UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE IMPERATRIZ
CURSO DE PEDAGOGIA

MARINA RODRIGUES DA SILVA LOPES

As potencialidades de aprendizagem na construção de Digital Storytelling sobre Histórias e Cultura de Imperatriz/MA

IMPERATRIZ
2023

MARINA RODRIGUES DA SILVA LOPES

As potencialidades de aprendizagem na construção de Digital Storytelling sobre Histórias e Cultura de Imperatriz/MA

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Centro de Ciências de Imperatriz – CCIm, para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

ORIENTADORA: Prof.ª Dr.ª Késsia Mileny de Paulo Moura.

IMPERATRIZ
2023

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Lopes, Marina Rodrigues da Silva.
As potencialidades de aprendizagem na construção de Digital Storytelling sobre Histórias e Cultura de Imperatriz/MA / Marina Rodrigues da Silva Lopes. - 2023.
49 f.

Orientador(a): Késsia Mileny de Paulo Moura.
Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão, Imperatriz/MA, 2023.

1. Aprendizagem. 2. Digital Storytelling. 3. Metodologias ativas. I. Moura, Késsia Mileny de Paulo. II. Título.

MARINA RODRIGUES DA SILVA LOPES

As potencialidades de aprendizagem na construção de Digital Storytelling sobre Histórias e Cultura de Imperatriz/MA

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão – UFMA, Centro de Ciências de Imperatriz – CCIm, para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Data da defesa:

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Késsia Mileny de Paulo Moura (Orientadora)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

_____

Prof. Dr. José Edilmar de Sousa (1º examinador)
Universidade Federal do Maranhão

_____

Prof.ª Dr.ª Herli de Sousa Carvalho (2º examinadora)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA

Imperatriz/MA
2023

Aos meus pais e irmãos por todo apoio ao longo desta jornada. A minha avó, dona Marina (In memoriam), por seu amor, carinho e cuidado.

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me conduzido e sustentado em todas as adversidades que surgiram ao logo da caminhada.

Aos meus pais, Antônio Fernandes e Maria da Conceição pela paciência, parceria, força e motivação para que a finalização desta etapa se tornasse uma realidade.

Aos meus irmão Paulo Henrique Silva Lopes, e Thiago da Silva, pelo incentivo e motivação.

Aos meus amigos de graduação, que se tornaram irmãos, Isabela Garcias Barreto Silva, Crizante Simão de Almeida e Millena Silva Oliveira, agradeço pela amizade ao logo dos anos, pela parceria, cuidado e motivação. Vocês foram fundamentais durante a jornada acadêmica e são especiais em minha vida.

A minha querida turma, que turma especial! Agradeço por toda união ao longo os anos, respeito e troca de conhecimento.

A minha querida orientadora Profª. Dra. Késsia Mileny de Paulo Moura, por toda paciência, cuidado, atenção e carinho ao orientar, por toda troca de experiências, disponibilidade de tempo e compreensão. Muitíssimo obrigada!

Aos meus queridos professores José Batista de Oliveira (In memoria), Francisco de Assis de Carvalho Almada, Erivanio da Silva Carvalho, Marcos Fabio de Belo Matos, Marileia Santos Cruz da Silva, Maria Aparecida Correa Custodio, Witembergue Gomes Zaparoli, Marcella Arrais Castelo Branco, Vicente Marques de Castro Neto, Maria Tereza Bom Fim Pereira, Karla Bianca Freitas de Souza Monteiro, Carlos Humberto Silva de Sousa, Jónata Ferreira de Moura, Francisca Melo Agapito, Raquel de Moraes Azevedo, José Edilmar de Sousa, Catiane Cinelli, Patrícia Alves Silva, Simone Regina Omizzolo, Késsia Mileny de Paulo Moura, vocês foram fundamentais em meu processo formativo, tenho imenso carinho, admiração e orgulho em ter vocês fazendo parte da minha história.

A Kiria Karine Lins Martins Ribeiro, pela escuta cuidadosa e direcionamento em um dos momentos mais difíceis. Sem você, provavelmente, teria sido bem mais difícil chegar à conclusão deste trabalho.

A Universidade Federal do Maranhão por todas as oportunidades e qualidade de ensino.

“O correr da vida embrulha tudo; a vida é assim: esquenta e esfria, aperta e daí afrouxa, sossega e depois desinquieta. O que ela quer da gente é coragem. Ser capaz de ficar alegre e mais alegre no meio da alegria, e ainda mais alegre no meio da tristeza.”

Guimarães Rosa

RESUMO

A habilidade ancestral da contação de histórias evoluiu ao longo da história humana, adaptando-se aos avanços tecnológicos e meios de comunicação contemporâneos. O presente trabalho busca investigar “As potencialidades de aprendizagem na construção de *Digital Storytelling* sobre Histórias e Cultura de Imperatriz/MA”, tendo como objetivo geral: analisar as potencialidades de aprendizagem na construção de *Digital Storytelling,* que abordem as histórias e cultura da cidade de Imperatriz/MA. E objetivos específicos: (1) Discutir conceitos, características e aproximações de metodologias ativas e a educação com e sobre a mídia digital*; (2)* Construir *Digital Storytelling,* com temas que se voltem a histórias e cultura imperatrizense; e (3) Analisar as produções dos participantes e suas implicações no fomento à aprendizagem destes. O referencial teórico adotado foi baseado nos estudos de Prado (2017), Rodrigues (2020), Moura (2021) Bacich, L.; Moran. J. (2018), Canini (2018), Freire (1987), Farias et al. (2015), Valente *et al.* (2017), Fantin (2011), Bervort, Belloni (2009), Robin (2006, 2008), entre outros, que trouxeram luz ao objeto de estudo. A metodologia adotada para investigação foi a pesquisa qualitativa, que busca compreender nuances subjetivas, ideais e ações dos sujeitos. Os instrumentos que subsidiaram a geração de dados foram, então, anotações de campo do pesquisador, as produções realizadas em dupla pelos sujeitos participantes, bem como uma entrevista de grupo focal. O processo investigativo se deu por meio de uma pesquisa de campo, baseada fundamentalmente na pesquisa-ação, que, nos permitiu compreender e promover mudanças no cenário analisado, com estudantes do curso do curso de pedagogia, matriculados na disciplina de Educação e Tecnologias, da Universidade Federal do maranhão, onde desenvolvemos uma oficina de construção de *Digital Storytelling*. O trabalho mostra sua relevância ao trazer por meio das construções dos sujeitos o desenvolvimento de habilidades interpessoais, investigativas, de organização, apresentação, habilidades tecnológicas e de avaliação que foram potencializadas pela proposta metodológica da construção de Digitais Stoytelling, além de mostrar potencialidade na possibilidade de construir acervo sobre a história e cultura da cidade.

Palavras-chaves: Digital Storytelling. Metodologias ativas. Aprendizagem.

ABSTRACT

The ancient skill of storytelling has evolved throughout human history, adapting to technological advances and contemporary media. The present work seeks to investigate “The learning potential in the construction of Digital Storytelling about Stories and Culture of Imperatriz/MA”, with the general objective: to analyze the learning potential in the construction of Digital Storytelling, which address the stories and culture of the city of Imperatriz/MA. And specific objectives: (1) Discuss concepts, characteristics and approaches to active methodologies and education with and about digital media; (2) Build Digital Storytelling, with themes that focus on the stories and culture of Imperatriz; and (3) Analyze the participants' productions and their implications for promoting their learning. The theoretical framework adopted was based on studies by Prado (2017), Rodrigues (2020), Moura (2021) Bacich, L.; Moran. J. (2018), Canini (2018), Freire (1987), Farias et al. (2015), Valente et al. (2017), Fantin (2011), Bervort, Belloni (2009), Robin (2006, 2008), among others, who brought light to the object of study. The methodology adopted for investigation was qualitative research, which seeks to understand subjective nuances, ideals and actions of the subjects. The instruments that supported the generation of data were, then, the researcher's field notes, the productions carried out in pairs by the participating subjects, as well as a focus group interview. The investigative process took place through field research, based fundamentally on action research, which allowed us to understand and promote changes in the analyzed scenario, with students from the pedagogy course, enrolled in the Education and Technologies discipline, from Federal University of Maranhão, where we developed a Digital Storytelling construction workshop. The work shows its relevance by bringing, through the subjects' constructions, the development of interpersonal, investigative, organizational, presentation, technological and evaluation skills that were enhanced by the methodological proposal of the construction of Digital Stoytelling, in addition to showing potential in the possibility of build a collection of the city’s history and culture

Keywords: Digital Storytelling. Active methodologies. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 10
2 DIÁLOGO ENTRE AS METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E A DIGITALSTORYTELLING 15
2.1 Aspectos fundadores e constitutivos das metodologias ativas e o seu uso no campo da mídia-educação 15
2.2 Os elementos que constituem a digital Storytelling à luz das metodologias ativas de ensino 21
3 STORYTELLING E SUAS REPERCUSSÕES NA APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES DE PEDAGOGIA 30
3.1 As produções 32
3.2 As reflexões 37
3.3 Algumas ancoragens 40
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS 43
REFERÊNCIAS 46

1 INTRODUÇÃO

A contação de histórias faz parte do cotidiano da humanidade há milhares de anos. A interação através das histórias, utilizando-se fundamentalmente da oralidade, nasce junto com o homem e com a necessidade de comunicação entre os pares. As histórias são elementos fundamentais da conservação da memória de um povo, histórias são contadas de geração em geração, dão vida ao passado e permitem projetar o futuro a partir de determinadas perspectivas.

Com o passar do tempo e a evolução dos meios de comunicação, que se deu em seu início através do salto da comunicação visual, por meio de desenhos nas paredes de pedras, até a invenção da escrita e, consequentemente, o surgimento da leitura, as narrativas passam a ser perpetuadas através de registos, não mais dependendo apenas da memória e oralidade de um povo para ser lembrada.

Ainda em processo de evolução dos meios de comunicação, mas utilizando-se de novos recursos, ferramentas e metodologias, no contexto da cibercultura (Lévy, 1999) e mediado pelo uso das mídias e tecnologias digitais, surge a *Digital Storytelling*, fenômeno que se utiliza de elementos tecnológicos para a contação, construção, interação e propagação de histórias fazendo uso da diversidade das plataformas digitais. A palavra passa a “vestir” a roupa adequada às tendências do seu tempo (BUSATTO, 2005. p. 71), ou seja, a *Digital Storytelling,* que utiliza-se de meios e múltiplas linguagens contemporâneas para a sua composição.

O termo Storytelling, assim como aponta Prado (2018), refere-se a uma prática bastante antiga da humanidade: o narrar histórias. Moura (2021, p. 51) nos lembra a aproximação e diferenciação entre as narrativas tradicionais, aquelas que são passadas de geração em geração, por meio de contação na forma oral ou escrita, e as narrativas digitais, aquelas mediadas pelo uso das tecnologias digitais. A autora destaca que ambas possuem as mesmas propriedades de base, que resumimos no narrador, no enredo e no meio, porém, o que marca a diferença da narrativa digital é que está se opera em múltiplas linguagens e plataformas midiáticas utilizadas em sua construção, em detrimento da oralidade ou fundamentalmente escrita como são as tradicionais.

Nesse limiar, em contexto educativo, sua construção pode enriquecer o processo de ensino e aprendizagem e favorecer a construção de conhecimentos sobre as matérias escolares, outras linguagens e usos de tecnologias. Assim, o presente trabalho propõe uma investigação acerca das potencialidades formativas trazidas pela construção de *Digital Storytelling*, em formato audiovisual, de histórias que versem sobre a história e cultura imperatrizense[1], pelos estudantes do Curso de Pedagogia, do Centro de Ciências de Imperatriz da Universidade Federal do Maranhão.

O interesse pelo tema de pesquisa foi se construindo a partir das minhas próprias vivências como estudante. Ainda na Educação Básica na Rede Municipal de Ensino de Imperatriz/MA, ao rememorar minha trajetória como estudante, percebo que não fui tocada por experiências[2] que falassem sobre as histórias que compõem as narrativas históricas e culturais de Imperatriz. Sempre que temas relacionados às histórias da cidade apareciam no currículo, eram tratados de forma superficial e genérica, não tendo o tempo e planejamento necessário para que as histórias, que geralmente surgiam das datas comemorativas, como aniversário da cidade, dia da padroeira da cidade Santa Tereza D'Ávilla, dentre outras histórias, fossem trabalhadas em sala de aula com mais interesse, zelo e significação por professores e alunos.

Essa experiência trazida da infância, contrasta com minha jornada acadêmica. No curso de Pedagogia, ainda no 2º período, tive experiências significativas sobre esse resgate histórico e cultural, como foi no minicurso *Patrimônio histórico e cultural imperatrizense*, promovido pelo Grupo de Pesquisa HIPESH – História das Instituições, Práticas Educativas e Sujeitos Históricos. Neste minicurso tive a oportunidade de fazer uma visita guiada pela parte histórica da cidade, onde me foi apresentado como se deu o início da cidade, os sinais da arquitetura da época de sua fundação e o significado cultural presentes nas histórias que surgem com o lugar.

Essa experiência me fez questionar o porquê de as histórias que constituem a cultura imperatrizense não serem trabalhadas pelas escolas em seu currículo, ou, quando trabalhadas, trabalhadas de maneira enfadonha e

[1] relativo a Imperatriz/MA ou o que é seu natural ou habitante.
[2] Experiências no sentido laroseano de pensar.

superficial por meio de aulas expositivas, onde os alunos não conseguem interagir com o conteúdo proposto, e acaba por se tornar pouco significativo, deixando que essas vivências tão ricas de significado caiam no esquecimento pelos mais jovens. Ao utilizar-se de metodologias ativas no currículo, conteúdos como este e outros podem ser trazidos para as salas de aulas tendo o aluno como protagonista do seu processo de aprendizagem.

Ainda no contexto da graduação tive oportunidade de fazer parte do Programa Residência Pedagógica (RP), no subprojeto *O Letramento Matemático e a Implementação do Documento Curricular do Território Maranhense: o ensino e a aprendizagem da matemática escolar e o sujeito da experiência, o*nde pude ter contado com a produção de material didático, como: videoaulas, jogos digitais, atividades e aulas escritas. O contexto de produção destes recursos digitais foi o da pandemia de covid-19, onde as aulas adotaram o modelo de Ensino Remoto Emergencial. O uso das tecnologias neste cenário, me fez perceber os recursos tecnológicos não só como instrumentos para a construção de aulas, mas como um meio pelo qual se fez possível a interação e contato com os alunos.

Por fim, em meu penúltimo semestre de aulas, tive contato com o componente curricular de Educação e Tecnologias, onde fui apresentada à metodologia *Digital Storytelling* e o seu uso voltado para a educação, me fazendo refletir sobre como esse recurso metodológico pode ser utilizado nas salas de aula, da Educação Infantil até o Ensino Superior. A *Digital Storytelling* possibilita que uma história seja apresentada de várias formas, introdutória ou mais aprofundada, por meio de vídeos curtos ou longos ou outros formatos, apresentando ser uma metodologia muito rica em despertar o interesse para um maior desdobramento do assunto, além de poder ser trabalhada na perspectiva de narrador/autor, onde os estudantes são levados a assumir o papel de produtores das suas próprias narrativas digitais.

Diante dessas vivências me surge a seguinte indagação: Pode a construção de *Digital Storytelling,* que abordem as histórias e cultura de Imperatriz, desencadear *aprendizagens n*os discentes de pedagogia? Tendo como objetivo geral: analisar as potencialidades de aprendizagem na construção de *Digital Storytelling,* que abordem as histórias e cultura da cidade de Imperatriz/MA, pelos discentes de pedagogia. E objetivos específicos: Discutir

conceitos, características e aproximações de metodologias ativas e a educação com e sobre a mídia digital*;* Construir *Digital Storytelling,* com temas que se voltem a histórias e cultura imperatrizense, através de uma oficina desenvolvida com alunos da turma de Educação e Tecnologia do Curso de Pedagogia; Analisar as produções dos participantes da oficina e suas implicações no fomento à aprendizagem destes.

É sabido que as histórias emocionam, criam vínculos e identificação, trazem o sentido de pertencimento para o ser humano. Dentro desta perspectiva, este trabalho se justifica pelas mudanças que os processos de ensino e seus sujeitos vem passando nos últimos anos e a *Digital Storytelling* emerge como uma possibilidade de metodologia que pode desenvolver habilidades quanto a autonomia, criticidade, trabalho com as emoções, apropriação de novas linguagens digitais para os estudantes, além de favorecer um resgate e preservação histórico-cultural da história da cidade fomentados por outras mídias.

Ao pesquisar sobre as potencialidades formativas da *Digital Storytellin*g na contação das histórias da cultura local, pretende-se trazer contribuições de cunho científico e acadêmico, por meio da aproximação entre a metodologia *Digital Storytelling* e as metodologias ativas de ensino, apresentando, através da análise e resultados do estudo como as narrativas digitais e os sujeitos e produtores criam um ambiente fértil e propício para múltiplos letramentos na formação e apropriação da história e da cultura da cidade.

Nesse limiar, antes de apontarmos as próximas seções, precisamos esclarecer nossas escolhas metodológicas. Como nos coloca Bicudo (2011), a realização de qualquer pesquisa científica requer um olhar atento quanto ao ambiente, sujeitos e suas percepções/concepções sobre a realidade. Para captá-los, é preciso definir e estabelecer estratégias e procedimentos adequados ao desvelamento da realidade a qual se quer investigar. Estamos tratando, logicamente, da pesquisa qualitativa, que busca compreender nuances subjetivas, ideias e ações dos sujeitos a partir de instrumentos e procedimentos científicos aventados para melhor captação do objeto de investigação.

Além da pesquisa bibliográfica, nos concentramos no tipo pesquisa-ação, que no dizer de Severino (2016, p. 127) é aquela que visa, além da compreensão do fenômeno, o pesquisador intervém em determinado cenário com vistas a

promover mudanças, ou seja, “o conhecimento visado articula-se a uma finalidade intencional de alteração da situação pesquisada”, realizando ao mesmo tempo “um diagnóstico e a análise de uma determinada situação”, que para o autor, serve aos envolvidos à mudanças que aprimorem as práticas analisadas.

O lócus de nossa pesquisa se deu em uma turma de sétimo período de pedagogia, durante o segundo semestre de 2022, com a participação efetiva de 12 alunos matriculados na disciplina de Educação e Tecnologias, onde desenvolvemos uma oficina de construção de storytelling. Sobre os participantes, estavam na faixa-etária dos 25 aos 30 anos, sua maioria ainda não atuavam na docência, e possuíam nível de apropriação em recursos tecnológicos voltados à educação de média a baixo, embora tenham desenvolvido bem a atividade proposta, sobretudo devido a fácil funcionalidade da mídia escolhida para desenvolver a proposta, neste caso, aplicativos de vídeo que ancoraram a história contada sobre nuances da cidade de Imperatriz/MA. (Dados das anotações de campo do pesquisador, setembro de 2022).

Quanto à oficina desenvolvida junto aos participantes, teve uma carga horária de vinte horas(20h), entre explicações teóricas sobre a metodologia *Digital Storytelling* e momentos práticos de produção e exposição da narrativa. A escolha por este ambiente de ensino superior se deu, além dos aspectos de aproximação com o objeto de estudo que destacamos na introdução, também por vislumbrar que no campo acadêmico, lugar onde há predomínio dos gêneros escritos, é preciso incentivar a comunicação e expressões através de hipermídias e multimídias, conforme nos alerta Cruz (2016) e Moura (2021).

Os instrumentos que subsidiaram a geração de nossos dados foram, então, as anotações de campo do pesquisador, as produções realizadas em dupla pelos sujeitos participantes, bem como uma entrevista de grupo focal que realizamos no último encontro da oficina, buscando captar as mudanças ocorridas em termos de aprendizagens em mídias e histórias da cidade. A respeito da entrevista de grupo focal, Gil (2014) nos coloca ser um dos procedimentos mais adequados para respaldar pesquisas qualitativas, sendo introduzida com uma questão genérica que vai sendo discutida e detalhada até que o moderador entenda que a questão foi respondida.

Dito isto, esse trabalho está dividido em 4 capítulos. No primeiro trazemos estes elementos introdutórios. No segundo estabelecemos um diálogo entre as metodologias ativas de ensino e a educação com e sobre a mídia digital. No terceiro abordamos os elementos que constituem a *Digital Storytelling* à luz das metodologias ativas de ensino. No quarto trabalhamos a storytelling e suas repercussões na aprendizagem de estudantes de pedagogia. Por último trazemos as considerações finais que sintetiza nossa discussão à luz da análise de dados.

2 DIÁLOGO ENTRE AS METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO E A DIGITAL STORYTELLING

Esta seção tem o objetivo de estabelecer um diálogo entre as metodologias ativas e a *Digital Storytelling* no contexto pedagógico, por meio do detalhamento dos elementos que as constituem. A seção está subdividida em duas, na primeira trabalhamos os aspectos que constituem as metodologias e o seu uso no campo da educação para mídias; na segunda trazemos os elementos que constituem a *Digital Storytelling* e a suas potencialidades à luz das metodologias ativas na formação de professores.

2.1 Aspectos fundadores e constitutivos das metodologias ativas e o seu uso no campo da mídia-educação

A ineficácia educacional trazida por meio da aprendizagem baseada na transmissão de informações é atribuída ao fato de que neste processo de ensino o aluno assume o papel de sujeito passivo, ouvindo e reproduzindo de forma acrítica as instruções que lhe são depositadas. A educação nessa perspectiva assume o caráter de formar educandos como “expectadores do mundo” (BERBEL, 2011).

Na busca pela ruptura das práticas pedagógicas centradas nos professores, pensadores buscaram contrapor esse pensamento pedagógico e se enveredar por novas formas de educar para a autonomia, criticidade e a emancipação, objetivando cada vez mais a formação integral desses estudantes.

> A educação do século XX é o resultado de uma evolução que passa por diversos pensadores – desde as ideias de aprendizagem pelo condicionamento de Montessori, a aprendizagem por experiência de Freinet, chegando a Piaget, Vygotsky e, no século XX, a aprendizagem significativa de David Ausubel, a crítica ao modelo de educação bancária de Paulo Freire e o construtivismo do francês Michael Foucault - que discutem os modelos de ensino e expressam a necessidade da autonomia do estudante. (FARIAS; MARTIN; CRISTO, 2015, p. 144)

Assim, podemos afirmar que esse movimento de repensar a educação deu origem às concepções do que temos hoje como metodologias ativas, sendo aquelas estratégias e dispositivos que proporcionam uma maior ação/atuação do aluno no processo educativo a qual está participando, deixando de ser mero expectador e assumindo uma postura mais autônoma, de protagonista, inventor e construtor de suas aprendizagens, capacidade de reflexão e crítica da realidade.

Em ligeira aproximação com essa discussão, Paulo Freire (1987, p. 65) nos cita que “só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente, que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros”. A fim de tornar o ambiente educacional favorável para a aquisição de tal aprendizagem e oportuno para o desenvolvimento da autonomia e criticidade do educando, metodologias ativas de ensino surgem como uma alternativa favorável para educadores que querem, através de sua práxis pedagógica, conduzir seus alunos à um movimento dialético do ensino, onde “o educador já não é o que apenas educa, mas o que, enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa”. (FREIRE, 1987, p. 77).

Para nos aprofundar nas metodologias ativas e suas implicações no processo educacional, primeiramente entendamos do que se trata a metodologia no ensino. Moran (2018, p. 41), entende as “metodologias como grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas.” Portanto, consideramos que as metodologias são técnicas utilizadas para direcionar alunos e professores em seu processo de ensino e aprendizagem, ela é capaz de direcionar e até supor possíveis objetivos que podem ser alcançados, mas o que determinará quais os ganhos educativos advindos da metodologia adotada é a experiência que cada sujeito terá ao decorrer do processo.

Existem diversas metodologias que contemplam diferentes tipos de abordagens, cada uma direciona o processo educativo para uma potencialidade. Vale ressaltar que as metodologias são dinâmicas e flexíveis, podendo ser exploradas de diferentes formas e alcançando novos resultados a depender do envolvimento dos sujeitos no processo, sobretudo um envolvimento que traga significado a partir das experiências vividas.

Partindo dessa premissa, as metodologias ativas, podem ser entendidas como estratégias pedagógicas que possibilitam o direcionamento do aluno à uma aprendizagem que busca a autonomia, criatividade, pensamento analítico, envolvimento crítico com questões sociais, políticas, culturais e econômicas, ela pode acontecer “de forma flexível interligada e híbrida” (MORAN, 2018, p.41). Valente, Almeida e Geraldini (2017, p. 465), reforçam ainda que

> [...] as metodologias ativas são estratégias pedagógicas para criar oportunidades de ensino nas quais os alunos passam a ter um comportamento mais ativo, envolvendo-os de modo que eles sejam mais engajados, realizando atividades que possam auxiliar o estabelecimento de relações com o contexto, o desenvolvimento de estratégias cognitivas e o processo de construção de conhecimento.

Logo, temos que o principal direcionamento trazido pelas metodologias ativas é o engajamento dos alunos, possibilitando assim a construção de experiências de aprendizagem que sejam significativas e como consequência dessa interação os estudantes sejam capazes de, em diferentes situações, agir de forma autônoma. A flexibilidade e dinamicidade trazidas pelas metodologias ativas, possibilita a abertura e incorporação das diversas tecnologias para o contexto de aprendizagem ativa dos alunos.

Diante do exposto, as metodologias ativas se aproximam das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC à medida que essas tecnologias vão sendo incorporadas no contexto educacional. O ensino passa a ser tecnologicamente híbrido, utilizando-se de tecnologias digitais simples, e com maior uso, como celulares e computadores com acesso à rede internet, onde os estudantes podem acessar, produzir, interagir e compartilhar de forma instantânea suas aprendizagens.

Consideramos assim, que o uso de diferentes tipos de metodologias ativas, no contexto da educação para/com/e por meio das mídias, apresenta

potencialidades para a formação de um estudante engajado na sua própria aprendizagem. Existem diversos formatos de metodologias ativas que trabalham em prol de diferentes objetivos na formação do educando. (FARIAS; MARTINS; CRISTO, 2015, p. 146)

Com base nessa argumentação, percebe-se a potencialidade desta proposta educacional quanto a formação integral do estudante. Para além da apropriação dos conteúdos escolares, as metodologias ativas preparam os estudantes para a vida em sociedade, estimulando a resolução de problemas em situações reais do contexto social, trabalhando as emoções, princípios da ética e valores morais, a curiosidade e autonomia desses estudantes.

Doravante, inquietações sobre práticas educativas escolares baseadas nas metodologias ativas, como verificamos, vêm sendo colocados nas últimas décadas. Com o advento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC, que trouxe implicações para a dinâmica educativa escolar, exigiu dos professores e alunos outros papéis e usos significativos desses aparatos para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem. O uso de tecnologias de forma apropriada ou não se faz presente da Educação Infantil ao Ensino Superior, promovendo alterações nas práticas e concepções, que passam a ser apontadas com viés inovador, que ancoradas às metodologias ativas envolvem os educandos de uma outra maneira, ativa e colaborativamente.

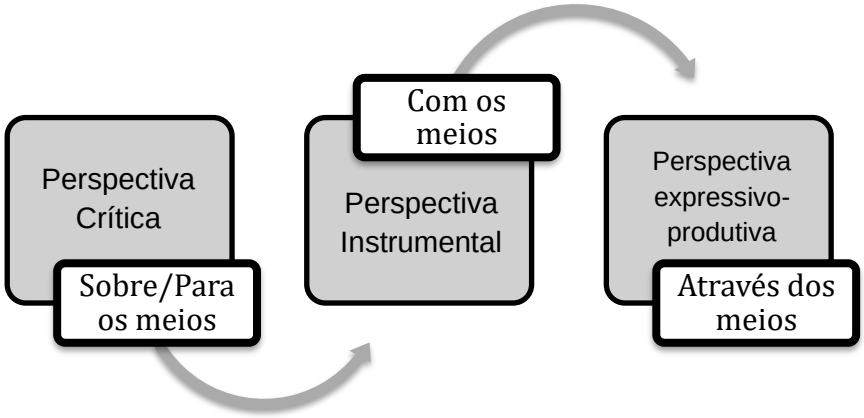
Para a sociedade contemporânea, as mídias e tecnologias estão presentes em atividades cotidianas e corriqueiras, para ter acesso a uma informação, basta apenas dar um “google”, ler um livro também se tornou uma atividade digital, ouvir músicas em um ambiente de *Streaming*, interagir com pessoas por meio das redes sociais, compartilhar fotos, vídeos, histórias, e muito mais, de forma instantânea, as mídias estão presentes nos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, funcionando como “Instituições de Socialização” (Bervort, Belloni, 2009, p.1083), que possibilitam novas formas não apenas de se conectar com o conhecimento, mas também de construir, se perceber no mundo, interagir e aprender.

Bervort, Belloni (2009, p.1082), defendem a ideia de “que não pode haver cidadania sem apropriação crítica e criativa, por todos os cidadãos, das mídias que o progresso técnico coloca à disposição da sociedade”, a vivência nesses espaços híbridos e multimodais de hiperconexão, para Valente *et al.*(2017), cria

novas formas de “[...]expressar emoções, produzir e compartilhar informações e conhecimentos, assim como aporta novos elementos à aprendizagem, podendo trazer novas contribuições e desafios aos processos educativos”.

É na construção deste cidadão para as mídias, que seja capaz de compreender e contribuir crítica e criativamente sobre as mídias que faz parte do seu tempo, e se inserem no campo de estudos de educação para e sobre as mídias que Fantin (2011, p.30) destaca três perspectivas para que se compreenda a abordagem trazida pelo campo da mídia-educação, conforme veremos na figura 1.

FIGURA 1 – Perspectivas da abordagem em mídia-educação



Fonte: Elaboração própria, a partir de Fantin (2011)

No tempo presente, não é o bastante fazer uso das mídias e tecnologias que se encontram à disposição da sociedade de forma indiscriminada, sem reflexão e análise sobre o seu uso quando falamos do ambiente escolar e da construção do conhecimento. Educar sobre/para os meios, com os meios e através dos meios, exige não apenas do professor, como orientador do processo educativo, o aluno, por sua vez, se torna autor, produtor, espectador, crítico, criativo e reflexivo das produções que nascem mediadas pelo uso das TDIC no ambiente escolar, mas que não se limita apenas ao ambiente escolar, graças ao compartilhamento das produções por meio das redes, que ultrapassam as paredes da escola e podem ganhar espectadores de diversos lugares.

Sobre isso Buckingham (2010, p. 52) nos coloca que no contexto da educação com e sobre as mídias, o propósito inicial não é desenvolver domínios técnicos, tampouco a autoexpressão, “mas estimular uma compreensão mais

sistemática de como funciona a mídia e daí promover formas mais reflexivas de usá-la. A vista disso, complementa o autor, essa educação

> 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.

Contudo, falar sobre mídia-educação e sua incorporação ao currículo escolar ainda pode ser um entrave no contexto educacional que estamos inseridos, Bervort, Belloni (2009, p. 1083) elencam alguns dos principais obstáculos para a sua consolidação, dentre eles destacamos dois pontos a saber:

> i) ausência de preocupação com a formação das novas gerações para a apropriação crítica e criativa das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC); ii) influência de abordagens baseadas nos efeitos negativos das mídias que tendem a bani-las da educação, em lugar da compreensão das implicações sociais, culturais e educacionais.

Estes entraves revelam que, por mais que estejamos imersos na sociedade da tecnologia e das mídias, ainda é mais cômodo a sua não incorporação ao currículo educacional de forma efetiva, por uma crença de que as mídias e tecnologias seriam algo ruim para a educação, um atraso, distração desnecessária para os alunos e que em nada tem a contribuir para o processo formativo. A formação inicial de professores com e sobre as mídias e recursos digitais, pode agir como um facilitador do trabalho na perspectiva da mídia-educação, lançando mão das metodologias ativas de ensino e aprendizagem como mediadoras da aprendizagem significativa.

Por este motivo, não podemos anular o fato de que as mídias digitais e as tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano dos nossos estudantes. Morán (2015, p. 16) destaca que “o que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital.” O físico e o digital fomentam a aprendizagem em diferentes espaços possibilitando que diversas áreas de conhecimentos se conversem.

Percebemos então a crescente necessidade da incorporação das mídias digitais ao currículo educacional e somos levados a refletir sobre como tem se dado nossa práxis pedagógica, qual o tipo de estudante temos formado e quais potencialidades as ferramentas que utilizamos em sala de aula tem despertado nesses alunos. “O que constatamos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda.” (MORÁN, 2018, p. 37).

No próximo subtópico veremos uma proposta de metodologia ativa que se desenvolve por meio do uso das TDIC e investigaremos as suas potencialidades formativas.

2.2 Os elementos que constituem a Digital Storytelling à luz das metodologias ativas de ensino

Jenkins (2014, p. 25) nos diz que “talvez nada seja mais humano do que dividir histórias, seja ao pé do fogo ou em “nuvem”, por assim dizer.” As narrativas são uma forma de organizar e perpetuar as experiências humanas (BRUNER, 1991). Por muitos e muitos anos, a contação/narração de histórias aconteciam de forma oral e escrita e servia para que saberes e culturas produzidas pela humanidade pudessem ser transmitidas, repassadas e recontadas pelas gerações seguintes.

Sobre isso, Valença e Tostes (2019, p. 222) nos falam que a contação de histórias sempre foi uma forma de transmissão de conceitos, valores, conhecimentos e representações sobre o mundo e as experiências vividas, sendo, nestes termos, ancestral, “já que não conhecemos épocas ou sociedades em que tal atividade não estivesse presente” nas práticas sociais.

Nesse limiar, ao mesmo tempo em que marcava a espécie humana por meio desse recurso que produzia, a dotava de uma capacidade de se produzir através desses processos narrativos orais ou escritos. Desde os tempos mais longínquos, através de sua capacidade de comunicação, manifesta esse carecimento de contar histórias, narrativas, sustentadas por símbolos e códigos que evoluem com os tempos e acarreta também a evolução da espécie humana.

Diante desse pressuposto ontológico, Busatto (2005, p. 9), nos coloca que a contação de histórias é um instrumento capaz de “servir de ponte para ligar as diferentes dimensões e conspirar para a recuperação dos significados que tornam as pessoas mais humanas, íntegras, solidárias, tolerantes, dotadas de compaixão e capazes de estar com”. Um ato individual e coletivo que materializa e historiciza o humano.

Por mais que a história narrada seja sobre um mesmo acontecimento, ela assume diferentes perspectivas a partir de quem a conta. Nesse sentido, o ato de narrar como uma construção do pensamento humano, ganhando maior importância, uma vez que, a partir da construção do pensamento narrativo, o ser humano passa a “narrar-se”; a apropriação crítica dos acontecimentos históricos permite que eles sejam relembrados e recontados passando a dar sentido à existência humana (RODRIGUES, 2020), e colaborando para seu processo de historicidade.

Muito embora as narrativas tradicionais sejam práticas antigas e nunca obsoletas, pelos motivos expostos acima, a contemporaneidade impulsionou uma transcendência real para a contação, que precisa agora dar conta, aderir e adquirir a outros formatos de capturas das complexas vivências dos sujeitos, ou seja, assistimos as contações de histórias migrarem para plataformas midiáticas, como denominamos a narrativa digital, ou mais especificamente o termo adotado no nosso trabalho, a *Digital Storytelling* que, sobretudo, insere a prática de contação de histórias no arcabouço das mídias digitais que possam ser utilizadas no processo educativo e potencializá-lo.

Com o passar dos anos e a evolução dos meios de comunicação e das tecnologias, as histórias passaram a ser narradas com o auxílio de plataformas virtuais e passaram a incorporar outros elementos, além da voz do narrador e da escrita; contando agora com elementos de imagens, gráficos, efeitos sonoros e musicais, animações visuais, dentre outros que são possibilitados pelo uso das TDIC e amplamente usados na hipermídia.

Nas plataformas midiáticas, a narração de histórias ganha outros vislumbramentos. Contudo, não se trata se uma migração num sentido restrito, pura e simplesmente um deslocamento no espaço de publicização da narrativa. É importante ter em conta que as narrativas contemporâneas demarcam um outro espaço que recria simbólica e esteticamente a produções das histórias,

trazendo implicações para o espaço onde se elabora e veicula e ao próprio produto/narrador, como nos lembra Moura (2021).

O narrador em suas elaborações marca e é marcado pela contemporaneidade, que por sua vez, está erigida com e pela a cibercultura, e segundo nos aponta Busatto (2005, p. 93), chegou e “se impôs, imponente ao homem, que no final do século XX se viu diante de uma nova dimensão do tempo, e foi instigado a mudar a lente com que olhava para o mundo e para as coisas”. Também, é o formato digital ancorado nas plataformas digitais marca o narrador e desencadeia outras habilidades e domínios necessários à atuação no tempo vigente. Trata-se, portanto, de um movimento de interação e consequências que produz efeitos no que e como produz a si e a essa *Digital Storytelling*.

Ainda segundo Busatto (2005, p. 93), ao olharmos para as produções no digital, percebemos que se apresentam “como uma linguagem que incorpora uma visão dinâmica e interativa do sentido. Ao apresentar novas simbolizações para o ser humano, o meio digital, o tempo virtual, propõe que a gente pense e repense os significados de se viver e conviver, produzir e consumir, ser e estar no mundo contemporâneo”.

Conforme Canini (2018, p. 57) nos lembra, as formas narrativas se desenvolvem à medida da evolução dos meios digitais de comunicação e aos usos que geramos das inovações tecnológicas, “por isso mesmo, os conceitos de gêneros textuais tradicionalmente utilizados não são capazes de contemplar a diversidade de organização discursiva em meio às TDIC. Dessa forma, a partir dos meios digitais, as produções textuais tornam-se mais complexas e mescladas”.

Dessa maneira, as narrativas já não são simplesmente contadas ou escritas, são assistidas e transmitidas também, como coloca Canini (2018, p. 58-59), mediante plataformas e mídias com interfaces visuais intuitivas, que se diferem e se afastam dos modelos de tecnologias fundamentalmente textuais de outrora,

> portanto, há a disseminação dos recursos tecnológicos possibilitando novas formas de produção de narrativas, além do texto escrito ou falado. Além disso, outras formas de produção de texto, advindas das práticas sociais com o uso de múltiplas linguagens midiáticas, propiciam a organização de nossas experiências por meio de histórias

> que articulam os acontecimentos com os quais lidamos, representados por meio de texto, imagem ou som.

Sobre essas características das plataformas, que incorporam diversas mídias e de forma intuitiva, possibilitam semioses e construções diversas das expressões e comunicações dos sujeitos, podemos dizer que aqui reside o seu sucesso e migração consubstanciada, como aponta Marcuschi (2010, p. 16), ao dizer que este fator de reunião e integração de várias formas de expressão "lhe dá maleabilidade para a incorporação simultânea de múltiplas semioses, interferindo na natureza dos recursos linguísticos utilizados. A par disso, a rapidez da veiculação e sua flexibilidade linguística aceleram a penetração entre as demais práticas sociais".

As possibilidades colocadas estimulam e materializam a criatividade, a tradução da imaginação dos produtores, as aprendizagens em mídias e em outros formatos textuais, ou seja, expandem-se, através das produções as construções narrativas, que podem ganhar originalidade e ineditismos, incrementando os ambientes e os resultados das narrativas, uma vez que produz e amplia linguagens, bem como artefatos culturais e simbólicos que representa cada tempo vivido e tomado pelos sujeitos (BRUNER, 1991).

Estamos delineando aqui a *Digital Storytelling*. Doravante, precisamos nos aproximar do conceito desta*,* fruto do movimento evolutivo e ambiental em que se produz nos usos de linguagens e mídias digitais emergentes. É um modo de construir narrativas que surge nos anos 1990, que acompanha toda essa evolução das narrativas tradicionais. Apresenta em sua estrutura potencialidades para a construção de um novo leitor, um leitor que é capaz de ler para além das letras em textos, ele ganha repertório para ler o mundo por meio de uma variedade de linguagens. Segundo Robin (2006, p.1) há várias definições de *Digital Storytelling*, mas que todas comungam com a ideia de

> combinar a arte de contar histórias com uma variedade de multimídia digital, como imagens, áudio e vídeo. Quase todas as histórias digitais reúnem alguma mistura de gráficos digitais, texto, narração em áudio gravada, vídeo e música para apresentar informações sobre um tópico específico (tradução nossa).

Ao utilizar a *Digital Storytelling* seguindo a definição trazida por Robin (2006), percebe-se que as narrativas digitais se utilizam de efeitos sonoros e

imagéticos que auxiliam na construção de um ambiente propício para tornar o ato de narrar histórias mais dinâmico e atraente para os espectadores, leitores, criadores e compartilhadores.

Na atualidade também se percebe que a forma como nos relacionamos e interagimos com os meios tem mudado e vive em constante processo de evolução. Como uma resposta evolutiva e forma de adaptabilidade às formas de comunicação e as demandas que emergem com a sociedade contemporânea, temos nos tornado a sociedade do compartilhamento, comportamento que é intensificado pelos usos das redes sociais; narramos diariamente nossas vivências e experiências, construímos nossas histórias de forma virtual e deixamos nossos registros de forma autobiográfica para que qualquer pessoa possa ser telespectador de nossa narrativa pessoal, ao mesmo tempo que somos espectadores de diversas outras narrativas.

No contexto escolar não é diferente, utilizar-se dos elementos que as tecnologias trazem para construir narrativas curtas, que são poderosas para a apresentação, compreensão e interação com conteúdo didático, embora ainda não muito explorado em nosso contexto educacional, mas tendo como base estudos realizados em países[3] como Estados Unidos, Turquia, Canadá, Noruega entre outros ao redor do mundo, as narrativas digitais apresentam elementos que podem contribuir significativamente no processo de ensino e aprendizagem.

Conforme Signes (2010, p. 1) nos assegura, a *Digital Storytelling* é uma maneira envolvente de os alunos produzirem histórias em formas tradicionais e inovadoras, uma vez que “aprendem a combinar algumas ferramentas básicas de multimídia, como gráficos, animação, com habilidades como pesquisa, escrita, apresentação, tecnologia, entrevista, interpessoal, resolução de problemas e habilidades de avaliação”

Apesar de parecer ser novidade, por ser um tipo de produção audiovisual que está no auge, a metodologia *Digital Storytelling*, assim como o uso das tecnologias na educação, teve seus primeiros ensaios em 1990, com o fundador da organização *Center for Digital Storytelling (CDS)*, Joe Lambert, que oferecia treinamento e assistência para pessoas que demonstravam interesse em compartilhar suas histórias fazendo uso de ferramentas digitais.

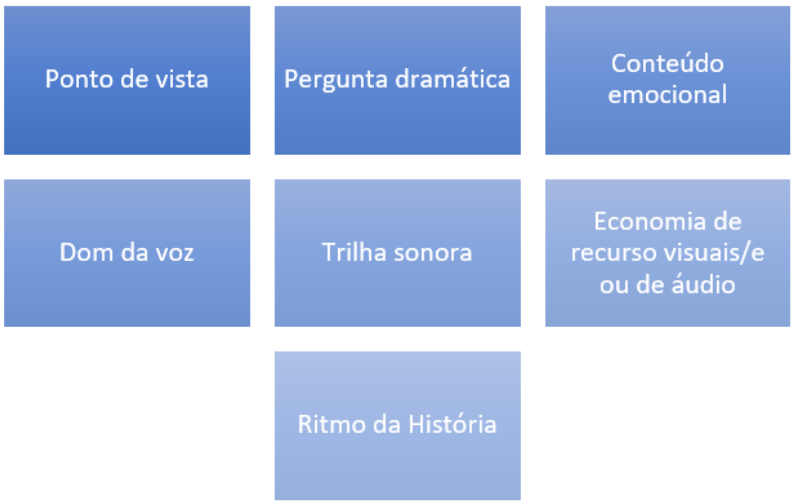
[3] Estudos citados no artigo intitulado Educational Use of Digital Storylelling Around The World (YUKSEL, Pelin; ROBIN, Bernardo; MCNEIL, Sara, 2011)

De acordo com Signes (2010), a *Digital Storytelling* possui a mesma estrutura de uma narrativa tradicional, porém, enriqueceu os formatos, modos de apresentação e compartilhamento fácil e rápido com o auxílio da tecnologia multimidia, que por sua vez favorece alargamentos quanto aos seus usos e dimensões pedagógicas. Nesse sentido, encontramos aqui sua maior diferença com relação a narrativa tradicional, no meio e suas implicações, ou seja, sua ambientação, onde ela é construída e as implicações disso na relação sujeito-meio, narrador-ouvinte; bem como na estética que o digital oferece, nas possibilidades de outras contações, recontações, aprofundamentos, com estes ou aqueles recursos multimídia, que darão outros resultados e significações ao enredo central.

Signes (2010, p. 3) afirma também que essa abertura para diversas combinações multimídias traz resultados originais e nos impõe "considerar é que a contação de histórias digital abriu novas formas de trabalhar tanto com o discurso quanto com as novas tecnologias que, sem dúvida, podem gerar todo tipo de atividades que podem ser úteis, atraentes e motivadoras para os alunos".

Para a construção das narrativas digitais, o *Center for Digital Storytelling*, que foi o pioneiro nesse tipo de narrativa, traz alguns elementos que norteiam essa construção enquanto uma metodologia, que processa em "Os sete Elementos da Narrativa Digital", (YUKSEL; ROBIN; MCNEIL, 2011). Conforme disposto na figura 2.

FIGURA 2 – Os sete elementos da Narrativa Digital



Fonte: elaboração própria, a partir dos Sete Elementos da Narrativa Digital

Os elementos estruturantes das narrativas digitais, são: o ponto de vista, onde o autor estabelece qual o ponto central da narrativa e qual caminho será seguido para a contação daquela história, em seguida, vem uma pergunta dramática, que se caracteriza por uma questão chave para a história, uma questão que vai se desenvolvendo com o enredo e apresenta uma resposta ao final da narração, logo depois, as Digitais Storytelling trazem três pontos estruturantes que dizem respeito ao valor emocional e são também elementos sonoros, são eles: o conteúdo emocional, este elemento é responsável pela conexão emocional da narrativa com os espectadores; a voz ou a narração, que vai guiar o público para entender o contexto da narrativa e os seus desdobramentos; e a trilha sonora, onde podem ser utilizados sons, músicas e outros elementos sonos para trazer beleza para a narrativa; outro elemento importante é a economia de recurso visuais e/ou de áudio, traçar uma intencionalidade para cada recurso imagético ou de áudio que será utilizado na construção da narrativa e fundamental para que não se perca o sentido da história e acabe sobrecarregando o seu público; por fim, as Digitais Storytelling, contam com o ritmo da história, que é a forma que a história vai progredindo.

Ao observar “Os Sete Elementos da Narrativa Digital” percebemos que os dispositivos da tecnologia funcionam apenas como um “braço” na construção das narrativas, exige-se dos sujeitos, professores e alunos, um envolvimento muito maior na apropriação, construção, interpretação e significação das histórias, fazendo assim que se crie um ambiente de aprendizagem colaborativa, por isso apontado pelos autores como metodologia, e ao nosso ver uma metodologia ativa, uma vez que a contação de histórias combinada com método “de aprendizado ativo permite estimular processos de motivação e construir significados” (VALENÇA e TOSTES, 2019, p. 223).

Doravante, Robin (2006), categoriza três grandes grupos de narrativas digitais, são eles: 1) narrativas pessoais, que se ocupam em contar histórias que são importantes para uma pessoa, geralmente carregam relatos de vida e histórias de superação e motivação; 2) narrativas históricas, que examinam acontecimentos históricos a fim de entender o passado; e 3) narrativas que instruem, que são narrativas utilizadas para informar ou instruir o espectador sobre os mais variados conceitos e práticas. Estas categorias não dizem respeito a uma demarcação/separação de modos narrativos por blocos individualizados

que não possam interagir, serve apenas à divisão didática de como geralmente essas narrativas tem sido elaboradas.

A construção da *Digital Storytelling* não se resume a transcrição de uma narrativa oral para o ambiente virtual. Ao trabalhar uma narrativa utilizando os elementos da hipermídia ou multimídia, é necessário que haja uma preocupação quanto a adaptação da linguagem e recursos a serem utilizados. Rodrigues (2020, p. 697) aponta que “as tecnologias agregam ao narrar componentes que passam a ser constitutivos do próprio processo de construção da narrativa, de como ela pode ser idealizada, materializada e disseminada por seus autores”.

Hack e Guedes (2013, p. 13) discorrem que as histórias estão em toda a parte e as usamos para motivar os outros, na transmissão de informações e partilhas de experiencias, socialização e conexão com novas pessoas. Narrando, “criamos oportunidades para expressar pontos de vista, revelar emoções e aspectos presentes da nossa vida pessoal e profissional”. Para os autores, nos envolvemos nessa atividade de contação, vale destacar, unicamente humana de forma criativa e, com isso, estimulam a imaginação e melhoram a memória e a capacidade de visualização. Assim, a habilidade de comunicar experiências permite transcender estruturas pessoais e assumir perspectivas mais amplas, tornando-se uma importante ferramenta de aprendizagem.

As potencialidades formativas do uso pedagógico da *Digital Storytelling* na educação podem ser percebidas à medida que “as mídias digitais podem colaborar para com o Letramento e formação do leitor, uma vez que o indivíduo letrado é apto a confrontar textos das mais distintas linguagens, tornando-se um leitor ávido de palavras, gestos e ações e mundo que o cerca.” (PRADO et al.,2018. p. 1160).

Nesse limiar, Robin (2006), já apontava que quando os educandos são capazes de produzir suas próprias Digitais Storytelling, eles desenvolvem:

a) habilidades de pesquisa	sendo capazes de encontrar, analisar e documentar informações;

b) habilidade de escrita	desenvolvendo um ponto de vista e formular um roteiro;
c) habilidade de organização	capacidade de organizar os matérias a ser utilizados, organizar o tempo para cumprir a tarefa e entregar o resultado final;
d) habilidades tecnológicas	Aprendendo a manejar diferentes ferramentas, como softwares, câmeras digitais, celulares, etc.;
e) habilidades de apresentação	decidindo a melhor forma de apresentar a narrativa para o público; habilidade de entrevista, em que encontrara as fontes para entrevistar e determinará as melhores perguntas a serem feitas;
f) habilidades interpessoais	que dizem respeito ao trabalho em grupo e o trabalho colaborativo;
g) habilidades de resolução de problemas	Aprendendo a solucionar conflitos em todas as etapas do projeto;
h) habilidade de avaliação	análise crítica e avaliativa do seu projeto e dos seus colegas.

A produção de narrativa digital, portanto, oferece diferentes habilidades de letramento digital, uma vez que cada produção é única e diferente do que outros gêneros não digitais oferecem (SIGNES, 2010). Nesse ínterim, os alunos adquirem capacidades de usar, compreender e se comunicar por diversas linguagens visuais, escritas, sonoras, dentre outras, bem como a hibridização dessas, de maneira autônoma, criativa e também colaborativa, já que os trabalhos podem ser pensados e construídos em grupo.

Além desse aspecto, Barret (2005, p. *on-line*) nos ajuda a pensar nesse potencial da produção de narrativa digital também pelo aspecto de fomento a criação de enredos, reflexão e, por consequência, ajuda a melhorar os níveis e eficácia da aprendizagem por ser motivador. Para o autor, "facilita a convergência de quatro estratégias de aprendizado centradas no aluno: envolvimento do aluno, reflexão para aprendizado profundo, aprendizado baseado em projetos e integração efetiva da tecnologia na instrução".

A formação deste perfil de educando, corrobora com as teorias de metodologias ativas, e a formação de sujeitos que são plenamente capazes de compreender os mais diversos contextos e usos das ferramentas que estão a sua disposição para a elaboração de potentes narrativas digitais. Sobre isso Valença e Tostes (2019, p. 223) nos falam que essa metodologia se envereda pelo aprendizado ativo por permitir "estimular processos de motivação e construir significados por meio de narrativas em campos do saber em que seu uso tem sido restrito".

Diante do exposto, cabe destacar a *Digital Storytelling* como uma metodologia ativa, que oferece múltiplas potencialidades formativas, podendo ser inserida desde a Educação Infantil ao Ensino Superior, visto que a lógica subjacente à metodologia ativa e de que o aluno se torne sujeito ativo na produção do conhecimento. Nesses termos, nos colocam Valença e Tostes (2019, p. 223), "considera-se que o estudante assume papel tanto como receptor quanto criador de conhecimento, em uma lógica semelhante à proposta pelo "Paradigma do Aprendizado". Esta é a prerrogativa da metodologia, a constante e permanente preocupação em envolver os alunos no processo pedagógico, para que esses possam compreender as etapas e fazer as melhores escolhas para aprender.

A seguir, apresentaremos o delineamento das produções elaboradas, bem como a análise destas que se referem diretamente aos nossos objetivos específicos.

3 STORYTELLING E SUAS REPERCUSSÕES NA APRENDIZAGEM DE ESTUDANTES DE PEDAGOGIA

Concordamos quando Larrosa (2002, p. 28) afirma que “a experiência não é o caminho até um objetivo previsto, até uma meta que se conhece de antemão, mas é uma abertura para o desconhecido, para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer”.”. Nesta seção trazemos os dados que foram produzidos, que se referem às produções e questão lançada e discutida em grupo focal. Aqui esclarecemos que as produções podem ser identificadas pelos temas propostos para as elaborações, sendo: “Imperatriz: como tudo começou; Comemorações do aniversário de Imperatriz; Rodovia Belém – Brasília: a estrada que dividiu a história de imperatriz; o futebol e o protagonismo de frei Epifânio d’Abadia; Sabores de Imperatriz; os aspectos de lazer de Imperatriz e Imperatriz: capital regional sul maranhense.

Para propiciar um ambiente favorável para que os participantes pudessem criar suas *Digital Storytelling*, foi-se realizada uma oficina dividida em três encontros; para o primeiro encontro trouxemos, em um panorama teórico, as aproximações conceituais sobre a temática. Para este momento exploramos com a turma os conceitos de narrativas, Galvão (2005); Santaella (2003); Bruner (1991) e a sua evolução histórica assim também como os aspectos técnicos e conceituais que compõem a *Digital Storytelling*, Robin (2008); Prado (2007); Mclellan (2018); Rodrigues (2017) e o entrelaçamento entre narrativas tradicionais e as digitais.

Para o segundo encontro, preocupamo-nos em demonstrar os usos de alguns aplicativos e plataformas que poderiam ser explorados na construção das narrativas digitais, trouxemos para conhecimento da turma o uso do *Canva, CapCut e Inshot*, essas plataformas e aplicativos são comumente utilizadas para edição e compartilhamento de diversos materiais gráficos, criação e edição de vídeos para compartilhamento nas redes sociais, logo, os seus usos costumam ser dar de forma intuitiva e sem apresentar muitos fatores limitantes.

O *Canva* é uma plataforma de design gráfico, *on-line*, que permite que os usuários tenham acesso a diversas ferramentas de edição de texto, imagens e vídeos, a plataforma permite que projetos sejam trabalhados de forma colaborativa, possibilitando assim que mais de uma pessoa consiga editar e alterar o projeto ao mesmo tempo facilitando o trabalho em equipe.

Os aplicativos *CapCut e Inshot* apresentam funcionalidades semelhantes de edição de vídeos, que oferecem uma série de funções, como transições,

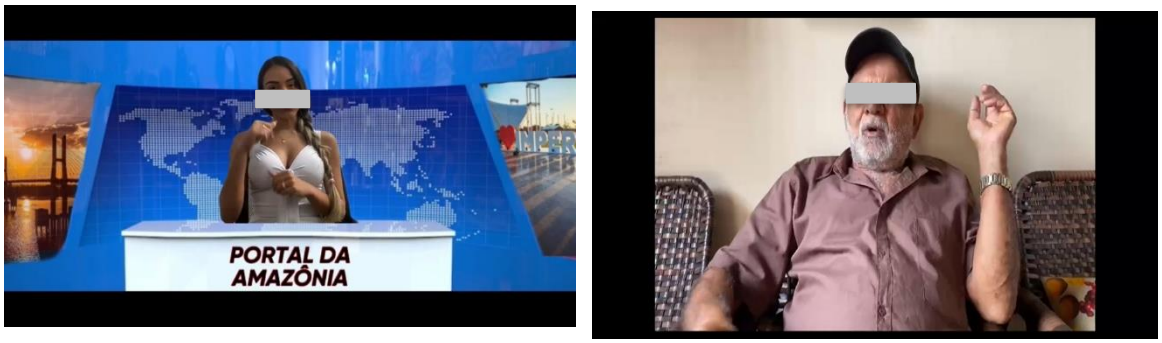
filtros, inserção de legendas, áudios recortes e muito mais, o uso da ferramenta facilita a produção de materiais audiovisuais, além da facilidade em manusear a ferramenta. Os aplicativos são ideais para produções curtas que combinam textos, áudio e elementos gráficos, ideal para a construção de narrativas digitais.

Ainda no segundo encontro os participantes se dividiram em duplas para que fossem elaboradas as produções, que tinha como tema central a elaboração de narrativas sobre a história é a cultura imperatrizense. Inicialmente traremos a análise das obras produzidas buscando perceber aspectos de entrelaçamento entre as metodologias ativas e a *Digital Storytelling* nas produções dos participantes da pesquisa, assim também como analisar os aspectos de aprendizagens que estiveram presentes em suas falas e produções. Comecemos pelas histórias que construíram.

3.1 As produções

As participantes que construíram a *Digital Storytelling* intitulada “Imperatriz: como tudo começou” optaram por trazer a narrativa em formato de telejornal, o enredo construído para a história fazia referência a uma edição de um jornal fictício transmitido no aniversário da cidade, uma das participantes aparece como a personagem de ancora do telejornal “Portal da Amazonia”, nome que faz referência a uma das formas como Imperatriz é conhecida por ocupar geograficamente o início da floresta amazônica. As autoras da *Digital Storytelling* lançaram mão de diversos recursos de mídia como, chroma, afeitos sonoros, imagens digitais, gravação de áudio, gravação de vídeo e edição via aplicativo CapCut para contar a história da cidade. Como fonte de pesquisa investigativa as autoras buscaram material em sites da internet como o museu virtual e em livros além de trazer para a proposta de jornal uma entrevista com o avô de uma das autoras, que chegou na cidade no ano de 1966, e conseguiu narrar aspectos geográficos, econômicos e culturais desta fase inicial de imperatriz. O envolvimento da família na construção da *Digital Storytelling* abre espaço para o diálogo entre gerações.

IMAGEM 1: Digital Storytelling “Imperatriz: como tudo começou”



Fonte: Acervo da autora

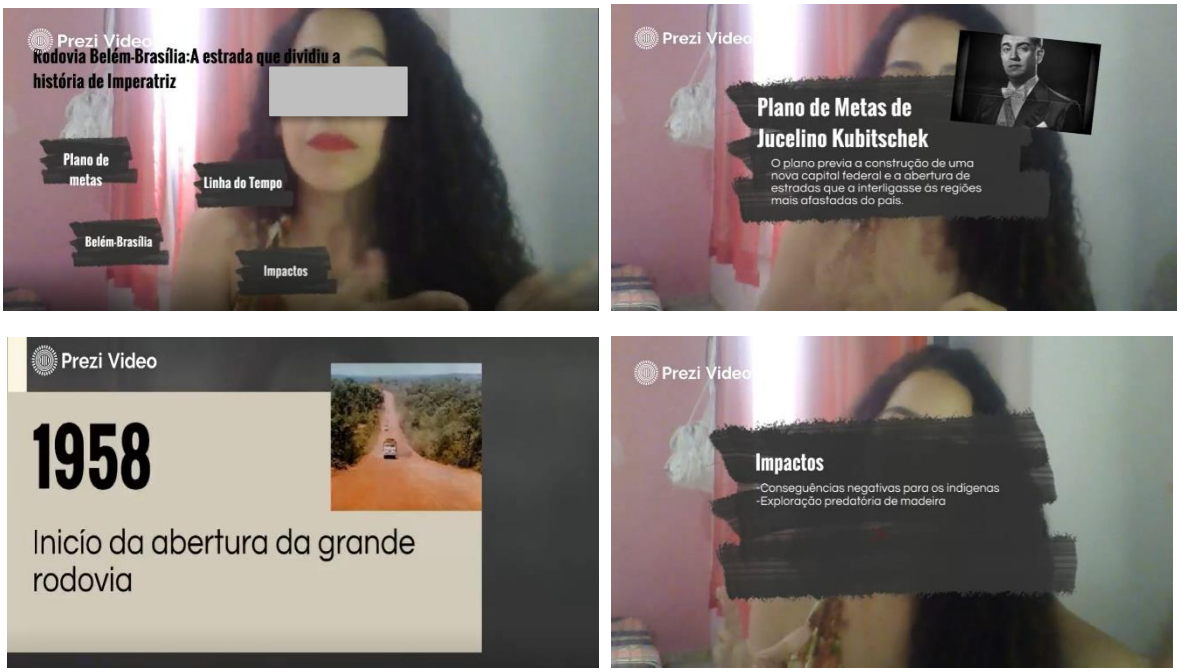
A segunda *Digital Storytelling* trazida pela turma, faz referência as comemorações dos aniversários da cidade de Imperatriz, uma festa que com o passar dos anos e alguns atos políticos se tornou tradição no calendário da cidade e possui os seus atos comemorativos, como foi bem trabalhado pelas autoras da storytelling. As autoras utilizaram elementos de texto, imagens, desenhos, áudios e vídeos digitais, para construção da narrativa, além de enriquecer a história trazendo o contexto geográfico, histórico, cultural e político que são fontes da pesquisa investigação feita pelas autoras no museu virtual e no livro didático distribuído pela Secretaria Municipal de Educação – SEMED, para os alunos da rede pública de ensino da cidade de Imperatriz, e é intitulado de “Imperatriz: cidade da gente”. As autoras organizaram a história de forma cronológica, pontuando informações importantes, como por exemplos os principais prefeitos que instituíram a comemoração do aniversário da cidade no dia 16 de julho, a proclamação da data como feriado municipal e também as principais atrações que fazem parte do repertório comemorativo do aniversário da cidade. As autoras ainda utilizaram um vídeo que se tornou um “meme” nacional de quando o prefeito da cidade resolveu diminuir o tamanho do bolo que era tradicionalmente distribuído para a população, o vídeo viralizou nas redes sociais e até hoje é motivo de muitas risadas quando se fala da comemoração do aniversário da cidade.

IMAGEM 2: Digital Storytelling “Comemorações do aniversário da cidade”

Fonte: Acervo da autora

A terceira história apresentada, teve como tema “Rodovia Belém – Brasília: a estrada que dividiu a história de imperatriz” a autora desta narrativa, utilizou o site Prezi.com para a construção da apresentação gráfica, utilizando-se de recursos como imagem gravada, textos interativos e imagens digitais para composição da obra, a pesquisa investigação feita pela autora, trouxe elementos históricos, geográficos, políticos e culturais para enriquecimento do enredo criando. Tendo como plano de fundo a história da construção da Rodovia que corta boa parte do Brasil e tem como cidade de encontro das frentes de trabalho a cidade de Imperatriz; a autora da Storytelling conseguiu trazer ao espectador elementos importantes do contexto político brasileiro que levou a criação da rodovia que não só ligou Belém à Brasília, mas também acelerou o crescimento físico, social e econômico de Imperatriz, ainda na década de 50. A autora conseguiu organizar a contação da história em sincronia com os elementos gráficos que interagiam na tela, uma funcionalidade que é especifica da plataforma de vídeo escolhida para apresentação da *Digital Storytelling*.

IMAGEM 3: Digital Storytelling "Rodovia Belém – Brasília: a estrada que dividiu a história de imperatriz"



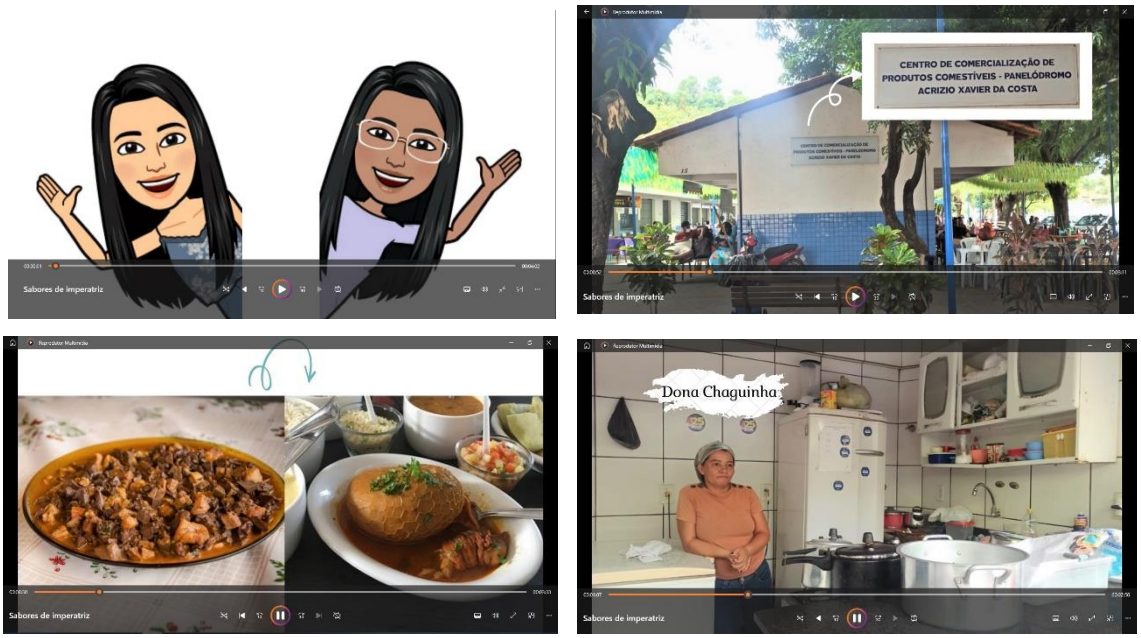
Fonte: Acervo da autora.

A quarta *Digital Storytelling* produzida traz como tema "o futebol e o protagonismo de frei Epifânio d'Abadia" os autores optaram por criar um vídeo animado em formato de perguntas e respostas onde traziam fatos curiosos sobre a história que envolvem o frei Epifânio e a ligação com o futebol de Imperatriz, além de abordar outros eventos que são realizados no estádio e se tornaram tradicionais na cidade, como a comemoração do evento de Corpus Christi. A Digital Storytelling conseguiu abordar de forma lúdica e criativa os principais aspectos históricos relacionados ao protagonismo do frei Epifânio d'Abadia, o frei que jogava com a batina e foi o responsável por fundar o principal time de Imperatriz, o Cavalo de Aço, teve seu nome homenageado no principal estádio de futebol da cidade.

A quinta *Digital Storytelling*, vem com o tema de "Sabores de Imperatriz", as autoras trouxeram em formato de poema, como uma forma de homenagear os poetas da cidade, tiveram como fonte de pesquisa os relatos de moradores locais que trabalham com a venda de comida típica e também as próprias experiências como moradoras e consumidoras dos sabores locais. A storytelling conseguiu em um tempo curto abordar as histórias de 3 personalidades que

trabalham com a produção de panelada, dentre elas a história do Sr. Acrizio, como o pioneiro na venda ambulante do alimento e que hoje tem seu nome homenageado no Panelódromo da cidade. As autoras conseguiram também fazer um passeio gastronômico pelos principais pontos de alimentação da cidade, trazendo opções de café da manhã, almoço e jantar com as principais comidas típicas, além de mostrar também os sabores que estão presentes no veraneio imperatrizense que é marcado pelas praias as margens do rio Tocantins.

IMAGEM 4: Digital Storytelling “Sabores de Imperatriz”



Fonte: Acervo da autora

A sexta narrativa traz o tema “os aspectos de lazer de Imperatriz”, as autoras trouxeram em um vídeo curto os principais pontos turísticos da cidade e as suas atratividades, mesclando conteúdo narrativo com imagens ilustrativas dos pontos turísticos. Por meio da Storytelling é possível conhecer de forma rápida, mas bastante assertiva os principais pontos de lazer, como a Beira Rio, praça da Bíblia e praça da Cultura, shoppings, Parque de Exposições, Centro de Convenções e Calçadão, além de ressaltar as praias e parques aquáticos da cidade. As autoras utilizaram o aplicativo de edição de vídeos CapCut para a construção da narrativa. A Storytelling criada pelas autoras funcionou como um guia turístico simples, claro e objetivo apresentando por meio da narração as principais atratividades de cada ponto e ilustrando com imagens trazidas do

acervo pessoal das autoras e de hashtags do Instagram imagens atualizadas de cada ponto turístico citado.

A sétima e última narrativa trazida pelo grupo, se ocupou de trabalhar Imperatriz com a sua potencialidade de capital do sul do Maranhão, com o tema “Imperatriz: capital regional sul maranhense.” os autores buscaram como fonte de pesquisa o acervo de livros da Universidade Estadual da Região Tocantina – UEMASUL, pesquisas na internet de imagens. Os autores trouxeram como objetivo trabalhar os aspectos econômicos da cidade e explorar a visibilidade e importância que a rodovia Belém-Brasília trouxe para a cidade, fazendo com que ela se torna-se a segunda maior cidade do estado do Maranhão e uma potência para a região sul do estado. Aspectos geográficos e históricos e econômicos foram trabalhados pelos autores na construção da Storytelling, trazendo a história de Imperatriz desde quando era conhecida como a “Capital do Arroz”, passando pela construção da rodovia Belém-Brasília até chegar a Imperatriz atual, com o seu crescimento populacional e econômico, se tornando o segundo maior PIB do estado. Os autores também trouxeram imperatriz como um polo universitário, com universidades federais, estaduais e particulares, Imperatriz se torna também um grande centro universitário, abrigando estudantes de toda a região tocantina e até de estados mais distantes. Os autores utilizaram para a construção da Storytelling a gravação de áudio narrativo, imagens da cidade, vídeos aéreos encontrados no Instagram.

A seguir, como destacado acima, trazemos as respostas dos participantes na entrevista de grupo focal que dirigimos.

3.2 As reflexões

Para discussão pós apresentação dos trabalhos, foram lançados alguns questionamentos à turma, no procedimento de nossa entrevista focal. Para identificar os participantes de nossa pesquisa, nós enumeramos de 1 a 12 A primeira questão lançada ao grupo referiu-se a “O que mais chamou a sua atenção ao produzir o trabalho?” A participante 1 respondeu:

> gostei da experiência de a ir à campo pesquisar, conversar com as pessoas, às vezes a gente busca na internet e acaba não encontrando essas histórias das pessoas. (participante 1, entrevista grupo focal)

Aqui, aponta o processo de busca de informações como significativo, mesmo que não se encontre fácil material, pesquisar e conversar com pessoas nesse resgate foi importante para este. Como sabemos, as pessoas são fontes de informação e histórias que subsidiam a representação do mundo nas nossas histórias, como nos aponta Bruner (1991).

O participante 2 e a participante 3 destacaram sobretudo as dificuldades em encontrar material, colocando, respectivamente:

> também no nosso foi encontrar material recente é tudo muito desatualizado quando se fala da história de Imperatriz e do desenvolvimento dela. (participante 2, entrevista grupo focal)

> tem algumas imagens que nós usamos na produção do nosso vídeo foi registro nosso mesmo e outras foram tiradas da internet. (participante 3, entrevista grupo focal)

Circunstâncias essas que, como apontamos na nossa introdução, parece ainda não ter sido superada. Realmente a história da cidade é desprovida de um material consistente, sistematizado e publicizado. Igualmente quando sentimos essa ausência durante nosso ensino fundamental, essa participante também se deparou. Ocorre-nos que a relevância de atividades como essa que desenvolvemos por meio da oficina podem ser uma maneira de produzir e documentar, com consistência, histórias sobre a cidade.

Seguindo, perguntamos se essa metodologia que aplicamos era interessante e se tem potencial para ser levada para outros ambientes, a exemplo da educação básica? Quatro (4) participantes destacaram a relevância da metodologia e da atividade, argumentando:

> até mesmo para Educação Infantil, porque as crianças são muito visuais, e por exemplo... eu tenho o livro Imperatriz: Cidade da Gente, anos iniciais, que é da minha filha, ela ganhou da rede municipal, mas os professores mal trabalharam o livro em sala, eu que trabalhei o livro com ela em casa, e ele é um livro bom, traz uma boa didática, mas é legal ter o livro e a possibilidade de trabalhar outras coisas, como vídeos, além do material físico, porque a gente pode trazer outras coisas, como as meninas que trouxeram depoimentos, poesia e outras formas de contar a história, que eu acho que pode chamar mais a atenção da criança, mais até do que o próprio livro, o livro fica como uma base, mas assistindo, vendo e ouvindo pode ser que elas apreenda mais a atenção da criança. (Participante 4, entrevista grupo focal)

> a questão das tecnologias hoje em dia é que elas conseguem fazer com que a gente (professores) entre em um mundo que pra eles (alunos) é habitual, eles estão sempre em contato com as tecnologias, sempre em contato com as redes sociais, então trazer para a sala de

> aula é uma formar de tentar interagir melhor com eles. (Participante 5, entrevista do grupo focal)

> é até uma forma de ampliar, de divulgar, por que assim, esses vídeos a gente pode postar no Instagram, pode postar no Youtube, então assim, é uma forma de outras pessoas conhecerem, ver, e utilizar do trabalho ou se inspirar para fazer alguma coisa, ou atividade, é uma forma também de mostrar a cidade com um outro olhar. (Participante 6, entrevista do grupo focal)

> deixar também registrado, que na minha época de escola, por exemplo, a gente não falava sobre a nossa cidade, sobre as nossas tradições, falava assim, coisas do Brasil, mas Rio de Janeiro, São Paulo, Minas, nada da gente, nada daqui. Quando minha filha recebeu o livro eu fiquei assim, nossa filha, que legal, que bacana, porque assim, eu não tive acesso a essa história na escola. Quando eu estava fazendo Estágio em Educação Infantil, em uma turma de 24 crianças, agitadíssimas, e em um dia que trouxemos um vídeo com o tema da aula foi mágico, eles ficaram mais calmos, eles assistiram todo o desenho e aprenderam, depois a gente começou a conversar sobre e eles já faziam as associações com o que tinha visto no desenho e foi ótimo. (participante 4, entrevista do grupo focal)

Entrelaçada a essa pergunta, indagamos o grupo ainda se para além de trabalhar as histórias da cidade, vocês acham que as *Digitais Storytelling* tem potencialidade para ser trabalhadas em outras disciplinas e outros contextos em sala de aula? Como trabalhariam? Obtivemos a seguinte resposta da participante 7:

> Quando tu falaste sobre a produção desses vídeos, eu pensei na perspectiva dos alunos criando, porque quando a gente vai pesquisar, produzir e depois assistir o que produziu traz muita satisfação, então, eu, como professora, traria um vídeo que eu fiz e lançaria a prosta para a turma também fazer, contando sempre com o meu auxilio, visto que são crianças menores e podem ter alguma dificuldade. (participante 7, entrevista do grupo focal)

Pelo exposto, vemos que as respostas comungam quanto a potencialidade da metodologia, não só para dinamizar as aulas, trazendo elementos e circunstâncias que chamem mais a atenção, incrementando com outras linguagens como a visual e utilizando tecnologias de um modo geral nas turmas da educação básica, mas também tem potencialidade na possibilidade de construir acervo sobre a história e cultura da cidade. Como nos apontou Rodrigues (2017) e Prado (2017), o uso de tecnologias no ensino pode fomentar a aprendizagem, sobretudo por perspectivar outras metodologias de ensino e com isso podemos obter resultados que enriqueçam a formação dos alunos.

Nesse sentido, indagamos se era possível adquirir aprendizagens e quais aprendizagens vocês destacariam quanto a metodologia *Digital Storytelling*? Responderam:

> tem um estímulo muito grande na pesquisa, quando a gente não encontra a informação, instiga a gente a ir buscar mais, pesquisar mais. (Participante 8, entrevista do grupo focal)

> gera uma aprendizagem muito significativa, por que você só escutando, absorvendo o que o professor fala, muitas coisas podem passar despercebidas e no momento que você produz conhecimento, vai procurar, vai pesquisar, vai ler você acaba absorvendo aquilo melhor do que só ouvido. (Participante 9, entrevista do grupo focal)

> você se torna uma pessoa perfeccionista, de certo modo, porque você quer fazer algo bom, porque, se você não fizer algo bom você vai ficar frustrado e esse medo de se frustrar acaba fazendo com que você pesquise mais para trazer uma informação coesa. (Participante 10, entrevista do grupo focal)

> Além da criatividade, fica cem por cento estimulada, uma coisa é você ter os dados, outra coisa é você conseguir passar esses dados sem ser um conteúdo cansativo e maçante, por exemplo, o vídeo das meninas que foi 15 minutos, passou super rápido e foi muito bom de assistir. Então assim, contar as histórias da nossa maneira é algo bem interessante. (Participante 11, entrevista do grupo focal)

> Sim, por exemplo, a Dona Gonçala, já faleceu, então não tínhamos como trazer esse depoimento dela e a família não pode fornecer uma foto dela, então trouxemos uma ilustração de uma senhora de idade que tinha disponível no aplicativo para representar aquela personagem. (Participante 1, entrevista do grupo focal)

> cada plataforma tem recursos diferentes, que podem ser utilizados na ausência de informações, como no caso da foto da Dona Gonçala. (Participante 12, entrevista do grupo focal)

As histórias narradas e toda troca de experiência trouxe pontos importantes de entrelaçamento entre as metodologias ativas e as Digitais Storytelling, assim como pontuado não só nas produções, mas também nas falas dos participantes, por meio da reflexão que se fez sobre os aspectos formativos que as metodologias trazem como potencialidade ao ser trabalhada em sala de aula.

Frente a essas respostas, apontamos algumas ancoragens que vislumbramos poder aprofundar nossa análise.

3.3 Algumas ancoragens

As habilidades já destacadas nos capítulos anteriores por Robin (2006) no que se refere a construção de digitais Storytelling, comungam com as ideias de FARIAS; MARTINS; CRISTO (2015, p. 146) ao estabelecer os elementos que compõem uma metodologia ativa, destacamos alguns destes elementos que identificamos presentes nas produções e nas falas dos participantes, na figura abaixo.

FIGURA 3: metodologias ativas e *Digital Storytelling*: entrelaçamentos de habilidades

Fonte: Elaboração própria.

Os participantes apresentaram o desenvolvimento de habilidades interpessoais, ao trabalhar em grupo de forma colaborativa, como destacado em uma das falas, o trabalho em grupo possibilita que a troca de conhecimento e habilidades seja feito de forma orgânica, possibilitando que dificuldades sejam solucionadas de forma mais rápida e eficaz com a ajuda do outro.

Destacaram bastante o aparecimento da habilidade investigativa na construção das Digitas Storytellings. Para construção de uma história é imprescindível que haja um movimento de investigação, os participantes da pesquisa trouxeram essa investigação por meio de pesquisas bibliográficas e digitais, coleta de depoimentos, pesquisa em museus digitais, dentre outros para enriquecimento do conteúdo trabalhado. A habilidade investigativa não se limitou a uma pesquisa simples com as informações que eles já tinham em mão, mas eles foram um pouco além e buscaram trazer novos elementos para as histórias, novas curiosidades e fatos interessantes, que são resultados da habilidade de investigação potencializada pela proposta metodológica.

Habilidade de organização é outro ponto relevante dos trabalhos. Os participantes conseguiram entregar as produções no prazo estabelecido, e também conseguiram trabalhar bem os recursos que estavam a sua disposição, sem grandes excessos de uso de elementos de forma desnecessária. Dentro das duplas também foi possível perceber que todos se emprenharam em construir o vídeo que seria apresentado, sem que o trabalho ficasse centralizado em uma única pessoa para realizar a execução.

As duplas apresentaram grande habilidade de apresentação, conseguindo organizar de forma lógica a ordem dos fatos apresentados nas narrativas e também escolhendo muito bem as informações que eram relevantes para a temática trabalhada. As duplas que trouxeram depoimentos de terceiros, souberam trabalhar as perguntas e histórias de forma que não ficasse cansativa para o telespectador, demonstrando assim que a habilidade de apresentação foi bem trabalhada.

As habilidades tecnológicas foram sendo compartilhadas não só entre as duplas, mas entre os grupos, com o compartilhamento de aplicativos de edição, dicas de uso, além disso os participantes produziram algumas imagens e vídeos. Transformar todas as informações e ideias na produção final também se torna um desafio estimulante para os participantes, uma vez que eles querem ver e compartilhar o resultado final de toda investigação, produção e criatividade que tiveram na construção das narrativas.

Por último destacamos a habilidade de avaliação, os participantes se mostraram capazes de avaliar de forma crítica suas produções e a dos colegas, trazendo aquilo que mais sentiram dificuldades e também onde mais se desenvolveram, destacando a importância que a proposta metodológica teve para a sua formação e também como pode ser usada e adaptada para o uso na educação básica ou em outros contextos educacionais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos propomos ao iniciar essa jornada investigar quais potencialidades de aprendizagem trazidas pela construção de *Digital Storytelling,* que abordassem as histórias e cultura de Imperatriz, poderiam desencadear para os discentes de pedagogia. Chegamos ao fim deste processo investigativo tecendo algumas considerações sobre esse objeto estudado.

Os modelos educacionais baseados apenas na transmissão de conteúdo pelo professor já não são mais, ou nunca foram, o suficiente para a construção de aprendizagem por parte dos estudantes, é necessário que haja um movimento de criação, investigação, protagonismo desse estudante em sala de aula, para que a aprendizagem seja significativa e rompa com os moldes centrados na mera transmissão de conteúdo.

A análise do que fora colocado pelos participantes nos apontam para uma contribuição no fomento a formação de um novo perfil de estudante, que seja mais autônomo e protagonista do seu próprio processo de ensino. Por meio das produções identificamos que os estudantes desenvolveram diversas habilidades, dentre eles destacamos as habilidades interpessoais, habilidades investigativas, habilidades de organização, habilidades de apresentação, habilidades tecnológicas e habilidades de avaliação. Todas essas habilidades são potencializadas pala construção da *Digital Storytelling*, uma metodologia que utiliza ferramentas digitais, recursos humanos e essas diversas habilidades para construção de conhecimento.

A *Digital Storytelling* é uma nova metodologia de que propõe o protagonismo do aluno em sala de aula. Um aluno que assume o papel de inventor, investigador, produtor e que faz uso das mídias e tecnologias para essa produção. Narrar histórias ganha outros espaços com o digital, passando a ser compartilhada de maneira mais dinâmica, rápida e interativa.

Fomos contempladas com sete produções que conseguiram alcançar o objetivo proposto de entregar uma *Digital Storytelling* sobre a história e cultura imperatrizense e para além dessa entrega, os estudantes conseguiram refletir sobre essa produção, trazendo produção de significado a medida que eles iam se identificando de certo modo com os elementos que iam descobrindo com as investigações, ou as habilidades que iam desenvolvendo com a produção das

histórias, os sentimentos de querer fazer um vídeo bom é bonito para que os outros também apreciassem a apresentação.

No quesito criatividade, as produções foram surpreendentes, os estudantes conseguiram transformar os dados que eles tinham em histórias muito bem contadas, onde os elementos visuais e sonoros acompanham a entonação da narrativa, fazendo com que não perca o sentido e a intencionalidade proposta. Telejornal, poesia, vídeos de curiosidades históricas, tour pela cidade, foram alguns dos formatos narrativos que surgiram das produções, sempre com uma riqueza de detalhes e um cuidado com a mensagem final ao telespectador.

Construir *Digital Storytelling* oportunizou que os participantes se tornassem protagonistas da construção das suas histórias, cada um colocou o seu ponto de vista, sua personalidade, sua criatividade, passou a conhecer um pouco mais a história do lugar onde vivem e também explorar possibilidades de usos de outras formas didáticas de apresentar conteúdos aos alunos em sala de aula, sendo o uso das mídias e tecnologia uma realidade que a cada dia se torna mais presente para a nova geração.

Como pesquisadora entendo que essa construção se fez rica por unir as habilidades advindas da contação de histórias em sua forma mais tradicional e do uso das tecnologias e elementos midiáticos, proporcionando que os produtores/leitores/telespectadores desenvolvam habilidades que são potencializadas pelo exercício dessas produções, sendo levados a refletir sobre aquilo que foi produzido, os meios investigativos, os usos da mídias e tecnologias em sala de aula e o protagonismos do estudante trazido por essa proposta metodológica.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN. J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

Barrett, Helen. **Storytelling no ensino superior**: Uma teoria da reflexão sobre a prática para apoiar a aprendizagem profunda. Tecnologia e Educação de professores. Anual 2005. Charlottesville, VA: Associação para o Avanço da Computação na Educação, 1878-1883. páginas on-line PowerPoint. Disponível em: http://electronicportfolios.com/portfolios/Kean.pdf. Acesso em 20/jun/2023. Acesso em: 03. set. de 2023.

BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade. **Critical Inquiry**, v. 18, n. 1, p. 1-21, 1991. Disponível em: (20) BRUNER, Jerome. A construção narrativa da realidade. | Waldemar Ferreira Netto - Academia.edu Acesso em: 03. maio de 2023.

BOTTENTUIT JUNIOR, J, B.; LISBÔA, E, S.; COUTINHO, C, P. Narrativas digitais na formação inicial de professores: Um estudo com alunos de Licenciatura em Pedagogia. CURRÍCULOS: Problematização em práticas e políticas. **Revista Teias v**. 13. n. 27. 191-204. 25 de abr. de 2012. Disponível em: Narrativas Digitais na Formação Inicial de Professores: Um Estudo Com Alunos de Licenciatura em Pedagogia | Revista Teias (uerj.br). Acesso em: 12. maio de 2023.

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: Vista do Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização (ufrgs.br) Acesso em: 08. Ago. de 2023

BUSATTO, Cleomari. Narrando histórias no século XXI: tradição e ciberespaço. 2005. 132 f. Diss. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis. 2005. Disponível em: http://www.tede.ufsc. br/teses/PLIT0195. Pdf. Acesso em: 14. mar. de 2023

CRUZ, Dulce Márcia. Letramentos, práticas pedagógicas e formação de professores para as mídias: reflexões sobre a relação entre a cultura digital e a universidade. Educação a Distância, Qualidade e Convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias. MILL, Daniel; REALI, Aline (Orgs.). **EdUFSCar**, São Carlos, SP, 2016. Disponivel em: (PDF) Letramentos, práticas pedagógicas e formação de professores para as mídias: reflexões sobre a relação entre a cultura digital e a universidade | Dulce Márcia Cruz - Academia.edu. Acesso em: 15. jun. de 2023

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de professor, **Revista UEPG**. v. 14, n. 1, p. 27-40, 2011.

FARIAS, P. A. M., MARTIN, A. L. A. R., & CRISTO, C. S. Aprendizagem Ativa na Educação em Saúde: Percurso Histórico e Aplicações. **Revista Brasileira de Educação Médica**, 39(1), 143-158, 2015.

FREIRE P. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: **Paz e Terra**; 1987.

SANTOS, Evane et al. Imperatriz cidade da gente: história e geografia: estudos regionais: Ensino Fundamental II: anos finais. Fortaleza: **Didáticos Editora**, 2020.

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: DIGITAL STORYTELLING, EDUCAÇÃO SUPERIOR E LITERACIA DIGITAL | Roteiro (unoesc.edu.br) Acesso em: 03. set. 2023

JENKINS, Henry. Cultura da Conexão: criando valor e significado da mídia propagável. São Paulo: **Editora Aleph**; 1ª edição, 2015.

LARROSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: SciELO - Brasil - Notas sobre a experiência e o saber de experiência Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Acesso em: 03. mar. 2023

LEMOS, Evelyse dos Santos. A aprendizagem significativa: estratégias facilitadoras e avaliação. **Aprendizagem Significativa em Revista**, v.1, n.1, p.25-35, 2011. Disponível em: A Aprendizagem significativa: estratégias facilitadoras e avaliação (fiocruz.br). Acesso em: 05. set. de 2023.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; DA SILVA LORETO, Elgion Lucio. Metodologias ativas de aprendizagem: uma breve revisão. **Acta Scientiae**, v. 20, n. 2, 2018. Disponível em: (PDF) Metodologias Ativas de Aprendizagem: Uma Breve Revisão (researchgate.net). Acesso em: 06. Jun. de2023

MOURA, Késsia Mileny de Paulo**. Narrativas digitais na formação de professores: potencialidades, dimensões formativas e construtos de identidade docente.** 2021**.** Tese (Doutorado em Informática na educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2001.

PRADO, Ana Lúcia et al. Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v. 12, n. 2, p. 1156-1176, 2017. Disponível em: Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento | Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação (unesp.br). Acesso em: 14. Jul. de 2023

ROBIN, Bernardo. Os usos educacionais da narrativa digital. In: **Society for Information Technology & Teacher Education International Conference**. Associação para o Avanço da Computação na Educação (AACE), 2006. p. 709-716.

RODRIGUES, Alessandra. Narrativas digitais e experiência: exploração de conceitos e implicações para a educação em uma perspectiva humanista. **Revista e-Curriculum, v**. 18, n. 2, p. 692-714, 2020. Disponível em: (PDF) Narrativas Digitais e Experiência: Exploração De Conceitos e Implicações Para a Educação Em Uma Perspectiva Humanista | Alessandra Rodrigues - Academia.edu. Acesso em: 25. Jun. 2023

SIGNES, Carmen Gregori. Practical uses of digital storytelling. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/253907387. Acesso em: 20. Nov. de 2023.

YUKSEL, Pelin; ROBIN, Bernardo; MCNEIL, Sara. Usos educacionais da narrativa digital em todo o mundo. In: **Society for Information Technology & Teacher Education International Conference**. Associação para o Avanço da Computação na Educação (AACE), 2011. p. 1264-1271.

VALENÇA, Marcelo M; TOSTES, Ana Paula Baltazar. **O Storytelling como ferramenta de aprendizado ativo**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/335469301_O_Storytelling_como_ferramenta_de_aprendizado_ativo. Acesso em 22. Nov. 2023.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; GERALDINI, Alexandra Fogli Serpa. Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. **Revista Diálogo Educacional**, v. 17, n. 52, p. 455-478, 2017. Disponível em: Redalyc.Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. Acesso em: 13. Maio. de 2023.