



A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS E A PRODUÇÃO DE DIGITAL STORYTELLING NO ENSINO SUPERIOR

Geovanna dos Passos (1), Sandra Dias da Luz (2), Dulce Márcia Cruz (3)

Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, geovannapassos@live.com, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, sandraluz.pmf@gmail.com, Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, dulce.marcia@gmail.com

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar como foi utilizada a metodologia do *Digital Storytelling* na realização de um vídeo como produto de uma das atividades propostas no semestre de um curso de Pedagogia. A relevância deste estudo caminha no sentido de estabelecer aproximações entre o futuro docente na sua etapa de formação, com a utilização das mídias nas práticas pedagógicas. A atividade, que resultou nos vídeos individuais produzidos pelas (os) acadêmicas (os), mostrou como se deram as apropriações dos recursos audiovisuais digitais editando imagem e som e enviando para o YouTube de forma significativa. Sendo assim, este estudo convida o leitor a desenvolver uma reflexão para professores que queiram trabalhar a inclusão/inserção das mídias nas suas práticas pedagógicas cotidianas com seus estudantes.

Palavras-chave: Digital Storytelling, letramentos, produção audiovisual.

INTRODUÇÃO

*Talvez nada seja mais humano do
que dividir histórias, seja ao pé do fogo
ou em “nuvem”, por assim dizer.
(JENKINS, 2014, p. 25)*

Desde os tempos mais remotos o homem, pela sua racionalidade e capacidade superior de comunicação, apresenta a necessidade inerente em contar histórias, sejam elas por meio da fala passada aos descendentes ou da escrita. É por meio de narrativas e do auxílio de símbolos e códigos que uma cultura segue se disseminando. Tais afirmativas são encontradas nos estudos em linguística ou história, que buscam compreender a evolução dos sistemas de comunicação do homem. De outro lado, essa necessidade narrativa acompanha a evolução tecnológica, como se pode ver, por exemplo, no modo como os povos da antiguidade como os egípcios registravam ou contavam as suas histórias através de hieróglifos esculpido em pedra ou desenhados em papiro, ilustrado nas imagens a seguir.

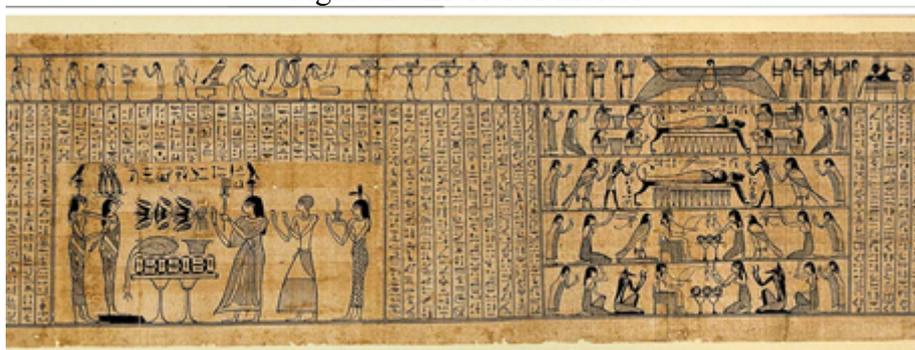


Figura 1 – Hieróglifo esculpido em pedra



Fonte: Museu Penn¹

Figura 2 - Livro dos mortos



Fonte: Museu Egípcio de Berlim²

A transmissão de histórias contadas pelo homem sofreu mudanças e alterações graças aos avanços da tecnologia. No século XXI podemos contar as nossas histórias desde o contato face a face e a produção e compartilhamento de histórias por meio digital como, por exemplo, gravar episódios que consideramos importantes em nossas vidas em um vídeo de um minuto no *Snapchat*³ e compartilhar com os nossos seguidores. É neste contexto da Cultura da Convergência que surge o conceito da *Digital Storytelling* que, grosso modo, consiste na prática de narrar histórias utilizando recursos digitais, dentre eles o computador e a internet.

¹Disponível em <<http://penn.museum/collections/object/304146>> acesso em 10 ago. 2016.

²Disponível em <http://www.egyptian-museum-berlin.com/c31.php#q_papyrneferini_p10477_01.jpg> Acesso em 10 ago. 2016

³O *Snapchat* é um aplicativo para *dispositivo móvel* que permite a gravação o registro fotográfico de imagem em tempo real com a duração de um minuto de execução. O conteúdo compartilhado é armazenado do aparelho do usuário que compartilha o arquivo e, após o período de aproximadamente 24 horas é deletado do servidor não permitindo que seja visualizado pelos seguidores. O aplicativo pode ser (Texto elaborado pelas autoras) baixado pela *Play Store* ou pelo site <https://www.snapchat.com/l/pt-br/>.



Como aporte teórico trazemos as contribuições de Joe Lambert a fim de compreender a definição da *Digital Storytelling* (DS); Almeida e Valente (2012) que delinea os percursos metodológicos que podem ser utilizados na produção da DS e o conceito de letramento e de eventos de letramento proposto por Buckingham (2010).

Para este trabalho refletimos sobre como a metodologia da *Digital Storytelling* contribuiu no processo de formação das (os) acadêmicas (os), no que tange ao planejamento e à realização das práticas pedagógicas a serem utilizadas futuramente no exercício da profissão. A atividade resultou na produção de 10 vídeos de narrativas digitais que serviram de objeto de estudo para as reflexões que serão feitas a seguir.

REFERENCIAL TEÓRICO

As narrativas digitais, aqui entendidas como sinônimo de Digital Storytelling (DS), têm suas origens na década de 1990 com o co-fundador do *Center de Digital Storytelling*, Joe Lambert e Daniel Meadows. Esta modalidade narrativa utiliza uma mescla de elementos textuais, visuais e sonoros, ou seja, a narrativa, que pode ser construída ou produzida a partir da compilação da gravação de áudio, imagens em movimento e fotos para fins diversos tais como terapêuticos, socializador culturais e educacionais.

No que se refere à Educação, as narrativas digitais vêm sendo utilizadas como elemento que revela o conhecimento prévio do estudante sobre determinada temática e suas estratégias de aprendizagem. Assim como trazem Hack e Guedes: “o intuito é refletir sobre as características necessárias para se desenvolver uma experiência contextualizada com curtas histórias audiovisuais pessoais no processo de aprendizagem de adultos” (2013, p. 10). Tal perspectiva oportuniza ao docente desenvolver metodologias específicas a cada indivíduo.

Robin (2016) recomenda que quando utilizada em contextos educacionais, a DS deve ter uma duração de, aproximadamente 2 a 10 minutos o que torna as apresentações breves, sintéticas e dinâmicas o que, por outro lado, impede o cansaço dos espectadores.

Para Robin (2016), a produção de DS por parte dos estudantes pode gerar o interesse, atenção e motivação em sala de aula, uma vez que os usos de mídias digitais fazem parte de sua construção. Numa sociedade cada vez mais imersa na Cultura Digital em que os conhecimentos está descentrado do professor e da escola, apresentando-se em formatos multimodais, a simples presença de metodologias como a *Digital Storytelling* abre o debate sobre como e quais conteúdos estão (ou



deveriam estar) em pauta atualmente. Segundo Cruz (2016), sua prática representa mais que o acesso às mídias, é parte da luta para que a cultura digital seja valorizada tanto quanto a cultura letrada no espaço escolar. Isso porque,

No campo acadêmico, onde os gêneros escritos predominam, incentivar a comunicação e a expressão através do som, da imagem, da hipermídia, do lúcido e dos diversos modos em construção das mídias da convergência parece ainda um terreno distante de ser conquistado totalmente (CRUZ, 2016, p.15-16).

Portanto, como propõe a Mídia-Educação (BELLONI, 2005), ensinar *com* a Mídia, é fundamental para iniciarmos o diálogo, mas por si só não é o suficiente. Se faz necessário imergir através de outros dois princípios: letramento digital e a integração ao currículo.

A abordagem *sobre* a mídia é letrar o estudante para que ele compreenda como funcionam os símbolos e os códigos na Cultura Digital, dispersos entre som, vídeo, imagens, figuras e emoticons que traduzem as formas de pensar, ser, agir e participar em sociedade e que demarcam a identidade geracional, comunicando a tradição cultural em que vivemos. Assim só é possível aprender sobre estes conteúdos, fazendo-os, conduzindo os estudantes a um papel ativo, de produtores de conteúdo em formato digital, o que nos leva à abordagem *através* das mídias.

Esse uso das mídias na sala de aula através da DS pode ser entendido como um evento de letramento. Para que ele possa se concretizar, o Center for Digital Storytelling (CDS) desenvolveu uma metodologia de contar histórias em formato digital que compreendem sete elementos a serem considerados para sua produção (ROBIN, 2016):

1. **Ponto de vista:** deve apresentar a perspectiva do autor na narrativa;
2. **A questão dramática:** a problemática que deve ser respondida pela narrativa;
3. **Conteúdo emocional:** a expressividade do narrador dará vida à história;
4. **A presença da voz:** a voz do produtor do vídeo personaliza a história e potencializa a compreensão do contexto;
5. **Poder da trilha sonora:** os sons reforçam as emoções produzidas pela narrativa enriquecendo a história;
6. **Economia:** o tempo reduzido do vídeo deste tipo de narrativa deve ser suficiente para contar a história sem sobrecarregar o espectador; e,
7. **Ritmo:** é o tempo de decurso da história, podendo ser mais lento ou rápido.



Robin (2016) defende a ideia de que a narrativa digital quando utilizada pelos estudantes cria uma base sólida para os diferentes tipos de letramento que contemplam: a capacidade de se comunicar ao discutir variadas questões, reunir informações e buscar ajuda em diferentes meios; capacidade de ler, interpretar, responder e contextualizar mensagens de uma perspectiva global; habilidade para compreender, produzir e se comunicar por meio de imagens; habilidade de usar os computadores e outras tecnologias para melhorar a aprendizagem, a produtividade e o desempenho; e, a capacidade de encontrar, avaliar e sintetizar informações.

Buckingham (2010) estende a abordagem do que seria o letramento em tempos de Cultura Digital levantando quatro aspectos conceituais: representação, língua, produção e audiência. A representação envolve o conjunto de valores que estão em voga na mídia e as questões de como interpretar os diferentes pontos de vista sobre. A língua é compreendida por ele como a decodificação de signos digitais. A produção remete ao saber fazer como um processo de consciência do conteúdo não explícito na mídia. Por último, o autor define a audiência como sendo a reflexão sobre como nos tornamos leitor e usuário da mídia.

No contexto da educação midiática, o objetivo não é inicialmente o de desenvolver habilidades técnicas, nem promover a autoexpressão, mas estimular uma compreensão mais sistemática de como funciona a mídia e daí promover formas mais reflexivas de usá-la. Neste sentido, a educação midiática contesta o uso instrumental da tecnologia como auxílio pedagógico transparente ou neutro. Na verdade, essas ferramentas digitais podem habilitar os alunos a conceituar a atividade de produção de forma muito mais eficiente do que era possível com a mídia analógica. Quando, por exemplo, passa-se à produção de vídeos, a tecnologia digital pode tornar claros e visíveis alguns aspectos fundamentais do processo de produção que com frequência permanecem ocultos quando se usam tecnologias analógicas (BUCKINGHAM, 2010, p. 52).

Aplicando o que diz este autor para a produção de DS a representação está expressa na defesa do ponto de vista do narrador, a língua pode ser analisada no enredo, na emoção transmitida pela narrativa, utilizando como recursos a voz e a trilha sonora, a produção como o ato de selecionar, manipular, cortar e copiar, e a audiência como uma reflexão crítica ao assistir coletivamente as produções, compartilhar a experiência dos bastidores e verificar as possibilidades de edições de acordo com a intencionalidade do narrador.

A sistematização da cultura através de narrativas repercute no ensino como o currículo oculto, definido pelas relações afetivas e não expressas nos conteúdos tradicionalmente trabalhados em determinada área. A integração das mídias ou Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) ao currículo de maneira que flexibilize a prática pedagógica, reconfigurando os tempos e os espaços dos saberes, é o que Almeida e Valente definem como WebCurrículo.



Neste sentido, ao se referir à integração curricular das TDIC, Almeida (2010), Almeida e Valente (2012) destacam a concepção de web currículo como a relação que envolve distintas linguagens e sistemas de signos mobilizados na prática social midiaticizada pelas TDIC, e configurados de acordo com as propriedades e funcionalidades intrínsecas das tecnologias e mídias digitais, que suportam e estruturam os modos de produção do currículo, sendo este produtor de transformações e reconfigurações das TDIC (ALMEIDA, VALENTE, 2012, p. 61).

O WebCurrículo é o desenvolvimento das práticas sociais de letramento digital às práticas da cultura escolar. Adaptado ao nosso problema, pode-se dizer que é *através* da integração das TDIC ao currículo que práticas como a DS permitem sair da negação absoluta do uso das mídias na educação, como também do extremo da tecnologia como encantamento ou ainda de seu uso instrumental, neutro em busca de outra concepção em que se insira como pertencente à cultura contemporânea e elemento reestruturador do pensamento, por consequência dos processos de aprendizagem e de ensino.

METODOLOGIA

A disciplina de Comunicação e Educação é parte obrigatória do currículo da Pedagogia na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC. Sua carga horária é de 72 horas/aula distribuídas em 4 créditos semanais, com 18 aulas durante um semestre. No período estudado, foram ao todo 15 participantes matriculadas (os) dentre elas, 13 do sexo feminino e 2 masculino.

A ementa da disciplina contempla a exposição das mídias e das suas diferentes linguagens e usos, sobretudo aqueles que envolvem a educação. As atividades propostas que serão narradas a seguir desafiaram as (os) acadêmicas (os) a consumirem e a produzirem conteúdos de mídia com a utilização de diferentes meios. As tarefas requeriam ainda a auto-reflexão crítica da utilização dos recursos utilizados nas suas práticas como docente.

Ao todo na disciplina foram solicitadas a elaboração de 17 atividades, dentre elas a produção de uma *Digital Storytelling (DS)*. Após a apresentação da proposta em sala de aula, o trabalho realizado online pelos estudantes foi colocado como tarefa no ambiente virtual de ensino e aprendizagem (Moodle) e que consistia na realização de um produto audiovisual a partir da metodologia DS e deveria seguir os seguintes passos:

- Publicar o roteiro do vídeo no Moodle da disciplina presencial;
- Ler as dicas de elaboração de um roteiro;
- Fórum de publicação - discutir e produzir as narrativas digitais;



- Ler a instruções do material em PowerPoint - Digital Storytelling;
- Assistir dois vídeos com exemplos de DS fornecidos pelas professoras;
- Assistir aos vídeos: a jornada do herói e Eduardo e Mônica; e,
- Publicar no Moodle o vídeo contendo a Digital Storytelling produzida.

Na busca por compreender como os indivíduos deste grupo pesquisado constroem as suas DS, utiliza-se neste artigo a abordagem qualitativa e interpretativa (BASTOS; BIAR; 2015) acerca das produções audiovisuais produzidas a fim de compreender se os estudantes conseguem desenvolver práticas de letramento digital e, ainda ampliar seu repertório narrativo nos múltiplos olhares compartilhados para o mesmo acontecimento: a Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis ocorrida de 01 a 08 de julho de 2016, no cinema do Centro Integrado de Cultura - CIC, em Florianópolis/SC.

Descrição da experiência

A produção da *Digital Storytelling* já estava contemplada no planejamento docente, bem como a discussão acerca da mídia de massa Cinema. Na oportunidade acontecia na cidade uma exposição comemorativa da Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis que completou 15 anos em 2016. A exposição estava disponível no Centro Integrado de Cultura (CIC), no espaço denominado Museu da Imagem e do Som - MIS. Foi solicitado que os estudantes realizassem uma pesquisa prévia e com possível visitação à exposição comemorativa da Mostra, um mês antes do evento. Como produto da atividade as (os) acadêmicas (os) deveriam realizar uma síntese e posterior socialização da experiência no ambiente de aprendizagem Moodle⁴, este trabalho deveria ser apresentado em forma de relato em texto com inserção de imagens.

Na sequência ocorreu a possibilidade da diretora e idealizadora da Mostra Luiza Lins participar de uma das aulas abordando temáticas relacionadas ao evento como Cinema e infância, formação de expectadores críticos de audiovisual e protagonismo infantil. Luiza, gentilmente convidou a turma para a exibição de abertura planejada especialmente para educadores. Com entusiasmo as alunas e os alunos propuseram à professora que a atividade fosse realizada *in loco*. O aceite da docente veio com a orientação que os mesmos fizessem um planejamento prévio da ação e

⁴O Moodle é o espaço virtual de aprendizagem muito utilizado na disciplina presencial como forma de interação entre os estudantes x estudantes e estudantes x professora.



registrassem através de áudio, vídeo, imagem e escrita tudo que vivenciassem durante a saída de estudo.

Figura 3 - Imagem da turma Pedagogia 2016/1 com a idealizadora da Mostra Luiza Lins



Fonte: arquivo próprio

A visita à Mostra de Cinema ocorreu uma semana após o encontro na UFSC com a idealizadora e organizadora do evento Luiza Lins. Esta visita foi organizada pela professora e pela estagiária de docência que se reuniram com o grupo de estudantes no CIC e aproveitaram o momento para dirimir as dúvidas referentes à metodologia DS. Na sessão aberta apenas para educadores foram exibidos dois curtas “A saudade que terei” e “Entre gerações”, ambientados em escolas particular e pública, respectivamente, com turmas do último ano do Ensino Fundamental, sendo que os atores estavam presentes na sessão para a roda de conversa que aconteceu logo após a exibição dos curtas.

Na aula seguinte foram discutidas as suas impressões sobre os filmes, a explicação sobre o roteiro, a jornada do herói e dicas de como fazer um bom filme, seguido pela partilha de informação de quais aplicativos e programas poderiam ser utilizados na produção e publicação, sendo que todos deveriam postar no Moodle a produção que foi desenvolvida individualmente. O monitor da disciplina, bem como a estagiária de docência, se prontificou a ajudar na produção e nas dúvidas, mas apenas uma estudante procurou auxílio.

RESULTADOS



No ambiente de aprendizagem identificamos dez publicações entre vídeos e *links* de acesso a postagens no YouTube.

Em todas as publicações os estudantes expõem seus pontos de vista a partir das experiências provindas da visita à Mostra, por outro lado a criação do enredo não responde, necessariamente, à questão dramática e tampouco demonstra preocupação com o conteúdo emocional. No que se refere à voz, apenas metade dos curtas apresentam este recurso na narração, já na trilha sonora nove produções utilizam músicas para contar a história. O tempo de duração da DS foi respeitado por todos os autores ficando entre dois minutos e seis minutos aproximadamente. O ritmo, ou tempo em que decorre a narração, foi bastante variado de uma produção para outra. Em alguns curtas o único tempo é o da própria sessão, outros começam desde a aula na universidade e outras duas produções relacionam gostos pessoais como a poesia e viagens.

Em aula foram vistos todos os filmes e cada estudante narrou a sua experiência de produzir, relatando o percurso, as dificuldades, as certezas e dividindo com os demais presentes suas aprendizagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O planejamento inicial em desenvolver uma narrativa digital utilizando como metodologia a *Digital Storytelling* seguindo os sete elementos trazidos por Robin (2016) para garantir o acesso, ampliar os letramentos e integrar as TDIC ao currículo (BELLONI, 2005) torna a comunicação e o interesse dos estudantes o próprio processo pedagógico (FREIRE, 2013). O professor deixa de ser o centro do processo e passa ser um mediador entre as tecnologias e os sujeitos. Numa postura dialógica de educação, a descentralização da comunicação acontece com o empoderamento dos estudantes frente ao seu processo de ensino-aprendizagem.

Contudo, ao desenvolver tal metodologia percebe-se que os estudantes de licenciatura, futuros docentes, muitos oriundos de uma geração que já nasceu à luz da internet revelam dificuldades em se tornar produtores de mídias. Dos 15 estudantes envolvidos, 10 conseguiram realizar a atividade e mesmo assim relataram dificuldades e/ou não conseguiram fazer o que planejaram, a exemplo do som ou a falta de um roteiro que contemplasse a emoção de uma narrativa.

Apesar de todas as publicações conterem distintos elementos multimodais, a forte presença de legendas revela que os estudantes ainda precisam do aporte escrito para desenvolver as suas ideias. Por outro lado, o fato de todas as produções terem como resultado vídeos editados no



programa MovieMaker e publicados na plataforma de compartilhamento de vídeos YouTube demonstram que a socialização de saberes em grupo fortalece as práticas deixando o usuário mais seguro para utilizar determinado recurso.

Outra conclusão latente é a importância de se investir em letramento digitais na perspectiva de Buckingham (2010) abordando desde os primeiros contatos com o Ensino a representação, a língua, a produção e a audiência como elementos essenciais da Cultura Digital.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. VALENTE, José A. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais.** In Currículo sem Fronteiras, v. 12, n.3, p. 57-82 set./dez. 2012 Disponível em <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>> Acesso em 25 jun 2015

BASTOS, Liliana C. BIAR, Liana de A. **Análise de narrativas e práticas de entendimento da vida social.** DELTA, 31-especial, 2015 p. 97-126 Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/delta/v31nspe/1678-460X-delta-31-spe-00097.pdf>>. Acesso em 14 ago 2016

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação?** 2 ed. Campinas, Editores Associados: 2005.

BUCKINGHAM, David. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização.** Edu. Real. Porto Alegre, v. 3, n.3, p. 37-58 set./dez., 2010 Disponível em: <http://ufrgs.br/edu_realidade> Acesso em 17 nov 2015

CRUZ, Dulce Márcia. **Letramentos, práticas pedagógicas e formação de professores para as mídias: reflexões sobre a relação entre a cultura digital e a universidade.** In: Educação a Distância, Qualidade e Convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. MILL, Daniel; REALI, Aline (Orgs.). EdUFSCar, São Carlos, SP, 2016 (no prelo).

FREIRE, Paulo. **Extensão ou Comunicação?** 16. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013

HACK, Josias Ricardo. GUEDES, Olga. **Digital Storytelling, Educação Superior e Literacia Digital.** Roteiro, Joaçaba, v.38, n.1, p 0-32, jan/jul. 2013 Disponível em <www.editora.unoesc.edu.br> Acesso em 18 mar 2016

JENKINS, Henry. **Cultura da Conexão: criando valor e significado da mídia propagável.** São Paulo: Aleph, 2014.

ROBIN, Bernard. **Educational Uses of Digital Storytelling.** University of Houston College of Education. Disponível em: <<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>>. Acesso em: 10 ago. 2016.