

08

HIPERMÍDIAS NO PROJETO E-TEC IDIOMAS: *STORYTELLING* COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL

Débora Pires Tavares¹

Luis Otoni Meireles Ribeiro²

Resumo: *Narrativas são ferramentas comunicacionais históricas largamente difundidas no cenário contemporâneo, da mesma forma que o crescente desenvolvimento das tecnologias. Esses aspectos convergem ao âmbito educacional como estratégia no aprimoramento de processos didático-pedagógicos, como os desafios de representação do conhecimento. Contando histórias (storytelling) é possível criar uma ambiência multimídia representando uma estrutura reconhecível para auxiliar os estudantes no processo de reflexão, instigando a associação de ideias com experiências vividas de modo a estabelecer conexões que propiciam a aprendizagem. O projeto e-Tec Idiomas, cujo objetivo é o ensino de línguas na modalidade a distância, configura-se como relevante objeto de análise, pois utiliza-se do storytelling no meio digital como essência de seu processo de ensino-aprendizagem. Assim, este artigo busca analisar o storytelling como tecnologia educacional, observando fundamentos teóricos das narrativas, aproximando-os ao projeto e-Tec Idiomas com um olhar acerca do potencial do storytelling na representação do conhecimento, de modo a identificar as suas possibilidades como estratégia relevante na Educação a Distância.*

Palavras-chave: *Storytelling. e-Tec Idiomas. Representação do Conhecimento. Tecnologia Educacional. Educação a Distância.*

Abstract: *Narratives are historical communication instruments widely disseminated in the contemporary scenario, as well as the upgrowth of technologies. Those aspects converge to the educational scope as a strategy for improving didactic-pedagogical processes, like the challenges of knowledge representation. Storytelling can create a multimedia environment that represents a familiar structure to help students with the thought process, promoting the association of ideas with experiences in order to build connections that favor learning. The e-Tec Idiomas program, whose goal is language distance learning, appears as a relevant object for analysis given that storytelling in a digital environment is the foundation for its teaching-learning process. Therefore, this article aims to construe storytelling as an educational technology, studying the theoretical foundations of narratives and bringing them to the e-Tec Idiomas program, thus assessing the potential of storytelling in knowledge representation in order to identify its uses as a relevant strategy to distance education.*

Keywords: *Storytelling. e-Tec Idiomas. Knowledge Representation. Educational Technology. Distance Education.*

1. Instituto Federal Sul-rio-grandense; E-mail: contato@deboratavares.com
2. Instituto Federal Sul-rio-grandense; E-mail: luis.otoni@gmail.com

Introdução

O atual contexto em que vivemos é caracterizado pelo enraizamento contínuo de novas tecnologias que potencializam os meios de comunicação. O anseio com que buscamos e geramos novos dados e informações através dos mais diversos dispositivos é uma das características dominantes do cenário atual.

Junto à essencial potencialidade das tecnologias, nossa sociedade é largamente sujeita à necessidade inata do ser humano em comunicar-se, criar vínculos sociais. Desta forma, observa-se desde os primórdios a busca por formas de expressão, por maneiras de manifestarmos nosso entendimento de mundo.

Assim, define-se a arte de contar histórias; antes da existência de tecnologias e linguagens escritas de ampla difusão, segundo Miller (2008) narrar histórias teria sido a maneira de transmitir o conhecimento pelas gerações. Compartilhar histórias mostra-se infundável: da mitologia às atualizações de status nas redes sociais. Percebe-se, portanto, um comportamento social indefectível que nos atrai às histórias em suas diversas formas, sejam em filmes, livros, seriados, jogos, *blogs* ou em nossas conversas cotidianas.

Uma educação contextualizada converge à este contexto, pois demanda processos educativos condizentes ao cenário tecnológico em constante evolução, da mesma maneira em que beneficia-se de tecnologias educacionais - como o *storytelling* - que venham a atuar como estratégias para aprimorar tais processos didático-pedagógicos.

São muitos os desafios neste contexto educacional - especialmente no caso da Educação a Distância (EAD), que requer materiais capazes de proporcionar um ensino com qualidade, por meio de um método pedagógico condizente -, como a demanda por representar situações, processos, conceitos, conteúdos específicos de cada área do saber. Percebe-se, portanto, a necessidade de tecnologias educacionais em que haja real significância da contextualização do conteúdo, da ilustração de conceitos abstratos, onde tais necessidades se apresentem de maneira inteligível ao aluno, a fim de propiciar o aprendizado.

O *storytelling*, por seu cunho histórico e social, pode ser entendido como estratégia de significante potencial na

busca de soluções para as demandas de representação do conhecimento como tecnologia educacional. Tais desafios e demandas de representação dos saberes são contínuos, e estes evidenciam a relevância da investigação, compreensão e qualificação de estratégias que possam atuar neste cenário de emergentes potencialidades.

Sendo assim, este artigo apresenta uma reflexão acerca do *storytelling* como tecnologia educacional no que tange a representação do conhecimento na EAD. Será analisada a estratégia de *storytelling* no Projeto do e-Tec Idiomas Sem Fronteiras, que atende alunos de cursos superiores e técnicos, em um programa de âmbito nacional abarcado por um grupo de Institutos Federais, consistindo na criação de materiais para o ensino de idiomas na modalidade a distância.-

O e-Tec Idiomas faz uso do *storytelling* como recurso para a criação dos materiais didáticos, expressando narrativas de modo a representar o conteúdo formal do ensino de línguas através de uma série de episódios ilustrados e animados, com histórias que demonstram diversas situações, personagens e ações.-

Na observação do desenvolvimento dos episódios de *storytelling* do e-Tec Idiomas foi possível identificar que no processo ocorreram desafios na representação dos conteúdos, conferindo um potencial de aprofundamento do estudo das soluções propostas.

A pesquisa consistiu na análise das hipermídias do projeto, referente aos 18 episódios dos primeiros módulos do e-Tec Idiomas de língua inglesa, e também os 18 episódios do curso de espanhol. As análises das 36 hipermídias foram feitas em três etapas para a coleta dos dados e em mais duas etapas para a investigação destes de modo a identificar as estratégias de representação de conhecimento utilizadas e demais correlações entre os dados levantados.

Foram identificadas e sistematizadas estratégias tecnológicas utilizadas para solucionar as necessidades de representação do conhecimento nas hipermídias de *storytelling* do e-Tec Idiomas, de acordo com os tipos de demandas de representação abordadas, adaptando-os conforme as especificidades da tecnologia em questão.

Uma versão anterior deste artigo foi apresentada no I CIESUD - Congresso Internacional de Ensino Superior a Distância/ XII ESUD - Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, com o título de “O Projeto e-Tec Idiomas: Storytelling como Tecnologia Educacional para EAD” no ano de 2015, contendo os resultados parciais da pesquisa (TAVARES e RIBEIRO, 2015). Com a conclusão do estudo (TAVARES, 2016) o artigo foi expandido e traz novidades e aspectos norteadores para as equipes de design instrucional. Nesta nova versão o artigo discute, em uma seção específica de análise das hipermídias, as soluções tecnológicas adotadas na construção do Storytelling para atender as demandas de representação do conhecimento inerentes ao projeto e-Tec idiomas. Também o projeto e-Tec idiomas é apresentado, em detalhes aos leitores, para uma melhor apropriação deste projeto interinstitucional produzido para atender toda a Rede de Educação Profissional e Tecnológica (EPT) no Brasil.

Deste modo, este artigo apresenta o estudo do *storytelling* enquanto tecnologia educacional, e analisa os fundamentos teóricos das estruturas das narrativas para estabelecer um comparativo dos conceitos abordados, aproximando-os ao Projeto e-Tec Idiomas em um olhar acerca do potencial do *storytelling* na representação do conhecimento, a fim de identificar as possibilidades deste como tecnologia educacional relevante na Educação a Distância.

1 Storytelling

Contar histórias atua como um instrumento de comunicação de diversas maneiras – trazendo informação, entretenimento, propiciando o ensino e as relações sociais desde tempos imemoriais. É inerente ao ser humano buscar respostas para a nossa existência e aquilo que nos cerca; para tanto, criamos histórias.

O termo *storytelling*, cuja tradução é “contar histórias”, é relativamente novo, porém contar histórias é algo tão antigo quanto o nosso entendimento de civilização. Acredita-se que, desde os primórdios, existiriam contadores de histórias pré-históricos, que expressariam suas narrativas por desenhos nas paredes das cavernas e compartilhando-as com os demais ao redor de grandes fogueiras (MILLER, 2008). Não é possível afirmar se tais fogueiras existiam e o que acontecia ao redor delas, mas a verdade é que, independente deste cenário, o ato de contar histórias já era presente em

tempos muito antigos.

De acordo com Campbell (2008), os mitos seriam as primeiras formas de história conhecidas, utilizados por várias culturas como forma de explicar fenômenos naturais quando se desconheciam outras explicações, ou como maneira de exaltar rituais de passagens importantes para o contexto cultural dos povos.

Desta forma, a oportunidade de sistematizar e expressar ideias de modo a representar o conhecimento foi proporcionada pela arte de contar histórias. Nos tornamos, então, criadores e produtos de uma técnica eficiente de organização, expressão e difusão de nosso pensamento: a narrativa.

Os primeiros contadores de histórias possuíam apenas as palavras faladas à sua disposição; atualmente, com as tecnologias, o *storytelling* existe no real, presente em nosso discurso, adentra o virtual e percorre ambos simultaneamente, e devido à interatividade, é capaz de romper os limites tradicionais.

Com isto, tem-se o Digital *Storytelling* (DS), que segundo a Associação de Digital *Storytelling*, é a expressão moderna da antiga arte do *storytelling*, usado para compartilhar conhecimento, sabedoria e valores assumindo diferentes formas e enfim emergindo à tela do computador. Segundo Robin (2008), há diferentes definições para o termo, mas em geral todas circulam na ideia de que trata-se da combinação de contar histórias com as ferramentas multimídias englobando imagens, áudio e vídeo.

Independentemente de meio veiculado ou ferramentas adotadas, em toda história é necessária a criação de um enredo interessante, que cativa a audiência e a faça criar uma identificação com o mesmo, para que haja a expectativa de conhecer como a trama irá se desenvolver. Neste sentido, várias são as teorias e princípios de *storytelling* que buscam explicar o que é imprescindível em uma história, que elementos não podem faltar, o porquê eles são importantes e como se pode aprender a pensar para otimizar o *storytelling*.

Co-fundador do Centro de Digital *Storytelling* (CDS), Lambert (2010) junto à seus colaboradores criou os Sete Elementos do Digital *Storytelling*. Tais elementos não são passos sequenciais a serem seguidos, mas elementos que pretendem servir de guia durante o processo de criação de uma narrativa significativa.

São eles: Ponto de Vista, Questão Dramática, Conteúdo Emocional, Voz, Trilha Sonora, Economia de Recursos e Tempo. Os três primeiros elementos expostos são de natureza distinta dos demais: se relacionam com a estrutura da narrativa em si, buscando explicitar o objetivo, problema e situações que irão propiciar o engajamento; já os últimos concernem à especificidades mais técnicas de uma história digital, que não serão aprofundadas neste trabalho.

Por outro lado, James McSill, consultor literário, propõe que uma boa história deve abarcar seis diferentes etapas para gerar um enredo com alto potencial de engajamento da audiência. O autor explica que se basear em um modelo não significa reduzir ou limitar a escrita, mas sim “produzir ficção dentro de padrões de eficácia comprovada por milhares de romancistas durante centenas de anos” (MCSILL, 2013, p. 39).

O autor sugere como estrutura básica de uma história os seguintes elementos: Objetivo, Obstáculo(s), Desastre, Reflexão, Dilema e Decisão. Com o desenvolvimento da história, percorrendo tais etapas, amplia-se o nível de experiência emocional, chegando-se ao final com um personagem transformado pelas ações e situações vividas, propiciando uma espécie de recompensa à audiência que acompanhou e se identificou com a história (MCSILL, 2013).

Dando prosseguimento à investigação das principais propostas de sistematização do *storytelling*, passou-se a analisar os estudos de Joseph Campbell nesta área. Reconhecido especialmente por sua pesquisa em mitologia, com vários livros publicados, Campbell (2008) defende que existe uma única estrutura capaz de representar a jornada que os heróis mitológicos de diversas culturas percorrem em suas histórias, denominada por ele como a “Jornada do Herói”.

Amplamente utilizada por inúmeros autores, a Jornada do Herói considera experiências universais compartilhadas por pessoas ao redor do mundo, refletindo suas esperanças e medos, e, assim, podendo conectar-se profundamente com o público (MILLER, 2008).

Todavia, dados os aspectos das narrativas contemporâneas, Christopher Vogler, na época analista de roteiros da Disney, buscou interpretar a obra de Campbell e, com isto, relacionar suas ideias ao

storytelling contemporâneo, propondo uma estrutura da Jornada semelhante, porém adaptada aos roteiros das mídias modernas (cinema, TV, etc.). Chamando-a como a Jornada do Escritor, embora também conhecida como a Jornada do Herói, Vogler (2007) apresenta doze importantes etapas, que podem ser visualizadas na Figura 1.

As etapas da Jornada do Herói estão amplamente presentes em inúmeras narrativas imbuídas em nossa cultura, assim como os elementos propostos por McSill (2013) são facilmente identificados nas histórias que conhecemos. Vogler (2007) faz menção em sua obra à trama de Star Wars, visando à demonstrar as exatas conexões da história com as fases da Jornada, assim como busca destacar tais relações também com as narrativas do cinema, em filmes como Titanic, Pulp Fiction e Rei Leão. Assim, se corrobora com a compreensão de sistematizações como guia ao processo de criação de histórias, realçando a Jornada do Herói associada à histórias de ampla difusão e reconhecimento.

Seguindo as etapas da estrutura proposta, pode-se verificar, por exemplo, que a história tem início com a apresentação do protagonista em seu **mundo comum**, sua vida cotidiana, onde este irá receber um chamado à aventura. Tal etapa é evidenciada em Star Wars: Uma nova esperança, por exemplo, quando o personagem Luke Skywalker é apresentado como um jovem que reside com os tios em um ambiente calmo e deserto, enquanto o mesmo resguarda o desejo de deixar sua vida monótona e unir forças na luta contra o Império (VOGLER, 2007). Luke recebe seu **chamado à aventura** quando toma conhecimento de que a Princesa Leia foi raptada por Darth Vader.

Relutante, o protagonista **recusa o chamado**, porém, ao ser encorajado por um **mentor**, - no caso da narrativa de Star Wars, representado pelo personagem Obi-Wan que ensina as artes Jedi para que Luke possa enfrentar o Império, bem como lhe provê com itens imprescindíveis em sua jornada tais como o sabre de luz - ele atravessa o **primeiro limiar** e entra no mundo especial onde **testes, aliados e inimigos** o esperam.

Prosseguindo as etapas da Jornada do Herói, o protagonista se aproxima da **caverna oculta**, enfrentando uma **provação suprema**, triunfando sobre seus maiores medos e sendo **recompensado**. Em Star

Wars, tais etapas se evidenciam no momento em que a nave de Luke e seus aliados é sugada pela estação do Império, a Estrela da Morte, onde encontram-se a Princesa Leia e o inimigo, Darth Vader. Conforme Vogler (2007), toda história precisa de um momento crucial em que o herói ou seus objetivos estão em grande perigo.

Ao encontrar a Princesa, Luke, o herói em Star Wars, é capturado por uma criatura inimiga e a narrativa é suspendida acerca da tensão criada pela possibilidade do mesmo não ter sobrevivido. Logo, o herói aparece vitorioso após triunfar sobre seus inimigos, seus medos e a morte, resgatando a Princesa e adquirindo informações sobre como derrotar o inimigo Darth Vader.

Conforme as últimas etapas da Jornada do Herói, no **caminho de volta**, retornando ao seu mundo comum, o protagonista enfrenta mais obstáculos e sacrifícios, devendo derrotar definitivamente as forças que lhe ferem, experienciando uma **ressurreição** que o transforma (VOGLER, 2007). Luke e sua aliança, por sua vez, perdem o mentor Obi-Wan que se sacrifica para que estes possam escapar da Estrela da Morte, o mundo especial, para retornar ao mundo comum.

O momento da ressurreição ressalta-se quando Darth Vader persegue Luke Skywalker enquanto o mesmo persiste em tentar destruir a estação imperial. Vogler (2007) afirma que na história de Star Wars tais momentos de provação ocorrem de maneira constante, de modo que estas experiências vêm a transformar o protagonista gradualmente.

Assim, finalizando as etapas da Jornada, o herói faz o **retorno com o elixir** ao seu mundo, seu cotidiano, compartilhando suas experiências e quaisquer recompensas advindas de sua aventura, como na história de Star Wars, quando Luke retorna de sua aventura e pode compartilhar os ensinamentos valiosos que recebeu de seu mentor, ao lado de novos amigos e com o reconhecimento por salvar a Princesa e se tornar um símbolo de esperança em sua galáxia.

Tendo em vista o referencial teórico supracitado referentes às estruturas propostas por Lambert, McSill e Vogler concernentes à criação de histórias, buscou-se correlacionar as ideias, investigando intersecções entre as teorias (Figura 1).

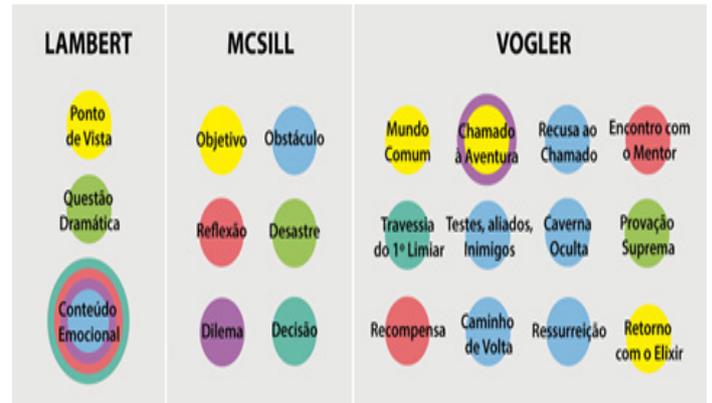


Figura 1 – Comparativo entre estruturas de *sorytelling*

Fonte: Elaboração própria

McSill (2013) propõe uma estrutura mais sucinta, enquanto a proposição de Vogler (2007) conta com um maior número de etapas, porém ambas com pontos bem definidos. Os elementos de natureza relativos à narrativa expostos por Lambert (2010) apresentam aspectos mais amplos, que se aproximam de várias etapas que compõem as demais estruturas.

Na Figura 1 pode-se visualizar tais entendimentos. Enquanto o primeiro elemento proposto por Lambert (2010), Ponto de Vista, fala sobre a noção de esclarecer o ponto principal da história, explicitando qual seria o seu propósito, correspondendo às características similares da etapa do Objetivo de McSill (2013), foi observado que ambas se relacionam com a proposição de Vogler (2007) para etapas como o Mundo Comum, Chamado à Aventura e Retorno com o Elixir.

Ademais, em vista da estrutura de McSill, pode-se verificar que a etapa seguinte, Obstáculo, que visa exprimir uma situação de conflito na narrativa, estabelece uma intersecção com o Conteúdo Emocional (na cor azul claro), dos elementos idealizados por Lambert, e com cinco etapas da Jornada do Herói de Vogler: Recusa ao chamado; Testes, Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Caminho de Volta e Ressurreição.

A Questão Dramática de Lambert (2010), que caracteriza uma situação/problema a ser resolvido, conferindo tensão à narrativa, tem o mesmo propósito que a etapa do Desastre (MCSILL, 2013) e Provação Suprema (VOGLER, 2007). O Desastre é o momento da história em que algo dá errado e a situação/problema se agrava; da mesma maneira, a Provação Suprema é o acontecimento central da história, em que os problemas

se evidenciam.

A etapa em que se evidenciam situações que se comunicam com a audiência da narrativa de maneira pessoal, utilizando-se de situações que transmitam empatia, medo, ansiedade, solidão, entre outros, é O Conteúdo Emocional (LAMBERT, 2010). Esta estabelece relações com várias etapas das demais estruturas analisadas, como pode-se visualizar na Figura 1. As demais etapas da estrutura de McSill (2013), Reflexão, Dilema e Decisão tangem a noção do Conteúdo Emocional (LAMBERT, 2010), ao mesmo tempo em que se relacionam com as etapas do Encontro com o Mentor e Recompensa, Chamado à Aventura e Travessia do Primeiro Limiar (VOGLER, 2007), respectivamente; tais etapas também se inserem na proposta do Conteúdo Emocional, visando à engajar a audiência.

Conforme ilustrado na Figura 1, pode-se entender que as etapas previstas pelos diferentes autores como momentos chave das narrativas apresentam intersecções, observando-se que, por vezes, uma etapa de uma das teorias exprime a mesma ideia que várias das etapas das demais. Ou seja, as estruturas de *storytelling* propostas pelos três diferentes autores apresentam diversos pontos de intersecção, cuja aproximação de conceitos exprime a relevância dos mesmos, evidenciando sua importância como determinantes de uma narrativa significativa.

É importante realçar o potencial do *storytelling* como ferramenta, como veículo, como meio de representação de informações e de formular pensamentos que visam a agregar valor à técnicas e atividades, e todas as suas possibilidades latentes que tornam-se cada vez mais evidentes aliadas em um universo informacional sujeito à mudanças.

2 *Storytelling* como Tecnologia Educacional

É natural que o *storytelling* se aproxime do âmbito educacional, âmbito notório da vida do ser humano, pois as narrativas e tecnologias se fazem essenciais no desenvolvimento social, cultural e econômico, expressando-se pelas inúmeras possibilidades de criação, interação e difusão de informações. A Tecnologia Educacional (TE), portanto, refere-se ao campo em que

a tecnologia está submetida aos objetivos educacionais, buscando propiciar, intermediar e aprimorar o processo de ensino e aprendizagem.

Um vasto campo de ferramentas, meios e técnicas estão inseridas no entendimento de TE, todas visando ao processo educativo; do tão utilizado giz, quadro, livros didáticos, mesmo as avaliações e planejamentos educacionais (OLIVEIRA, 1980), às novas tecnologias de informação, como computadores e *smartphones*, e um currículo que considere enfaticamente a importância da educação adequada à nossa era tecnológica, como afirma Quartiero (2007).

De acordo com Mazzi (1981), a TE costumava atuar como instrumento visando a atender as exigências da racionalidade e da eficiência. Sendo assim, o uso de instrumentos na educação se dava, inicialmente, como maneira de modernizar e tornar a educação mais objetiva. Entretanto, com a difusão dos meios de comunicação, da informática e o posterior surgimento das novas tecnologias de informação, o uso da TE torna-se mais amplo (MELO NETO, 2007).

O âmbito da TE compreende a introdução e organização de processos e recursos na área educacional, com o objetivo de facilitar o aprendizado e aprimorar o ensino (JANUSZEWSKI; MOLENDIA, 2008). Todas as ferramentas podem ser utilizadas como instrumentos educacionais, desde que avaliadas de modo a promover o aprendizado, de fato, significativo, crítico e reflexivo (MORAN, 1995).

Junto ao *storytelling*, o ato de compartilhar experiências desperta a introdução de diferentes perspectivas e o levantamento de novas questões, o que vem a potencializar o surgimento de novos pensamentos e reflexões. Ao invés de apenas expor uma questão aos educandos e solicitar uma reflexão acerca da mesma, com o *storytelling* pode-se criar uma ambiência multimídia que se conforma em uma estrutura reconhecível para auxiliar os estudantes no processo de reflexão, bem como de referir suas ideias à outras experiências que já tenham passado, estabelecendo uma conexão que propicia a aprendizagem significativa (GRAVESTOCK; JENKINS, 2009).

Ou seja, com o uso de narrativas é possível expressar e reconstruir pensamentos e visões que facilitam a exploração de diferentes maneiras de compreender os conhecimentos e limites do mundo que nos cerca de uma maneira mais eficiente (GARCIA-LORENZO, 2010).

Um dos constantes desafios no ensino a distância é a representação de conteúdos específicos que demandam materiais de difícil acesso ou que exijam um alto nível de abstração do aprendiz. Diversas TE podem colaborar neste processo, seja através de objetos de aprendizagem, de softwares e aplicativos educacionais ou mesmo com a apropriação de ferramentas online e informações disponíveis em diversos sites de distintas áreas. Com o *storytelling* no meio digital, por exemplo, é possível transmitir informações com a premissa engajadora de uma história e ilustrando visualmente com maior facilidade conhecimentos ora intangíveis: pode-se utilizar de todas as possibilidades hipermediáticas, como filmagens, áudios, ilustrações, interações e animações.

As demandas de representação do conhecimento no âmbito educacional se exprimem pela contingência de dados, processos, situações e conceitos muitas vezes complexos. Tais informações apresentam-se como um desafio de representação, por vezes exigindo um nível de abstração demasiadamente alto quando explicadas apenas textual ou verbalmente. Ou seja, o processo de ensino muitas vezes se depara com conhecimentos que precisam de uma representação além da textual como apoio ao processo de aprendizagem.

Sendo assim, precisa-se pensar na implementação de estratégias que sejam eficientes e eficazes na aprendizagem cada vez mais interligada às tecnologias de informação (CAETANO, 2014). É importante sistematizar maneiras de demonstrar tais conteúdos complexos e específicos, observando a existência de diferentes tipos de demandas de representação do conhecimento, de modo que se possa identificar o potencial das estratégias existentes em atuar buscando solucionar tais demandas – neste caso, o *storytelling*.

Caetano (2014) separa as principais demandas de representação do conhecimento nas seguintes

categorias:

Temporal: Explicar posições sequenciais ou relações causais no tempo. Mostrar progressão cronológica ou histórica; mudanças de relações, ações, movimentos e fluxos através do tempo; sucessão de eventos, ações e relações de causa.

Lógico: Explicar escalas, proporções, mudanças e organização de dados no espaço ou tempo. Organizar fatos e números para apresentação e interpretação; demonstrar combinação de partes que concorrem para um fim.

Funcional: Explicar posições e relações espaciais em uma locação física ou conceitual. Mostrar conjunto sequencial de ações que permitem atingir uma meta; interações passo a passo através do espaço e tempo;

Científico: Explicar eventos, sistemas, processos meteorológicos, elétricos, físicos, químicos, eletrônicos, mecânicos e afins. Mostrar detalhes observáveis, interna e externamente; detalhes de um ponto de vista não possível para o olho humano;

Natural: Explicar organismos, sistemas vivos, fenômenos biológicos, ambientais, ecológicos. Mostrar detalhes observáveis, interna e externamente; detalhes de um ponto de vista não possível para o olho humano;

Sociocultural: Explicar eventos, fatos, processos, sistema social, político, econômico, cultural. Mostrar detalhes da interação de seres humanos na sociedade; sucessão de eventos, ações e relações de causa.

Os diferentes tipos de demandas de representação a serem exploradas corroboram com a potencialidade do *storytelling* como tecnologia educacional em uma aproximação ao desafio constante da representação dos saberes. Neste sentido, com a compreensão das estruturas das narrativas - conforme o referencial teórico e o comparativo previamente apresentado – empreende-se um olhar sobre o *storytelling* como tecnologia educacional na EAD, em uma análise do Projeto e-Tec Idiomas.

3 Projeto e-Tec Idiomas

O Projeto e-Tec Idiomas Sem Fronteiras é um programa que oferece cursos de idiomas na modalidade a distância, com três cursos, inicialmente: espanhol, inglês e português para estrangeiros. O projeto tem origem dos recursos do Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (PRONATEC), através da rede e-Tec Brasil (ANJOS et al., 2012).

Trabalhando de forma colaborativa, um grupo de Institutos Federais produziu os materiais que compõem os cursos em um processo de trabalho e organização complexo, suscitando diversos desafios para as equipes envolvidas, cuja capacitação e experiência foram consideradas em benefício do desenvolvimento geral do projeto (ANJOS et al, 2012). A produção do material para os cursos do e-Tec Idiomas foi de responsabilidade dos Institutos Federais do Ceará, Rio Grande do Norte e, especialmente do Instituto Federal Sul-rio-grandense, que participou do processo nas fases de acompanhamento, design e validação dos cursos que compõem o projeto.

A criação dos argumentos e da maior parte dos diálogos e contextos comunicacionais do *storytelling* couberam a professores dos três institutos. Com designers gráficos, designers instrucionais, equipe de hipermídias, produções de áudio e vídeo, tecnologia da informação, revisores, ilustradores e etc., foi possível compor grupos capazes de atender a demanda da criação de histórias contextualizadas ao conteúdo da proposta do Programa e-Tec Idiomas, visando às narrativas complexas que ilustram diversas situações, personagens e ações.

Sendo assim, unindo os saberes dos profissionais envolvidos, foram desenvolvidos para cada curso do e-Tec Idiomas três módulos, que contam com cadernos temáticos para cada etapa, além do Guia do Estudante que contém orientações ao estudante a respeito da estrutura do curso e das aulas, bem como a disposição das diversas mídias.

Além dos cadernos de conteúdos, como se pode visualizar na Figura 2, também compõem o material versões digitais em HTML e PDF, atividades como *quizzes* e *puzzles* estruturadas no AVEA (Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem), infográficos,

vídeos, animações, hipermídias interativas.



Figura 2 – Descrição dos materiais didáticos do Projeto e-Tec Idiomas
Fonte: Anjos (2012)

Dessa maneira, para cada curso do e-Tec Idiomas foram desenvolvidos três módulos, que contam com cadernos temáticos para cada etapa. Também contam com o Guia do Estudante, que contém orientações a respeito da estrutura do curso e das aulas, bem como a disposição das diversas mídias. Também compõem o material as versões digitais, atividades como *quizzes* e *puzzles* estruturadas no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) Moodle, objetos de aprendizagem interativos, infográficos, vídeos e as animações de *storytelling*.

Como uma série ilustrada e animada, o *storytelling* do e-Tec Idiomas apresenta personagens e conta situações que compõem a narrativa que, por sua vez, visa à representar todo o conteúdo formal previsto para que o processo de ensino e aprendizagem gradualmente ocorra. É nesta perspectiva que se entende a relevância deste artigo, buscando identificar as estratégias de representação do conhecimento no *storytelling* desenvolvido para os cursos EAD de inglês e espanhol do e-Tec Idiomas.

A opção pelo *storytelling* ilustrado e animado para os cursos do e-Tec Idiomas é um recurso viável para EAD, especialmente no contexto brasileiro em função de fatores como direitos autorais, custos, recursos e flexibilidade. A representação do conhecimento nas histórias digitais se desenvolve por meio da estrutura de seu enredo, conforme os estudos de Lambert (2010), McSill (2013) e Vogler (2007), e por suas escolhas gráficas ou estéticas que devem adequar-se às informações que se deseja transmitir.

Neste caso, as histórias foram ilustradas com desenhos simplificados pelas equipes dos Institutos Federais, eliminando a necessidade de se utilizar fotografias de banco de imagens, ou vídeos, por exemplo, que implicaria em custos altos de compra de cessão de direitos. Da mesma forma, a produção de fotografias ou filmagens específicas para o *storytelling* do e-Tec Idiomas causaria a necessidade de profissionais especializados, equipamentos, estúdios e, ainda, por se tratar de histórias que ocorrem com os personagens viajando à outros países, faria-se necessária a representação de diversos lugares destes outros países, o que implicaria no deslocamento de equipes de produção e atuação para o exterior, inviabilizando o desenvolvimento do projeto.

A utilização de ilustrações estilizadas, simplificadas, também é interessante pela economia de recursos em comparação à filmagens de cenas reais, no que tange as especificidades da EAD. Sendo que nem sempre o acesso à internet fornecido pelas instituições públicas no decorrer de todo o território brasileiro pode ser de alta velocidade, a otimização da visualização dos vídeos com o *storytelling* animado é importante.

Em uma cena desenhada com planos e linhas e pouca variação de cores, por exemplo, ao contrário de uma filmagem de cenários reais que captura milhares de tons, somente objetos que necessitam de movimento na cena irão ser animados e renderizados em suas novas posições quadro a quadro, diminuindo a complexidade de renderização, tornando os vídeos finais mais leves (menor tamanho em bytes) e rápidos para a visualização online, bem como ocupando menos espaço nos DVDs que constituem um dos materiais dos cursos de inglês e espanhol (Figura 3).

Além disso, tendo em vista que a produção dos desenhos e animações foram feitas pelas próprias equipes, dispensando terceirizações, além de se ter maior controle e flexibilidade para adaptar as cenas conforme se descobrir mais eficiente, toda a experiência e o aprendizado com o processo de produção permanece junto à instituição. As equipes envolvidas adquiriram conhecimento acerca de roteiros, ilustrações, animações, propiciando que estes saberes sejam aplicados para outros cursos, na produção de outros materiais com base na experiência oriunda do *storytelling* do e-Tec Idiomas.

Dadas as escolhas empregadas em relação às mídias e aspectos funcionais e visuais do *storytelling* no e-Tec Idiomas, busca-se, então, analisar tais histórias com um olhar sobre as demandas de representação do conhecimento a fim de identificar como as narrativas foram desenvolvidas de modo a atender tais demandas.

Para o e-Tec Idiomas - Inglês, a criação das narrativas foi feita no estilo dos seriados americanos, onde um grupo de amigos de diferentes personalidades interage diariamente em diversas situações. O *storytelling* acontece de modo a representar a informação necessária delimitada pelo conteúdo pedagógico de língua estrangeira, e conta com cinco personagens principais, em especial a Rosa, estudante brasileira que viaja para os EUA para estudar.

Quanto ao curso de espanhol, são dois os personagens principais: Rita e Daniel, de personalidades opostas que se complementam e adicionam ao conteúdo emocional (LAMBERT, 2010) das histórias. Ambos embarcam juntos em uma viagem cheia de aventuras pela América Latina, onde passam por inúmeras situações específicas condizentes à trama da narrativa e que visam à suprir as demandas de representação do conteúdo do curso.

Analisando os episódios, diversas situações de distintas naturezas são identificadas nas histórias de ambos os cursos. Na primeira imagem da Figura 4, por exemplo, um recorte de uma das cenas do *storytelling* do curso de inglês mostra a personagem Rosa, envergonhada, pedindo informações à uma desconhecida sobre como chegar ao *pub* em que seus amigos se encontram,



Figura 3 – Materiais que compõem os cursos de espanhol e inglês do e-Tec Idiomas

enquanto na segunda cena, Rosa e seus amigos estão jogando basquete, quando Rosa acidentalmente esbarra em Carly.



Figura 4 – Demandas de representação Funcional e Temporal

Nas situações demonstradas pelas imagens da Figura 4 encontram-se exemplos de diferentes contextos da vida real, sendo a primeira uma situação comunicacional onde há dúvidas a respeito da localização de determinados lugares, e a outra uma cena de sucessões de eventos, que ocasionam um acidente. Tais situações relacionam-se, respectivamente, com as categorias previamente descritas como demandas do tipo **funcional** e **temporal** (CAETANO, 2014).

É importante mencionar que o tratamento visual dos personagens de acordo com cada situação corrobora com a demonstração de emoções específicas, que colaboram na representação de informações e podem acrescentar ao conteúdo emocional, parte importante de uma narrativa significativa, conforme Lambert (2010). No *storytelling* ilustrado e animado existem inúmeras maneiras didáticas e práticas de se representar vários tipos de informações. Na primeira cena da Figura 4, por exemplo, Rosa está envergonhada, o que é demonstrado pelo elemento rosado que adereça sua face.

Na Figura 5 encontra-se outro exemplo destas formas de representação, de acordo com uma estratégia utilizada pelas equipes para atender demandas específicas (**funcional** e **sociocultural**). No curso de espanhol, Rita e Daniel, em um de seus passeios, estão se aventurando por Assunção.

A primeira cena da Figura 5 mostra o cenário criado para a história representando uma rua da cidade. Para ilustrar este cenário foi necessária a utilização de serviços web como o Google Street View, que possibilita a visualização de imagens reais de vários lugares ao redor do mundo, onde pode-se pesquisar por imagens de ruas do Paraguai e representar os estilos arquitetônicos das casas, e o comércio, por exemplo, de forma similar ao cenário real. Tal fator corrobora com a verossimilhança do *storytelling* em geral. Da mesma maneira, utilizando-se de referências visuais reais, foi possível representar Macchu Pichu, conforme a segunda imagem da figura, no pôster do quarto de Daniel, e posteriormente um destino da viagem dos personagens.



Figura 5 – Demandas de representação Funcional e Sociocultural

Dando prosseguimento, na Figura 6, por exemplo, é possível visualizar mais cenas de natureza distinta representadas no curso de espanhol, onde os personagens vivenciam situações de comportamento social no hostel, assim como embarcam em um ônibus em Córdoba e precisam lidar com a diferença econômica e cultural.



Figura 6 – Demandas de representação Sociocultural e Temporal

Ambas as situações representadas aproximam-se das demandas de representação dos tipos: **temporal** – visto que apresentam mudanças de relações, ações e movimentos numa sucessão de eventos – e **sociocultural** – pois apresentam informações sobre um sistema social, econômico e cultural, com foco nas relações interpessoais.

Visando solucionar a demanda de representação **temporal**, que visa a mostrar progressões cronológicas e posições sequenciais ou causais no tempo, por exemplo, identificou-se o uso de animações de *fade in/fade out*, bem como mostrar por alguns segundos imagens do cenário, ambiente ou local em que a história se passa, de modo a realçar progressões cronológicas.

Quanto à demanda da categoria **funcional**, referente à posições espaciais, ou **sociocultural**, que abrange eventos ou sistemas sociais e culturais, por exemplo, uma estratégia adotada foi a de utilizar serviços online que disponibilizam mapas detalhados, depoimentos e registros fotográficos de lugares específicos em todo o mundo, conforme o exemplo mencionado do Google Street View. Assim, pode-se solucionar a necessidade de representar mais do que somente pontos no mapa, mas cidades e suas estruturas, arquitetura e cultura fidedignamente.

Com a pesquisa também foi possível verificar que as hipermídias de *storytelling* do e-Tec Idiomas de fato perpassam – de maneira adequada, com maior ou menor propriedade – pelos elementos considerados fundamentais a uma narrativa, conforme Lambert (2010), Vogler (2007) e McSill (2013). Em outras palavras, podem ser consideradas histórias cujo conteúdo tem potencial de despertar o interesse de uma audiência, ou mesmo, conforme McSill (2013), podem, realmente, ser consideradas histórias, pois contos desprovidos de obstáculos, dúvidas, reflexões e decisões não seriam, de fato, histórias.

4 Análise das Hipermídias de *Storytelling*

A análise dos episódios de *Storytelling* do e-tec Idiomas permitiu verificar as estratégias utilizadas, bem como traçar possibilidades para que a produção de futuros projetos possa usufruir destas informações, visando ao equilíbrio do lúdico e pedagógico, a fim de aprimorar a qualidade e eficiência do *storytelling* como TE.

Dessa forma, com a triangulação dos aspectos teóricos e dos dados levantados e analisados, foi possível identificar as estratégias de representação do conhecimento utilizadas no desenvolvimento do *storytelling* dos cursos de inglês e espanhol do e-Tec Idiomas, conforme o Quadro 1.

Quadro 1 - Relação das demandas de representação com as soluções tecnológicas identificadas no estudo de caso do e-Tec Idiomas Inglês e Espanhol.

Demandas de	Solução tecnológica
Temporal	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar animações de <i>fade in/out</i>; Mostrar, por alguns segundos, cenas de ambientes/cidade em que a história acontece; Mostrar o sol se pondo e a noite surgindo, ou vice versa; Mostrar cenas estáticas dos personagens realizando ações diversas
Lógico	Nenhuma demanda deste tipo foi identificada nas análises
Funcional	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar ilustrações fidedignas às características das localidades reais que precisam ser representadas; Mostrar informações geográficas precisas e pontos exatos em um mapa; Mostrar uma lista para representar um conjunto sequencial de ações
Científico	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar balões (recurso de HQs) e narração impessoal;
Natural	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar efeitos de tremulação dos elementos/ambiente; Utilizar ilustrações fidedignas às características das localidades reais que precisam ser representadas; Mostrar locais, comidas ou eventos típicos de regiões específicas e pessoas/decoração do cenário a caráter; Utilizar uma narração informativa junto a um panorama de determinado lugar
Perigo/Segurança	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar elementos clássicos de terror, ou que representam abandono/inospitalidade.

As soluções tecnológicas apresentadas são resultados dos esforços das equipes que trabalharam no desenvolvimento das hipermídias do e-Tec Idiomas, transformando em informação visual os roteiros de storytelling criados de acordo com as demandas do ensino de idiomas. Logo, estas análises buscaram depreender e apresentar tais estratégias adotadas para a representação das informações, a representação do conhecimento aliada à ideia do componente lúdico, do contar histórias. São inúmeros os saberes passíveis de representação sob o ponto de vista educacional, podendo eles ser categorizados, conforme o trabalho de Caetano (2014), e então aproximados às tecnologias educacionais. Abarcando tal estudo, buscou-se com estas análises a aproximação de tais categorias às hipermídias de *storytelling* ilustradas e animadas, apresentando no decorrer deste estudo de caso, adaptações das categorias mencionadas.

No estudo dos episódios dos primeiros módulos dos cursos de inglês e espanhol do e-Tec Idiomas, com relação aos tipos de demandas de representação, pode-se realizar a gradual identificação das estratégias adotadas visando a solucionar as questões relacionadas a cada demanda, resultando na informação aqui disposta e resumida no Quadro 1.

Além disso, cabe ressaltar a relevância da solução tecnológica que caracteriza o projeto e-Tec Idiomas como um todo: o *storytelling* apresentado através de ilustrações e animações, estratégia que propiciou a execução das histórias e representação dos conteúdos, ou seja, a resolução das demandas de representação do conhecimento.

A utilização das ilustrações e animações, no que tange a representação do conhecimento, colabora no desafio de demonstrar situações, contextos e conceitos de maneira mais fácil e evidente. Para transmitir uma informação do tipo **Funcional** ou **Sociocultural**, por exemplo, pode-se facilmente representar apenas o que importa na cena, removendo ruídos como trânsito, pessoas, sujeiras, propagandas ou quaisquer aspectos que normalmente estariam no cenário real, mas não agregam à história ou que, pelo contrário, tornam-se potenciais distrações.

Tal solução foi uma opção equilibrada entre dois possíveis extremos: a gravação de vídeos com atores reais, nas localidades mais adequadas, com falantes nativos, expressões ricas e o acesso direto à cultura local e a criação de ilustrações como história em quadrinhos, sem o potencial hipermidiático, apenas imagens e apoio textual.

A primeira opção apresenta-se como uma solução ideal, possivelmente desejada pelos educadores e criadores de conteúdo, porém, como explanado anteriormente, torna-se uma estratégia inviável pelos custos envolvidos. A segunda alternativa, o *storytelling* apresentado como textos acompanhados de ilustrações, é a solução mais simples e econômica, que facilitaria o trabalho da equipe de design na produção dos materiais didáticos.

Contudo, inserido entre ambas as possibilidades, o e-Tec Idiomas pode desenvolver mídias de tecnologia educacional prezando pelo fator engajante e lúdico do *storytelling* em conjunto com suas características hipermidiáticas ao mesmo tempo em que não exigiu um despendimento tão elevado de recursos.

Esta análise possibilitou identificar o *storytelling* como tecnologia educacional viável para a construção de materiais para a educação a distância. Nas instituições públicas brasileiras, equipes de produção de material didático deparam-se constantemente com o desafio de produzir materiais contextualizados com rapidez, baixo custo e equipes significativamente pequenas. Sendo assim, o *storytelling* pode ser visto como mais uma alternativa para o repertório de soluções criativas da educação a distância pública brasileira.

Considerações finais

Sendo a proposta de uma história narrar situações, descrever personagens, comunicar pensamentos e difundir informações, sua notória presença no diálogo cotidiano, nos livros, filmes ou jogos denota sua inevitável expressão social, motivadora e engajadora.

O *storytelling* inserido no meio educacional, na EAD, apresenta-se como uma estratégia promissora, visto seu caráter comunicacional, cerne do processo de ensino-aprendizagem. A educação suscita diversos

desafios, entre eles a complexidade em representar saberes específicos, ilustrar determinados conceitos de maneira inteligível aos alunos. Tal problemática faz-se presente especialmente no ensino a distância, que demanda bons materiais a fim de propiciar a educação com qualidade, através de um processo didático-pedagógico adequado.

Com o objetivo de compreender o potencial do *storytelling* como tecnologia educacional, atuando como estratégia na representação do conhecimento, foram delineados seus aspectos intrínsecos, em uma análise das estruturas de uma narrativa, resultando em um comparativo que ilustra as características de uma história significativa.

Um panorama de maior clareza acerca do *storytelling* foi alcançado, desta forma buscando compreendê-lo como instrumento na representação do conhecimento. Associando tais conceitos ao Projeto e-Tec Idiomas, em uma análise dos aspectos selecionados para o desenvolvimento dos materiais dos cursos de idiomas, bem como a aproximação das demandas de representação ao material das histórias animadas, pode-se identificar algumas soluções que colaboram com o potencial do *storytelling* como tecnologia educacional.

As histórias apresentadas por meio de ilustrações e animações digitais revelam-se como uma opção promissora para o uso de *storytelling* como tecnologia educacional em instituições públicas, tendo em vista o quesito da produção de material didático. Este método configura-se como uma opção relevante por seu desenvolvimento menos custoso, de maior flexibilidade e adequação aos ambientes de aprendizagem virtual, assim como por seu potencial em agregar à profissionalização das equipes produtoras dentro dos institutos, viabilizando a aplicação do conhecimento em diferentes projetos. Logo, observa-se indícios de que o *storytelling* é uma saída viável para ser adotada pelas instituições públicas.

Portanto, este trabalho denota o potencial do *storytelling* como tecnologia educacional, aliado ao desafio da representação do conhecimento e traça caminhos para que futuros trabalhos deem continuidade à pesquisa acerca do *storytelling* como estratégia no processo didático-pedagógico, ampliando o entendimento de suas possibilidades e colaborando na difusão de uma

ferramenta útil para setores de criação de materiais didáticos e suas equipes multidisciplinares na EAD.

Referências

ANJOS, Mauro Hallal et al. A produção de material didático para o programa e-tec idiomas sem fronteiras. In: JORNADA HISPÂNICA E II INTERNACIONAL DO IFRN, 5., 2012, Natal. Diáspora e diálogos interculturais, *Anais...* 2012.

CAETANO, Lélia. *Referencial para design de infográficos digitais aplicáveis na educação profissional e tecnológica*. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-graduação em Educação, Instituto Federal Sul-rio-grandense, Pelotas, 2014. Disponível em: <http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos_sql_hom81/000011/00001140.pdf>. Acesso em: 16 out. 2016.

CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. California: New World, 2008.

GARCIA-LORENZO, L. Framing uncertainty: Narratives, change and digital technologies. *Social Science Information*, v.49, p. 329-350, 2010.

GRAVESTOCK, Phil; JENKINS, Martin. Digital storytelling and its pedagogical impact. In: MAYES, T. et al. *Transforming higher education through technology-enhanced learning*. York: The Higher Education Academy, 2009. p. 249-265.

JANUSZEWSKI, A.; MOLENDÁ, M. *Educational technology: a definition with commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008.

LAMBERT, Joe. *The Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press, 2010.

MAZZI, Ângela R. Tecnologia Educacional: pressupostos de uma abordagem crítica. *Tecnologia Educacional*. Rio de Janeiro, v.10, n.39, p. 25-29, mar/abr. 1981.

MCSILL, James. *Cinco lições de Storytelling: fatos, ficção e fantasia*. São Paulo: DVS Editora, 2013.

MELO NETO, José A. de. *Tecnologia educacional: formação de professores no labirinto de ciberespaço*. Rio de Janeiro: MEMVAVMEM, 2007.

MILLER, Carolyn. *Digital Storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. Focal Press, 2008.

MORAN, José M. Novas tecnologias e o reencantamento do mundo. *Tecnologia Educacional*, Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, p.24-26, set/out. 1995.

OLIVEIRA, João B. A. e. Tecnologia educacional no Brasil. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 33, p.61-69, maio 1980.

QUARTIERO, Elisa M. *Da Máquina de Ensinar à Máquina de Aprender: Pesquisas em Tecnologia Educacional*. Vertentes, São João del Rei, v. 29, p.51-62, 2007.

ROBIN, Bernard. *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom*. *Theory Into Practice*, Ohio, v. 47, p.220-228, 2008.

TAVARES, Débora P. *O Storytelling como Estratégia na Representação do Conhecimento: Estudo de Caso das Hipermídias do Projeto e-Tec Idiomas*. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-graduação em Educação, Instituto Federal Sul-riograndense, Pelotas, 2016. Disponível em: <http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos_sql_hom81/000024/0000248e.pdf>. Acesso em: 16 out. 2016.

TAVARES, Débora P.; RIBEIRO, Luis O. M. O projeto e-Tec Idiomas: Storytelling como tecnologia educacional para EAD. In: I CIESUD - Congresso Internacional de Ensino Superior a Distância / XII ESUD - Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2015, Salvador: UNEAD - UNEB, *Anais...* 2015. v. 1. p. 332-346.

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*. Michael Wiese Productions, 2007.