurso linear de transmissão e aquisição. O conhecimento está em toda parte, pulsante... transbordante... e a escola precisa lidar com o imperativo de que o conhecimento deve ser construído coletivamente, colaborativamente.

É nesse contexto de demandas e emergências advindas da comunicação e

convergência das mídias que surge a *Transmídia* como vetor deste texto. Partimos da hipótese de que as narrativas transmidiáticas podem suscitar / induzir novas sensibilidades analíticas e novas formas de estimular a escrita criativa dos estudantes. Nesse sentido, outros dois conceitos são fundamentais para essa reflexão : *crossmedia* e *transmedia* . Queremos refletir sobre possíveis controvérsias e aproximações em torno desses conceitos.

Partimos do pressuposto de que as narrativas transmidiáticas procedem a uma transformação da condição da escrita e da leitura quando propõem o transbordamento de conteúdos através de um entrelaçamento de linguagens, mídias e plataformas que redimensionam as estruturas narrativas. Tal pressuposto nos leva a crer que é possível explorar a potencialidade das narrativas transmídias como recurso didático-pedagógico, já que esse tipo de produção abre espaço para a cultura mais participativa. Frente às incertezas dessa época marcada por profundas transformações culturais, cabe, principalmente a nós, enquanto intelectuais que ocupam o lugar privilegiado da produção de conhecimento, o papel de refletir e interrogar essas transformações.

Acreditamos que tudo o que circula na rede ou no ciberespaço é mais que informação ou mensagens, são *atos de linguagem*. Atos que ressignificam a dimensão técnica, colocando essas novas estratégias de escrita/leitura e fabricação de sentidos em narrativas cruzadas como um espaço potencial, pleno de possibilidades pedagógicas ainda latentes.

As palavras de Murray (2003) talvez possam ajudar a ilustrar esse contexto:

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (p.09)

2 | TRANSBORDAMENTOS NARRATIVOS

Todas as sociedades e culturas se erigiram em torno de narrativas, fragmentos de memórias e histórias narradas à beira de fogueiras ou registradas em sítios arqueológicos, papiros, barro, papel e diferentes suportes que marcam o nosso imaginário ainda hoje. Em diferentes partes do mundo, os mitos e narrativas encenaram formas de ser e habitar esse planeta.

O advento da televisão deu rosto, corpo, materialidade, voz e cores a essas histórias. Narrativas épicas foram levadas para as telas do cinema e da TV, criando um modo particular de contar histórias, ainda que fosse pelo olhar de quem detinha os meios e os modos de produção.

As séries e telenovelas transformaram o modo de contar histórias, confirmando o gosto do público pelas narrativas ficcionais em que a performatização dos dramas

humanos são tratados em doses diárias de ficção e realidade. Mudam-se os meios, mudam-se os formatos, mudam-se as formas de contar histórias, entretanto o desejo de contá-las permanece, como lembra Santaella

Se houve um tempo em que a experiência vivida ou imaginada, a criação de mundos possíveis era narrada na oralidade, então, da escrita para as telas, hoje ela se desdobra e se expande em uma multiplicidade de mídias que estão transformando o universo narrativo em rios caudalosos, rios que correm de uma plataforma a outra, de uma tela a outra para que possa ir se cumprindo o insaciável desejo humano de viver vidas emprestadas. (2018 p. 81)

É nesse formato de programa, nascido com a televisão na década de 50, em que espetáculos de teatro eram exibidos semanalmente, que encontramos a origem dos seriados de televisão no Brasil. A adaptação de textos teatrais para a TV, no formato teleteatro também é referida por Grijó e Panizza (2017) que o consideram *gênero responsável por começar a alterar o perfil da ficção seriada televisiva*. Até a década de 60 esse gênero era a sensação das emissoras. A telenovela que hoje detém uma parcela significativa da programação e o prestígio das massas, àquela época, era compreendida como um gênero menor (FARIA, 1999) e seguia ainda forte influência da radionovela que, por sua vez, havia herdado sua estrutura dos romances de folhetim do século XIX.

Como se pode perceber, a experiência de se contar histórias de forma seriada vem de há muito tempo. O que tem se modificado com mais nitidez são as plataformas e a velocidade da produção narrativa. Esse processo também se deu em outras partes do mundo, a exemplo dos Estados Unidos.

A partir da década de 60, a televisão, já bastante popularizada, passa a investir em uma racionalização de mercado para atender a um número maior de telespectadores. Perde-se o vigor criativo dos teleteatros, ganha-se um público maior, de gosto bem mais popular. As séries de TV, uma espécie de evolução dos teleteatros, das radionovelas e das tramas romanescas de folhetim do século XIX, começaram a surgir e ganharam maior destaque a partir da década de 1970.

Enquanto no Brasil, no início da televisão, adotou-se um modelo interno, com profissionais provenientes do rádio, gerando o engessamento da criatividade e o afastamento do público, principalmente por não ter aprendido a fazer parcerias com produtoras independentes, nos Estados Unidos, a crise com o modelo tradicional adotado pela associação dos estúdios de cinema ocorreu quando a produção televisiva começou a ser feita por produtoras independentes dos grandes estúdios. Criou-se a partir desse novo modelo de programação, um ambiente propício para a explosão potencial de um tipo de linguagem já bastante conhecido por nós: as séries americanas (CANNITO, 2010).

A passagem de um meio a outro, de uma plataforma a multiplataformas, nos obriga a deixar claro como os termos *crossmedia* e *transmidia* alteraram significativamente o panorama contemporâneo quanto aos modos de contar e escrever histórias.

Em língua inglesa, o termo é encontrado com as grafias *crossmedia*, *cross media* e *cross-media*, para designar o mesmo fenômeno. Em língua portuguesa, aparece como *crossmídia* e, por vezes, narrativa crossmidiática. Aqui adotaremos a forma *crossmedia*.

Os termos *crossmedia* e *transmídia* são relativamente novos e decorrem da convergência de mídias e plataformas, ou seja, são desdobramentos do que se convencionou chamar de cultura da convergência, que, segundo Jenkins (2009) traz transformações significativas tanto na forma de consumir conteúdos quanto na forma de produzi-los. Para o autor, por incentivar consumidores a procurar informações e fazer conexões em meio a conteúdos dispersos em distintas mídias, a convergência representa uma transformação cultural (JENKINS, *ibid.*).

A *transmídia*, mais ligada ao entretenimento, é uma espécie de derivação consequente da *crossmedia*, o que, em si, já cria uma linha distintiva muito tênue, pois as ações de propagação de *transmídia* também lidam com estratégias de marketing e publicidade, havendo, portanto, uma similaridade muito grande. Os conceitos *crossmedia* e *transmídia* surgiram praticamente na mesma década e buscam o engajamento do público para os conteúdos que se dispersam em múltiplos meios e plataformas. Há muito mais semelhanças que diferenças. Por essa razão, o arcabouço teórico encontrado, muitas vezes, mais confunde que explica, quase sempre apresentando a distinção de forma superficial, sem o aprofundamento teórico necessário. A maioria usa o termo *crossmedia*, para estabelecer uma distinção breve com relação a *transmídia*. A *crossmedia* é também conhecida como mídia cruzada por se constituir como um processo de difusão de conteúdo em diversos meios. Segundo Finger (2012, p.124),

O material não necessariamente deve ser idêntico, muitas vezes, o que é divulgado em uma mídia completa o que está presente em outra. Assim, pode existir uma diferenciação no texto, com acréscimo de imagens e arquivos em áudio. O objetivo é criar uma interação do público com o conteúdo.

Fechine (2018), ao tratar dos processos de transmídiação como modelo de produção a partir de estudos de televisão, diz que a participação do público não é uma condição necessária para que haja uma integração entre mídias e plataformas. Finger (2012), alerta para o fato de que, muitas vezes, o que é divulgado em uma mídia serve de complemento ao que está presente em outra. Se o conteúdo pode ser diferente e pode completar o que está em outra mídia, então operamos com ações muito próximas do conceito de *transmídia*.

A expressão *crossmedia* é empregada para designar qualquer estratégia – sobretudo, de marketing – que envolva uma correlação entre mídias, o que muito frequentemente se limita à reiteração ou disponibilização dos mesmos conteúdos em diferentes meios, diversificando os pontos de acesso e os públicos. (FECHINE, 2018, p.44)

No caso de narrativa transmídia, o consumidor é levado a migrar para diferentes meios em busca de outros desdobramentos temáticos da história de modo a complementá-la com informações adicionais, diferentes e independentes. É necessário que se explore outros pontos de vista, expandindo o conteúdo, acrescentando aspectos que não foram abordados no texto de referência. Ou seja, enquanto em uma narrativa crossmedia *um veículo direciona ou indica o espectador para outro, para que se possa consumir determinado conteúdo ou interagir, conforme MARTINS (2011), em uma estratégia transmídia*

A narrativa torna-se tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia, são várias histórias que compõem um único universo, mas cada uma é contada de forma autônoma e se complementam para dar forma a uma só grande narrativa. (FINGER, 2012, p.124-125)

A *transmídia* é caracterizada por constituir uma produção unificada em que cada plataforma, de maneira coordenada e coesa, difunde elementos integrantes de uma grande narrativa (JENKINS, 2009), ou seja, a narrativa transmidiática está associada às ideias de coordenação, unidade e, portanto, de coesão entre partes dispersas de uma narrativa que se expande por diferentes mídias e plataformas. O enredo ou texto de referência é aprofundado, ampliado, expandido de modo a proporcionar continuidade e gerar uma compreensão aditiva de cada extensão (JENKINS, 2009).

Há, portanto, uma nebulosidade envolvendo os conceitos o que impede uma precisão conceitual já que é possível encontrar uma mesma obra, sendo categorizada de diferentes modos. A obra *Matrix*, dos irmãos Wachowski, é citada por Jenkins (2009) em sua obra “Cultura da convergência” como um dos exemplos mais notáveis de narrativa transmidiática, mas é também citada em outras obras como narrativa crossmidiática. O que acirra, de certo modo, controvérsias em torno do campo conceitual dos termos referidos.

Por outro lado, ocorre dos autores e estúdios utilizarem estratégias distintas (*crossmedia* e *transmídia*) para a mesma obra, como se pode notar na franquia *Game of Thrones*, a partir do que afirmam Souza e Câmara (2013):

O seriado *Game of Thrones* [...] pode ser caracterizado como uma narrativa crossmedia, pois o conteúdo da narrativa, criado com base no conteúdo original da série literária “As crônicas de gelo e fogo”, do americano George R. R. Martin, não veicula informações adicionais àquelas que encontramos no original, assim como os sites especializados e as redes sociais que, embora contribuam para a divulgação de informações e estimulem a interação entre os fãs, não são suficientes para caracterizar *Game of Thrones* como uma narrativa transmídia, pois seu conteúdo não foi criado com vistas a expandir o universo ficcional de Westeros. Por outro lado, a campanha que foi criada para divulgar a primeira temporada do seriado explorou com maestria as estratégias transmidiáticas de arregimentação de público.

Neste ponto, entra-se em uma aparente “encruzilhada”, cujas saídas levam a caminhos sinuosos que precisam ser percorridos com muita cautela. É preciso que

se faça uma análise caso a caso. Cada caminho escolhido, cada estratégia adotada (cross ou trans) dependerá de muitos fatores para que uma narrativa seja definida como crossmídia ou transmídia.

3 | POÉTICAS DA TRANSMÍDIA

O prefixo “trans” que integra a palavra “transmídia” é o mesmo que aparece nas palavras “transdisciplinar”, “transposição”, “transbordamento” e significa “movimento para além de”. Assim, temos, por exemplo, um movimento para além das disciplinas, para além das bordas ou para além das mídias. O movimento para além das mídias é também um movimento para além das disciplinas, transbordante como um rio que transpõe o curso e vai além das bordas, invadindo outros territórios.

A narrativa transmídia é um território a que se pode ter acesso através de muitos caminhos entrecruzados. Cada um deles tem suas idiossincrasias e particularidades que lhes são constitutivas. Podem ou não ser sinuosos os caminhos, podem ser repletos de mistérios, podem parecer labirínticos, mas todos eles vão em direção ao mesmo território.

Assim funciona uma narrativa transmídia: cada mídia – tradicional ou nova, analógica ou digital – com suas particularidades, contribui para a obra de referência que lhe deu origem, dispersando conteúdos à sua maneira, a fim de contar uma grande história. Uma história em quadrinhos que narre as peripécias de um personagem secundário; um game que trate de disputas territoriais no reino em que os personagens principais atuam; um blog no qual se conte a história de vida dos atores que interpretam esses personagens em uma série ou filme, cujo texto de referência pode ser uma obra literária, podem compor uma grande história. O texto de referência – o livro, é o território - a história em quadrinhos, o game e o blog são os caminhos.

O conteúdo narrativo – a narrativa transmídia – expande-se de um centro gerador de conteúdo (a obra de referência) para múltiplas direções, por múltiplos caminhos ou mídias, constituindo um território narrativo amplo em que outras narrativas, em um movimento circular, ao mesmo tempo em que alargam o território, voltam-se para o centro que as interliga. A partir de uma obra de referência (livro, série ou filme) surgem os transbordamentos narrativos que se expandirão por outros meios, mídias, plataformas (blogs, sites, games etc.). Nesse movimento de interligação e expansão de um conteúdo narrativo, garantido por um entrecruzamento dos “caminhos”, cada mídia ou plataforma, com suas especificidades, dá sua contribuição, expandindo o conteúdo para constituir o universo narrativo como um “hiperterritório”, entrecortado por muitos caminhos. Para além dos limites do analógico ou do virtual, do real ou ficcional o conteúdo narrativo segue fluxos descontínuos e transbordantes. Através da estrutura labiríntica do ciberespaço (o que lhe é idiossincrático), a potencialidade expansionista do território transmídia ganha outras proporções. Como adverte Jenkins (2009)

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções. (p.161-162)

O universo narrativo construído – o hiperterritório – transborda os seus próprios limites com o esforço coletivo daqueles que buscam explorá-lo. Não se trata mais de um ou dois percursos narrativos, mas da construção de uma supernarrativa, a narrativa-mãe de todas as outras narrativas.

Ao fazer referência a um “esforço coletivo”, alude-se ao fato de que o universo ficcional transmidiático não é construído somente por uma franquia (autores, produtores, detentores de direitos autorais), mas, e principalmente, pelos fãs (os transeuntes que percorrem os caminhos). Os aficionados por essas séries são os grandes responsáveis pelos transbordamentos das narrativas. Entendemos “fãs”, aqui, como aqueles escavadores que vasculham mídias e plataformas atrás de informações sobre a obra que assistem e que buscam interagir com ela, consumindo e produzindo novos conteúdos, interligando-se a obra como é possível perceber com os fãs da série *Game of Thrones*.

4 | TRANSBORDAMENTOS EM GAME OF THRONES.

Refletir sobre a série *Game of Thrones* e analisar em que medida ela pode ser considerada uma obra transmídia ou crossmídia não é tarefa fácil devido à variedade de estratégias adotadas pelos detentores dos direitos da obra que se somam ainda às produções dos fãs. Acresça-se a isso as várias formas de acesso a essa franquia e as divergências conceituais em torno dos termos crossmídia e transmídia que geram controvérsias sobre seu enquadramento e classificação. Dada a complexidade da matéria tratada, o que se apresentará a seguir é uma reflexão ancorada na análise de transbordamentos midiáticos decorrentes da franquia *Game of Thrones*.

A série de TV *Game of Thrones* se tornou um marco das produções multiplataformas em todo o mundo, sendo assistida nos quatro cantos do mundo. A classificação de *Game of Thrones* como obra transmídia é, em certo ponto, questionável. Há concepções diferentes, ancoradas em aportes teóricos distintos dentro da “galáxia semântica” que existe em torno do tema. Tais concepções, guiadas por razões diferentes, geram controvérsias quanto à classificação das estratégias narrativas da franquia *Game of Thrones*. Para uns, trata-se de estratégia crossmídia, para outros, transmídia. No meio, ficam aqueles que defendem uma hibridização de estratégias.

De início, cabe observar que as duas estratégias para se contar uma história apresentam pontos de convergência e, logicamente, de divergência, porque se pode

considerar crossmídia toda história contada em múltiplas plataformas midiáticas. Logo, se o conteúdo formar um conjunto que envolva mais de uma mídia, então, de imediato, poderia ser enquadrado como crossmídia, tanto quanto transmídia (TOLEDO; AFFINI, 2013). Para esses autores, o fato de poder contar uma história em múltiplos suportes pode ser aplicado a qualquer produto transmidiático, entretanto isso não é bastante para identificar uma narrativa transmidiática. Só serão consideradas como *transmídia storytelling* as histórias contadas de forma coesa, em que seus elementos integrantes, dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição, possam criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada.

[...] o elemento é narrativo, forma um conjunto com elementos em outras mídias, os produtores têm controle criativo sobre ele, mas esse conteúdo é estritamente uma adaptação? então esse não é um caso de narrativa transmidiática, por não ser uma expansão e não trazer compreensão aditiva (TOLEDO; AFFINI, *ibid.*,p.3).

Segundo essa linha teórica, a série deve ser considerada uma obra resultante de estratégia crossmídia, já que ela é uma adaptação dos livros. Tal pensamento é ratificado pelos autores quando estes afirmam que

Toda extensão narrativa transmidiática é, por definição, *cross-media*. Mas, para poder também ser chamada de *transmedia*, é necessário que tenha sido criada de forma unificada e coordenada, preferencialmente visando sinergia, possibilitando uma construção de mundo e a expansão de um mercado potencial, gerando compreensão aditiva à narrativa e provocando a inteligência coletiva da audiência através um alto grau de coordenação da produção (TOLEDO; AFFINI, *ibid.*,p.4).

Entretanto, segundo assevera Borges (2017), ainda que Martin tenha afirmado que *As crônicas de gelo e fogo* não foram pensadas para serem vistas fora dos livros originais, sua obra apresenta algumas características da narrativa transmídia apontadas por Jenkins (2009), para quem esta deve: (1) depender do engajamento da audiência; (2) apresentar ao público perspectivas diferentes por diversos personagens; (3) mapear o mundo onde se passa a trama e, (4) oferecer um universo narrativo. Esta última ação, por si, já engloba todas as outras. Por esse ponto de vista, é possível observar essas ações, em maior ou menor grau, na concepção da obra referida.

Se para Jenkins et al. (2014), as histórias transmídia utilizam os universos narrativos, para melhorar a narrativa mãe (obra de referência) e intensificar o engajamento do público ao desenvolver seus mundos ficcionais, construir histórias de bastidores e explorar pontos de vista alternativos, então pode-se enquadrar o universo, construído por George R.R. Martin nesse contexto, já que há uma hibridização de linguagens (série de TV, histórias em quadrinhos, animações em vídeo, jogos de videogame, blogs, sites etc.) que transbordam e derivam da obra original em suporte de livro: *As crônicas de gelo e fogo* .

É possível perceber na interação com os fãs, por exemplo, que o público notou mudanças significativas no enredo da quinta temporada da série, em que personagens

tomaram rumos diferentes daqueles apresentados na obra de referência (os livros) e que tais acontecimentos indicariam que a trama deixou de ser simplesmente adaptada e passou a ser expandida.

O pensamento de Toledo e Affini (2013) é corroborado pelo discurso de Souza e Câmara (2013), quando estas afirmam que

O seriado *Game of Thrones* [...] pode ser caracterizado como uma narrativa *crossmedia*, pois o conteúdo da narrativa, criado com base no conteúdo original da série literária “As crônicas de gelo e fogo”, do americano George R. R. Martin, não veicula informações adicionais àquelas que encontramos no original, assim como os sites especializados e as redes sociais que, embora contribuam para a divulgação de informações e estimulem a interação entre os fãs, não são suficientes para caracterizar *Game of Thrones* como uma narrativa transmídia, pois seu conteúdo não foi criado com vistas a expandir o universo ficcional de Westeros. (p. 5)

Entretanto, Toledo e Affini (ibid.), embora tenham afirmado que a série ofereceu poucas experiências agregadoras de valor narrativo, reconhecem a potencialidade da série que, a partir da produção de novos conteúdos, visando a busca e o aprofundamento de sua compreensão narrativa por parte do consumidor *hardcore*. Cabe ressaltar aqui que o trabalho de pesquisa de Toledo e Affini data do ano de 2013. Novas temporadas da série foram produzidas e outros trabalhos derivados foram publicados de lá para cá. O cenário desenhado, pode não ser o mesmo. Não se pode ter uma conclusão mais arrojada dessa discussão em relação à série, porque, ainda que sua produção tenha ocorrido certo tempo depois do lançamento da obra literária, sabe-se que as temporadas foram produzidas antes do lançamento dos livros. Em linhas gerais, com poucas variações, a série parece repetir o conteúdo dos livros sendo, portanto, uma adaptação destes para a TV. Haveria, nesse caso, um exemplo de mídia cruzada ou, como já abordado em capítulo anterior, uma ação *crossmedia*.

Entendemos que há, neste caso da série, uma perda da noção de qual seja a mídia de referência e o texto de referência. Nesse sentido, a série estaria não apenas repetindo o conteúdo dos livros em uma adaptação para outra mídia, o que, de um modo geral, caracteriza estratégias *crossmedia*, mas expandido seu conteúdo, fornecendo material aditivo, passando, portanto, a configurar-se como ação *transmídia*.

O fato de a história se desenrolar através de múltiplos suportes midiáticos, de cada meio fazer o que faz de melhor, de cada acesso à franquia ser autônomo e de cada produto ser um ponto de acesso à franquia, isto é um movimento comum às duas estratégias. Até aí, não há como distinguir *transmídia* de *crossmedia*. Para que ocorra *transmídiação*, é necessário que se tenha um novo texto, para possibilitar a expansão do conteúdo, ou seja, o conteúdo não pode ser repetido, para que haja uma compreensão aditiva.

Podemos inferir que a série permitiu “portas de entrada diversas” que levaram a caminhos interpretativos sobre o tema também diversos. Entendemos que para a construção do universo ficcional foram adotadas estratégias distintas: *crossmedia*,

transmídia e marketing transmídia. Nos resta interrogar se a escola está atenta aos sinais destas transformações e se está se preparando para lidar com a avalanche emocional, sinestésica, espiritual e cognitiva que esses universos narrativos promovem.

REFERÊNCIAS

CANNITO, Newton Guimarães. **A televisão na era digital: interatividade, convergência e novos modelos de negócio**. 2.ed. São Paulo: Summus, 2010.

FARIA, Maria Cristina Brandão de. **Teleteatro: Audácia e Criatividade numa TV Incipiente**. Lumina - Facom/UFJF - v.2, n.2, p.137-150, jul./dez. 1999.

FECHINE, Yvana. **Transmídiação como modelo de produção: uma abordagem a partir de estudos da televisão e de linguagem**. In. MASSAROLO, João;

FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital**. Em *Questão*, Porto Alegre, v. 18, n. 2, p. 121-132, jul./dez. 2012.

GRIJÓ, Wesley Pereira; PANIZZA, Taluana. **Fanfiction e ficção seriada televisiva: práticas da cultura participativa em malhação**. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, pp.126-150, jan. / abr. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

MARTINS, Allysson Viana; SOARES, Thiago. **As narrativas cross e transmídia e as características do webjornalismo no Globo Esporte**. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 10, n. 20, jul./dez. 2011

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio (orgs.). **Desafios da Transmídia: processos e poéticas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **A potência expansionista da narrativa**. In. MASSAROLO, João; SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio (orgs.). *Desafios da Transmídia: processos e poéticas*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

SOUZA, Kélica Andréa Campos de; CÂMARA Naiá Sadi. **A complexidade narrativa em Game of Thrones**. Anais do SILEL. V. 3, n.1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

TOLEDO, Glauco Madeira de; AFFINI, Leticia Passos. **When you play the Game of Thrones, you spread or you drill**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Bauru - SP – 03 a 05/07/2013.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alfabetização 93, 95, 96, 97, 98, 143

Arte 5, 6, 8, 10, 20, 30, 107, 112, 113, 115, 116, 117, 120, 121, 123, 131, 166, 173, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210

C

Ciências 33, 93, 94, 96, 97, 98, 100, 110, 132, 133, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 162, 169, 173, 184, 185, 195, 205, 212, 222

Cinema 102, 103, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 213, 215

Crise 22, 103, 208

D

Desafios 100, 110, 114, 131, 132, 174, 183, 184, 186, 190, 201, 203, 205, 206, 207

Diversidades 144, 146, 152

E

Educação 14, 15, 16, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 30, 31, 32, 33, 43, 51, 82, 83, 84, 85, 86, 91, 92, 93, 94, 95, 97, 98, 99, 111, 114, 115, 116, 120, 121, 122, 123, 128, 131, 143, 144, 146, 147, 152, 153, 156, 157, 162, 164, 167, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 178, 179, 183, 185, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 206, 209, 215, 217, 222

Ensino 16, 17, 22, 26, 28, 30, 31, 32, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 66, 67, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 112, 115, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 130, 132, 133, 142, 143, 144, 145, 147, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 162, 163, 164, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 182, 183, 184, 185, 186, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 200, 201, 202, 203, 206, 211, 212, 213, 214, 215, 222

Ensino fundamental 16, 28, 66, 93, 94, 95, 96, 97, 144, 145, 147, 152, 169, 174, 175, 191, 211, 222

Ensino médio 16, 22, 48, 49, 50, 51, 53, 58, 59, 60, 65, 66, 95, 121, 133, 154, 156, 157, 158, 162, 164, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 190, 191, 192, 195, 196, 211, 212, 214, 215

Ensino superior 17, 81, 82, 83, 86, 92, 132, 133, 143, 176, 177, 178, 180, 183, 201

Escrita criativa 99, 100, 102

Experiências 19, 20, 31, 36, 51, 67, 97, 109, 111, 113, 114, 116, 117, 120, 157, 176, 180, 203, 206

F

Formação docente 122, 123, 125, 127, 176, 177, 178, 179, 180, 182

G

Glossário 132, 133, 134, 135, 136, 142, 143

I

Identidade 8, 19, 23, 33, 34, 35, 36, 37, 43, 46, 47, 83, 100, 120, 147, 149, 152, 207, 222

Imagens 7, 24, 25, 26, 27, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 49, 52, 59, 62, 74, 100, 104, 112, 114, 117,

119, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 158, 187, 188, 206, 209
Interdisciplinar 211

J

Jogos 24, 25, 108, 184, 185, 186, 187, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 197, 198, 199, 201, 202

L

Língua inglesa 48, 49, 50, 51, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 65, 66, 104

Livros didáticos 29, 30, 114, 124, 134, 144, 145, 146, 147, 148, 150, 151, 152, 153

M

Metodologias ativas 81, 82, 83, 84, 85, 86, 91, 92

Modernidade 2, 8, 10, 15, 22, 23, 33, 35, 36, 39, 46, 47, 174

Multiletramento 33, 36, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 57, 58, 59, 65, 66

Multimídia 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 38, 44, 49, 185, 186, 187, 188, 189, 191, 192, 194

P

Perspectivas 3, 37, 47, 108, 115, 185, 208, 218

Prática docente 91, 146, 176, 185

Professor 30, 31, 49, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 70, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 112, 113, 115, 122, 123, 124, 125, 126, 130, 131, 154, 156, 157, 161, 164, 178, 183, 185, 191, 192, 194, 212, 222

R

Redes sociais 39, 105, 109, 122, 124, 166, 206

S

Sociedade 2, 9, 15, 16, 21, 22, 23, 33, 36, 37, 46, 82, 84, 85, 86, 95, 96, 100, 110, 124, 133, 145, 146, 166, 167, 168, 178, 179, 186, 200, 202, 213, 222

T

Tecnologias 30, 31, 33, 34, 37, 45, 51, 52, 58, 66, 81, 83, 85, 86, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 97, 100, 123, 124, 130, 131, 162, 165, 167, 174, 177, 185, 186, 195, 200, 203, 205, 209, 219

 **Atena**
Editora

2 0 2 0