

## Entre Telas: Storytelling como Recurso Didático Pedagógico em Aulas Presenciais Conectadas

Ângela Noletto Silva<sup>1</sup>, Andrea Cristina Versuti<sup>2</sup>, Lúcio França Teles<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Brasília (UNB)/ Brasil.

<sup>2</sup>Doutora em Educação pela Universidade de Campinas (Unicamp). Docente no PPGE vinculada à linha Educação, Tecnologias e Comunicação (ETEC) da Universidade de Brasília (UNB)/Brasil.

<sup>3</sup>Doutor em Informática na Educação pela Universidade de Toronto, Canadá. Docente no PPGE vinculado à linha Educação, Tecnologias e Comunicação (ETEC) da Universidade de Brasília (UNB)/Brasil.

**Resumo:** Apresenta relato de experiência resultante de uso Storytelling sob o formato de vídeos roteiro de aula na disciplina Informática e Comunicação Pedagógica no primeiro semestre de 2018 que foi ofertada no Programa de Pós Graduação em Educação de uma universidade pública brasileira. Por meio da observação participante, examinou-se a possibilidade de uso da informática como meio de tática educativa/formativa entremeadas à participação dos discentes em grupo de rede social virtual na produção de narrativas digitais materializadas por meio de: comentários, imagens e trocas de conhecimentos ocorridos durante as denominadas aulas presenciais conectadas. Constatou-se a mobilização quanto ao uso de linguagens das mídias digitais, alfabetização computacional no campo do Ensino Superior, imersão à esfera da comunicação e expressão digital por parte dos participantes, sinalizando a urgência em se propor atividades didático-pedagógicas inovadoras na perspectiva de se reduzir o descompasso entre a cibercultura e mundo acadêmico.

**Palavras-Chave:** Storytelling; Narrativas Digitais; TICE; Transposição Didática; Cibercultura

**Between screens: Storytelling as a didactic pedagogical resource in connected classroom lessons**

**Abstract:** This paper aims to describe an experience report resulting from the use of Storytelling under the format of video lesson script in the subject Computer Science and Pedagogical Communication in the first semester of 2018 that was offered in the Graduate Program in Education of a Brazilian public university. Through participant observation, we examined the possibility of using information technology as a means of educational / formative tactics intertwined with the participation of students in a virtual social network group in the production of digital narratives materialized through: comments, images and exchanges of knowledge occurred during the so-called connected face-to-face classes. The mobilization was based on the use of specific language of digital media, computer literacy in the field of Higher Education, immersion in the sphere of communication and digital expression by the participants, signaling the urgency to propose innovative didactic-pedagogical activities in the perspective of reduce the mismatch between cyberculture and academia.

**Keywords:** Storytelling. Digital Narratives. TICE. Didactic Transposition. Cyberculture

### 1 Introdução

#### Cibercultura, Sujeitos no Ciberespaço e Cultura Digital

O ciberespaço também passou a ser chamado simplesmente de *Rede*, um meio de comunicação originário da interconexão mundial dos computadores e, que segundo Castells (2001), celebra a chamada Sociedade Informacional ou em *Rede*. Já Rüdiger (2013) compreende cibercultura e a caracteriza como “uma formação histórica de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de forças e rápida expansão, baseadas nas redes telemática, estão criando, em pouco tempo, um campo de interrogação intelectual pujante, dividido em várias tendências de interpretação” (p. 7). O que em certa medida, como assinala o mesmo autor, indica que essa ‘revolução cibernética’, sugere um novo olhar acerca dos processos educacionais e entendimento acerca do novo sujeito que constitui nesse emaranhado fluxo midiático. Sob outro prisma, Lemos (2007) descreve a cibercultura “surge com os *media* digitais, ou seja com a informática, as redes telemáticas, o multimídia interativo, a realidade virtual [...] não é uma cibernética da sociedade, mas a tribalização da cibernética” (p. 90).

Todavia, Machado (2007) ao discutir acerca dos modos de enunciação no ciberespaço, ou seja, das ações/reações do sujeito na tela, destaca que um dos maiores desafios aos que operam nesse território virtual, encontra-se em extrair a possibilidades de orquestrar narrativas, situações e conceitos distintos conseguindo atribuir coerência aos mesmos. Possamos assim, verificar que no universo da linguagem antes compreendidas pela lógica da dualidade do tempo-verbo, som-vídeo, estas sofreram mudanças significativas ao ponto de fazê-las se diluir nos terrenos líquidos e invisíveis do ciberespaço. Assim sendo, continuar a indagar acerca de novos aspectos que a cultura digital vem produzindo no terreno do ciberespaço se faz necessário, pois, diversos formatos, conteúdos e suportes tecnológicos de comunicação estão sendo elaborados e consubstanciando em linguagens hipermediáticas, linguagens híbridas feitas de mistura de textos linhas, sinais, gráficos, tabelas, imagens, ruídos, sons, músicas e vídeos (Santarella,2012).

## 2 Tecnologias Digitais da Informação Comunicação (TICE) e Cultura da Convergência

Diante da complexidade presente nesse ecossistema digital somos nos impelidos a compreender que os *velhos* meios de comunicação não tenham necessariamente se tornado obsoletos em relação às suas funções, formas de disseminação ou vias de acesso, mas sim, sendo transformados pela evolução das tecnologias da informação, comunicação e expressão. Nesse aspecto, Manovich (2005) ressalta que “os velhos dados são representações da realidade visual e da experiência humana, isto é, imagens, narrativas baseadas em texto e audiovisuais- o que normalmente compreendemos como cultural.Os novos dados são os dados digitais” (p.38). Uma vez que isso ocorre, também estão sendo aperfeiçoados outras matrizes de linguagens e sonoridade, formas de manifestação, comportamentos, modos de agir, participar, escrever, uso de instrumentos/ferramentas cognitivas e materiais, relações de mediação entre o homem e os aparatos que elabora e que afinal sinalizam novos percursos narrativos, educacionais e culturais. Esse novo *diagrama digital* delineado principalmente ao final do século XX e na primeira década do século XXI, pode nos levar a compartilhar das proposições que Jenkins (2009) afiança ao descrever como *cultura da convergência* as mudanças que as novas tecnologias impõem às relações sociais por meio de uma convergência e de um contexto mais colaborativo, participativo, democrático e que essas novas tecnologias digitais se voltam para a produção e veiculação da informação em diferentes formatos, sob via de diversas mídias, em tempos-espacos hibridizados sendo possível narrar, reformular, remixar, copiar, produzir/distribuir conteúdos (sonoros, textuais, visuais) provocando mudanças culturais bem mais complexas que a própria revolução tecnológica. Portanto, faz-se necessário que os profissionais da educação e os que ainda se encontram em processo de formação inicial, apropriem-se das tecnologias disponíveis na sociedade, estabelecendo uma relação crítica-formativa com esses suportes, para que de fato, possam integrá-las de maneira consciente e com intenção pedagógica em seus fazeres docentes e acadêmicos, possibilitando assim lidar com esses novos recursos, compreender suas linguagens como uma nova maneira de expressão a fim de que possam auxiliar no processo aprendizagem.

### 2.1 Narrativas digitais e Storytelling

Segundo o dicionário de Língua Portuguesa Aurélio, o verbete *narrar* significa expor ou descrever minuciosamente, historiar, relatar, referir, contar. Já a palavra *narrativa* significa conto, história, ato de narrar, narração e provém do latim *narrare* derivado de *gnare-* o que se sabe. No entanto, para Benjamin (1987), narrar é a habilidade de *vivenciar experiências*, sendo uma maneira primitiva de comunicação com raízes na tradição oral dos povos. Para o autor, “a narrativa, que durante todo o tempo floresceu num meio artesão - no campo, no mar e na cidade -, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação” (p.205). Considerando então, que ao estimular movimentos migratórios entre as diversas plataformas, de narrativa digital dissipada sob outros

formatos - aqui a ser retratado pelo exercício de Storytelling- este poderá corroborar com as afirmações amplamente discutidas, de que a migração de jovens pelos espaços caracterizados pela mobilidade, interatividade e colaboração reforça a emergência da instauração de uma nova cultura baseada na participação efetiva dos alunos nos processos criativos das histórias. A Storytelling conforme nos apresenta Santos (2018), compreende-se como a prática de contação de histórias em que ficção e realidade se associam no ato de narrar. Entretanto, com a emergência da cultura contemporânea permeada de constantes criações, recriações nas relações sociais, têm-se observado, não só novas características alinhadas à cibercultura quanto sua presença em outras esferas da sociedade como nas estratégias de marketing de grandes empresas, campanhas publicitárias, ONGs e sobretudo, nas produções de conteúdos que diariamente alimentam as redes sociais, a Internet. Podemos supor assim que dispositivos digitais materializados sob a forma de máquinas, utensílios, acessórios e instrumentos de comunicação móveis como os smartphones, podem possibilitar a elaboração de estratégias metodológicas que aproximam a produção de narrativas digitais de práticas docentes no ensino superior e do cultivo de investigações epistemológicas qualitativas de conhecimento situado. Igualmente, consideramos que a partir do uso pedagógico intencional desses dispositivos, possam vir à tona, registros, imagens, vídeos, e o desvelamento de novas táticas nas invenções do cotidiano (CERTAU, 2012) resultantes do processo formativo vivenciado.

### **3 A Storytelling como recurso didático pedagógico em aulas presenciais conectadas: do percurso metodológico ao relato vivenciado**

A pesquisa está situada no campo da investigação exploratória, que conforme Köche (2011) “na pesquisa exploratória não se trabalha com a relação entre variáveis, mas com o levantamento da presença de variáveis e da sua caracterização qualitativa” (p.126), nesse caso específico, os *vídeos roteiros aula*,<sup>1</sup>. Ponderou-se também que o mesmo favoreceu o reconhecimento e a análise tanto das múltiplas perspectivas dos participantes (Flick, 1999) quanto da análise de ações comunicativas via imagens, comentários textuais e áudio visuais (BAUER & GASKELL, 2002) em uma pesquisa qualitativa no campo da Educação (BOGDAN & BIKLEN, 1994).

A disciplina Informática e Comunicação Pedagógica, compõe o quadro de disciplinas ofertadas pelo Programa de Pós-Graduação em Educação em uma universidade pública brasileira tendo o início e término de suas atividades no primeiro semestre de 2018. Sua ementa propunha tratar abordagem da informática como meio de comunicação e expressão pedagógicas; aprofundamento teórico nas diversas manifestações da informática educativa a partir de uma contextualização teórica sobre a sociedade da informação e de possibilidades e limitações de seu emprego em relações educativas. Organizada em 17 encontros, estes contemplou as temáticas: a) As TICE e seu impacto na Educação; b) Ensinar e aprender no mundo virtual: rompendo paradigmas; c) Os desafios da mediação pedagógica; d) A aprendizagem mediada por TICE; e) Em busca de uma teoria da aprendizagem mediada por TICE, distribuídas em seminários ministrados pelo docente e discentes, leituras de obras e publicações que versam sobre os assuntos selecionados, elaboração de resenhas críticas preferencialmente entregues/compartilhadas via rede social. Foram realizados onze encontros presenciais e seis presenciais conectados<sup>2</sup> por via de redes sociais, aplicativo multiplataforma

<sup>1</sup> Vídeos elaborados pelo docente, compartilhados no grupo fechado da disciplina hospedada numa rede social em formato de transmissão live em que eram apresentados os roteiros de atividades a serem realizadas pelos discentes no decurso de realização das aulas presenciais conectadas.

<sup>2</sup> Termo cunhado pelo docente da disciplina ao realizar os encontros à distância em mesmo horário/dia da semana, utilizando-se de recurso áudio-visual com comunicação síncrona disponível numa rede social e possível de ser transmitida simultaneamente entre os integrantes do grupo. Portanto, o *presencial conectado* iniciava-se já a partir da visualização e

(WhatsApp) e constituição do grupo virtual sitiado no endereço eletrônico. A primeira aula *presencial conectada*, ocorreu com a participação online dos acadêmicos no período (14h às 17h) em que ocorriam as aulas presenciais. Um grupo fechado em uma rede social foi aberto, com o objetivo único de realização das atividades previstas. Em formato de transmissão ao vivo (Live), o professor inicia a aula, relembrando os pontos já contemplados no encontro anterior e conferida a *presença conectada* de todos, apresenta *vídeo roteiro aula* do total de 4 apresentações, contendo em seus conteúdos: seminário com a temática TICEs e seu impacto na Educação; orientação acerca de pesquisa livre de charges que refletissem acerca da disciplina, questões propositivas esclarecedoras acerca do tipo específico de comunicação presente na prática educativa, e posterior discussão/reflexão a partir dos assuntos trabalhados quanto da prática vivenciada durante o encontro. Alguns dos desdobramentos sucedidos de uma das atividades orientadas pelos *vídeos roteiro aula* e divulgados nesta aula online, cujas manifestações de participação se deram por meio da publicação de imagens no molde de charges, emoticons e 48 comentários textuais, em que foram realizadas pelos participantes de maneira simultânea quando trocavam percepções, reações as opiniões ali registradas, posicionamentos acerca do papel do professor frente ao desafio de integrar as tecnologias digitais como ferramentas auxiliadoras do processo de aprendizagem em suas práticas docentes, como também ampliavam entendimentos e real necessidade do professor em apropriar-se técnica e conceitualmente dos artefatos tecnológicos tão presentes no seu cotidiano, superando com isso preconceitos e mesmo revendo o conceito de mediação, tecnologia e ensino. A segunda aula *presencial conectada* quando o tema do encontro versaria sobre os desafios da mediação pedagógica diante os 04 *vídeos roteiro aula* que na ocasião além de terem sido disponibilizado tanto em um aplicativo multiplataforma (WhatsApp) quanto na sala grupo em rede social em contexto síncrono - embora tenha sido produzido em contexto assíncrono ao que os acadêmicos estavam vivenciando - compartilhados fizeram parte de material didático interativo daquele encontro. Por meio destes *vídeos roteiro aula*, conteúdos enfatizando questões tais: tipos diversos de mediação para diversos tipos de mídias, a importância de se conceituar e compreender *interatividade*, o cotidiano da juventude imersa na tecnologia digital em que a interatividade é a *palavra de ordem*, elaboração de intervenções pedagógicas específicas quando do uso de aparatos tecnológicos fixos ou móveis, a relação educativa mediada por tecnologias possuidora de flexibilidades indisponíveis na relação educativa presencial, o triângulo didático e objetos de aprendizagem síncrono e assíncrono. Na terceira e última aula *presencial conectada*, os *vídeos roteiro aula*, os conteúdos contemplaram questões elucidativas sobre da necessidade e importância na produção de materiais didáticos provocadores de mudanças nas relações educativas; da compreensão de que a informática é um agente passivo, entretanto, concebida/ aplicada pelo viés educativo, passa a ser material de composição para edificação de uma engenharia da educação; do reconhecimento de que o livro didático tradicional não usufrui dos recursos digitais e portanto não aciona ações de interatividade, dinamismo que despertem ou promovam o trabalho colaborativo em rede; o compartilhamento de links de publicações de trabalhos que discutem o papel educativo da informática a partir da produção de materiais didáticos específicos; dos pré-requisitos operacionais e humanos na implantação de uma tecnologia educativa e dos contratos/destratos didáticos também evidenciados em relações educativas mediada por tecnologias.

#### 4 Considerações

O relato vivencial descrito por este texto aponta que o emprego da Storytelling como recurso didático-pedagógico formatadas em *vídeos roteiro aula*, pode ampliar os terrenos de elaboração,

---

conferência pelo docente à medida em que os discentes acessavam sua *live*, bem como dos registros que se davam por meio dos comentários, publicações de emoticons e charges.

circulação, veiculação de narrativas em ambientes mais dinâmicos, partindo do princípio de que informática educativa ainda é pouco explorada como tática educativa/formativa tornando-se assim forte aliada para que essa ação comunicativa se torne mais sofisticada e rica sob o ponto de vista da representação do conhecimento e da aprendizagem. Assim, ao concentrar uma visão particular sobre a informática educativa entremeada à participação dos discentes em grupo de rede social virtual na produção de narrativas digitais, permitiu também depreender das manifestações expressas pelos acadêmicos que frequentaram a disciplina Informática e Comunicação Pedagógicas nas situações educativas acionadas pelas atividades sugeridas pelo docente em seus *vídeos roteiro aulas* durante os encontros *presenciais conectados* que estas ocorriam a partir de 4 dimensões interventivas: *a) pedagógica* - organização e gestão da aula presencial conectada a partir da explanação das temáticas e orientações das atividades a serem executadas; *b) cognitiva* – produção de narrativas digitais com a inserção de novos elementos visuais na escrita e leitura, propiciando uma alfabetização midiática, familiaridade prática e conceitual das TICE e educação colaborativa em rede; *c) socioafetiva* – abordagens motivacionais individuais/coletivas nos momentos de interação visual e escrita, ressignificando a relação professor/aluno; *d) instrucional*- promoção de matéria didático interativo, dinâmico como sugestões de vídeos, blogs, links de publicação e trabalhos científicos. De maneira convergente, tornou-se possível conferir a potencialidade presente em experiências ancoradas no exercício do conectivismo (Renó; Versuti; Renó,2012), pois na medida em que se é instigado a explorar um universo dialógico entre uma semântica distinta e códigos específicos de uma escrita/leitura digital este processo não se dá de forma solitária, mas como resultado das conexões estabelecidas em redes. Além disso, a produção de narrativas digitais advindas dessas experiências de aprendizagem colaborativa, de uma autonomia interativa tanto do docente quanto do discente, também provocam novas formas de produção de texto e de elementos que agora os constituem e se agregam como as charges, emoticons, resultantes das práticas sociais emergentes de múltiplas linguagens midiáticas, das modificações sentidas na organização de nossas experiências por meio de histórias que articulam os acontecimentos com os quais lidamos, representados por meio de texto, imagem ou som, como nos recorda Almeida & Valente (2012). É imperativo notar, que no processo formativo propiciado no uso da Storytelling enquanto recurso didático-pedagógico em aulas presenciais conectadas, os acadêmicos moveram e aprimoraram dimensões físicas, de linguagem e de pensamento relacionando suas vivências históricas, sociais, pessoais acionando signos, símbolos para acessar a memória e produzir novos aprendizados, o que em nossa interpretação alinha-se aos preceitos preconizados por Vygotsky (1996) quando este afirmava que “narrar a experiência remete ao registro da memória sobre o cotidiano da vida social; ao específico do sujeito; ao coletivo de um grupo; aos significados que os sujeitos atribuem aos acontecimentos” ( p.65), como também coaduna ao que Lankshear & Knobel ( 2008) verificam como elementos práticos, sociais e políticos do multiletramento digital. Considerou-se de igual importância que o empreendimento realizado pelo docente ao lançar mão de *vídeos roteiro aula* tanto como uma tática metodológica como um recurso de material didático, sem sombras de dúvidas abriu caminho para a produção de narrativas digitais, que impele a se refletir sobre: o papel do professor na era digital, aos pré-requisitos imprescindíveis à inserção da informática educativa em realidades no terreno do Ensino Superior, assim como a tímida oferta de disciplinas que discutam e promovam *uma educação para e com as mídias*, propiciando a compreensão ampla das linguagens líquidas no cerne de uma educação ubíqua produzida pela e na cibercultura, no ciberespaço, como esclarece Santaella (2013,2007). Por fim, essa experiência favoreceu-nos a que se investigasse acerca das possibilidades de interação de meios digitais, confecção de matérias didáticos diversificados, ou mesmo, o uso de plataformas e redes digitais as quais a informática é sua coluna cervical, poderá tanto aprimorar o desenvolvimento de metodologias mais ativas, contextuais que instiguem e subsidiem a ação docente com novas possibilidades de trabalho pedagógico, da reinvenção dos papéis de todos os atores da relação

educativa quanto poderá impulsionar a inclusão e integração da cultura digital nos espaços escolares, acadêmicos e de formação inicial. Quiçá, um outro olhar entre telas na formação humana.

## Referências

- Bauer, M. W. & Gaskell, G. (Orgs.) (2002). Pesquisa qualitativa com textos e som: um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Benjamin, W. (1994). A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense.
- Buckingham, D. (2010). Cultura Digital, Educação Midiática e o lugar da escolarização. Revista Educação e Realidade, Porto Alegre, 35 (3) 37-58.
- Buckingham, D. (2008). Media Education: literacy, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity Press.
- Castells, M. (2001). A sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1, trad. Roneide Venâncio Majer. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra.
- Certeau, M. (2012). A invenção do cotidiano: artes de fazer. 5ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Cunha, M. I. (1997). Conte-me agora! As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino. In Rev. Fac. Educação, São Paulo. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551997000100010](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551997000100010).
- Flick, U. (2009). Introdução à pesquisa qualitativa. 3.ed.- Porto Alegre: Artmed.
- Jenkins, H. (2009). Cultura da convergência. São Paulo: Aleph.
- Kerckhove, D.. (2009). A pele da cultura. Lisboa. Olho Dágua.
- Köche, J.C. (2011). Fundamentos de metodologia científica- teoria da ciência e Iniciação Científica. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Lankshear, Colin & Michele Knobel. (2008). Digital Literacies: concepts, policies and practices. NewYork: Peter Lang Publishing.
- Lemos, A. (2007). Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina.
- Machado, A. (2007). O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus.
- Manovick, L. (2012). (2005). Novas mídias como tecnologias e ideia: Dez definições. In O chip e o caleidoscópio. São Paulo: Senac, 25-50.
- Renó D. P.; Versuti, A. C.; Renó, L. T. L. (2012) Transmediação e conectivismo: Contemporaneidade para a educação. In: Linhares, Ronaldo Nunes; Lucena, Simone; Versuti, Andrea. (Org.). As redes sociais e seu impacto na cultura e na educação do século XXI. 1. ed. Fortaleza, 55-83.
- Rüdiger, F. (2013). As teorias da cibercultura. Porto Alegre: Sulina.
- Santaella, L. (2013). Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus.
- Santaella, L. (2007). Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo: Paulus.
- Santos, E. (2018). Visual Storytelling e Pesquisa-Formação na cibercultura. In Rev. Brasileira de Pesquisa (Auto) Biográfica, Salvador, 3 (7) 290-305.
- Vygotsky, L. S. (1996). Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes.