
NARRATIVAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES: Um estudo com alunos de Licenciatura em Pedagogia

*João Batista Bottentuit Junior
Eliana Santana Lisboa
Clara Pereira Coutinho^(*)*

RESUMO

Este artigo apresenta um estudo exploratório com o uso das tecnologias de informação e comunicação na criação de narrativas digitais multimídia realizadas no âmbito das atividades da disciplina de História e Política das Tecnologias Aplicadas à Educação na Universidade Federal do Maranhão, Brasil. Os alunos produziram narrativas digitais com o auxílio do *software Power Point*. Os resultados mostram que a produção desses recursos digitais favorecem a criatividade, o trabalho colaborativo, a pesquisa, a síntese, a organização de ideias e, principalmente, constitui num incentivo ao uso das tecnologias no ensino e na aprendizagem, bem como a produção de material digital multimídia por parte dos alunos (futuros professores).

Palavras-chave: Narrativas Digitais; Power Point; Tecnologias de Informação e Comunicação; Ensino Superior.

São múltiplas e diversas as atividades em que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) podem ser utilizadas em contexto pedagógico. Ao longo dos anos, diversos autores conceberam múltiplas formas para a utilização das TIC em sala de aula, desde a utilização dos aplicativos básicos do computador como a utilização do processador de texto, folhas de cálculo, programas para criação de apresentações eletrônicas e desenhos, até aos recursos mais avançados disponibilizados através das facilidades acrescidas da Internet, como o chat, fórum, portais, plataformas de aprendizagem. As TIC abrem espaços para uma série de possibilidades em âmbito educacional, ou seja, podem promover uma série de competências, bem como estimular os alunos a aprendizagens de forma mais informal e com auxílio de recursos mais modernos (BOTTENTUIT JR., 2011).

A falta de conhecimento de muitos professores sobre as tecnologias e suas potencialidades, torna-se um fator de resistência ao processo de inovação, porém, segundo Silva (1997) ou mesmo

^(*)**João Batista Bottentuit Junior.** Doutor em Educação com área de especialização em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho Professor da Universidade Federal do Maranhão, atuando no Departamento de Educação II e Núcleo de Educação a Distância NEAD-UFMA.

Eliana Santana Lisboa. Doutoranda em Ciências da Educação na área de Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho (Portugal).

Clara Pereira Coutinho. Doutora em Ciências da Educação com especialização em Tecnologia Educativa, Professora do Instituto de Educação da Universidade do Minho (Portugal).

D'Éça (1998), as mudanças precisam ocorrer, mais cedo ou mais tarde, sob risco da escola se afastar perigosamente da sociedade. Para que isso não aconteça, é preciso alcançar maiores níveis de qualificação e de conhecimentos, principalmente no domínio das tecnologias. A utilização de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem exige dos professores o domínio das funções básicas da informática educativa, o planejamento de situações em sala de aula onde possam ser utilizados tais recursos mencionados, bem como a transposição didática dos conteúdos para que possam ser aprendidos por meio do computador numa lógica de ferramentas cognitivas (JONASSEN, 2007).

O novo perfil do professor, nessa sociedade do conhecimento, é o de planejador e utilizador crítico e reflexivo dos recursos tecnológicos na sala de aula (COUTINHO, 2009). Isso exige que os alunos não apenas utilizem as ferramentas de maneira aleatória, mas que essa utilização seja reflexiva e criativa, bem como os seus conhecimentos acompanhem o ritmo das transformações e estejam em constante renovação, a fim de melhor se identificarem os métodos de ensino e aprendizagem, consoante às atuais mudanças.

As TIC prometem desempenhar um papel significativo no desenvolvimento de competências e habilidades dos professores e alunos. Segundo Villate (2005, p. 3), “cada ano os nossos alunos estão mais motivados para as tecnologias informáticas e menos motivados para os métodos tradicionais de ensino”. Prensky (2001) afirma que o mundo no qual as crianças vivem, crescem, aprendem e interagem, apresenta sistemáticas de trocas de informações e de construção de conhecimentos muito diversas das gerações passadas. Para conseguirmos cumprir a nossa missão de formadores de cidadãos do século XXI, temos a obrigação de adaptar os nossos métodos de ensino às tecnologias emergentes.

A esse propósito, as narrativas digitais também conhecidas como narrativas interativas, narrativas midiáticas (ou multimídia), *storytelling* ou narrativas em ambiente digital (CIRINO, 2010) são um exemplo a considerar, já que possibilitam a implementação de estratégias de ensino e aprendizagem que colocam o aluno no centro do processo, permitindo que a utilização das TIC e da Internet se faça numa lógica de produção e não de mero consumo da informação disponível na rede global (COUTINHO, 2010). Pensando em perspectivar mais uma das variadas ferramentas digitais, escolheu-se para estudar e analisar mais de perto, neste artigo, as narrativas digitais.

Este artigo inicia-se como uma revisão sobre os conceitos e as potencialidades das narrativas digitais e em seguida apresenta uma experiência empírica de criação de narrativas digitais com auxílio do *software Power Point* e com alunos do sexto período de licenciatura em Pedagogia numa universidade pública brasileira.

NARRATIVAS DIGITAIS

O conceito de narrativa, complexo e multifacetado, tem acompanhado desde sempre o processo do desenvolvimento humano, possibilitando uma apreensão do mundo característica da espécie humana, que garante a preservação, a transmissão e a legitimação das criações culturais (JESUS, 2010). A predisposição humana para partilhar histórias – entendidas como subclasse da narrativa (p. 29) – e tornar as suas interpretações consentâneas com os valores morais e com as normas institucionais existentes numa cultura é consequente, segundo a autora, com o pensamento de Bruner (1990, citado em JESUS, 2010, p. 34) quando este refere tratar-se de uma das mais significativas formas de estabilidade social e importante ferramenta de aprendizagem. O valor da história no processo de ensino/aprendizagem consiste basicamente no seu poder de envolver as emoções dos alunos despertando a sensibilidade, a imaginação e o interesse pelos conteúdos curriculares (EGAN, 2005).

Utilizadas desde os mais remotos tempos no formato oral, com o surgimento da imprensa, as histórias passaram a ser distribuídas em formato impresso e, mais recentemente, ganharam um novo formato, o digital, que permitiu associar um conjunto alargado de recursos capazes de tornar as histórias ainda mais ricas e interessantes. Segundo Carvalho (2008)

as histórias, no século XX, passaram a não ser mais baseadas exclusivamente na palavra, oral ou escrita, as imagens passaram a ser ingredientes indispensáveis das histórias e agora nós não somente ouvimos e lemos, as assistimos a sua representação audiovisual. (p. 85).

As histórias são excelentes para atrair a atenção dos alunos, e por isso mesmo, desde os tempos mais remotos que as escolas se beneficiam desse poderoso recurso para educar nas mais diversas áreas do saber e graus de ensino do pré-escolar ao secundário.

Com a evolução dos tempos surgiram ferramentas capazes de animar histórias e personagens. Esses recursos permitem com que as histórias saltem do mundo imaginário para um mundo real, colorido e animado. Durante muito tempo construir histórias digitais era tarefa exclusiva dos que detinham muitos conhecimentos em informática; no entanto, hoje em dia, diversos aplicativos da geração Web 2.0 permitem a criação de histórias ou narrativas digitais, de uma forma mais facilitada como, por exemplo: o *flash*, o *Windows Movie Maker*, o *Photostory*, um *Web Blog*, e ainda o *software* de apresentação digital como o *Power Point*.

Nas narrativas digitais, o texto é formado por um *script* que tenta passar ao leitor algum conhecimento agregado, seja sobre a vida dos personagens ou mesmo sobre um conteúdo didático, uma lição de vida que se pretende trabalhar. De acordo com Carvalho (2008)

a construção e produção de narrativas digitais se constituem num processo de produção textual que assume o caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de modernizar 'o contar histórias', tornando-se uma ferramenta pedagógica eficiente e motivadora ao aluno, ao mesmo tempo em que agrega à prática docente o viés da inserção da realidade tão cobrada em práticas educativas. (p. 87).

Segundo Paiva (2009, s/p) “com o advento das tecnologias computadorizadas, novos formatos de produção de texto emergem nas práticas sociais da linguagem, dentre elas a narrativa multimodal e multimídia.” De acordo com Vasconcelos e Magalhães (2010, s/p) “os novos espaços digitais vêm desenvolvendo formatos narrativos não lineares, em que os leitores decidem o caminho a ser dado na narrativa”.

As narrativas digitais multimídia, que combinam aspectos visuais e textuais para a produção de estórias de cunho educacional, possibilitam que estas estórias possam conter sons, imagens, animações, gráficos, hiperligações, etc. Poderá estimular a criatividade, a escrita, o uso de tecnologias, raciocínio lógico, sequencialidade, o trabalho em equipe, etc. Para Paiva (2009, s/p) as narrativas em formato multimídia têm como característica básica a existência de um autor ou mesmo um narrador que se representa de forma icônica e poderá expressar-se em forma de estória de personagens ou reflete-se nas experiências pessoais dos alunos, em estórias de cunho educativo ou de suas observações quotidianas. Na concepção de Vasconcelos e Magalhães (2010, s/p), as tecnologias permitiram que a narrativa incorporasse outros meios, no entanto elas mantêm o mesmo propósito, ou seja, na sua fundamentação, os elementos básicos não se alteraram (enredo, narrador, personagem, tempo e espaço) mesmo com algumas mudanças consoantes à mídia utilizada.

Construir estórias é sem dúvida uma experiência que poderá levar os alunos a realizarem aprendizagens mais significativas, já que, para a construção das estórias, eles precisam trabalhar com a pesquisa, com a análise, a síntese das ideias, desenvolver a capacidade de colaborar com os colegas, a criatividade, a oralidade (quando os mesmos precisam emprestar suas vozes para os personagens), a inteligência espacial, e ainda por cima eles aprendem a trabalhar com ferramentas tecnológicas que podem ser úteis também em outros contextos e disciplinas curriculares. Segundo Carvalho (2008) “ao planejar, antes de gravar e editar, o aluno não fará apenas uma justaposição de sons e imagens, mas poderá criar uma estória que sensibilize o seu leitor espectador frente aos múltiplos estímulos audiovisuais”. (p. 87).

Na literatura, já é possível encontrar algumas experiências. No entanto, três delas merecem destaque, sendo que, a primeira foi realizada na Universidade de Lisboa com alunos do primeiro ano da Licenciatura em Ciências da Educação, no âmbito da unidade curricular de Tecnologias

Educativas I na disciplina de Projetos Individuais; tal disciplina foi conduzida pelos professores Fernando Costa e Joana Viana. Nessa experiência, os alunos construíram narrativas digitais em formato vídeo e auxílio a várias ferramentas de edição de áudio e vídeo, tais como: *Windows Movie Marker*, *GoAnimate*, *Photoshop*, *Audacity 1.3 Beta*, *Funny Voice*, *Switch Sound File Converter*, *VideoPad Vídeo Editor*, *MediaPlayer*, *Pixton*, etc. Os trabalhos dos alunos podem ser visualizados no Blog intitulado “Narrativas Digitais – *Story Telling*”¹.

A segunda experiência foi realizada por Carvalho (2008) que desenvolveu um estudo que deu origem a uma dissertação de mestrado em Educação defendida e apresentada na Universidade de São Paulo, Brasil. Nesse estudo, a autora trabalhou com três grupos de alunos do ensino fundamental e da educação de jovens e adultos de escolas públicas municipais da mesma cidade. Para a realização do projeto foi utilizado o *software Windows Movie Maker*, em que os alunos construíram e produziram as suas narrativas digitais. Segundo a autora, os alunos desenvolveram na atividade as habilidades de comparação, correlação, criatividade, espacialidade, oralidade, interação, interpretação, musicalidade, observação, escrita e percepção, permitindo a realização de uma tarefa simples, a de contar histórias, mas de uma maneira diferenciada, com recursos motivadores e eficientes.

A terceira experiência foi conduzida por Coutinho (2010) que desenvolveu um estudo com 22 professores em formação pós-graduada na Universidade do Minho, em que os alunos criaram narrativas digitais como parte das atividades da disciplina Tecnologias da Imagem em Educação, cujo objetivo é preparar os professores para manipularem e explorarem as potencialidades das imagens digitais no currículo. Ao longo do semestre, os alunos: a) estudaram as questões teóricas relativas à produção, transmissão e percepção das mensagens verbo-icônicas; b) criaram um *fotolog* individual com fotos originais que posteriormente foram manipuladas utilizando o *software Photoshop*; c) utilizaram o *software Movie Maker* para produzir uma trilha visual; d) gravaram episódios de *podcast* usando o *software Audacity* para criar uma faixa de áudio de voz com mixagem de som de fundo. Os resultados mostram que a criação de narrativas digitais foi uma atividade que envolveu os professores na criação de recursos digitais multimídia que se revelaram adequados a uma eficaz integração das TIC nos processos de ensino e aprendizagem.

Metodologia

O estudo agora apresentado assume um caráter exploratório porque constitui a primeira análise das atividades realizadas no âmbito de uma disciplina ministrada aos alunos de licenciatura

¹ Disponível em: <<http://narrativasdigitais-te.blogspot.com/>>.

em Pedagogia. Segundo Gil (2002) e Babbie (1997, citado por COUTINHO, 2005), os estudos exploratórios além de oferecer pistas para investigações posteriores, tem como finalidade fornecer uma visão genérica ou padrão aproximado acerca de uma possível abordagem ao estudo, que no caso específico da nossa análise tiveram a ver com o nosso interesse em aferir as potencialidades educativas da criação e disponibilização de narrativas digitais com a utilização do *software Power Point*. Além disso, pretendeu-se verificar se a produção de narrativas digitais poderia constituir num estímulo para que os alunos (futuros professores) criassem e disponibilizassem conteúdos didáticos para usar nas suas práticas letivas que tiram proveito do computador e da Internet.

ESTUDO

O estudo foi realizado nos meses de novembro e dezembro de 2010 com uma turma de alunos do curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão na cidade de São Luís (MA, Brasil).

Decorreu no âmbito da disciplina História e Política das Tecnologias Aplicadas à Educação (HPTAE) que integra a grade curricular do sexto período do curso de licenciatura em Pedagogia. A disciplina possui uma carga horária de 60 horas, divididas em abordagens teóricas e atividades práticas, as quais foram ministradas uma vez por semana (terças-feiras) em quatro horas aulas ininterruptas.

A disciplina tem como objetivo principal levar os futuros professores, licenciados em Pedagogia, a conhecer a história das tecnologias, bem como o processo de introdução da informática educacional no Brasil. Além disso, a disciplina pretende apresentar aos alunos algumas das ferramentas didáticas para suporte ao ensino e a aprendizagem dos conteúdos curriculares com o uso de recursos tecnológicos digitais. O programa inclui a aprendizagem de conceitos sobre Tecnologia, Programas de Informatização nas Escolas Públicas Brasileiras, Software Educativo, Vídeo Educativo, Internet Educativa e Narrativas Digitais.

No caso específico do nosso estudo, a atenção centrou-se no conteúdo que abordava o tópico narrativas digitais. Com efeito, dividimos o conteúdo em dois módulos: teórico e prático. No que diz respeito à parte teórica, foram analisados os conceitos e discutidas as características de uma narrativa digital, bem como suas potencialidades e uso em contexto educativo. Para consecução da parte prática, frente à inexistência de laboratório para esse fim no departamento de Pedagogia, recorreremos ao uso de computadores portáteis pessoais dos alunos, para que pudessem praticar os

conhecimentos adquiridos no campo teórico, bem como construir as suas narrativas com auxílio da ferramenta *Power Point*.

Instrumento de coleta de dados

Para a coleta de dados concebeu-se e administrou-se um questionário composto de nove questões abertas e fechadas que tiveram como objetivo caracterizar a amostra, bem como conhecer a opinião dos participantes acerca do estudo realizado.

Caracterização da amostra

Inicialmente a turma foi composta por doze alunos, no entanto ao longo da disciplina alguns trancaram o curso por estarem frequentando dois cursos superiores simultaneamente e alegaram não terem tempo para conciliar os dois cursos. Dos oito alunos que administramos o questionário, obtivemos 100% das respostas.

Após a atividade com as narrativas digitais, aplicamos um pequeno questionário contendo nove questões do tipo abertas e do tipo fechadas. O questionário utilizado no estudo teve como objetivo principal conhecer a opinião dos alunos frente ao uso da tecnologia das narrativas digitais, bem como identificar as principais dificuldades e habilidades desenvolvidas no decorrer da atividade.

Dos oito alunos que participaram do estudo sete eram do sexo feminino e um do sexo masculino. A média de idade dos alunos da disciplina HPTAE foi 24 anos. Para a realização das atividades, os alunos foram divididos em quatro equipes de trabalho. O estudo realizado com as narrativas digitais desenvolveu-se nos meses de novembro e dezembro de 2010.

APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

Ao questionarmos se já haviam realizado alguma narrativa digital antes da disciplina de HPTAE, somente um aluno revelou ter trabalhado com esta metodologia em contexto de um estágio realizado numa empresa de desenvolvimento de software educativo multimídia, ao passo que os sete restantes revelaram jamais ter construído uma narrativa digital.

Conforme vimos na revisão de literatura, realizar uma narrativa digital poderá oferecer uma série de vantagens aos professores que as desenvolvem. Quando questionados acerca das vantagens de terem desenvolvido as narrativas, eles alegaram que:

(P-1): Permite a leitura da história por diferentes caminhos e perspectivas. As aulas não ficam presas necessariamente ao método de transmissão sistemática de conteúdos. A construção de narrativas faz as aulas ficarem mais dinâmicas.

-
- (P-3): As vantagens que pude reconhecer foi compreender que o conhecimento pode ser explorado de diversas maneiras sem necessariamente ser do método tradicional, ou seja, o professor falando e os alunos passivos escutando. Pude vivenciar a prática da cooperação, disciplina e dedicação.
- (P-4): A narrativa digital proporciona uma aula mais dinâmica, interativa e atraente, que são fatores que somam na eficácia do ensino aprendizagem.
- (P-7): O manuseio do próprio aluno possibilita poder explorar sozinho o conteúdo criado; facilita a transmissão/aquisição do conteúdo. Promove acessibilidade às novas tecnologias; contribui para a interação aluno-professor e aluno-aluno.
- (P-8): Possibilita uma compreensão maior do conteúdo estudado por meio da visualização e apresentação criada. A narrativa digital com links proporciona uma aula mais dinâmica, interativa e atraente, que são fatores que somam na eficácia do processo ensino-aprendizagem.

Quando questionados sobre as competências que os alunos poderão desenvolver ao utilizar a narrativa digital, todos deram opiniões bastante favoráveis ao afirmarem que:

- (P-2): Aumentará de forma exponencial a compreensão e o manuseio de ferramentas tecnológicas, bem como poderá motivá-los para a resolução de atividades e trabalhos de forma mais independente.
- (P-3): As narrativas digitais, além de incentivar os alunos a pesquisarem, também poderá despertar a imaginação e a criatividade.
- (P-5): Poderá ajudar o aluno a trabalhar melhor com o computador, melhorar a sua leitura e coordenação motora ao manipular os botões disponíveis na narrativa digital.
- (P-6): Os alunos aprendem a trabalhar em equipe, desenvolvem o espírito de cooperação, capacidade e iniciativa, bem como a organização sistemática de ideias.
- (P-8): Poderá estimular as competências de cooperação, pesquisa e trabalho em equipe.

Trabalhar com as TIC poderá ser muito bom para os alunos e professores em diversos aspectos, no entanto, existem algumas restrições a essas ferramentas, até mesmo no modo de utilização ou construção de ambientes e recursos/materiais didáticos digitais. Nesse sentido, quando questionados sobre as principais dificuldades associadas ao desenvolvimento das narrativas digitais por parte dos professores, os participantes do estudo referiram que:

- (P-2): A criação de narrativas digitais demanda muito tempo do professor, pois é um processo criativo que implica numa organização de ideias, seleção de imagens, domínio de alguns conhecimentos de informática para a criação de animações.
- (P-4): Uma das grandes dificuldades é a construção de uma boa narrativa digital, falta de conhecimento de informática e dificuldades em sintetizar idéias durante as pesquisas ou criações das histórias.
- (P-8): As principais dificuldades foram: selecionar qual o melhor conteúdo a abordar. Outro aspecto importante é o domínio necessário para a exploração dos programas e do próprio computador. Outros aspectos estão relacionados às dificuldades em organizar ideias e o trabalho com outra pessoa com ideias divergentes.

Conforme dito anteriormente, o *software* utilizado para a realização das narrativas digitais foi o *Power Point*. Poderíamos ter escolhido outro aplicativo, como o *flash*, por exemplo, o qual iria permitir uma maior exploração da criatividade. No entanto, por serem alunos de Pedagogia e não estarem familiarizados com as TIC, procuramos utilizar uma ferramenta que, além de ser bastante acessível e de fácil manuseio, também oferece inúmeras vantagens e possibilidades.

Outro aspecto a ser destacado é que apesar de muitas pessoas utilizarem o *Power Point* como ferramenta para apresentações multimídia, poucos são os que realmente dominam a grande variedade de funções oferecidas por este aplicativo. Pensamos que a sua utilização em construção de narrativas pudesse servir como uma forma de despertar e divulgar suas multifuncionalidades.

Partindo desse princípio, achamos pertinente questionar os participantes acerca da ferramenta escolhida para a realização do trabalho. Com relação a essa questão, cinco alunos acharam desafiante e três alunos acharam muito desafiante.

No item do questionário que pretendia averiguar o desenvolvimento de habilidades com uso das narrativas digitais em *Power Point*, a maioria dos alunos considerou que trabalhar com essas narrativas ajudou-os a relembrar os conhecimentos de informática, a desenvolver as competências de pesquisa, a selecionar e organizar a informação mais relevante, a sintetizar as ideias principais, bem como a organizar imagens e animações (ver tabela 1).

Habilidades desenvolvidas	Sim	Não	Em Partes
Relembrar os conhecimentos de informática	5	-	3
Desenvolver as competências de pesquisa	7	-	1
Aprender a selecionar a informação mais relevante	6	-	2
Sintetizar as ideias principais	6	-	2
Organizar logicamente as ideias	7	-	1
Aprender a organizar imagens e animações	8	-	-

Tabela1: Habilidades desenvolvidas no desenvolvimento das narrativas digitais.

Dessa forma, pudemos verificar que, na opinião dos respondentes, a realização de trabalhos educativos com o uso das TIC permite desenvolver inúmeras habilidades e competências.

A última questão relacionava-se com o trabalho em grupo *versus* trabalho individual e, nesse aspecto, vários são os autores que defendem o trabalho em grupo, pois dessa forma os alunos podem trocar experiências, compartilhar saberes e aprender de forma colaborativa (SILVA; MOITA, 2006). Quando questionados se preferiam ter realizado o trabalho de forma individual, a maioria esmagadora (sete) disse preferir trabalhar em grupo, enquanto um aluno afirmou que “é

sempre bom trabalhar com outra pessoa, trocar conhecimento, debater ideias pertinentes, porém se fosse individualmente iria necessitar de um maior envolvimento na tarefa”.

Essa opinião poderá ser explicada pelo fato de que muitos alunos apresentam ainda certa dificuldade em escutar e respeitar as opiniões dos outros. No entanto, essa prática precisa ser modificada, visto que atualmente o mercado de trabalho exige cada vez mais profissionais aptos a se relacionarem bem em equipes de trabalho, relegando a segundo plano aqueles que primam pelo trabalho individual, privando-os das melhores oportunidades.

Trabalhos desenvolvidos

Foram desenvolvidas quatro narrativas digitais para públicos distintos e com temas variados. O primeiro deles (*figura 1*) contava a estória dos irmãos Grimm (Jacob e Wilhelm Grimm), que são os responsáveis pela criação de várias fábulas infantis como, por exemplo, a Branca de Neve, a Cinderela, João e Maria, Rapunzel e muitas outras. A narrativa digital foi planeada para ser utilizada nas disciplinas de Literatura Infantil, Português ou Redação.

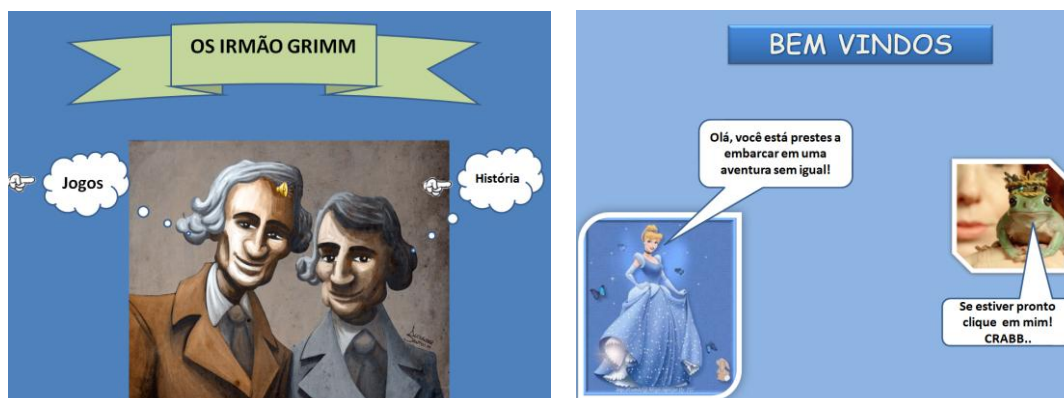


Figura 1: Narrativa sobre os irmãos Grimm.

A segunda narrativa digital desenvolvida tinha como objetivos contar a estória de uma personagem que vivia em um mundo de corpos geométricos distintos e partiu em busca de um local onde os pudesse encontrar outras formas cilíndricas. Essa narrativa foi concebida com o intuito de trabalhar as formas geométricas no ensino da matemática (*figura 2*).



Figura 2: Narrativa sobre os corpos geométricos

A terceira narrativa digital tinha como foco principal a descrição do Egito Antigo, suas características, costumes, lendas e estórias dos principais faraós. A narrativa foi planejada para ser utilizada na disciplina de História (*figura 3*).



Figura 3: Narrativa sobre o Egito Antigo

A quarta narrativa digital tinha como objetivo contar a vida e obra de um importante escritor brasileiro, chamado Machado de Assis. A narrativa digital foi planejada para ser utilizada na disciplina de Literatura Brasileira (*figura 4*).



Figura 4: Narrativa sobre Machado de Assis

Os alunos tinham duas opções de trabalho. A primeira seria a reprodução ou a utilização de uma história já existente e a segunda, seria a criação de uma narrativa digital pessoal com personagens próprios. Nesse aspecto, foi possível observar que apenas uma dupla reproduziu uma história com personagens já existentes enquanto as outras três preferiram criar os seus próprios personagens e suas histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade realizada com as narrativas digitais mostrou-se extremamente gratificante, porque além dos alunos terem adquirido conhecimento do seu conceito e de suas potencialidades educativas, eles também adquiriram competências e habilidades no uso da ferramenta *power point*, cuja funcionalidade ultrapassa a mera utilização para apresentação de informação.

De um modo geral, os alunos nos surpreenderam frente ao desafio proposto, pois mostraram todo o seu lado criativo na produção de recursos didáticos multimídia bem como adquiriram competências que poderão ser utilizadas em outros contextos de trabalho em que sejam necessários conhecimentos básicos em TIC.

Outro aspecto a apontar é que o material criado pelos alunos foi alvo de análise e validação, realizadas pelos colegas de turma e pelo próprio professor, fazendo com que as narrativas criadas pudessem atingir um nível de qualidade satisfatório, podendo vir a ser utilizadas em contexto de ensino e aprendizagem por outros docentes.

Creemos que esta disciplina foi um grande contributo para o curso de Pedagogia da UFMA, considerando que é uma cadeira recentemente implantada (ministrada pela segunda vez), mas que, pela primeira vez, pôde contar com um componente prático. Isso fez com que os alunos ficassem motivados para fazer uso das tecnologias em contexto pedagógico e, de certa forma, poderá servir como um incentivo para pesquisa e investigação na área.

Espera-se que a partir dessa experiência outros professores possam desenvolver trabalhos semelhantes, pois, como verificado no nosso estudo, mesmo com falta de recursos tecnológicos é possível desenvolver atividades com as TIC. De fato, os alunos (nativos digitais) mantêm contato diário com o computador e sentem-se desafiados ao criar recursos e materiais multimídia. Com boa vontade, incentivo e criatividade, é possível revolucionar o ambiente da sala de aula capacitando os alunos para atuarem como verdadeiros produtores da informação, contribuindo para a diminuição das desigualdades informacionais (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007).

REFERÊNCIAS

- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. (2011). *Concepção, Avaliação e Dinamização de um Portal Educacional de WebQuests em Língua Portuguesa*. Tese (Doutoramento em Ciências da Educação, Área de Conhecimento de Tecnologia Educativa) – Instituto de Educação, Universidade do Minho, Braga, 2011.
- CARVALHO, G. S. (2008). *As Histórias Digitais: Narrativas no Século XXI. O Software Movie Maker como Recurso Procedimental para a Construção de Narrações*. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/publico/Gracinda_Souza_de_Carvalho.pdf. Acedido a: 19 fev. 2011.
- CIRINO, N. N. (2010) Narrativas Interativas no Cinema: repensando as estratégias de roterização. *Revista Eletrônica Telemática*, ano VI, n. 07, jul. 2010. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/2010/Julho/narrativas_interativas_cinema.pdf>. Acedido a: 20 fev. 2011.
- COUTINHO, C. P. (2005). *Percursos da Investigação em Tecnologia Educativa em Portugal*. Braga: IEP, Universidade do Minho.
- _____. (2010). Storytelling as a Strategy for Integrating Technologies into the Curriculum: an Empirical Study with Post-Graduate Teachers. In: MADDUX, C.; GIBSON, D.; DODGE, B. (Eds.). *Research Highlights in Technology and Teacher Education 2010*. Chesapeake, VA: SITE. p. 87-97.
- _____. (2009). Challenges for Teacher Education in the Learning Society: Case Studies of Promising Practice. In: YANG, H. H.; YUEN, S. H. (Eds.). *Handbook of Research and Practices in E-Learning: Issues and Trends*. Hershey, New York: Information Science Reference - IGI Global. Chapter 23, p. 385-401.
- COUTINHO, C. P.; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. (2007). Comunicação Educacional: do modelo unidireccional para a comunicação multidireccional na sociedade do conhecimento. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. *Actas do V Congresso...* Universidade do Minho. Braga.
- D'EÇA, T. (1998). *NetAprendizagem: a Internet na educação*. Porto: Porto Editora.
- EGAN, K. (2005). *An Imaginative Approach to Teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.
- GIL, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- JESUS, Anabela G. (2010). *Narrativas digitais: uma abordagem multimodal na aprendizagem de Inglês*. Tese (Mestrado em Educação) – Universidade do Minho, Braga.
- JONASSEN, D. H. (2007). *Computadores, Ferramentas Cognitivas: Desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto: Porto Editora.
- PAIVA, V. (2007). Narrativas Multimídia de Aprendizagem de Língua Inglesa: Um Gênero Emergente. SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS DE GÊNEROS TEXTUAIS. *Anais III...* Tubarão: UNISUL.
- PRESNSKY, M. (2001). *Digital native, digital immigrants*. On the horizon 9 (5): 1-6. Disponível em: <http://www.marcpresnsky.com/.../presnsky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>. Acedido a: 13 fev. 2011.
- SILVA, A. C. R. ; MOITA, F. M. G. S. (2006). *Games no contexto de currículo e aprendizagens colaborativas on-line*. In: CONGRESSO LUSO-BRASILEIRO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES. *Actas do III Congresso*. Braga-Portugal: Universidade do Minho. Disponível em: <http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/osgames.pdf>. Acedido em: 10 jan. 2011.
- SILVA, A. J. (1997). *A Internet no Ensino das Ciências Físico-Química*. Dissertação (Mestrado em Ensino da Física) – Universidade de Coimbra, Coimbra, 1997.
- VASCONCELOS, D. C.; MAGALHÃES, H. (2010). Narrativas Multimidiáticas das Charges Animadas. *Cultura Midiática*: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, ano III, n.1.
- VILLATE, J. E. (2005). *E-learning na Universidade do Porto. Caso de Estudo: Física dos Sistemas Dinâmicos*. II Workshop E-learning da Universidade do Porto.

Recebido em agosto de 2011
Aprovado em fevereiro de 2012

ABSTRACT

This article presents an exploratory study with the use of information technologies and communication in the creation of multimedia digital storytelling activities carried out within the class of History and Politics of Technologies Applied to Education at the Federal University of Maranhão, Brazil. Students produced digital stories with the help of Power Point software. The results show that the production of digital resources foster creativity, collaborative work, research, synthesis, organization of ideas and, especially, is an incentive to use technology in teaching and learning as well as the production of material digital media by students (future teachers)

Keywords: Digital Storytelling, Power Point, Information Technologies and Communication, Higher Education.