

ENTRE O VIMOS E OUVIMOS: O EXERCÍCIO DA STORYTELLING NA FORMAÇÃO INICIAL DE PEDAGOGOS

BETWEEN WE HAVE HEARD AND HEAR: STORYTELLING EXERCISE IN INITIAL TRAINING OF PEDAGOGOS

Eixo: As tecnologias e os conteúdos midiáticos na Educação Superior

Ângela Noleto da Silva
(Doutoranda PPGE/ Universidade de Brasília-UNB)
angelanoletto@uft.edu.br

Resumo

As narrativas, sons e imagens têm na contemporaneidade intensificado suas formas de comunicação, principalmente quando veiculadas pelos artefatos móveis digitais, em especial os smartphones. A hipermídia é tomada como a linguagem da cultura digital e, ao observarmos os fenômenos de construção dessas novas maneiras de expressões que emergem diariamente, nos propomos a investigar tanto as práticas pedagógicas alinhadas à inserção das tecnologias da informação e comunicação digitais em sala de aula quanto à promoção da inclusão e alfabetização digital em curso de formação inicial de professores. Partindo desse cenário, o presente trabalho, apresenta relato de experiência resultante de estratégia pedagógica desenvolvida pela disciplina Educação e Tecnologias no primeiro semestre de 2018 com acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus Palmas, Brasil. Objetivou-se proporcionar a elaboração de registros avaliativos no formato de “vídeos relatos” por meio da Storytelling no intuito de empreender estudos acerca de estratégias metodológicas em práticas docentes no Ensino Superior. Adotamos como procedimentos metodológicos: a pesquisa exploratória, a produção de narrativas digitais por meio do exercício da Storytelling materializadas em pequenos vídeos e divulgados via grupo de WhatsApp da disciplina e a análise dos mesmos na perspectiva da abordagem qualitativa. Nesse artigo, exibimos também a importância em propiciar situações de aprendizagens com uso de aparelhos de comunicação móveis pessoais ampliando a compreensão dos discentes acerca das potencialidades presentes nas novas linguagens midiáticas e a imprescindível intervenção nos mecanismos de formação inicial de professores. Assim, propicia-se uma verdadeira mobilização para uso das mídias digitais, alfabetização computacional dos futuros docentes como também uma real imersão ao mundo das tecnologias da informação e comunicação digital por parte da comunidade universitária, pois, sem tais perspectivas e ações, o descompasso entre sociedade da informação e mundo escolar continuará por existir nos quefazeres pedagógicos e na formação de educadores.

Palavras-Chave: Storytelling. Narrativas Digitais. TICE. Formação Docente.

Cibercultura

Abstract

Narratives, sounds and images have intensified their forms of communication in the contemporary times, especially when they are transmitted by digital mobile artifacts, especially smartphones. Hypermedia is taken as the language of digital culture and, when we observe the phenomena of construction of these new ways of expressions that emerge daily, we propose to investigate both the pedagogical practices aligned with the insertion of ICT in the classroom and the promotion of inclusion and digital literacy in the course of initial teacher training. Based on this scenario, the present work presents an experience report resulting from a pedagogical strategy developed by the Education and Technologies discipline in the second semester of 2017 with students from the Pedagogy course of the Federal University of Tocantins (UFT), Palmas campus, Brazil. The objective was to provide the elaboration of evaluative records about the themes exhibited in the classroom, shared knowledge and learned during the course execution. We adopted as methodological procedures: the exploratory research and the production of digital narratives through the exercise of Storytelling materialized in small videos and disseminated via the WhatsApp group of the discipline. In this article, we also show the importance of providing learning situations with the use of personal mobile communication devices, increasing the students' understanding of the potentialities present in the new media languages and the indispensable intervention in the mechanisms of initial teacher training. Thus, a real mobilization for the use of digital media, computational literacy of the future teachers as well as a real immersion in the world of the information technologies and digital communication by the university community is propitiated, since, without such perspectives and actions, the mismatch between information society and the school world will continue to exist in pedagogical activities and the training of educators.

Keywords: Storytelling. Digital Narratives. TICE. Teacher Training. Cyberculture

Introdução

A sociedade contemporânea tem apresentado diariamente intensas transformações tanto no cenário social da vida humana quanto em suas bases materiais ao ponto de moldar formatos diversos de comunicação, linguagens, vínculos entre os gêneros, culturas, família, sexualidade e formação social. Desse modo, num mundo em metamorfose, o entendimento da relação entre a tecnologia e a sociedade por meio do papel da educação no novo século, tem se tornando um dos fatores decisivos para que o jogo de forças sociais dominantes se expressem em um determinado espaço e contexto.

A partir do surgimento de um novo modo de produção e desenvolvimento, o informacional, é possível realmente afirmar que estamos testemunhando e vivenciando a era da sociedade da informação (CASTELLS, 2001), apregoada por alguns entusiastas como sociedade das conexões ou nova pele da cultura (KERCKHOVE, 2009) era da inteligência coletiva (LEVY, 2007), em que tal adjetivação é resultado dessa nova e dinâmica condição da humanidade, cujas origens históricas como nos esclarece Mattelart (2002), tem suas raízes de discussão, já ao longo da criação das máquinas inteligentes no período em que ocorreu a 2ª Guerra Mundial, embora só terem chegado aos referenciais acadêmicos, políticos e econômicos ao final da década de 1960 e com o advento da ampliação da *Internet*, na categoria de nova rede de acesso ao público, é que de fato a dita sociedade da informação adquire corpo, forma e espaço materiais.

Nessa esteira de modificações, as tecnologias de informação, comunicação e expressão (TICE), passam a ser o fio condutor que integra o mundo em redes globais ou aldeias globais (MacLuhan, 1993), haja vista que esta mesma sociedade de tecnologias avançadas toma como base de matéria-prima a “informação” provocando intensas mudanças na morfologia social, cultural, da linguagem quanto nos veículos e instrumentos de difusão da comunicação. De modo que, alterações também são sentidas nas formas em que os indivíduos passam a se expressar, registrar suas experiências cotidianas, profissionais e narrar suas histórias e vivências formativas.

Por sua vez, ao passo que surge esse novo tecido social que é a Cibercultura (Levy, 1999), resultante da transição paradigmática alicerçada pela revolução científica, em que os suportes tecnológicos reorganizam sua anatomia analógica e organizam-se

em estruturas digitais, observamos a emergência de uma rede complexa de registro e manipulação ativa de informações, linguagens (escrita, sonora, imagética) resultantes de um (re)alinhamento de práticas e conjunto de habilidades básicas e avançadas interligando aptidões individuais com ações sociais, cruzando a fronteira entre o conhecimento formal e informal, entendida neste artigo como letramento midiático (BUCKINGHAN,2010,2008), ampliando portanto, a compreensão de que letramento digital se restringe apenas aos atos de inclusão/acesso à Internet, a identificação das TICE (LACERDA, 2011) em meio aos canais de comunicação e o consumo das mídias.

Entendemos que outra possibilidade de entendimento em como essas novas formas de letramento midiático concentram a potência em que a hipermídia pode operar ou opera como veículo formativo, nas diversas esferas sociais, encontra-se em investigar as possibilidades de elaboração de narrativas digitais nos espaços acadêmicos a partir do uso de artefatos móveis digitais como smartphones. Nesse sentido, este artigo, expõe relato de experiência resultante de estratégia pedagógica desenvolvida pela disciplina Educação e Tecnologias no segundo semestre de 2017 com acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus Palmas, Brasil. Objetivou-se proporcionar a elaboração de registros avaliativos acerca das temáticas exibidas em sala de aula, dos conhecimentos compartilhados e apreendidos durante a execução do curso. Adotamos como procedimentos metodológicos: a observação participante e a produção de narrativas digitais por meio do exercício de Storytelling materializadas em pequenos vídeos e divulgados via grupo de WhatsApp da disciplina. A organização textual se dá em três seções conectando temas relacionados à cibercultura, ao sujeito na tela; cultura da convergência; tecnologias da informação, comunicação e expressão, narrativas digitais; storytelling, transposição didática, no intuito de tratar de aspectos teóricos, metodológicos e práticos.

Cibercultura, Sujeitos no Ciberespaço e Cultura Digital

É inegável que há toda uma dinâmica derivada de um novo ordenamento nas relações humanas quando se anuncia a onipresença da chamada cibercultura, traduzida como “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem justamente com o crescimento do ciberespaço”.

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações de poder, mas sobre a reunião de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem colaborativa, sobre processos abertos de colaboração. (LÉVY, 1999, p. 130).

Nota-se que a cibercultura é a vida construída por meio das redes sociais digitais, em meio aos inúmeros processos interativos e participativos, quando também são constituídas subjetividades, sociabilidades, redesenhando modos de ser e viver. 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.

Rüdiger (2013, p.07), compreende a 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”. 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) ao investigar sobre dos elementos que compõem e caracterizam a cibercultura na vida cultural e social contemporânea, esclarece que seu princípio constitutivo encontra-se no que o sociólogo francês Michel Maffesoli denominava como “cibersocialidade”, ou mesmo, o estilo da cultura técnica contemporânea, produzida pela sinergia existente entre a sociabilidade estética e as tecnologias microeletrônicas, em um processo simbiótico, sendo interdependentes porém, diversas, demonstrando o quanto o mundo da vida está em ligação ativa com o

mundo técnico, contrariando a versão da ocorrência de um fatídico determinismo tecnológico.

A cibercultura, como descreve Lemos (Idem, p.90) “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”. Dito de outra maneira, a forma ciber (tecnologias do ciberespaço) mantem um relação dialógica com os conteúdos da vida social contemporânea de modo que ao se fazer uso dos instrumentos tecnológicos se (re)cria uma invenção do cotidiano por meio dos impactos socioculturais provenientes da microinformática. Nesse aspecto, o autor ensina que com a microinformática a relação entre campo social e as ‘novas’ tecnologias se dá uma apropriação simbólica que desenvolve práticas coletivas enraizadas no imaginário comum.

Esse mesmo autor ao realizar um exame minucioso acerca das estruturas antropológicas do ciberespaço, inicia esclarecendo que o termo foi inventado pelo escritor de ficção científica William Gibson em seu romance *Neuromancer*, de 1984, em que o define como um espaço não-físico ou territorial composto por um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações (sob as mais diversas formas) circulam, podendo também ser compreendido como a mãe, o útero da civilização pós-industrial, local onde os cibernautas penetram. Ampliando essa descrição, Lemos (Ibidem) também instrui a que possamos entendê-lo sob duas perspectivas: como lugar em que nos localizamos quando acessamos um ambiente simulado (realidade virtual), e como o conjunto de redes de computadores interligados ou não via Internet. Podendo ser notado como:

[...] uma entidade real, parte vital da cibercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos. Ele não é desconectado da realidade, mas um complexificador do real. [...] é um não-lugar, uma u-topia onde devemos repensar a significação sensorial da nossa civilização baseada em informações digitais, coletivas e imediatas. [...] um espaço mágico, caracterizado pela ubiquidade, pelo tempo real e pelo espaço não-físico (2007, p.128).

Ou mesmo pode ser observado como uma fronteira, território intermediário na passagem histórico-econômica cultural e social do industrialismo ao pós -

industrialismo, passagem de um indivíduo outrora austero agora flexível, participante na partilha e compartilhamento do fluxo de informações do mundo hodierno. De forma que, esse rito de passagem entre as eras pode também ser compreendida como a transição da modernidade dos átomos à chegada dos bits, de agregação à separação, em que o espaço era esculpido pelo tempo e agora o tempo comprime o espaço, de um social marcado pelo indivíduo autônomo e isolado ao coletivo e tribal (LEMOS, Idem. Ibidem).

Podemos constatar assim, que o ciberespaço consiste em um ambiente midiático altamente complexo, em que os meios de comunicação e seus sistemas de distribuição proporcionam mudanças significativas nas maneiras em que a circulação de informações ocorrem via interface máquina/homem/máquina quando a tela passa a ser o portal de acesso a um outro mundo repleto de trilhas que conduzam à novas experiências entre o individual e o coletivo, entre o biológico e o artificial, entre corpo e o espírito, entre o analógico/concreto e o digital/abstrato, entre o homem orgânico e o pós-orgânico (SIBILIA,2002). Tudo isso, a partir do simples ato sincronizado entre o olhar seletivo e o toque/ deslizar de alguma tecla /superfície intermediária, sempre à espera do brilho anunciador de que um novo mundo agora habitará na ponta dos seus dedos.

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. O autor também pontua que:

[...] os novos meios que começaram a tomar forma depois da hegemonia da televisão, sobretudo os de natureza digital (hipermídia, realidade virtual, videogames, ambientes colaborativos baseados em rede etc.), restituíram a questão da inserção da subjetividade e o fizeram de forma tão marcante, que chega a ser surpreendente o fato de não ter sido ainda formulada uma teoria da enunciação em ambientes digitais (2007, p.135).

Postula que com o surgimento e generalização desses novos meios, os dispositivos, o texto e o espectador começam a mudar de estatuto. O sujeito na tela se

torna anônimo, sem identidade, embora desempenhe o papel de “assujeitador” que ao potencializar sua função emissor/espectador, torna-se ao final a razão plena do ato da figuração, pois “não se trata simplesmente de uma imagem vista, de um lugar originário de visualização, por alguém/algo, que é uma espécie de sujeito-máquina” (Idem, 2007, p.138). Esse novo sujeito é agora partícipe no mundo virtual, pois está imerso; sua presença é ativa tanto no sentido de ser desencadeador de acontecimentos quanto de estar submetido às forças que ali se dão.

Deste modo, a observação trazida pelo autor acima citado, oferece elementos para que possamos 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 hipermidiáticas, linguagens híbridas feitas de mistura de textos linhas, sinais, gráficos, tabelas, imagens, ruídos, sons, músicas e vídeos. Tais características reportam ao que Mill e Jorge (2013) recorda-nos ao enfatizar que com o advento da escrita por meio digital, testemunhamos um novo salto histórico, ou seja, as sociedades que outrora eram consideradas grafocêntricas, em que a organização da escrita se dava sem suporte eletrônico, com a evolução dos meios tecnológicos digitais, se reconfigura em sociedade grafocêntrica digital, cujos aparatos nos permitem criar, administrar, difundir informações e armazenar em equipamentos de acesso. Por sua vez, elaborando novas formas de inscrição, no caso, o letramento digital (COSCARRELLI, 2011).

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

Tamanha complexidade presente nesse ecossistema digital nos impele a compreender que os ‘velhos’ meios de comunicação não estão sendo substituídos, mas que suas funções, formas de disseminação e acesso estão na verdade, sendo

transformados pela evolução das tecnologias da informação, comunicação e expressão. 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.

As tecnologias de informação, comunicação e expressão (TICE) termo apresentado por Lacerda (2011), enfatiza que ao estarmos imersos no universo da cultura digital, cujos suportes tecnológicos inovadores móveis (notebook, tablet, smartphones) e/ou virtuais (redes sociais, ambientes virtuais de aprendizagens, sites, blogs, vlogs, plataformas e repositórios), nos proporcionam que nos informemos com mais intensidade, nos comuniquemos com mais agilidade e nos expressemos com mais liberdade. Nesse sentido, como pontua o autor, novos papéis docentes estão sendo impostos e que conduzem a colocar em revista a gestão de situações educativas, o deslocamento geográfico-temporal da sala de aula para espaços mais flexíveis, materiais didáticos dinâmicos propulsores de aprendizagens coletivas, as quais devem conduzir à realização interações, alcance de objetivos pretendidos por meio permanente atividades participativas na produção de conhecimentos conjuntos.

Esse novo “diagrama digital” anteriormente delineado, nos leva 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, se faz necessário que os profissionais da educação e os que ainda encontram-se 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, 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.

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” (1987, p.205).

A experiência narrativa tomada como metodologia no campo da educação, pode ser encarada como uma estratégia metodológica que permite aos processos de ensino e aprendizagem, imprimindo a construção e registro de sentido individual de uma experiência, constituindo-se também em uma manifestação cultural e, por outro lado, pode tornar-se também em um momento propício a que se avalie, compreenda e expresse sua própria história, além de aprender formas adequadas e descobrir estruturas mentais e cognitivas, “ transformando o trabalho com as narrativas extremamente formativo” (CUNHA,1997,p.02).

Almeida e Valente (2012), adotam as narrativas digitais em suas pesquisas acadêmicas, a partir dos registros elaborados por seus alunos acerca dos conhecimentos produzidos sobre contextos de aprendizagem em espaço formal e informal e ao usarem as tecnologias digitais de informação e comunicação, especialmente as móveis e sem fio, confirmando o que Soares (2002, p.152) já sinalizava sobre as múltiplas linguagens difundidas pelos meios digitais, pois estas apresentam “ novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e leitura na tela”.

Considerando então, que ao estimular movimentos migratórios entre as diversas plataformas, narrativa digital dissipada sob outros formatos, aqui a ser retratado pelo exercício de Storytelling, este poderá corroborar com as afirmação 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. Adiante, a autora realça que:

As práticas formativas nos *espaçotempos* na cibercultura articulam-se ao próprio movimento das redes, da mobilidade e ubiquidade dos dispositivos móveis, das experiências de leitura e escrita na hipermídia. Práticas que mudam, inovam e inspiram novas práticas, essa é a dinâmica do nosso tempo. Com esse desafio, lidamos no cotidiano do nosso campo, *fazendopensando* práticas formativas na cibercultura, o que implica a imersão e a utilização das tecnologias digitais como artefatos culturais das práticas” (Idem, 2018, p.296).

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, possa vir à tona, registros, imagens, vídeos, e o desvelamento de novas táticas nas invenções do cotidiano (CERTAU, 2012) resultantes do processo formativo vivenciado.

A Storytelling na formação de pedagogos: projeção estratégica-pedagógica entre teoria e prática

O relato de experiência a seguir, descreve atividade desenvolvida na disciplina Educação e Tecnologias, em caráter concentrado – oferta especial em período de férias acadêmicas – no mês de janeiro de 2018 e com a participação de 21 acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus Palmas. O objetivo foi de proporcionar a elaboração de registros avaliativos acerca das temáticas exibidas em sala de aula, dos conhecimentos compartilhados e apreendidos durante a execução do curso, utilizando-se dos smartphones que possuíam, reforçando a conscientização de tomá-lo como material didático auxiliador em suas aprendizagens individuais e coletivas em sala. Para tanto, adotamos como procedimentos metodológicos: a Storytelling como atividade avaliativa final da disciplina, orientação acerca de critérios a serem atendidos para a produção dos “vídeos relatos”, divulgação destes via grupo WhatsApp da disciplina e análise de conteúdo dos trabalhos produzidos.

A pesquisa está situada no campo da investigação exploratória, que conforme Köche (2011, p.126) “na pesquisa exploratória não se trabalha com a relação entre variáveis, mas com o levantamento da presença de variáveis e da sua caracterização quantitativa ou qualitativa”, nesse caso específico, as temáticas que foram mais significativas, formativas pelos acadêmicos e por eles narradas em vídeo. Ponderou-se também que a mesma favoreceu o reconhecimento e a análise tanto das múltiplas perspectivas dos participantes (FLICK,1999) quanto da análise da conversação e da fala (BAUER E GASKELL,2002) em uma pesquisa qualitativa no campo da Educação (BOGDAN e BIKLEN, 1994).

Iniciamos a atividade indagando os discentes sobre de que maneira poderiam resgatar assuntos que haviam sido explanados, discutidos durante a realização da disciplina e que consideravam relevantes para a sua formação acadêmica e profissional. Face às diversas e interessantes variedades de respostas, observamos a recorrência em afirmarem que ao descobrirem as inúmeras funcionalidades embutidas em seus celulares e como estas poderiam auxiliá-los na leitura, escrita, anotações, pesquisas acadêmicas e registros de momentos importantes vividos com os colegas/ professores ali na

universidade, este aprendizado os instigaram a refletir acerca das possibilidades múltiplas que a aprendizagem mediada por suportes móveis digitais comportam e em como influenciam no processo de apreensão de conteúdos e conceitos fundamentais à sua aprendizagem.

Diante disso, passamos a questionar: a) A produção de vídeos-relatos como estratégia pedagógica podem revelar aspectos que na "avaliação formal" aplicada ao final de toda disciplina não são percebidos? b) Qual(is) habilidade(s) são movidas pela ação de lembrar e selecionar o que deverá ser narrado? c) Quais temáticas apresentadas em sala serão mais citadas como marcantes e significativas?

A proposta de produzirem um pequeno vídeo-relato, foi apresentada no penúltimo encontro da disciplina, aceita com certo entusiasmo pela turma. Ficou estabelecido que o compartilhamento dos relatos se dariam pela postagem via WhatsApp no grupo da disciplina, que o prazo último seria às 23h do último dia de aula presencial e que formassem duplas com o objetivo de que trocassem ideias acerca de como cada um abordaria em seu vídeo. Houve também o cuidado em orientá-los acerca: do tempo máximo de duração do vídeo (acordado em 2 minutos), sugestões de aplicativos gratuitos de edição de vídeos, sugestões de espaços na universidade em que poderiam servir como cenário, atenção na captura da imagem e áudio para que não corressem o risco de ficar desfocado e inaudível, posicionamento da tela na horizontal promovendo assim maior amplitude na visualização do local escolhido, elaboração de um pequeno roteiro dos pontos a serem contemplados na gravação e conferência do vídeo anterior ao seu envio final.

Dos vinte e um (21) vídeos- relatos produzidos pelos acadêmicos, as temáticas trabalhadas e/ou assuntos que comporam o desenvolvimento da disciplina os mais citados foram:

- i) Nativos e Imigrantes Digitais (10 relatos);
- ii) Tecnologias Assistivas e sua presença na Educação Escolar (11 relatos);
- iii) As gerações X, Y, Z e Alpha (15 relatos);
- iv) Atividade prática realizada em sala - "rádio online" (21 relatos);
- v) Uso do celular em sala de aula (21 relatos);
- vi) Uso do celular como acesso à textos acadêmicos e repositório (07 relatos);

- vii) Uso do celular como recurso didático pedagógico nas práticas docentes no Ensino Fundamental – 1ª fase (05 relatos);
- viii) Possibilidades no uso de aplicativos no desenvolvimento de atividades interdisciplinares (12 relatos);
- ix) A experiência em poder utilizar o celular durante toda a disciplina como recurso para leitura, pesquisa, descoberta das suas funcionalidades e apoio na produção de textos em sala (14);
- x) A importância da disciplina para sua formação acadêmica e de novo olhar acerca das potencialidades presentes nos suportes móveis digitais (10 relatos);

À guisa de algumas considerações

A análise sobre os pontos que emergiram como mais relevantes no vídeos-relatos dos acadêmicos de Pedagogia, sinalizam já em princípio a urgência em oportunizar situações de aprendizagens que integrem as TICE, os artefatos móveis digitais à elaboração de novos modos de avaliação formativa universitária numa perspectiva integrante e integradora das linguagens midiática no interior dos cursos de formação de educadores para a atuação na Educação Básica.

Verificamos também que o exercício da Storytelling como estratégia pedagógica, permite que as narrativas, tradicionalmente elaboradas via oral e escrita, agora encontram novo espaço para sua produção nas funcionalidades embutidas instrumentos móveis digitais como celulares, tablets, notebooks, smartphones, contribuindo para que essa ação comunicativa se torne mais sofisticada e rica, sob o ponto de vista da representação do conhecimento e da aprendizagem. Além disso, a produção de narrativas digitais promovem novas formas de produção de texto, advindas das práticas sociais com o uso de múltiplas linguagens midiáticas, propiciam a 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 e Valente (2012).

Outros fatores apresentados pelos acadêmicos e relacionados ao processo formativo-prático com a Storytelling, foi que durante a produção dos vídeos

necessitaram aprimorar suas habilidades motoras e sinestésicas quando optavam por narrar estando em movimento, analisaram perspectivas de foco, luminosidade e acústica do cenário escolhido. Também, vivenciaram inúmeras tentativas de erros e acertos ao buscarem alcançar com precisão o tempo estipulado para duração do registro. Ou seja, 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 vai ao encontro do que apresentava Vygotsky (1996, p.65) quando 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”.

Um aspecto extremamente interessante assinalado e observado nos vídeos-relato, encontra-se na desenvoltura verbal frente à exposição de suas narrativas de acadêmicos que nos momentos presenciais, portavam-se tímidos, calados, pouco participativos ou mesmo apáticos. A dedução a que chegamos, é que ao levá-los a reconhecerem suas potencialidades de autoria, encontraram nesse espaço de aprendizagem não presencial confiança para exporem suas avaliações acerca do que de fato aprenderam durante a disciplina de maneira criatividade e singular, o que remete ao que Lankshear e Knobel (2008) verificam como elementos práticos, sociais e políticos do multiletramento digital.

Importa reforçar que ao instigar a produção de narrativas digitais consistentes, é preciso articular o foco do conteúdo narrativo com as possibilidades oferecidas pelos recursos digitais disponíveis, assim como desenvolver distintos letramentos, no sentido de saber lidar com as linguagens multimidiáticas que propiciam novas formas de representação do pensamento. A julgar somente o curso em que se deu a realização das atividades e o período em que foram ofertadas disciplinas modulares, estas ações ainda ocorreram de maneira isolada, pois a disciplina Educação e Tecnologias conforme os relatos apresentados era a única disciplina no universo de quatro disciplinas ofertadas que propunha, incentivava e autorizava o uso de dispositivo móvel (celular) como material didático nos encontros presenciais.

Consideramos também, que o empreendimento realizado, ou seja, do exercício da Storytelling por parte dos acadêmicos como caminho para a produção de narrativas digitais, oportunizou o resgate de memórias que foram sendo construídas no decorrer do curso de Pedagogia, já que alguns em trechos relatados, ressaltavam os desafios que enfrentariam ao inserirem os artigos tecnológicos digitais em realidades escolares pouco estruturadas, carentes de infraestrutura de acesso às redes digitais e com salas de aulas que ainda operam numa lógica mais excludente que integratizadora das linguagens midiáticas, como também a ausência na oferta pela universidade de formação inicial e continuada de “ 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, cremos que nos foi concedido também enxergar por entre as brechas abertas, retratos de práticas, aprendizagens, percepções e sentidos daqueles que transitam na universidade, no momento em que cada voz que insurgia se emoldurava por entre a pequena tela em que nos víamos.

Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth B, & VALENTE, José Armando. Integração currículos e tecnologias e a produção de narrativas digitais. In: **Rev. Currículo sem Fronteiras**, v.12, n.3, p.57-82, set./dez.2012. Disponível em: www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.htm. Acessado em 09 de junho de 2018.

BAUER, Martin W & GASKELL, George (Orgs.). **Pesquisa qualitativa com textos e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BUCKINGHAN, David. **Cultura Digital, Educação Midiática e o lugar da escolarização**. Educação e Realidade, Porto Alegre, v.35n.3, p-37-58, set./dez.,2010.

_____. **Media Education: literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge: Polity Press, 2008.

CASTELLS, Manuel. **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, 2001.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. 5ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

COSCARELLI, Carla V. **Letramento Digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 2ªed. Belo Horizonte: Ceale/ Autêntica, 2011.

CUNHA, Maria Isabel da. Conte-me agora! As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino. In: **Rev. Fac. Educação**, São Paulo, v.23, n1-2, jan./dez.1997. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551997000100010.

Acessado em: 09 de junho de 2018.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3.ed.- Porto Alegre: Artmed, 2009.

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

KERCKHOVE, Derick de. **A pele da cultura**. Lisboa. Olho D'água. 2009.

KÖCHE, José Carlos. **Fundamentos de metodologia científica**- teoria da ciência e Iniciação Científica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

LACERDA, Gilberto. Ensinar e aprender no meio virtual: rompendo paradigmas. In: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.37, n.2, p. 307-320, mai./ago. 2011.

LANKSHEAR, Colin & Michele KNOBEL. **Digital Literacies**: concepts, policies and practices. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

LEMO, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 295 p., 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, ED 3ª, 1999.

_____. **Inteligência Coletiva**. São Paulo: Loyola, 2007.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MACLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1973

MATTELART, Jorge. **História da sociedade da informação**. São Paulo: Loyola, 2002.

MILL, D; JORGE, G. Sociedades grafocêntricas digitais e educação: sobre letramento, cognição e processos de inclusão na contemporaneidade. In: MILL, D. (Org.). **Escritos sobre Educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes**. São Paulo: Paulus, 2013. p. 39-71.

RÜDIGER, Francisco. (2013) **As teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Edméa. Visual Storytelling e Pesquisa-Formação na cibercultura. In: **Rev. Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, Salvador, v.03, n.07, p-290-305, jan./abr.2018.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SOARES, Magda. 2002. **Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura**. Educ. Soc., 23 (81): 143-160.

VYGOTSKY, LEV S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.