

Narrativas digitais: o uso de metodologia inovadora na construção do conhecimento na educação pública

Mariana Mani Moura¹

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3179-1808>

Helena Brandão Viana²

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-2018-202X>

Resumo

Este artigo apresenta estudo exploratório, com tecnologias digitais, que se propôs avaliar a utilização do método digital *storytelling* como recurso para construção, assimilação e produção de conhecimento. Os dados foram coletados por meio de *survey*, diário de campo e entrevistas junto a professores do ensino fundamental. Foi avaliada a implementação do referido método sob a ótica desses docentes. Os resultados indicam que a utilização das narrativas digitais pode contribuir para o aumento da retenção e assimilação de conteúdo pelos discentes, promover a interação aluno-aluno e aluno-professor e estimular a sociabilidade desses alunos. Pretende-se, dessa forma, agregar competências à formação de alunos e também à de professores, contribuindo para a continuidade do ensino mesmo em condições adversas, no qual as ferramentas digitais ocupam papel importante para o protagonismo dos alunos em relação ao próprio aprendizado; enriquecendo, dessa forma, o processo educacional.

Palavras-chave: educação básica; narrativas digitais; tecnologias digitais.

Abstract

This article presents an exploratory study with digital technologies, which proposes to evaluate the use of the digital storytelling method as a resource for the construction, assimilation, and production of knowledge. Data were collected through a survey, field diaries, and interviews with teachers at elementary school. The implementation of this method was evaluated from the perspective of these teachers. The results indicate that the use of digital narratives can contribute to the increase of retention and assimilation of content by students, promote student-student and student-teacher interaction and encourage the sociability of these students. In this way, it is intended to add skills to the training of students and to teachers, contributing to the continuity of learning with quality, in which digital tools play an important role for the protagonism of students in relation to their own learning; thus, enriching the educational process.

Keywords: basic education; digital narratives; digital technologies.

1 Introdução

Para que haja um aprendizado eficaz, é necessário que o conhecimento assimilado pelo aluno tenha significado para ele, devendo processar as ansiedades geradas pelas novidades adquiridas, formando, assim, novos significados, resultado da sua ação sobre tais conteúdos. O incremento significativo no uso do computador e da internet nas escolas brasileiras foi objeto

¹ Mestre em Educação pelo UNASP-EC, São Paulo, Brasil. E-mail: mmmeduca@gmail.com

² Doutora em Educação Física pela UNICAMP, São Paulo, Brasil. E-mail: hbviana2@gmail.com

de estudo de diversos pesquisadores brasileiros e internacionais – a exemplo de Ramal (2002), (GIRMEN; ÖZKANAL; DAYAN, 2019; GONZÁLEZ MESA, 2020).

A tecnologia baseada em sistemas digitais está inserida na cultura da sociedade humana. Demo (2003, p.82) afirma que “os progressos na tecnologia informática são de tal ordem e velocidade, que parecem já estar sobre nós, não mais sob nosso controle”. Este autor já antevia um panorama na educação no qual a presença das novas tecnologias promoveria um reequilíbrio entre presença física e virtual, prevendo a predominância do virtual, e indicou que, ao se levar em conta como exigências cruciais da aprendizagem, o pesquisar e o elaborar, não é preciso estar em algum lugar determinado, nem na frente de um professor. As tarefas, desse modo, poderiam ser feitas a distância em quaisquer dias e horários, sozinho ou em grupo, ressaltando-se em todos esses casos como sendo muito importante a orientação e a avaliação do professor.

Atualmente, “as novas tecnologias estão relacionadas aos processos e produtos originários da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações, as quais caracterizam-se por serem áreas evolutivas, em permanente transformação”. (GARCIA, 2013, p. 29).

Bertoldo e Mill (2018), por sua vez, pontuam que o estudo da tecnologia ganhou primordial importância e interesse na atualidade em função de sua natureza, dos efeitos observados no cotidiano de cada indivíduo e também na sociedade como um todo. Eles definem tecnologia como aquilo que movimenta a realidade humana e não humana.

Diante desse contexto, pretende-se, nesse artigo, avaliar a implementação das narrativas digitais sob a ótica dos docentes em suas práticas de ensino e aprendizagem na Educação Básica. Tal intento possui sua justificativa pela contribuição que o presente trabalho poderá fornecer ao campo educacional, resgatando o citado pensamento de Demo (2003) - tendo como mote a utilização do método de narrativas digitais como temática central da Educação Básica, especificamente, no ensino fundamental pela implementação de uma ferramenta pedagógica, a qual pode potencializar os ganhos educacionais no ensino a distância.

O objetivo da presente investigação foi: analisar a importância do uso das narrativas digitais, desenvolvendo estratégias educacionais para aquisição de conhecimento, usando recursos tecnológicos que interfiram positivamente no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Básica, bem como, formar o professor de educação básica para utilização da linguagem tecnológica da narrativa digital como recurso para construção, assimilação e produção do conhecimento, por meio da produção textual, e analisar as possibilidades das tecnologias digitais como proposta diferenciada de ensino na educação básica por meio da perspectiva docente.

O estudo foi realizado com docentes, supervisores de ensino e gestores que atuavam no departamento de formação continuada na Secretaria Municipal de Educação de um município do interior do Estado de São Paulo. Estes participaram de um processo formativo específico em relação às narrativas digitais e, responderam ao levantamento de dados e características pessoais, aos questionários de pesquisa e às entrevistas.

2 Tecnologias Digitais na Educação

Houve uma profunda revolução que aconteceu no final do século XX, que provocou rápidas transformações na vida dos indivíduos, das empresas e dos países. As inovações revolucionaram a sociedade e cada uma dessas fases de inovações foi denominada de revolução tecnológica (SHIMULA, 2009).

Conforme o quadro 1 abaixo, adaptado de Shimula (2009), vivencia-se, atualmente, a sexta revolução tecnológica. Esta poderá ter a biomedicina, o motor a hidrogênio e os robôs, no período aproximado de 2015 a 2035, como tecnologias propulsoras.

Segundo Kon (2017), a cada onda de investimento em tecnologia, uma onda de inovação é gerada, representando uma revolução tecnológica específica.

Quadro 1 - Revoluções Tecnológicas

Período	Revoluções Tecnológicas	Principais Setores
1600 - 1780	Revolução Agrícola-Financeira	Finanças, Agricultura, Comércio
1780 - 1880	Revolução Industrial	Têxtil, Ferro, Carvão, Ferrovias, Canais
1880 - 1940	Revolução Técnica	Indústrias Química, Eletrotécnica, Maquinaria
1940 - 1985	Revolução Técnico-Científica	Indústria do Ar, Indústria Nuclear, Materiais Sintéticos, Astronáuticos, Indústria do Óleo, Cibernética.
1985 - 2015	Revolução da Informação e das Telecomunicações	Telecomunicações, Cibernética, Informática, Internet
2015 - 2035	Revolução Biomédica-Hidrogênica	Biomedicina, Automóveis (motores movidos a hidrogênio), Robôs

Fonte: adaptado de Shimula (2009).

Por outro lado, além das revoluções tecnológicas, cada indivíduo desempenha um papel na sociedade em que vive. Prensky (2001), classificou os indivíduos nascidos após 1983 como uma geração distinta em muitos aspectos, em comparação com as gerações que as antecederam. Chamou-a de geração dos “Nativos Digitais”.

Já a geração dos “Imigrantes Digitais”, ou seja, os nascidos até 1983, é caracterizada por Prensky (2001) como uma geração cujos indivíduos possuem elementos formativos que não sofreram forte influência dos recursos tecnológicos em seu processo.

Atualmente, as gerações de indivíduos podem ser classificadas em seis grupos: Veteranos, *Baby Boomers*, Geração X, Geração Y, Geração Z, conforme Marques (2017). Ainda há, conforme (MCCRINDLE, 2015), a geração Alpha, a qual é composta por indivíduos que nasceram a partir de 2010 em um mundo globalizado, conectado em redes e que desfrutam de tecnologia diariamente. Para McCrindle (2011), devido à nova definição de intervalo de gerações de 15 anos, o ano de 2009 marca o fim da geração Z, dando início à próxima geração: Geração Alpha, nascidos a partir de 2010.

Isso afeta diretamente o processo educacional e as diferenças no tratamento e no acesso às Tecnologias Digitais (TD) precisam ser avaliadas não só quanto à atuação dos professores nas escolas, os quais carregam suas próprias limitações tecnológicas, mas também quanto às dos alunos com as diversas mídias, considerando-se entre eles as diferentes gerações. Como as Revoluções Tecnológicas levam a um novo modo de pensar, o processo de aprendizagem por meio das TD é influenciado pela cultura digital.

As TD ressoam na escola à medida que contribuem para a reorganização das práticas educativas. Por meio destas, o papel do professor e o do aluno são ampliados em face da cultura digital. Isso representa um desafio tanto para o estudante, pois ele deve fazer essa inserção em sua cultura escolar; como para o professor, o qual tem que repensar as suas práticas pedagógicas integrando nelas o uso das tecnologias digitais.

2.1 Narrativas Digitais

As narrativas digitais, especificamente as denominadas *digital storytelling*, têm sido largamente utilizadas na educação (YUKSEL *et al.*, 2011; VIANA, 2020). Esses pesquisadores mencionados avaliam como educadores e estudantes ao redor do mundo estão usando as narrativas digitais como auxiliar no processo educacional. Nesse contexto, as narrativas digitais surgem como propostas de atividades para intensificar o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) de forma a contribuir com a aprendizagem, e construção do conhecimento. Assume especial importância no ensino a distância, pois possibilitam o

desenvolvimento contínuo do aluno, motivando-o dessa forma a assumir o protagonismo de seu próprio aprendizado. Na visão de Almeida e Valente (2012), narrativas, que antes eram orais ou escritas, passaram a ser produzidas digitalmente em alguns projetos. Elas contribuem, assim, para que essa atividade seja mais proveitosa do ponto de vista da representação do conhecimento e da aprendizagem. Nesse sentido, entende-se que a junção do conteúdo narrativo com as novas tecnologias digitais forma o que se denomina de narrativas digitais. Essa articulação possibilita a produção de narrativas digitais consistentes integrando várias mídias.

“As narrativas ou histórias tem constituído marcos referenciais nas diferentes civilizações, principalmente nas antigas sociedades de cultura oral” (PEIXOTO, 2005, p.10). Para o autor, a construção narrativa, interligando-se com a ação humana, revela-se poderosa na educação e na vida, permitindo a construção e reconstrução do conhecimento, tendo-se como ponto de partida as experiências realizadas.

Valente (2014, p. 155), aponta também que, “é possível identificar diversos trabalhos na literatura internacional que utilizam o *digital storytelling* na educação, como auxílio no processo educacional”, citando autores como Yuksel; Robin; Mcneil (2011), os quais discutem como os educadores e estudantes ao redor do mundo utilizam esta ferramenta, e as diferentes percepções culturais sobre esta tecnologia. O autor, ainda, ressalta a facilidade de se utilizar as narrativas digitais como metodologia de ensino devido aos recursos oferecidos pelas TDIC como: *Flash, Movie Maker, softwares* para produção de *blogs* e aplicativos convencionais para apresentação, como o *PowerPoint*. Dessa forma, então, a utilização do método das narrativas digitais, trabalhado pelos professores, fomentaria nos alunos a potencialização da construção e da integração dos seus saberes e conhecimentos, promovendo neles uma aprendizagem significativa e, por consequência, mais eficaz e perene.

3 Método

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, exploratória e descritiva (Gil, 2002). Entre os fundamentos teóricos que servem de “pano de fundo” para este trabalho de pesquisa e que o identificam como uma abordagem qualitativa de pesquisa, pode-se destacar, entre outras características: a sua preocupação com o processo; está mais voltado para opiniões e significados do sujeito, isto é, o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida são foco de atenção especial; em outras palavras, procurou-se conhecer as características de determinada população quanto ao levantamento de suas “[...] opiniões, atitudes e crenças [...]”. (GIL, 2002, p.42).

3.1 Objetivos

O objetivo geral da presente investigação foi analisar a importância do uso das narrativas digitais, desenvolvendo estratégias educacionais para aquisição de conhecimento usando recursos tecnológicos que interfiram positivamente no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Básica. Os objetivos específicos do presente estudo foram: apresentar revisão integrativa sobre narrativas digitais, especialmente na educação básica; formar o professor de educação básica para utilização da linguagem tecnológica da narrativa digital como recurso para construção, assimilação e produção do conhecimento por meio da produção textual; analisar as possibilidades das tecnologias digitais como proposta diferenciada de ensino na educação básica pública por meio da perspectiva docente.

3.2 Caracterização dos Participantes

Os dados foram coletados com profissionais de uma entidade educacional pública do interior de São Paulo, em um município com menos de 150.000 habitantes e que possui professores, gestores e supervisores de ensino vinculados a ela. Os oito participantes da pesquisa foram selecionados dentre os docentes que possuíam as seguintes características: graduação em Pedagogia, atuação na Educação Básica e tempo de atuação como docente de no mínimo 10 anos e que estavam afastados da docência e efetuavam trabalhos de gestão na Secretaria Municipal de Educação.

Os professores respondentes possuíam as seguintes características: em relação à faixa etária, um terço deles tinha entre 30 e 39 anos, outro terço entre 40 e 49 anos, e o outro entre 50 e 59 anos. Da mesma forma, divididos igualmente em três grupos no tocante ao tempo de atuação na docência, um grupo tinha de 10 a 19 anos de experiência, outro de 20 a 19 anos, e outro de 30 a 39 anos de experiência. A tabela 1 traz em quais ciclos os participantes atuaram ao longo da carreira.

Tabela 1 - Experiência na docência dos participantes

Ciclos e ano da Educação Básica que atuou como docente ou tem experiência	
62,50%	Ensino Fundamental I – 1º ao 5º ano Educação Infantil – Pré-escola
12,50%	Ensino Fundamental I – 1º ao 5º ano Ensino Fundamental II – 6º ao 9º ano Educação Infantil – Pré-escola
12,50%	Ensino Fundamental I – 1º e 2º anos
12,50%	Ensino Fundamental I – 1º ao 5º ano Educação de Jovens e Adultos (do 1º ao 4º Termo) Projeto Reforço

Fonte: dados da pesquisa

A tabela 1 indica que todos os respondentes possuem experiência docente no ensino fundamental, que representa o foco desse estudo. Além da docência, três respondentes atuaram em cargos de gestão como: diretora e vice-diretora de escola, coordenadora pedagógica e orientadora educacional, e os outros cinco atuam, no momento, nos mais diversos cargos como: Técnico de Educação Infantil na Secretaria Municipal de Educação, Especialista na Gestão Escolar, Diretora de Coordenadoria de Escolas, Coordenadora de Formação Continuada e Aperfeiçoamento Técnico – Secretaria Municipal, Diretora de Escola, Vice-Diretora de Escola, Supervisora de Ensino na Secretaria Municipal de Educação, Coordenadora Pedagógica de Ensino Infantil e de Ensino Fundamental I e Apoio Técnico Pedagógico Secretaria Municipal de Educação. A média de atuação nesses cargos foi de três anos.

3.3 Procedimentos Metodológicos

Trata-se de uma pesquisa de natureza qualitativa baseada no estudo de caso, que segundo Gil (2002, p. 54), uma das características desse tipo de pesquisa é “explorar situações da vida real cujos limites não estão claramente definidos”. Esta foi desenvolvida junto a docentes, supervisores de ensino e gestores que atuavam no departamento de formação continuada na Secretaria Municipal de Educação, sobre a utilização do método das narrativas digitais no ensino de alunos da Educação Básica de uma cidade do interior de São Paulo. **A primeira etapa** constituiu-se de um formulário complementar em forma de questionário sobre o perfil

sociodemográfico para a caracterização dos oito professores participantes da pesquisa. Dos oito decentes, todos participaram no período de setembro/2020 a outubro/2020.

Esta pesquisa recebeu aprovação ética e está sendo conduzida sob permissão do Conselho de Ética em Pesquisa da UNASP e se garantiu ao respondente o sigilo sobre suas respostas e total anonimato de sua identidade. O CAAEE é o de número 73517217.0.0000.5377, parecer n. 2.298.433.

Para a segunda etapa, foram estabelecidas as oficinas (encontros) de formação para esses professores com foco na ferramenta tecnológica específica, para o desenvolvimento das narrativas digitais. Os encontros foram gravados e contaram com a participação dos oito docentes com os quais se iniciou essa pesquisa. Houve, então, após o processo de formação, a coleta de dados via questionários, os quais foram disponibilizados por meio da ferramenta *google docs*. Dos oito participantes dessa etapa, sete responderam aos questionários.

Na terceira etapa, como ainda parte do processo de formação, foram realizadas entrevistas com os oito professores com o objetivo de coletar as percepções, impressões e opiniões deles sobre o mencionado processo; focando na percepção dos docentes sobre a importância das narrativas digitais no processo de aprendizagem dos alunos da Educação Básica.

Na quarta e última etapa, houve a entrega pelos docentes do produto final: um vídeo produzido por meio do editor de vídeo WeVÍdeo; todos os professores participaram.

3.3 O Processo De Formação

O processo de formação constituiu-se de cinco encontros, os quais possuíam um roteiro preparatório – como lembretes para observações importantes. Eles foram realizados de forma on-line, pela plataforma do *Zoom*. Um diário de campo foi elaborado com o objetivo de registrar as informações relevantes durante esses eventos. Esses encontros ocorreram no período de 02/09/2020 a 30/09/2020, com a duração de duas horas cada um.

4 Resultados e Discussão

Serão apresentados a seguir os resultados e a discussão das entrevistas, da produção dos participantes e da aplicação dos questionários.

4.1 Entrevistas

Os conteúdos das entrevistas foram analisados considerando-se as seguintes características relevantes: foco nos fatos: a avaliação dos construtos foi baseada em *survey* com questões subjetivas, mas sobre a existência de determinadas práticas que são fatos e posteriormente confrontadas com respostas de questões objetivas; operacionalização de conceitos de modo que possam ser medidos: os conceitos são operacionalizados por meio de construtos, os quais são avaliados de forma subjetiva com o uso de questionários.

Os pontos comuns presentes nas falas desses docentes foram: a) dificuldades com a escrita; b) desconforto ao lidar com as próprias emoções e c) dificuldades em se lidar com novas tecnologias.

a) Dificuldades com a escrita

Constatou-se que a oralidade é fundamental, pois ao lidar com a própria história, lendo e relendo, permitiram ao narrador “reaprender” e ressignificar os acontecimentos marcantes que puderam ser reconfigurados e contribuir para os crescimentos pessoal e profissional. Esse fato

encontra respaldo em Peixoto (2005), o qual indica que as narrativas representam marcos referenciais nas diferentes civilizações, ressaltando-se as antigas sociedades de cultura oral.

Tais relatos estão alinhados ao que foi constatado por meio dos questionários e que se encontram exibidos na tabela 10, na qual se verifica que no entendimento de 28,57% dos docentes, as principais competências que o projeto das narrativas digitais poderia desenvolver são a oralidade e a técnica de leitura e de escrita.

b) Desconforto ao lidar com as próprias emoções

No processo de reescrita da própria história, como já mencionado, afloram emoções, sentimentos ligados geralmente a memórias afetivas, as quais igualmente podem ser úteis na reconstrução do “próprio ser”. Houve a possibilidade da ressignificação de experiências, da reflexão sobre os acontecimentos da vida de outros, da conexão obtida com os outros participantes, do sentimento de pertencimento ao grupo, das inspirações positivas advindas desse grupo e do envolvimento como participantes ativos do curso de formação.

c) Dificuldades em lidar com novas tecnologias

As dificuldades com as TDIC relatadas nesta pesquisa referiram-se à necessidade da busca de fotos históricas, as quais geralmente não estavam armazenadas em repositórios de fácil acesso. No entanto, estas foram resgatadas e inseridas nas produções apresentadas. Além disso, houve dificuldades em relação ao aprendizado e manuseio do editor de vídeo WeVÍdeo. Para diminuí-las, durante o processo de formação, as funcionalidades do editor de texto foram exemplificadas detalhadamente aos participantes. A totalidade dos docentes afirmou que a participação no curso de narrativas digitais alterou o modo de se aprender algo novo. Destaque-se que Mill e Jorge (2013) ensinam que a associação entre as áreas educacional e tecnológica tornou-se o cerne dos esforços pedagógicos para formação do cidadão. Nesse sentido, o presente estudo contribui para a reflexão sobre a interação entre as novas tecnologias e a educação, o que pode refletir na melhoria da qualidade de ensino dos alunos.

4.2 Produção dos Participantes (VÍdeos)

As produções dos professores no processo de narrativas digitais (vídeos) foram avaliadas por meio de uma análise técnica quanto à construção dessas narrativas, considerando a perspectiva do docente ao trabalhar com esse método de ensino. O processo consistiu na elaboração de um texto com: mapas conceituais, buscas em bancos de imagens; apresentando em seu bojo carga emotiva, uma vez que se resgataram fatos marcantes do passado de cada um envolvendo memórias afetivas. Lembrando Tardif (2012), que indica que “o ser humano age ao mesmo tempo em que pensa, e pensa ao mesmo tempo em que age” (TARDIF, 2012, p. 29), elaborando assim os saberes de sua ação, que são a ela incorporados, servindo como guias, reguladores, realizadores e transformadores dessa mesma ação, verificou-se no processo formativo que os novos conhecimentos adquiridos pelos docentes participantes foram a eles incorporados, levando-os à reflexão não só sobre as suas próprias vidas e as de outras pessoas, mas também sobre as possibilidades que se abrem para atividades em sala de aula, as quais podem contribuir significativamente para o ensino e a aprendizagem dos alunos.

Verificou-se, assim, que o papel ativo do docente foi despertado no processo de formação no qual esses profissionais sentiram-se parte das narrativas digitais que produziram.

4.3 Questionários

Neste item, somente seis participantes responderam as questões. A seguir, constam os dados correspondentes às perguntas de pesquisa. Quando foi perguntado o quanto esse processo contribuiu na vida deles, as respostas se concentraram em dois itens: Reflexão e ressignificação de experiências, com 62,50% das respostas, e oportunidade de aprendizado com 37,50%.

No tocante à mudança forma de aprender, quatro respondentes assinalaram a opção “concordo fortemente”, seguido por dois que responderam, “concordo”. Isso indica que a totalidade dos docentes entende que a participação no curso de Narrativas Digitais ministrado mudou o modo de aprender algo novo, o que reforça a importância desse método de ensino. Esses dados reafirmam o que preconiza Almeida e Valente (2012) no sentido de que as narrativas digitais também são escrituras de si que podem proporcionar a tomada de consciência sobre a própria transformação do sujeito durante a aprendizagem.

Com relação à reflexão sobre os acontecimentos da vida dos outros com emoção, cinco participantes responderam “concordo fortemente”, e um “concordo”. Verifica-se que todos os respondentes refletiram sobre acontecimentos passados na vida de outras pessoas com profundas emoções. Os dados acima, portanto, revelam o caráter reflexivo que essa pesquisa suscitou em relação às práticas educacionais. Outra pergunta foi se o participante sentiu-se conectado com os demais do grupo, e cinco concordaram fortemente, e um concordou, que houve essa conexão. Portanto, todos os respondentes afirmaram que se sentiram conectados aos participantes do curso de Narrativas Digitais, indicando que houve alinhamento de ideias e conceitos sobre o método. Encontra-se respaldo desse aspecto em Piconez e Nakashima (2013), para os quais os recursos tecnológicos como estruturantes didáticos não são suficientes, *per se*, para evoluir o processo de ensino e de aprendizagem. Assim, deve haver um papel ativo do docente na construção dos novos saberes.

Quanto à pergunta “Eu conheci exemplos inspiradores positivos entre os participantes do curso de Narrativas Digitais”, quatro participantes concordaram fortemente e dois, concordaram que conheceram exemplos inspiradores positivos entre os participantes do curso de Narrativas Digitais, apontando que houve conexão entre os indivíduos e o tema do referido curso. Isso demonstra que se cumpre com o objetivo apontado por Kenski (2012), em que o desafio é descobrir usos criativos da tecnologia educacional que possam inspirar docentes e alunos a gostar de aprender.

Foi perguntado também se o projeto de Narrativas Digitais envolveu os participantes ativamente, e as respostas foram cinco “concordo fortemente” e uma resposta “concordo”. Portanto, o curso de Narrativas Digitais envolveu os docentes – enquanto alunos - como participantes ativos, reafirmando que o método estudado provoca interesse e envolvimento dos docentes. Almeida e Valente (2012) afirmam, nesse sentido, que o sujeito que vivencia as narrativas digitais é levado a abrir-se ao registro metódico de descrever tanto as histórias quanto as reflexões sobre elas para dar sentido à experiência.

Na pergunta “De que forma participar desse curso de Narrativas Digitais, criando e divulgando sua narrativa entre os participantes, mexeu com suas emoções?”, as respostas constam na tabela 2:

Tabela 2 - Questão sobre a participação no projeto

n	Respostas
3	Revisitação de emoções e Ressignificações de Experiências
2	Revisitação de emoções e Sentimento de Gratidão
1	Revisitação de emoções e Empatia

Fonte: dados da pesquisa

Na tabela 2, observa-se que todos os respondentes experienciaram a revisitação de emoções, sendo que metade deles ressignificou suas experiências, outros dois sentiram-se gratos e outro ainda vivenciou empatia pelos colegas. Vygotsky declara que são essencialmente

as reações emocionais as que devem formar a base do processo educativo, e que “todo o resto é saber morto, que extermina qualquer relação viva com o mundo” (VYGOTSKY, 2010, p.144).

Com relação às habilidades e competências que esse projeto pode desenvolver nos participantes, na opinião deles, estão apresentadas no quadro 2:

Quadro 2 - Habilidades e Competências Desenvolvidas

Quais habilidades e competências esse projeto pode desenvolver nos participantes?	
28,57%	Oralidade
28,57%	Técnicas de Leitura e Escrita
28,57%	Cooperação
14,29%	Empatia, Linguística, Análise, Reflexão, entre outros.

Fonte: dados da pesquisa

O quadro 2 mostra que, no entendimento de 28,57% dos docentes, as principais habilidades e competências que o projeto das Narrativas Digitais poderia desenvolver nos participantes são: a oralidade e as técnicas de leitura e de escrita e a cooperação. A importância da oralidade já foi mencionada acima, em Peixoto (2005). As técnicas de leitura e escrita fazem parte do conceito de TIC de Kenski (2007), em que o processo de produção e uso da linguagem oral, da escrita, entre outros, compreendem tecnologias específicas de informação e comunicação, as TIC (Kenski 2007). Ainda, os estudos de Girmen *et al.* (2019, p. 55) apontam a importância da cooperação, sendo constatado que o conflito entre os alunos diminuiu muito, pois naquele estudo, eles apresentaram as narrativas em pares; adquirindo, segundo esses pesquisadores, motivação, autoconfiança e integração durante o processo.

5 Considerações Finais

Esta pesquisa buscou avaliar o uso das narrativas digitais sob a ótica dos docentes em suas práticas de ensino e de aprendizagem na Educação Básica, com reflexos para o aprendizado significativos dos alunos.

Os resultados obtidos indicaram claramente a importância da utilização dessas narrativas junto aos alunos do nível educacional básico. Nesse sentido, elas representam uma proposta diferenciada de ensino e de aprendizagem, podendo fazer a diferença na aprendizagem de alunos no ensino a distância.

A aplicação das narrativas digitais como método de aprendizagem, na visão dos docentes, levaria inequivocamente a uma aprendizagem significativa, incentivando a autonomia e o protagonismo do aluno na construção de seu próprio conhecimento por meio da vivência conjunta da teoria e da prática. Permitiria o desenvolvimento de uma visão consistente da sua capacidade de transformação da sociedade. A característica dinâmica das narrativas digitais ainda permitiria aos alunos aprender a partir de seus saberes prévios, de suas experiências, possibilitando a eles o desenvolvimento de competências e habilidades, otimizando, assim, a assimilação e a retenção dos conhecimentos. Isso permitiria que o aluno alcançasse independência em seu desenvolvimento.

Verificou-se ainda que a recepção e a aceitação desse método de ensino influenciaram positivamente a necessária capacitação dos docentes, fazendo-os refletir sobre as suas práticas de ensino, resignificando, inclusive, suas experiências de vida. O referido método despertou conexão, pertencimento, inspiração positiva, envolvimento e participação por parte desses docentes; o que evidencia a relevância desse tema.

Dessa forma, poderia se pensar em narrativas digitais como estratégias de contribuição para a aprendizagem significativa; sendo ainda de maior valia em situações como a do ensino híbrido em que os alunos precisam trabalhar sozinhos, desenvolvendo-se *per se*, buscando a autoconfiança, sendo, enfim, protagonistas da própria história.

Referências

- ALMEIDA, M.E.B.; VALENTE, J.A. Integração currículo e tecnologia e a apropriação das narrativas digitais. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 3, 57–82, 2012
- BERTOLDO, H.L.; MILL, D. **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de Educação a Distância**. Papirus, p. 596-609, 2018.
- DEMO, P. **Educar pela pesquisa**. 6. ed. Autores Associados. 2003.
- GARCIA, F. W. A importância do uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. **Educação a Distância**, v. 3, n.1, 25–48, 2013.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. Atlas. 2002.
- GIRMEN, P.; ÖZKANAL, Ü.; DAYAN, G. Digital Storytelling in the Language Arts Classroom. **Universal Journal of Educational Research**, v. 7, n. 1, p. 55–65, 2019. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070108>
- GONZÁLEZ MESA, P. A. Digital Storytelling: Boosting Literacy Practices in Students at A1-Level. **HOW Journal**, v.27, n.1, 83–104, 2020. <https://doi.org/10.19183/how.27.1.505>
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Papirus. 2007.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. Papirus. 2012.
- KON, A. **Economia Industrial: teorias e estratégias**. Alta Books. 2017.
- MARQUES, D. L. S. **Competências docentes na relação de ensino-aprendizagem com alunos da geração Z dos cursos de graduação em administração**. Tese (Doutor em Administração) - Fundação Getúlio Vargas, Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas, Rio de Janeiro, 2017.
- MCCrindle, M. **Generation Alpha**: Mark Mccrindle Q & A With The New York Times. The McCrindle Blog, 2015. Disponível em: <http://mccrindle.com.au/the-mccrindleblog/tag/youth/>. Acesso em: 09 fev. 2023.
- MCCrindle, M. **The ABC of the XYZ**: Understanding global generations. UNSW Press. 2011.
- MILL, D.; JORGE, G. Sociedades Grafocêntricas Digitais e Educação: Sobre Letramento, Cognição e Processo de Inclusão na Contemporaneidade. In: MILL, D. **Escritos sobre educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes**. 1 ed. Paulus, p. 39–71. 2013.
- PEIXOTO, M. F. A. C. M. A. **A narrativa na (re) construção da profissionalidade docente**. Dissertação (Mestrado em Educação de Infância) - Especialidade em Educação Multicultural e Envolvimento Parental: Braga: Portugal, Universidade do Minho (UMinho), 2005.

PICONEZ, S. C. B.; NAKASHIMA, R. H. R. Formação Permanente de Educadores, Recursos Educacionais Abertos (REA) e Integração dos Conhecimentos. Recursos Educacionais Abertos e Redes Sociais: coaprendizagem e desenvolvimento profissional. In: Okada, A. (Org.) **Recursos educacionais abertos e redes sociais**. EDUEMA. 2013.

PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. On the Horizon. **MCB Universty Press**, v. 9, n.5, oct. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 09 fev 2023.

RAMAL, A. C. **Educação na cibercultura**: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem. Artmed, 2002.

SHIMULA, D. The waves of the Techonological innovations of the modern age and the present crisis as the end of the wave of the informatinal technological revoluton. **Studia politica Slovaca**. 2009. Disponível em:http://www.sav.sk/journals/uploads/04121424SPS_1_2009_%20D%20Smihula.pdf. Acesso em: 09 fev. 2023.

TARDIF, M. O que é saber da experiência no ensino? *In*: ENS, R. T.; VOSGERAU, D. S.; BEHRENS, M. A. **Trabalho do professor e saberes docentes**. Champagnat, 2012. Cap. 1. p. 27-41.

VALENTE, J. A. Comunicação e a Educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. **Revista UNIFESO - Humanas e Sociais**, v. 1. n. 1, p. 141–166, 2014.

VIANA, H. B. (2020). Projeto Digital Storytelling: trabalhando narrativas digitais com idosos. **Revista Brasileira de Ciências do Envelhecimento Humano**, v. 17, p. 51-61, 2020. <https://doi.org/10.5335/rbceh.v17i1.8018>

VYGOTSKY, L. S. **Psicologia Pedagógica**. 3 ed. Editora WNF Martins Fontes. 2010.

YUKSEL, P., ROBIN, B.; MCNEIL, S. Educational uses of digital storytelling all around the world. In: Koehler, M. & Mishra, P. (eds). **Proceedings of society for information technology & teacher education international conference**, p. 1264-1271. AACE. 2011. Disponível em: <https://www.learntechlib.org/primary/p/36461/>. Acesso em: 09 fev. 2023.