



# NARRATIVAS TRANSMÍDIA E GAMIFICAÇÃO: CRIAÇÃO DE NOVOS CENÁRIOS EDUCATIVOS ATRAVÉS DA INTERMEDIÇÃO TECNOLÓGICA NO ENSINO MÉDIO

Sandra Lúcia Pita de Oliveira Pereira <sup>1</sup>

## RESUMO

A nova realidade educacional pós covid19 no Brasil permitiu, uma gama de estudos sobre possibilidades de tornar as aulas gamificadas de Química dinâmicas e interessantes. Com o auxílio das narrativas transmídia, a gamificação das práticas docente pode motivar os alunos do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica – CEMITEC, do estado da Bahia, para apreensão do conhecimento dos conteúdos da disciplina Química no Ensino Médio. Com base nos pressupostos teóricos de Burke, Santaella, Alves, Alves, Jenkins, Wallon, Thiollent, Dalmonte, Messeder Neto e Saviany, acerca da gamificação, jogos, motivação, pedagogia histórico-crítica e pesquisa-ação, o presente estudo tem por objetivo evidenciar como a gamificação, ferramenta metodológica viável para a percepção da motivação dos alunos do Centro Estadual de Referência do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica – CEMITEC. Quanto aos procedimentos metodológicos, este estudo se caracteriza como teórico, reflexivo e propositivo, de natureza qualitativa e abordagem interpretativista, que utiliza as técnicas de pesquisa bibliográfica e análise documental. O estudo aponta como resultados a possibilidade de uso da gamificação como experiência do usuário e interação com a mecânica dele, satisfação e classificação dos usuários, difusão social e viralidade em contextos educacionais, contar histórias: roteiro e argumento narrativo e influência social e psicológica da gamificação em contextos educacionais.

**Palavras-chave:** Gamificação, Motivação, Pesquisa-ação, Difusão Social, Narrativa Transmídia.

## INTRODUÇÃO

Essa pesquisa de mestrado em andamento, surge da necessidade de estudos sobre narrativas transmídia no processo de gamificação das aulas de Química e Iniciação Científica no Ensino Médio com Intermediação Tecnológica.

Constituindo uma primeira reflexão baseada na revisão da literatura, proponho para essa pesquisa definir o conceito, descrever algumas experiências e mostrar as potencialidades desta abordagem para o desenvolvimento de novos cenários de ensino e aprendizagem. O objetivo da pesquisa é discutir as potencialidades e limitações do processo de gamificação com narrativas

---

<sup>1</sup> Licenciada em Química (UFBA). Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC/UNEB) Especialista em Competências Educacionais (FTC). Professora de Química na Rede Estadual da Bahia (EMITec/SEC/BA). Orientadora do Programa de Especialização Ciência é 10 (IFBA/UAB). Contato: sandrapita@uol.com.br.



transmídia em situações de ensino e aprendizagem nas aulas de Química e Iniciação Científica, visando contribuir para a transformação da realidade escolar com o intuito de tornar a escola num espaço mais significativo, inovador e empreendedor.

Trata-se de uma pesquisa aplicada, com abordagem qualitativa, explicativa, que visa identificar e determinar os fatores que indicam a ocorrência dos fenômenos científicos imersos no cenário das disciplinas: Química e Iniciação Científica. Para articular a epistemologia e a metodologia utilizaremos a pesquisa-formação como forma de potencializar as autorias cidadãs possibilitando ao professor criar e pesquisar experiências educacionais na cibercultura utilizando as interfaces das Tecnologias de Informação e Comunicação.

Os resultados deverão demonstrar a importância do diálogo e a diversificação de estratégias pedagógicas, de forma promover a ludicidade e diminuir o instrucionismo, garantindo uma dialogicidade com práticas contemporâneas e criativas.

Concluiremos mostrando a importância da utilização de novas estratégias pedagógicas que visem ampliar o repertório de práticas que poderão ser utilizadas como incentivo à aprendizagem e a contribuição da gamificação com narrativas transmídia para aprimorar esses espaços colaborativos.

## **METODOLOGIA**

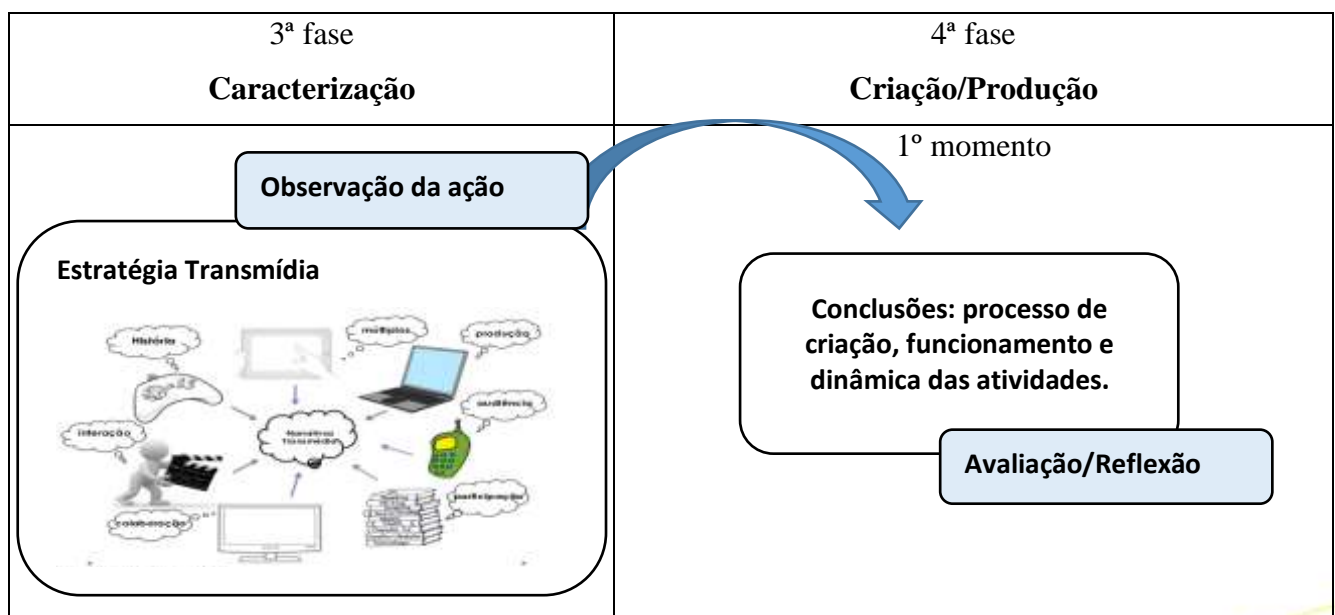
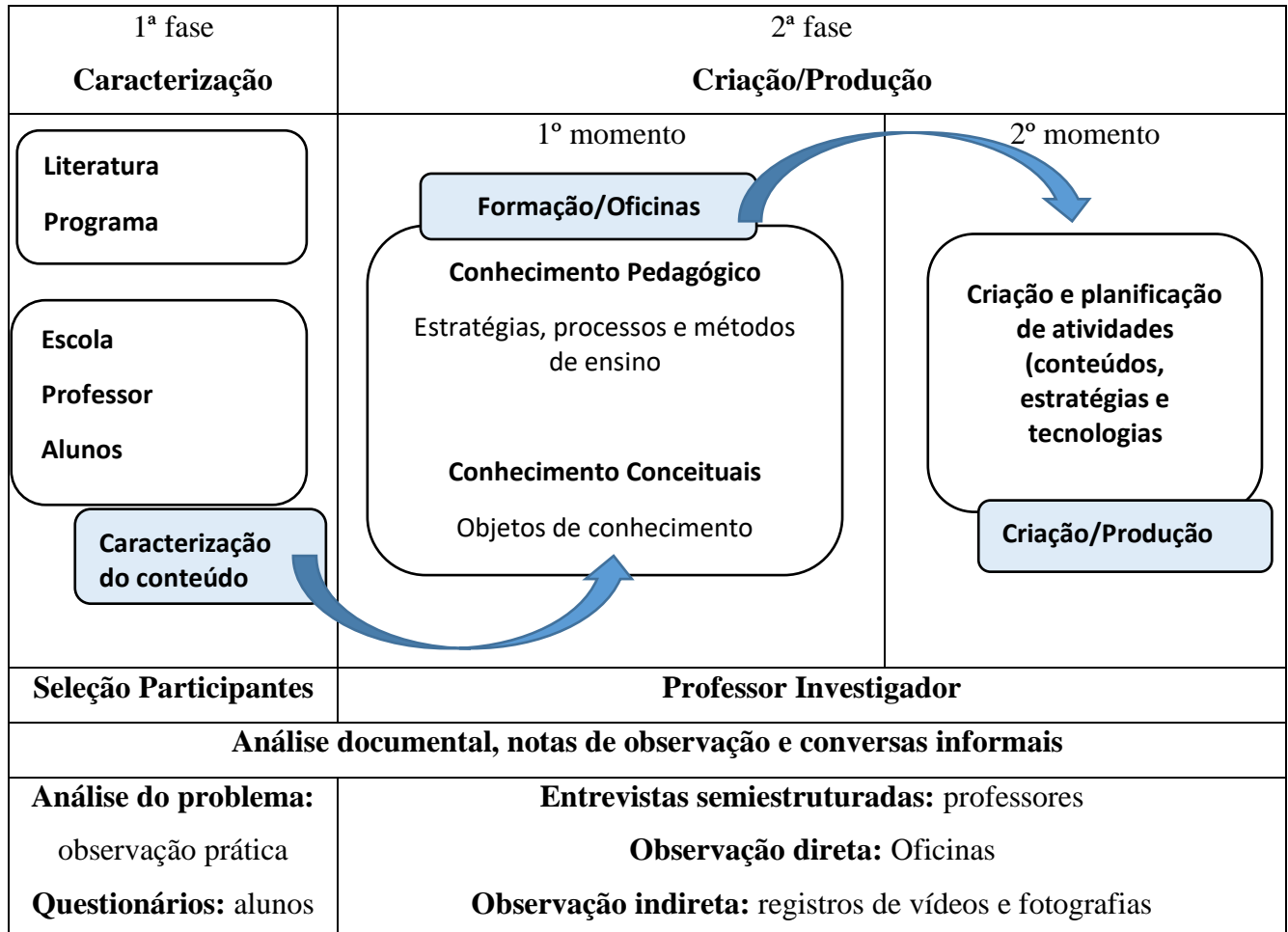
Apoiada na abordagem qualitativa baseada na metodologia da pesquisa-formação e levando em consideração os objetivos do projeto, desenhou-se um plano de investigação com quatro fases. A primeira fase da investigação (caracterização) visa a análise e caracterização do contexto em que a intervenção irá ter lugar, a revisão de literatura e a seleção dos participantes. Na segunda fase (criação/produção), o objetivo é trabalhar com um grupo de alunos para que eles próprios vivenciem e criem situações de aprendizagem numa perspectiva gamificada.

Na terceira fase (observação da ação), o professor implementará nas suas turmas a estratégia gamificada planejada e produzida por eles. Será feita uma observação, análise e reflexão do processo e resultados obtidos por cada turma. A quarta fase de investigação é a da avaliação retroativa e reflexão sobre o processo de criação das atividades e do próprio processo de observação do funcionamento e dinâmica das práticas pedagógicas, onde cada fase poderá ser visualizada na tabela 1.

Nas diferentes fases do trabalho utilizaremos: recurso de observação de aulas, notas de observação, análise documental (projeto educativo, planificações, programa curricular) e

questionários aos alunos, registos de vídeos e fotografias, diário de bordo, conversas informais com alunos e especialistas.

### Desenho de Investigação da Pesquisa-formação





<b>Professor de Ciências e Química</b>	
<b>Alunos do Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio</b>	
<b>Análise documental, notas de observação e conversas informais</b>	
<b>Observação direta:</b> aulas	<b>Entrevistas semiestruturadas:</b> professores
<b>Observação indireta:</b> registro de vídeos, fotografias, diário de bordo, participação nas redes sociais	<b>Questionários:</b> alunos

Tabela1 Desenho de Investigação

## REFERENCIAL TEÓRICO

Gamificação é um termo usado para descrever o uso de elementos de jogo em outros ambientes para melhorar a experiência do usuário (Kapp, 2012). A estratégia aqui é analisar a ideia da gamificação na educação científica, baseando-se em resultados de pesquisa cognitiva e do desenvolvimento, além da pesquisa educacional para fornecer orientação visando a gamificação das aulas para facilitar as habilidades de pensamento científico através do currículo de Ciências da Natureza.

Segundo Gee, (2005), a gamificação requer um conjunto de três princípios:

1. Empoderamento dos alunos,
2. Resolução de problemas,
3. Entendimento.

A motivação é utilizada para descrever influências internas e externas que lidam com iniciação, direção, intensidade e persistência do comportamento humano, portanto, a motivação refere-se a uma ação (VALERRAND, 2004). O estado motivacional pode existir em três níveis de interação entre a pessoa, a tarefa e o ambiente (VALERRAND, 2004):

- Global: Segue orientação geral, porque o que é levado em consideração é a forma de interagir num ambiente.
- Situacional: refere-se à determinada atividade em determinado momento e provoca expectativas de recompensas e divertimento.

- Contextual: É relativamente estável, refere-se apenas às atividades que são reunidas sob um campo específico da vida como estudos e esportes, e geralmente promove atitudes de cooperação ou colaboração.

O conceito de narrativas transmídia está associado a várias definições (Scolari, 2009). O termo transmídia surgiu pela primeira vez em 1993, quando Marsha Kinder publica o seu livro *Playing with Power in Movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Marsha Kinder e cria o conceito de “transmídia intertextual” para definir um supersistema de entretenimento que promove uma intertextualidade transmídia, isto é, uma mistura criteriosa de animais, ficção científica, artes marciais e de difusão em vários meios de comunicação.

No entanto, foi em 2003, que Henry Jenkins cunhou a expressão narrativas transmídia - transmedia storytelling num artigo publicado pela *Technology Review*. Segundo o autor “na forma ideal de narrativa transmídia, cada mídia faz o que faz de melhor - de forma que a história possa ser introduzida num filme, expandida através da televisão, novelas, gamificação e que o seu mundo possa ser explorado e experienciado durante um jogo (Jenkins (2003, p.3). Partindo do princípio de que as pessoas aprendem de diversas maneiras e que contar histórias é uma tradição da humanidade, na prática, o que Jenkins propõe é que faz sentido contar histórias usando uma variedade de meios de comunicação, isto é, na forma de narrativas transmídia (Jenkins, 2009). O que significa que ser transmitido, por exemplo, em gamificação, não é a mesma coisa que ser transmitido na televisão ou no cinema. Todos os tipos de mídia contribuem para a construção da narrativa e é esta disseminação textual que se torna importante na cultura popular do nosso cotidiano. Robert Pratten (2011) reforça o conceito dizendo que as narrativas transmídia são uma forma de contar uma história através de múltiplos meios de comunicação e, de preferência, embora isso possa não acontecer, com um grau de interação, participação e colaboração da audiência. Nas narrativas transmídia, o envolvimento com cada mídia aumenta a compreensão do autor, o prazer e afeto pela história. Para Gambarato não se trata apenas de oferecer o mesmo conteúdo em diferentes plataformas de mídia, mas sim a construção de uma experiência, desdobrando conteúdo e gerando possibilidades para a história evoluir com conteúdos novos e relevantes (Gambarato, 2012, p.4).

A sociedade está rodeada por um mundo de conteúdos, produtos e oportunidades de entretenimento.

Contar histórias através de diferentes meios de comunicação, permite que o conteúdo tenha o tamanho certo, na hora certa e colocado no sítio certo para formar uma maior, mais



coesa e gratificante experiência. Na prática, as narrativas transmídia acabam por não ser um conceito novo, mas sim uma nova terminologia para o conceito de comunicação de ideias em diferentes meios de comunicação. Transmídia é o ato de ter um conceito central e transmiti-lo ao consumidor através de múltiplas plataformas, incluindo as tecnologias digitais atuais tais como, mas não só, filmes, jogos de vídeo, programas de televisão, Web 2.0 e celulares em combinação com os meios de comunicação tradicionais, como gamificação, brinquedos, impressões etc.

Enquanto a transmídia é usada principalmente em indústrias de publicidade, entretenimento e orientada para o utilizador, Bottone (2012) explora as potencialidades das narrativas transmídia na educação e na formação.

As narrativas transmídia têm como objetivo reforçar a ideia central de uma história, com uma variedade de dispositivos e plataformas que fornecem informações adicionais, dão maior importância às personagens secundários na narrativa principal, ou até mesmo adicionando novas personagens à história original. Esta técnica de uso de múltiplas plataformas já está a ser amplamente utilizada em filmes, televisão e publicidade e pode oferecer vantagens significativas para a educação. A potencialidade de trabalhar com narrativas transmídia reside na possibilidade de articular os conteúdos pedagógicos com atividades que já estão presentes no cotidiano dos estudantes, tal como o trabalho colaborativo, a partilha de informações e a interação. O uso de plataformas como sites, blogs, televisão, Facebook, Twitter, Youtube e de dispositivos como o celular, computador e tablet podem auxiliar os educadores no desenvolvimento de estratégias metodológicas capazes de melhor atender às necessidades dos alunos, justamente por se adaptarem ao seu contexto, promoverem a mobilidade, permitirem a produção de conteúdo e a escrita do mesmo em sítios comuns, de serem plataformas de maior difusão e de considerarem também os vários estágios de aprendizagem dos estudantes, as suas particularidades e interesses (Porto-renó, Versuti, Moraes Gonçalves & Gosciola, 2011; Sharda, Dakich & Smeda, 2012).

Para Illera e Castells (2012), a utilização da narrativa digital – digital storytelling é uma forma de integrar os alunos nas atividades escolares de modo a serem mais ativos e participativos do que o habitual. A narrativa digital é vista como uma ferramenta e não como uma finalidade, isto é, o que se pretende do ponto de vista educativo é permitir construir um significado através de diferentes formas, meios e suportes. Este paralelismo entre os professores utilizando múltiplos meios como o livro, o quadro, o lápis e a narrativa digital têm um interesse pedagógico que é importante a exploração. Do ponto de vista educativo, o que interessa explorar são os aspectos da narrativa transmídia no que concerne à concepção das próprias mensagens



multimídia. A transmídia pode alcançar uma população de estudantes que se sente desencantada, negligenciada e invisível, dando-lhes a oportunidade para deixarem a sua marca no mundo e de se fazerem ouvir (Gomez, 2011).

Fleming (2011) afirma que o seu dia a dia se baseia em contar histórias e que o que observa é que existe um grande distanciamento entre os adolescentes e a leitura. Foram as novas tecnologias e a aproximação que os alunos têm com elas que o levaram a repensar o conceito de contar histórias para as crianças do século XXI. Depois de muitas experiências nas suas aulas, a autora propõe um novo modelo de contar histórias com mais sucesso na captação da atenção dos seus alunos: as narrativas transmídia. Para a autora, as narrativas transmídia constituem um novo modelo de narrativa em que as partes mais importantes da história são contadas através de múltiplos espaços onde os leitores têm de se assumir como participantes ativos.

Defende que faz sentido utilizar estas técnicas na educação, pelo fato de permitirem criar ligações mais fortes aos conteúdos curriculares. O desenvolvimento de narrativas transmídia em múltiplas plataformas, quando concebidas propositadamente, podem ser uma ferramenta eficaz para todas as faixas etárias e em todos os ambientes de aprendizagem pelo fato de criarem experiências de aprendizagem transformadoras. Existe um maior envolvimento dos participantes pois estes informam-se, inspiram-se, conectam-se e colaboram tendo como base os conteúdos de aprendizagem.

Geoffrey Long (2009) refere, a propósito, o conceito de “educação transmídia” estabelecendo precisamente uma relação entre as narrativas transmídia no entretenimento e as narrativas transmídia na educação. Explica que da mesma forma que a narrativa transmídia através de filmes ou jogos dá aos consumidores a motivação para se procurar saber mais sobre a história, também na educação, os professores podem usar a mesma técnica com os seus alunos de modo a provocar-lhes o desejo de se envolverem mais nos conteúdos em aulas, utilizando diferentes tipos de suporte. Ao utilizar diferentes plataformas para exploração de uma mesma história, como por exemplo, os filmes, jogos e animações, o professor pode criar com os seus alunos uma comunidade de conhecimento, onde cada aluno utiliza o meio de comunicação com o qual mais se identifica e, todos juntos constroem uma grande história, ligando entre si todas as plataformas e dispositivos utilizados. Este tipo de técnica permite que os alunos aprendam a trabalhar em equipe e para um todo, desperta-lhes o desejo e a motivação para a construção de conhecimento num mundo ficcional e mostra-lhes também o mundo real, o mundo da comunicação digital, da publicidade e do entretenimento orientado para o consumidor. A narrativa transmídia contribui desta forma, para uma aprendizagem através da participação em



comunidades de conhecimento onde os alunos, através da criação de histórias vão desenvolver a sua imaginação. Com esta estratégia aliada a gamificação, as salas de aula, oferecem aos estudantes a oportunidade de se educarem uns aos outros em diferentes tipos de mídia, proporcionando-lhes um espaço de partilha, de trabalho colaborativo, de pesquisa e um ambiente diferente e, de certa maneira, associado ao mundo real do trabalho (Long, 2009).

As narrativas transmídia são hoje objeto de estudo pelos que se interessam pelas questões de inovação em educação. Espera-se que a abordagem transmídia venha a constituir uma estratégia poderosa para o ensino por causa do nível de envolvimento e profundidade que este tipo de experiências com narrativas transmídia oferece. No entanto, é necessário continuar a estudar e investigá-las para que se tornem aceitas na educação (Stackelberg, 2011; Pence, 2012).

Estudos realizados sobre o uso das narrativas transmídia em contexto educativo tem como objetivos compreender melhor as características da narrativa transmídia em contexto escolar e explorar os benefícios pedagógicos da sua aplicação num contexto de educação formal permitem verificar que a narrativa transmídia melhora a alfabetização digital e permite um envolvimento dos estudantes nas atividades escolares mais ativo e participativo do que o habitual. Os estudos do mestrado, demonstrou que a motivação intrínseca parece ter sido o ponto alto num grande número de estudantes (simplesmente pelo fato de participarem numa história real ou fictícia mais próxima dos seus interesses pessoais e sociais e de práticas semelhantes às que ocorrem fora da escola). Segundo os autores, a narrativa é uma boa ferramenta para a integração das tecnologias de informação e comunicação nos conteúdos curriculares, assim como para o desenvolvimento de práticas de alfabetização digital. Nas conclusões, sugerem que seria importante ampliar os tipos de práticas transmídia testando e experimentando outras configurações e permitindo outros tipos de interação e participação (Illera e Castells, 2012).

Outro exemplo importante nesta área é o Inanimate Alicei, um projeto desenhado para ser facilmente integrado em ambientes de aprendizagem convencionais. É uma ficção que faz uso de imagens, sons, textos e interações, combinados com um ambiente colaborativo para ajudar os alunos a desenvolver suas competências literárias, cinematográficas e artísticas. Este projeto possibilitou aos alunos desenvolverem múltiplas literaturas (literária, cinematográfica, artística etc.) em combinação com a natureza altamente colaborativa e participativa do ambiente online. Professores e alunos tinham uma aplicação que incluía orientações sobre como explorar o desenvolvimento de cada capítulo de uma história digital e como fazer conexões com a história e as mídias.





Como isso se relaciona com a gamificação? As narrativas transmídia podem ser especialmente úteis durante as fases de mudança de níveis ou andaimes. Poderemos levar os nossos alunos através de uma história, de preferência uma que mude com base nas escolhas que eles fizerem e como eles querem passar por isso. Dê-lhes o que eles precisam para completar partes da história. Fazendo dessa forma, quando bem-feito, teremos muito mais impacto sobre eles do que se proporcionarmos o dispositivo de pontos para realizarem as atividades. O sentido de propósito que uma história pode dar é muito poderoso - mesmo se for mais uma história curta, em vez de um épico!

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A gamificação é geralmente implementada em um ambiente digital, porque a tecnologia é o principal motor na difusão do jogo, pensando na vida real. Portanto, analisamos a gamificação nos seguintes aspectos: tipo de aplicações, contexto, objetivos, dispositivos e ferramentas utilizadas, experiência do usuário e interação com a mecânica da gamificação, satisfação e classificação dos usuários, difusão social e viralidade em contextos educacionais, contar histórias: roteiro e argumento narrativo, influência social e psicológica da gamificação em contextos educacionais, métricas, análises.

De maneira geral, a gamificação é um importante recurso para o Ensino de Ciências, no sentido de servir como um reabilitador da aprendizagem mediante a experiência e a atividade dos estudantes. Além disso, permitem experiências importantes não só no campo do conhecimento, mas desenvolvem diferentes habilidades especialmente também no campo afetivo e social do estudante. Assim, as vantagens de sua utilização, em sala de aula, ultrapassam a simples assimilação de conceitos e fórmulas. A respeito disso, é importante deixar claro que a função da gamificação no ensino não é de memorização de conceitos, nomes ou fórmulas. A intenção de sua memorização, mas como forma de o estudante se familiarizar com a linguagem científica e adquirir conhecimentos básicos para aprendizagens de outros conceitos.

A análise de material, permite confirmar que a gamificação foi realmente produzindo inovação e mudança na gestão do conhecimento, trazendo uma efetiva melhoria dos processos de aprendizagem social e aumento da criatividade. A mecânica do jogo que subjacente às aplicações analisadas provaram ser efetivos na ativação positiva do usuário, motivando as escolhas, estimulando a visão criativa na resolução de problemas, aumentando a tomada de



decisão, previsão de cenários futuros, transferência de conhecimento, desenvolvimento de habilidades individuais, obtenção de know-how e construção de comunidades virtuais.

Nos Resultados, deverá constar a esquematização dos dados encontrados, na forma de categorias analíticas e sistematização dos achados empíricos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aumento do uso de tecnologias pelos alunos fora da escola e as oportunidades de aprendizagem informal que aí têm, cria um impulso para uma aprendizagem mais aberta às tecnologias dentro da própria escola. A discussão e a criação de uma aprendizagem mais personalizada, o uso e a maior familiaridade dos educadores com essas tecnologias poderão permitir que muitos professores repensem as suas práticas pedagógicas, considerando a possibilidade de vir a usar essas tecnologias em sala de aula. As narrativas transmídia, entendidas como “novos cenários educativos” são uma área nova que pode oferecer um grande potencial em termos de inovação dos processos de organização do ensino e da aprendizagem.

A partir dessas considerações, já podemos delinear algumas situações como: as afirmações sobre narrativas transmídia e gamificação que são feitas, muitas vezes no senso comum, encontram respaldo em pesquisas acadêmicas. Os métodos transmissivos de ensino, praticados pela maioria das instituições escolares, não são mais capazes, por si só, de atender as demandas de indivíduos que incorporam cada vez mais as características da cultura digital, como o fácil acesso à informação através das tecnologias digitais, entre outras características. Esses modelos empiristas de ensino, que se baseiam na premissa de que o conhecimento deve partir do professor para os alunos, e a estes cabem apenas o comportamento passivo de receber o que vier do professor, estão sendo questionados e revisados, ao menos no âmbito acadêmico. Espera-se também que sejam revisados e questionados fora da academia, nos ambientes de aprendizagem. Assim, a gamificação surge como importante ferramenta prática no sentido de abrir mais algumas brechas nesses modelos.

## REFERÊNCIAS

Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). **Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? In Educational Researcher**, 41(1), 16–25.

Bottonne, J. (2012). **Transmedia Design for Education and Training. In The Interservice/Industry Training, Simulation & Education Conference (IITSEC)**. Volume:



2012. Orlando, FL. Disponível em:  
<http://www.iitsec.org/attendees/Documents/11Abstracts.pdf>
- Coutinho, C., & Chaves, J. (2001). **Desafios à investigação em TIC na educação: as metodologias de desenvolvimento.** Disponível em:  
<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/4277>
- Costa, F. (2007). **Tendências e práticas de investigação na área das tecnologias em educação em Portugal.** In A. Estrela (Org), **Investigação em educação: Teorias e práticas (1960-2005)** (pp.169-224). Lisboa: EDUCA | Unidade de I&D de Ciências da Educação.
- Fleming, L. (2011). **A New Model of Storytelling: Transmedia.** Disponível em  
<http://www.edutopia.org/blog/transmedia-digital-media-storytelling-laura-fleming>
- Gambarato, R. (2012). **How to Analyze Transmedia Narratives? In J. Andres (Ed.). Baltic Film and Media School Screen Studies.** Tallinn: Tallinn University Press
- Illera, R., & Castells, N. (2012). **Usos educativos de la narrativa transmedia.** La Carta Ancestral Universidade de Barcelona.
- Gee, James Paul. **Video Games, Learning, and “Content”.** In: Miller, Christopher Thomas (org.). **Purpose and Potential in Education.** New York: Springer, 2008
- Gomez, J. (2011) **Globo News - saiba mais sobre o diálogo coletivo chamado transmídia.** In The Alchemists. Disponível em: <http://www.thealchemists.com/blog/videos/globo-news-saiba-mais-sobre-odi%C3%A1logo-coletivo-chamado-transm%C3%ADdia/>
- Jenkins, H. (2003). **Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.** In MIT Technology Review. Disponível em: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/page/3/>
- Jenkins, H. (2009). **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação.** São Paulo: Aleph.
- Kinder, M. (1993). **Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles.** Berkeley: University of California Press.
- Long, G. (2009). **Transmídia: a narrativa da atualidade.** In Revistapontocom. Disponível em: <http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-anteriores-entrevistas/transmidia-a-narrativa-da-atualidade>
- Messina, L., & Tabone, S. (2012). **Integrating Technology into Instructional Practices Focusing on Teacher Knowledge.** In Procedia - Social and Behavioral Sciences, 46(2011), 1015–1027.



- Miller, C. (2008). **Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment**. Amsterdam: Elsevier.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). **Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge**. (T. Bastiaens, J. Dron, & C. Xin, Eds.) In *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Pence, H. (2012). **Teaching with Transmedia**. In *Journal of Educational Technology Systems*. Issue: Volume 40, Number 2/2011 (pp. 131–140). State University of New York at Oneonta.
- Porto-renó, D., Versuti, A. C., Moraes-Gonçalves, E., & Gosciola, V. (2011). **Narrativas transmídia: diversidade social, discursiva e comunicacional**, 14 (2), 201-215.
- Pratten, R. (2011). **Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners**. Seattle: CreateSpace. Project Tommorrow. (2012). *Personalizing the Classroom Experience – Teachers, Librarians and Administrators Connect the Dots with Digital Learning*.
- Scolari, C. (2009). **Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production** – *International Journal of Communication* 3 (pp. 586-606).
- Sharda, N., Dakich, E., & Smeda, N. (2012). **Digital Storytelling with Web 2.0 Tools for Collaborative Learning**. In A. Okada, T. Connolly, & P. Scott (Eds.), *Collaborative Learning 2.0: Open Educational Resources* (pp. 145-163). Hershey, PA: Information Science Reference.
- Stackelberg, P. (2011). **Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media**. A Master's Thesis Presented to School of Information Design and Technology State University of New York Institute of Technology The Design-Based Research Collective. (2003). *Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry*. *Educational Researcher*, 32(1), 5–8.