INSTITUTO FEDERAL DE SANTA CATARINA (IFSC)

CENTRO DE REFERÊNCIA EM FORMAÇÃO E EAD (CERFEAD)

ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

STORYTELLING DIGITAL: UM OLHAR SOBRE AS PESQUISAS DIRECIONADAS À EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão

ALESSANDRA PACHECO DAS NEVES

Florianópolis/SC

2019

ALESSANDRA PACHECO DAS NEVES

STORYTELLING DIGITAL: UM OLHAR SOBRE AS PESQUISAS DIRECIONADAS À EDUCAÇÃO

Trabalho de Conclusão apresentado ao Centro de Referência em Formação e EaD (CERFEAD) do Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC) como requisito parcial para Certificação do Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional.

Orientador: Profa. Juliene da Silva Marques, Ma

Florianópolis/SC

2019

ALESSANDRA PACHECO DAS NEVES

STORYTELLING DIGITAL: UM OLHAR SOBRE AS PESQUISAS DIRECIONADAS À EDUCAÇÃO

Este Trabalho de Conclusão foi julgado e aprovado para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias para Educação Profissional do Centro de Referência em Formação e EaD do Instituto Federal de Santa Catarina (CERFEAD/IFSC).

Florianópolis, 17 de março de 2019.

.....
Prof. Carlos Alberto da Silva Mello, MSc.
Coordenador do Programa

BANCA EXAMINADORA

.....
Profª. Juliene da Silva Marques, Ma

.....
Profª Conceição Aparecida kindermann, Dra

.....
Prof. José Pedro Schardosim Simão, Me

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu filho João Antônio e peço desculpas pela minha ausência que foi extremamente sentida para que eu pudesse realizar esse trabalho.

Aos meus grandes amigos Erich Fernando da Silva e Cíntia Viviane de Abreu por estarem comigo nos momentos em que tudo parecia desmoronar.

Agradeço à minha orientadora Juliene Marques da Silva, que, além de excelente profissional, é um excelente ser.

E finalmente, à minha família e amigos por compreenderem minha ausência e indisponibilidades no dia a dia.

RESUMO

DAS NEVES, Alessandra Pacheco. Como o Storytelling Digital tem sido tratado nas pesquisas relacionadas à educação? Ano. 2019 f. Trabalho de Conclusão (Curso de Pós-Graduação *lato sensu* em Tecnologias para Educação Profissional) – Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019.

A contação de história vem acompanhando a evolução da humanidade. Antes ela acontecia através de desenhos nas paredes, depois em cada porto um marujo surgia para narrar histórias de terras distantes, logo a contação oral ganhou vida nova com os romances e os contos escritos, a seguir vieram o teatro, o cinema, a TV e a internet, nasceu, assim o Storytelling Digital. O SD acompanha também a comunidade escolar e é um importante aliado à educação. O presente trabalho tem por objetivo analisar como o Storytelling Digital tem sido tratado nas pesquisas relacionadas à educação, verificando a exploração no contexto educacional brasileiro através de pesquisa descritiva nos periódicos Capes e Google Acadêmico, para tanto, inicia-se através da pesquisa bibliográfica versando sobre o surgimento do termo Storytelling Digital, como ele se relaciona com a evolução da web e como tem explodido nas mídias sociais. Essa explosão chegou às salas de aula com videoaulas e tutoriais dos mais variados temas. Com a pesquisa bibliométrica e dados advindos, pretende-se pontuar os descritores mais comuns utilizados no contexto estrangeiro, por sua vez identificar as perquirições relacionadas ao SD e constatar o seu espaço enquanto ferramenta didática. Por fim, percebe-se que no contexto brasileiro, enquanto ferramenta didática, ainda há muito a ser trabalhado, já no contexto estrangeiro, notam-se grandes e crescentes números no avanço do estudo do tema e seus descritores.

Palavras-chave: Storytelling Digital. Educação. Internet.

ABSTRACT

DAS NEVES, Alessandra Pacheco. How has Digital Storytelling been dealt in research related to education. Year. 2019 f. Final Term Paper (Lato sensu Postgraduate Course in Technologies for Professional Education). – Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis/SC, 2019.

Storytelling has been following the evolution of humanity, before it happened through drawings on the walls, then in each port when the sailors arrived from distant lands narrating their stories, soon the oral storytelling gets a new life with novels and written tales, hereafter the theater, the cinema, the tv and the internet, then the Digital Storytelling was born. The DS also accompanies the school community and is an important ally in education. The main goal of the present work is to analyze how Digital Storytelling has been dealt in the research related to the education, verifying its development in Brazilian education context through descriptive research on the Capes and Google Scholar periodicals, beggining by means of bibliographical research on the arising of the term Digital Storytelling, how it relates to the evolution of the web and how it has exploded in social media. This explosion was applied to classrooms with video lessons and tutorials of the most varied themes. With the bibliometric research and data coming, it is intended to punctuate the most common descriptors used in the foreign context, and to identify the correlations with DS and to verify its space as a didactic tool. Finally, one notices that in the Brazilian context, as a didactic tool, there is still a lot to be done, however in the foreign context, it is noticed there are large and growing numbers in progress of the subject study, and its descriptors.

Palavras-chave: Storytelling Digital. Education. Internet.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pesquisa Bibliométrica .....…….....….....24

Figura 2 – Descritores .....……..…….....25

Figura 3 – Uso do termo Storytellin.....……..…….....26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....9

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....15

2.1 A importância da narração.....15

2.1.1 A contação de história na contemporaneidade.....17

2.1.2 Multimodalidades e Multiletramentos a partir do Storytelling Digital.....18

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS 22

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....24

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....29

REFERÊNCIAS.....30

1 INTRODUÇÃO

A TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) mudou o mundo, trouxe diversos avanços em todos os setores. Com o passar dos tempos ficou quase impossível alguém não ter acesso à internet. Particularmente, na educação toda essa facilidade de acesso pode ser um auxílio aos professores que competem com *smartphones*, *tablets*, e tantas outras ferramentas digitais.

A narrativa digital, ou seja, o Storytelling Digital *é* um bom exemplo de diversão, arte e educação aliado à tecnologia, uma vez que a contação de história digital não afasta os educandos das mídias, pelo contrário, atraem-nos ainda mais, pois o uso dos dispositivos digitais faz parte da sua rotina.

Assim, o norte que iniciamos esse trabalho será a revisão bibliográfica do uso do Storytelling Digital (SD) no contexto educacional brasileiro e estrangeiro, fundamentado na bibliografia de nomes como Figueiredo (2014), Rojo (2012) e Benjamin (1985). Inicialmente, visamos discorrer sobre o surgimento do conceito de Storytelling com Figueiredo (2014, p. 4) que define como "(...) uma das formas mais brilhantes de transmitir conhecimentos, hábitos e costumes entre os seres humanos." Ele versa também, sobre a transmissão desses, em que, através da história contada vem sendo enriquecida com imagens e áudios, levando-nos ao Storytelling Digital. O SD surge, ainda segundo Figueiredo (2014, p. 4), como um grande colaborador para a educação, sendo um meio favorável ao processo de ensino aprendizagem.

Mclellan (2006), Boa-Ventura, Rodriges (2008) e Robim (2008) referem a partir dos anos 90 surge o conceito Storytelling Digital, e atribuem a Dana Atchley, que no início dos anos 90, fundou com os seus amigos, Joe Lambert e Nina Mullen, o *Center for Digital Storytelling* (CDS), no entanto esse conceito já vem sendo construído desde os anos 70 e 80 com Dana, que havia visto uma iminente utilização das mídias para contar as suas histórias (apud FIGUEIREDO, 2014, p. 12).

A contação de história vem acontecendo desde os primórdios quando a história era narrada através dos desenhos feitos em cavernas. Com o surgimento da palavra ela passou a ser transmitida oralmente de geração para

geração. E quando surgiu a escrita, os livros contavam o que as palavras, pronunciadas com ênfase e entonação, jamais poderiam ser reproduzidas neles, talvez daí o *Storytelling* tenha surgido com tanta força, principalmente na era digital, envolto de tantas opções para dar vida às sensações através da linguagem e ao encantamento de contar uma história, tudo com o intuito de aproximar o conteúdo ao mundo de quem o ouve.

O uso do SD vem ganhando espaço no ensino superior e hoje é parte importante na área de marketing, por exemplo, no qual está sendo usado como ferramenta profissional, na técnica de venda, quando, o produto antes vendido de maneira comum, começou contar com artifícios que fizessem com o que a atenção dos consumidores fosse retida de maneira além da usual (contando uma história).

Os comerciais passaram a apelar para o lado emotivo de seus futuros clientes, histórias contadas de sucesso e até mesmo de fracassos fizeram com que grandes nomes e marcas se aproximassem da realidade de seus consumidores, gerando assim a empatia, não só pelo produto e marca, como também pelo seu idealizador.

Com a Web 2.0 a produção da SD ganhou força. Segundo Alves (2012), com a saga do bruxo Harry Potter, a febre fez com que as obras fossem distribuídas de diferentes formas nos meios eletrônicos, além, claro, dos formatos tradicionais, os *e-books* e os *podcast*. O *YouTube*, páginas do *Facebook* e blogs também levavam a saga para todos. O autor ainda diz que o Facebook, ao criar a linha do tempo, usando as fotos, vídeos e imagens das vidas dos seus usuários, do nascimento até o presente momento, conta histórias completas sobre eles mesmos.

Pensando no uso do SD, vale analisar como a internet tem se comportado ao longo dessa evolução. A *World Wide Web* (www), segundo Ariño (2018) é um conjunto de documentos (*sites)* conectados por links de hipertextos, disponíveis na internet que podem se comunicar através da tecnologia digital, e esse “organismo vivo”, como cita o autor, vem se modificando cada vez mais. Atualmente já se fala na web 4.0, tendo o seu início com a web 1.0.

Na web 1.0, o usuário é definido pelo autor como apático, isto é, não existe uma troca de informações, apenas recebe a informação (ARIÑO, 2018).

Nela não há alterações, nem mesmo depois de colocados no ar, ela apenas se limita a mostrar a informação, logo, a história ainda é contada como no papel, narrada sem ênfase e a magia da narração oral. Esses textos são estáticos e meramente informativos. Já na web 2.0, como relata o autor, há o compartilhamento de informações, e acontece aí, o surgimento dos “blogs, vlogs, redes sociais e afins”, Alves (2012, p.16). Tudo isso, por volta do ano de 2004 (ARIÑO, 2018).

Já na web 3.0, segundo os autores, acontece, em livre tradução, a “busca de conteúdos por palavra chave”. Contém “conteúdos adaptados ao nosso próprio gosto”.

Em 2016, inicia a web 4.0:

> [...] concentra em oferecer um comportamento mais inteligente e mais preditivo, de modo que possamos, com apenas uma afirmação ou uma ligação, colocar em jogo um conjunto de ações que resultarão no que pedimos, queremos ou dizemos. (ARIÑO, 2018, p. 2, livre tradução)[1] [1]

Portanto, a evolução da web quando atinge a 2.0, faz com que surja o nosso objeto de estudo, o *Storytelling Digital*. Para Alves (2012), assim como para Ramos (2011), a Web 2.0 veio para que deixássemos de sermos meros espectadores e consumidores passivos de conteúdos, para também nos tornamos produtores ativos.

Isso tudo nos remete mais uma vez ao marketing. Quando se está correndo os olhos na *timeline* do *Facebook*, por exemplo, dificilmente o usuário presta atenção nos textos, pensando nisso, o marketing mudou a forma de anunciar seus produtos. Usando o SD com vídeos de curta duração e grande criatividade, há uma maior possibilidade de prenderem a atenção do público e o anúncio é feito de uma forma mais eficiente e rápida. A história pode ser engraçada, envolvente, sentimental ou mesmo, sobre algum fracasso, um problema superado. O intuito é fazer com que aquela história chame a atenção do futuro comprador. Há casos, inclusive, de vídeos que viralizam através dos

---

[1] [...] centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo, de modo que podamos, con sólo realizar una afirmación o una llamada, poner en marcha un conjunto de acciones que tendrán como resultando aquello que pedimos, deseamos o decimos.

próprios consumidores que os propagam pelas redes sociais ou por aplicativos de mensagens instantâneas.

Segundo a pesquisa do site Demand Gen Reports[2], no marketing B2B, (*business to business*, termo usado para duas empresas que fazem negócios entre si), em 2014, houve um aumento de 8% para 58% no uso de conteúdo de vídeo, isto é, dentro das grandes empresas as pessoas já optam por conteúdos visualmente atraentes como forma de apresentar seus produtos, e essa narrativa visual (SD) tem mudado a forma como o marketing tem se apresentado. Grandes palestrantes já usam de mídias visuais para dinamizar suas narrativas.

Outro grande exemplo do uso da SD são os tutoriais que explodiram nos últimos anos, hospedados em sites específicos para isso. As aulas em formatos de vídeos também são outro exemplo de crescimento exponencial. Burgess (2019) diz que em junho de 2005 nasceu o *YouTube*, a plataforma era como qualquer outra, gerava URLS e códigos HTML que permitiam que os vídeos fossem inseridos a outros sites, em 2006 o *YouTube* foi comprado pelo *Google* e a sua história ganhou força. Recentemente a plataforma lançou o Y*ouTube Edu*, um espaço educativo onde os brasileiros têm acesso a conteúdos do ensino médio, estes selecionados por especialistas com o objetivo de levar vídeos com qualidade aos seus usuários, e a tendência *e-learning* é de que a plataforma cresça ainda mais.

O *e-learning*, segundo Gomes (2008, p. 234) “é uma ferramenta importante de interação entre professor-aluno através da tecnologia, e tem como suporte, a *Internet* e os serviços de publicação de informação e de comunicação”. Gomes (2008, p. 234) ainda cita Elliot Masie (1999) para conceituar *e-learning*, “*E - learning* é o uso de tecnologia de rede para projetar, entregar, selecionar, administrar e estender APRENDENDO." (apud GOMES p. 235, em livre tradução). Onde mais uma vez o uso do SD se faz indispensável.

No ano de 2018, entre os meses de novembro e dezembro, aconteceu o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), os noticiários, jornais, sites e programas televisivos, deram espaço para os métodos de estudos usados

---

[2] Disponível em: <https://www.demandgenreport.com/industry-topics/content-strategies/2746-b2b-content-preferences-survey-buyers-want-short-visual-mobile-optimized-content.html>. Acesso em: 08 nov. 2018.

pelos candidatos, em que maioria deles traz como suporte o mundo digital, ou métodos interativos virtuais usados durante as horas de estudos. Logo, o material didático convencional já dá lugar aos aplicativos, imagens, vídeos e interações digitais para o contexto educacional. Figueiredo (2014) diz que o uso SD na modalidade EAD poderá ser um método estimulador e facilitador no aprendizado formal, isto é, a forma mais antiga de contar histórias vem reformulada para quebrar os paradigmas do ensino educacional e desenvolver métodos e material didático que sirvam para aprender, ensinar, divertir e inspirar nesse modelo.

Diante dos mínimos resultados obtidos na pesquisa do estado da arte referente às pesquisas acadêmicas sobre o SD, esta análise pretende, então, fazer uma revisão bibliográfica do Storytelling Digital na educação. Uma vez que se o uso do SD nas aulas *e-learning* é capaz de mudar o método enfadonho do ensino tradicional, visto que a internet e o seu mundo interativo facilita a absorção do conteúdo de forma prática e atrativa, se a contação de história se faz tão importante do mundo infantil ao adulto, e se faz tão importante a ponto de grandes empresas e, inclusive, o ensino superior utilizá-lo, por que não há grandes pesquisas relacionadas ao uso do SD na educação brasileira?

Após o levantamento destas questões chegamos ao problema de nossa pesquisa. Como o SD tem sido tratado nas pesquisas relacionadas à educação? Seria, portanto, o objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso analisar o uso do SD como objeto de pesquisa no contexto educacional, tendo como objetivos específicos: investigar as pesquisas relacionadas ao SD; correlacionar os estudos do contexto estrangeiro através de pesquisa bibliométrica com as publicações no contexto brasileiro e constatar o espaço do SD no contexto brasileiro como ferramenta didática.

O primeiro capítulo deste trabalho tem como objetivo abordar a importância da narração e como ela tem se comportado ao longo dos anos, que, segundo alguns filósofos, como Benjamin (1985), ela vem se acabando.

No capítulo intitulado, “A contação de história na contemporaneidade”, far-se-á um contraponto entre Benjamin (1985) e Murray (2003), em que o primeiro dialoga sobre a decadência da narrativa com o surgimento do romance e o segundo que versa e faz bastantes pontuações sobre a

continuação da narrativa mesmo na era tecnológica (leia-se não somente na internet).

Por seguinte, trazemos no trabalho uma abordagem sobre a evolução da web, e de que maneira ela tem interferido na contação de história, com a sessão intitulada “Multimodalidades e Multiletramentos a partir do Storytelling Digital”, na qual buscamos conceituar hipertextos e hipermídias, e como elas dialogam com as tecnologias da informação e da comunicação - TICs, remetendo-nos a Figueiredo (2014), como já dito anteriormente, vê o SD como um grande colaborador e aliado no processo de aprendizagem.

Por fim, apresentamos a revisão bibliográfica biométrica do termo Storytelling Digital e seus descritores no contexto educacional estrangeiro, fazendo assim, uma comparação entre os contextos das duas realidades, a brasileira e estrangeira através da biblioteca digital eric.ed.gov.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A importância da narração

No ensino infantil a literatura faz parte do contexto escolar, as professoras passam horas contando histórias, mexendo com o imaginário infantil. Os alunos viajam com a narrativa e a narração. Os professores se esmeram em produzir sons, criar ambientes, montar cenários. O corpo também trabalha para contar a história que a boca fala. A contação, então, vira uma arte.

Figueiredo (2014) diz:

> Existem várias definições de Digital Storytelling, mas de um modo geral, todas elas giram em torno da ideia de combinar a arte de contar histórias, com uma variedade de recursos multimédia, como imagens, áudio e vídeo, girando em torno do tema escolhido e muitas vezes com um ponto de vista particular. (FIGUEIREDO, 2014, p. 12)

Então, quando chegamos ao ensino médio, apesar da temática ser cobrada nos exames, a narração vai perdendo sua força, e acaba por ser perdida uma grande oportunidade de unir a TDIC com o contexto escolar. Segundo o canal da educação TV Escola (2018), narrador e narração fazem parte de 4,5% das questões do ENEM, 31,8% sobre literatura, 44, 4% sobre texto e 23,8% de gramática. Segundo a TV Escola:

> Saber reconhecer a estratégia do narrador para conduzir o enredo e diferenciar a perspectiva do narrador e a perspectiva dos personagens são duas das habilidades requeridas pelas questões [...]. Conceitos como foco narrativo, narrador-personagem ou linearidade narrativa são abordados nas questões [...]. (TV ESCOLA, 2018.)

Logo, ainda que trabalhado no ensino médio, técnico e superior, a narração, parte essencial para comunicação, ainda fica aquém do esperado. Benjamin (1985) fala sobre a importância da narração dentro da comunicação humana para mostrar que o homem precisa contar histórias, e quando solicitado em público, muitos se sentem constrangidos, embaraçados. Esse seria um foco importante para a educação na narração, então, a tendência será que logo “as ações da experiência [...] continuarão cair até que desapareça o

seu valor" (BENJAMIN, 1985, p.198). Essa experiência passada de pessoa para pessoa, chamada narração, que carrega com ela a cultura, as histórias importantes para a construção do passado e do futuro. O autor divide em dois grupos: "narrativa escrita e narrativa oral", ambas de grande importância. O estudioso diz que "as melhores narrativas escritas são as que menos se distinguem das histórias orais contadas por inúmeros narradores anônimos" (BENJAMIN, 1985, p. 198). Por isso a narrativa oral não precisa de bagagens grandiosas ou extravagantes. Ele ainda fala sobre a história contada por um "homem que ganhou honestamente sua vida sem sair do seu país e que conhece suas histórias e tradições.", embora essas duas vertentes da narrativa, ainda segundo o autor, criaram "suas respectivas famílias de narradores", logo, não podemos dizer que elas não constituem "tipos fundamentais" (BENJAMIN, 1985, p. 198). O viajante trouxe a história, "os marujos foram os primeiros na arte de narrar" (BENJAMIN, 1985, p. 198).

A segunda vertente, a narrativa oral, aperfeiçoou com o que ouvia. A história, quando narrada escrita ou oralmente vai depender exclusivamente do narrador para que transmita a cultura e as tradições. O narrador seria alguém que, ainda segundo autor, "sabe dar conselhos" e dar conselhos seria deixar questionamentos em aberto, não seria exatamente "responder" às questões do mundo. Ele ainda diz que saber dar esses conselhos leva o nome de sabedoria, e nada mais é que: "O conselho vivo na substância viva da existência [...]" (BENJAMIN 1985, p. 200).

Segundo o autor, a ausência da narrativa faz com que a história morra, e que nosso lado épico de verdade se exaure. "Na realidade, esse processo, que expulsa gradualmente a narrativa da esfera do discurso vivo e ao mesmo tempo dá uma nova beleza ao que está desaparecendo [...]" (BENJAMIN, 1996, p. 201). E assim, segundo o autor, o romance nasce para continuar a narrativa, não mais oralmente e, portanto, ela não é mais capaz de aconselhar, uma vez que as histórias antes narradas ao vivo traziam a carga de ensino e questionamentos necessários para aconselhar ou provocar respostas acerca do mundo de quem ouvia.

No texto intitulado "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica", também de Benjamin (1985), o autor diz que destruição da aura vem acontecendo por causa da reprodutibilidade. Segundo o estudioso, essa aura

seria a “quintessência de tudo que foi transmitido pela tradição”, e tudo que está sendo impresso e veiculado em massa, substitui a essência única da obra por uma serial. O filósofo também diz que “A unicidade da obra de arte é idêntica à sua inserção no contexto da tradição” (BENJAMIN, 1985, p. 201). Logo, essa reprodutibilidade impressa, o nascimento da narração da história através do romance, exauri a narração oral da história, exauri a aura que a história contada traz através das gerações.

2.1.1 A contação de história na contemporaneidade

Conforme a humanidade se desenvolvia a contação de história caminhou junto, porém, em sua obra sobre o Narrador, Benjamin (1985), discorre sobre a decadência da narrativa com o surgimento do romance, “a narrativa começou pouco a pouco a tornar arcaica. Essa nova forma de comunicação é a informação” (BENJAMIN, 1985, p. 201). Cai por terra, portanto, a contação, o conhecimento que caminhava com a humanidade vinda do “longe espacial” e “longe temporal”, ganha a “verificação imediata”, ou seja, ela precisa ser “plausível”, que segundo o autor, é incompatível com o “espírito da narração”, pois para ele, a narrativa é a e experiências passada de pessoa para pessoa.

Hoje temos Murray (2003) que defende o nascimento da era tecnológica e acredita que essas experiências continuam sendo passadas de uma pessoa para outra, ainda que de forma diferente. O autor corrobora sobra
sobre a união da tecnologia com a narração quando diz que “novos formatos para contar histórias continuam surgindo com o “videogame” (MURRAY, 2003, p.41). Mas, salienta a importância da não comparação das obras com o um meio que vem “atravessando mudanças técnicas com tanta rapidez, no caso, a tecnologia.

> Em parte, questões sobre conteúdo e forma dos videogames são, de fato, indagações sobre o próprio poder da narrativa. A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidades, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante do aparelho de televisão. Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos

> mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem (MURRAY, 2003, p. 41).

E, Benjamin (1985, p. 221), acredita que a narração, ou o narrador “tem sempre suas raízes no povo, principalmente nas camadas artesanais” e que quem ouve a história nunca está sozinho, está sempre em companhia do narrador. Já quem lê o romance, está sempre sozinho. Então, como poderia haver a troca de conhecimento e sabedoria na era digital? Para Murray (2003), estamos apenas atravessando uma nova era, estão surgindo novas maneiras de narrar história.

2.1.2 Multimodalidades e Multiletramentos a partir do Storytelling Digital

Com o surgimento da Web 2.0 a contação de história começou a tomar outros rumos, Benjamin (1985) diz que quem lê um romance está sozinho, Murray (2003) diz que é uma nova era, que as multimodalidades e os multiletramentos tornaram textos antes inertes, em textos com vida através de imagens, sons e vídeos, aproximando-se mais da realidade comunicativa entre as pessoas, uma realidade virtual; fala ainda, que a história é e sempre será contada, embora de formas diferentes. E que com a SD procura-se fazer uma aproximação da dinâmica presente na contação pessoal de histórias, isso porque ela é diferente do texto estático, ela se faz viva.

Rojo (2012, p. 22) diz que os multiletramentos têm “algumas características importantes” como: são “interativos”, isto é, trabalham em sistema de cooperação, “transgridem a relação de poder [...] das ideias, dos textos” e, por fim, “híbridos” e que as melhores formas de eles existirem é através dos hipertextos e hipermídias por causa das interações com o mundo da Web 2.0. Os jornais que antes trabalhavam as notícias de formas estáticas, quando eram impressos ou mesmo na Web 1.0, agora agregam vida, quando trabalham com banners, por exemplo, nas páginas de notícias, ligado a algum link publicitário ou os vídeos que também vêm para dar movimento ao texto.

> Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um

> deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, p. 33, 1993).

Os conceitos de hipertexto e hipermídias surgiram em 1965 com Ted Nelson que conceituou quase de forma sinônima, porém, estudiosos como Lévy (1993) apontam algumas diferenças entre eles.

Segundo Nelson (1987) quando o hipertexto é, em livre tradução, uma “escrita não sequencial”, em hipermídia, há mais que palavras, há imagens, há sons, estáticos ou não. Portanto, quando nos transportamos para as salas de aula, vimos que estamos deixando de trabalhar com o método estático. As aulas que antes eram apenas expositivas e dialogadas cada vez mais dão espaço para o multiletramento e a multimodalidade quando se é construída, como por exemplo, com músicas, jogos, e vídeos que muito agrega ao SD. Esse movimento que as salas de aula ganharam, tomou proporções maiores impulsionados pelo Decreto nº 2.494 da Presidência da República, que regulamenta o artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), em 10 de fevereiro de 1998, destaca em seu primeiro artigo que:

> Educação a distância é uma forma de ensino que possibilita a autoaprendizagem, com a mediação de recursos didáticos sistematicamente organizados, apresentados em diferentes suportes de informação, utilizados isoladamente ou combinados, e veiculados pelos diversos meios de comunicação” (BRASIL, 1998, n.p).

Assim aulas ganharam novos formatos, tanto as aulas presenciais como as online, tornando o mundo educacional cada vez mais multimodal. O SD ganha impulso para que o dinamismo da aula esteja cada vez mais presente e as aulas estáticas tem como tendência não fazer mais parte do cotidiano escolar.

A escritora Rojo (2012, p.13) fala que multiletramentos é a “multiplicidade cultural” e a “multiplicidade semiótica de constituição de textos”, logo, o multiletramento resgata o que há na cultura dos povos, é através dos multiletramentos que se tem acesso às diversas culturas produzidas em tempos e lugares diferentes. A autora cita ainda, as “coleções culturais”,

quando o conhecimento do aluno mistura-se à prática da análise crítica de significação chegando à “prática transformadora”. E também se refere ao desafio do docente quando vê nas propostas “paulo-freireanas” o que busca para o avanço da sua disciplina na multiplicidade fazendo uso do hipertexto e das hipermídias. Impossível fugir delas quando o mundo já está envolto da Web 2.0. Assim, as novas tecnologias unidas ao SD, envoltos por multiculturalidades criam múltiplas significações, levando não somente à sala de aula, como também ao mundo o conhecimento e a constante transformação dele, o SD.

O termo *pedagogia do multiletramento* referenciado por Rojo (2012), nos leva ao caminho da construção desse conceito em sala de aula. A autora diz que o termo surgiu em 1996 durante um colóquio do Grupo de Nova Londres, e lá discutiu-se, “há quinze anos”, como a estudiosa gosta de frisar em seu texto querendo mostrando como o tema já era tomado há tempos, as necessidades de entender os grupos que fazem parte da nossa sociedade, que o multiletramento vai muito além das Tecnologias da Educação e Comunicação (TICs), onde a semiologia dessas e da cultura se fundem em sala de aula, surgindo assim o termo “multiletramentos”, em se tratando dessa necessidade de “caráter multimodal” e “multissemiótico”.

A história vem sendo contada ao longo das gerações criando uma identidade cultural por divisões de classes, as TVs e as rádios são destinadas às massas e a impressa e o cinema, às elites. Com as TICs esses multiletramentos, ainda segundo a estudiosa, fez com que a produção cultural começasse a se mesclar de maneira que a atualidade cria e caracteriza sua própria cultura, cada um cria essa cultura através desse acesso ao mundo virtual.

> É o que tem sido chamado de multimodalidade ou multissemiose dos textos contemporâneos, que exigem multiletramentos. Ou seja, textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar (ROJO, 2012, p. 19).

Essa cultura mesclada com as TICs faz com que os alunos adquiram as “muitas linguagens”, com essa bagagem eles são capazes de exercer a prática da compreensão e da produção de cada ponto que lhes foi apresentado. A

autora cita como exemplo, quando apresentou um anime aos alunos e nele identificaram traços de produção, efeitos sonoros, visuais e, para surpresa dela, versaram com propriedade sobre a atividade proposta. Esse multiletramento fez com que os alunos criassem significados e construíssem conceitos. Quando usa o anime para a produção do seu experimento, essa história contada acaba se tornando mais um recurso do SD, a presença constante dele se fez presente no resultado de sua obra quando a autora verifica a construção das significações feitas pelos seus alunos.

Quando escrevemos anúncios ou produzimos uma matéria em jornais, revistas, em modo impresso, online ou televisivo, utilizamos os textos verbais e não verbais e neles trabalhamos o multiletramento. A autora cita como exemplo, a diagramação, os recuos nos textos, as imagens estáticas e imagens em vídeo como forma de construção da “semiótica” do resultado das combinações desses modos verbais e não verbais, construindo a significação deles através de hipertextos, e assim fazendo a união do cultural com as TICs, dando um novo olhar ao texto verbal e não verbal.

As TICs chegaram com o intuito de rever os conceitos sobre a produção e contação de histórias. Quando o jornal televisivo cria um site e passa a reproduzir suas notícias na internet de forma interativa eles criam, o que ROJO (2012, p. 24) chama de “produção colaborativa”. Antes da Web 2.0 tudo que havia na internet era para ser lido e transportado para o papel, agora, toda a internet precisa dessa interatividade.

Outro exemplo dado pela autora são as redes sociais. O que podemos concordar, pois quanto mais você alimenta sua rede, com fotos, mensagens, textos, imagens, vídeos, mais interatividade você cria em seu perfil, levando seguidores a propagar as informações. O mesmo acontece com os aplicativos de mensagens instantâneas, a interatividade contida neles, como links, hiperlinks, vídeos, fotos, *gif's*, entre tantos outros conteúdos prontos ou produzidos na hora. Portanto, é inegável como o SD tem participado constantemente das TICs, toda esta interatividade precisa ser contada através de histórias, o que nos remete a Murray (2003) mais uma vez, quando diz que essa contação nunca morre, nem mesmo com os novos meios de comunicação.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A presente pesquisa visa sua resposta ao questionamento através de dados analisados advindos de uma pesquisa quantitativa bibliográfica, visto que é o tema a que se destina este trabalho. A análise dos resultados será realizada e assim, através do método dedutivo, pretende-se chegar a um denominador comum que responderá, se não totalmente, mas parte do questionamento inicial.

A pesquisa quantitativa deste estudo de caso pretende analisar como vem acontecendo as pesquisas relacionadas ao uso do Storytelling Digital no contexto educacional estrangeiro através da biblioteca digital eric.ed.gov, analisando assim, descritores com o uso do storytelling na educação e na tecnologia educacional.

Do ponto de vista de sua natureza, esta pesquisa se aplica como aplicada. Segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 34) que “Objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais.” Quanto à abordagem do problema, quanti-qualitativa, pois ela permite, através de resultados, trazer dados e perquirições acerca do objeto de estudo e suscitar a possibilidade de uma possível análise através dessas informações.

Quanto aos objetivos, caracteriza-se como descritiva, pois pretende “descrever os fatos e fenômenos de uma determinada realidade” (TRIVIÑOS, 1987 apud GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p. 35). Quanto à fonte de informação, a pesquisa classifica-se como bibliográfica, pois analisa dados advindos de pesquisa quantitativa e abarca a bibliográfica quando analisa as referências.

Em relação aos procedimentos técnicos classifica-se como análise bibliométrica, pois se dá a partir de materiais publicados, e quanto à coleta de dados, classifica-se como levantamento, pois recorre-se às informações de um determinado grupo.

Para tanto, as informações foram coletadas através da biblioteca digital eric.ed.gov. no dia 12 de janeiro de 2019, e as informações bibliográficas coletadas através do Google Acadêmico e Capes, ambos apenas no contexto brasileiro, no dia 20 de fevereiro de 2019. A análise ainda se deu de forma

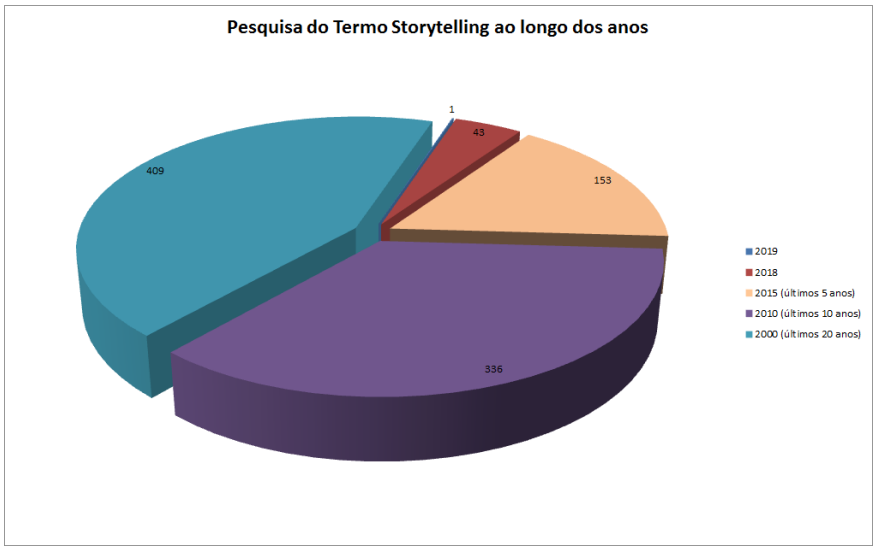
superficial, mas já levanta grandes questionamentos acerca do objeto deste estudo.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A biblioteca digital Institute of Education Sciences - ERIC, segundo seu site (2019), em livre tradução, “é uma biblioteca on-line de pesquisa educacional”, patrocinado pelo Institute of Education Sciences of the U.S. Department of Education.

No já referido instrumento, baseou-se a pesquisa bibliométrica relacionada ao Storytelling Digital no contexto estrangeiro, cujo termo utilizado Storytelling Digital constatou-se que há 414 resultados, desses resultados obtidos, em livre tradução, um teve como data de publicação em 2019, 43 em 2018, 153 em 2015 (últimos cinco anos), 336 em 2010 (últimos 10 anos) e 409 em 2000 (últimos 20 anos).

Figura 1: Pesquisa Bibliométrica

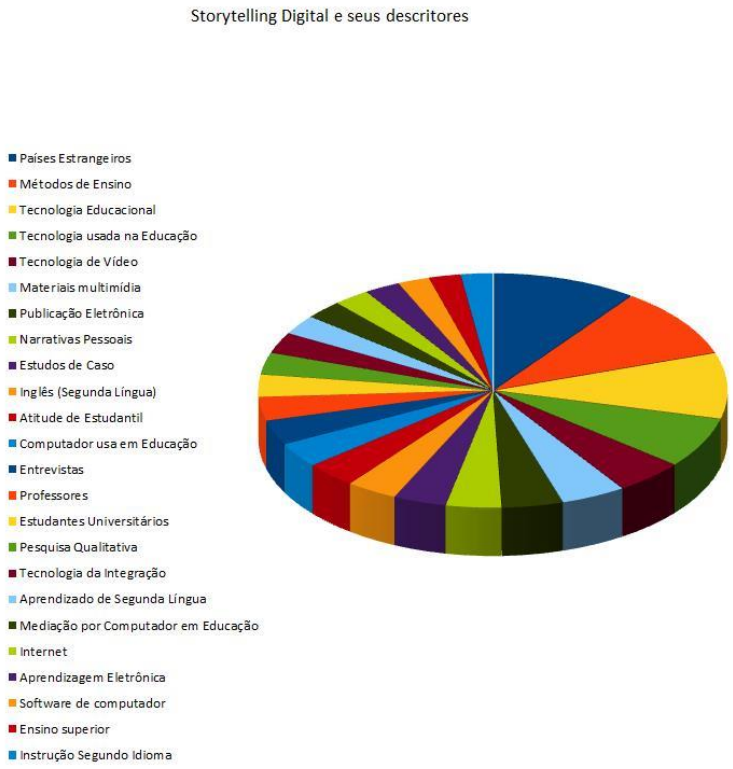


Fonte: Elaborado pela autora com base no Institute of Education Sciences - ERIC (2019).

Com o descritor Narrativa, em livre tradução: 360 obras, Países Estrangeiros: 159, Métodos de Ensino: 155, Tecnologia Educacional: 145, Tecnologia usada na Educação: 111, Tecnologia de Vídeo: 76, Materiais Multimídia: 71, Publicação Eletrônica: 67, Narrativas Pessoais: 61, Estudos de caso: 58, Inglês (Segunda Língua): 56, Atitude Estudantil: 56, Computação usada na Educação: 55, Entrevistas: 54, Professores: 52, Estudantes Universitários: 49, Pesquisa Qualitativa: 48, Tecnologia da Integração: 46,

Aprendizado de Segunda Língua: 43, Mediação por Computador em Educação: 41, Internet: 40, Aprendizagem Eletrônica: 39, Software de Computador: 35, Ensino Superior: 35 e, Instrução Segundo Idioma: 35.

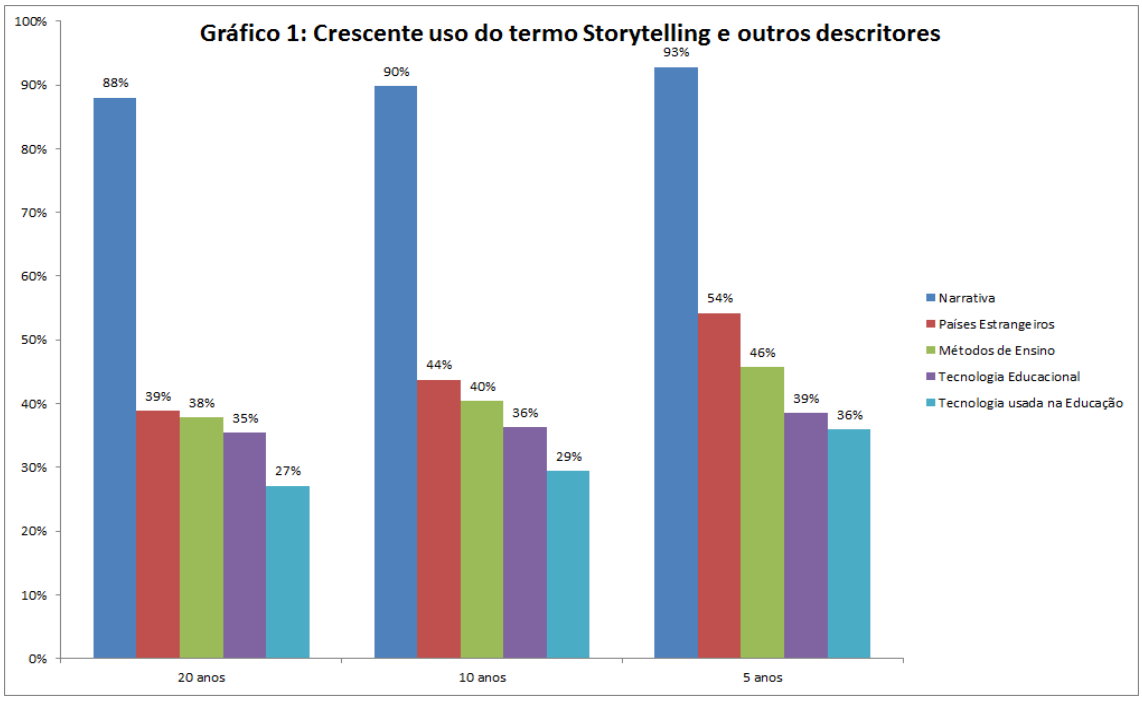
Figura 2: Descritores



Fonte: Elaborado pela autora com base no Institute of Education Sciences - ERIC (2019).

Observou-se um aumento no termo Storytelling, por exemplo, entre os 20 e 10 últimos anos, de 88% para 90% e, nos últimos cinco anos para 93%. Importante ressaltar também o aumento nos métodos de ensino, em livre tradução, que de 38% subiu para 40% e então para 46%, respectivamente entre os 20, 10 e últimos cinco anos. Outro descritor importante igualmente observado foi o uso do termo nas Tecnologias da Educacional que de 27% subiu para 29% e, então para 39% nos últimos cinco anos.

Figura 3: Uso do termo Storytelling



Fonte: Elaborado pela autora com base no Institute of Education Sciences - ERIC (2019).

Portanto, foi visível o crescimento do uso do SD no contexto educacional estrangeiro, já no brasileiro, quando a estudiosa Rojo (2012, p. 19) fez a ponte entre a educação e as mídias e passou pela “multimodalidade ou multissemiose”, quando versou sobre “linguagens ou semioses”, sobre Multiletramentos, sobre textos impressos cheios de informações como revistas e jornais, ou os textos on-line que contam com vídeos e imagens “estáticas”, a autora tateou sobre a narração na era digital.

Já Murray (2003, p. 41) defendeu o uso das mídias e insistiu na continuação da existência da narração nessa era quando falou sobre os jogos onde “As histórias são contadas em formatos participativos nos envolve de uma maneira diferente às quais assistimos ou ouvimos [...]’”.

Diferentemente de Benjamin (1985) quando fala na morte da narração com o surgimento do romance, assim o lado “épico” da narrativa se perde. Pois, em sua obra sobre a reprodutibilidade técnica, o autor discorre sobre a destruição da aura e a exposição perante a massa”. E finaliza sua concepção acerca da narração dizendo que “Na verdadeira narração, a mão intervém decisivamente, com seus gestos [...]. O narrador é o homem que poderia deixar a luz tênue de sua narração consumir completamente a mecha da sua vida”

(BENJAMIN, 1985, 221). Entendemos que o narrador é uma figura que precisa estar presente para que a narração tenha a vida necessária, que possa dar os conselhos que o autor fala e ou trazer o conhecimento para quem o busca.

Portanto, a visão a respeito do estudo do SD no contexto brasileiro e estrangeiro pareceu um pouco diferenciada, enquanto um trabalhava ainda no conceito e na possível utilização no meio escolar, outro já caminhava a passos largos não só no conceito como no uso real em sala de aula.

É importante ressaltar que os termos utilizados nos dois contextos foram os mesmos, mas que na base de dados internacional se faz um detalhamento com as palavras chave dos artigos, o que não ocorre na base brasileira.

Uma busca no Google acadêmico no contexto brasileiro, temos resultados em números pequenos de pesquisas relacionadas ao descritor SD na educação de fato, muitos deles são voltados à área de marketing ou publicidade. Na primeira página da pesquisa, por exemplo, mostra apenas um artigo na formação de professores da educação básica, isso desde os anos de 2015. Outro descritor que vale apontar é o SD em jogos digitais usados em sala de aula, porém, em números pequenos.

No portal de periódicos Capes, um portal criado pelo governo brasileiro, também na primeira página da pesquisa, a pesquisa com o termo SD tem quase os mesmos resultados. Apenas um na educação superior, com o descritor “narração” e/ou “digital” apenas dois, porém, o descritor narrativa tem um número maior de resultado. O mesmo não ocorre no contexto estrangeiro como vimos anteriormente, o número de resultados e descritores na educação ou ligado à educação é bem considerável.

É importante lançar esse olhar ao novo, e não só à tecnologia em si, às obras, à cultura, o jeito de contar histórias está mudando e é preciso que o contexto brasileiro acompanhe e abarque essas novas formas de pensar, ver e agir no mundo para que possamos criar novas opções de futuro, desenhar novos horizontes e planejar o sujeito atuante e participante da sociedade fomentando o novo, sem esquecer-se do que é cultural.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Que o Storytelling é importante não podemos negar, visto o crescente uso no marketing B2B (*business to business*, termo usado para duas empresas que fazem negócios entre si), por exemplo, e como a educação superior também já abraça esse meio multimodal de letramento. Só precisamos de mais profissionais e estudiosos na área para o incentivo do uso no âmbito educacional brasileiro.

A contação de história não pretende deixar de existir enquanto houver comunicação, enquanto houver a massa, a mídia, os livros, os blogs, as redes sociais, todos eles contam uma história, uma narrativa. Porém, foi impossível não observar como no contexto educacional brasileiro o SD ainda é muito deixado de lado, talvez pelas dificuldades encontradas na estrutura escolar ou mesmo na formação do profissional. O fato é que os estudos nessa área ainda deixam a desejar, enquanto os sites estrangeiros trazem uma crescente fonte de pesquisa a respeito com vários descritores importantes no âmbito educacional.

O brasileiro caminha com um pouco mais de tato e cuidado, talvez porque a linha entre o que é usado realmente para educação e o que é usado para distração e lazer ainda não esteja bem definida na educação. Seria, portanto interessante levantar uma nova discussão a respeito do uso das redes sociais e o mundo da internet no âmbito escolar, a área tende a crescer? As empresas estão contratando mais *Digital Influencer*? O *Youtuber* é uma nova profissão? Qual a necessidade do estudo *e-learning* para nossos estudantes? As aulas EAD realmente funcionam? E o principal, temos profissionais preparados para o que está por vir?

Todas essas questões provavelmente poderão ser respondidas com mais pesquisas, mais estudos, é preciso que haja mais engajamento de estudiosos da área para que o SD ganhe força em sala de aula, visto sua relevância no contexto estrangeiro, não se pode, portanto, ignorar a já existência dele no âmbito escolar brasileiro, quer seja infantil, jovem ou adulto.
O SD está aí, está nas salas de aula, está nas redes sociais, está no mercado de trabalho, como ferramenta de trabalho, está na profissão, ele existe, porém precisamos conhecer a fundo e fomentar seu uso com conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALVES, Raquel Haua. **Storytelling e Mídias Digitais:** uma análise da contação de histórias na era digital. Revista Hipertexto, V. 2, N. 1, Janeiro/Junho de 2012. Disponível em: <http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=hipertexto&page=article&op=view&path%5B%5D=315&path%5B%5D=433 >. Acesso em 14 out. 2018.

ARIÑO, Marino Latorre. **Historia de La Web.** Março de 2018. Disponível em: <http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2019.

BAPTAGLIN, Leila. Educação profissional e tecnológica: o Estado da Arte da aprendizagem da docência nos cursos técnicos de ensino médio integrado. X ANPED SUL, Florianópolis, outubro de 2014. Disponível em: <goo.gl/PBGzNL>. Acesso em: 20 dez. 2018.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica.** 1955. Disponível em: <https://philarchive.org/archive/DIATAT> Acesso em: 07 jan. 2019.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política:** ensaios sobre a literatura e história da cultura. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1JrfeUMnk5qLplaemeCCzAeQnERtBBI32/view> Acesso em: 07 jan. 2019.

BRASIL. **Decreto 2.494**, de 10 de fevereiro de 1998. Presidência da República Casa Civil. Brasília, DF, 10 de fev. 1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/D2494.pdf> Acesso em 07 jan. 2019.

BURGESS, Jean et al. **YouTube e a Revolução Digital:** como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

ERICH, 2019. Disponível em: <https://eric.ed.gov> Acesso em: 13 jan. 2019.

FIGUEIREDO, José Carlos Teixeira. Defesa de Mestrado. **Digital Storytelling no eLearning: estudo de caso da sua aplicação a um modulo do ensino superior.** 2014. Disponível em < https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/3472/1/TMPEL_JoséCarlosFigueiredo.pdf> Acesso em 20 dez. 2018.

GERHARDT , Tatiana Engel. SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa.** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GOMES, Maria João. **E-LEARNING: REFLEXÕES EM TORNO DO CONCEITO.** Disponível em:

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/2896/1/06MariaGomes.pdf> Acesso em 13 fev. 2019.

GOMES, Maria João. Revista Portuguesa de Pedagogia**. Na senda tecnológica da educação a distância.** 2008. Disponível em: <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/8073/1/artigo-senda.pdf> Acesso em: 13 fev. 2019.

HACK, Josias Ricardo. **Introdução à educação a distância.** Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2011.

LEVY, Pierre. **Tecnologias da Inteligência.** Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LEVY-Pierre-1998-Tecnologias-da-Inteligência.pdf>

LIRA, Davi; FONSECA, Mariana. **Youtube lança plataforma com 8000 videoaula.** Seção educação. Terra, São Paulo, 22 nov. 2013. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/youtube-lanca-plataforma-de-educacao-com-8-mil-videoaulas,f87f10660fb72410VgnVCM5000009ccceb0aRCRD.html>. Acesso em: 11 nov. 2018.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP. Disponível em: <https://docgo.net/viewdoc.html?utm_source=murray-janet-h-hamlet-no-holodeck-o-futuro-da-narrativa-no-ciberespaco-pdf&utm_campaign=download>. Acesso em: 10 jan. 2019.

NELSON, Ted. **Hyperword.** Disponível em: <https://www.tcnj.edu/~robertso/readings/nelson-literary-machines.pdf> Acesso em: 17 fev. 2019.

QUINTELA, Amilton. **3 exemplos de fundamentação teórica para usar no seu TCC**. 2017. Disponível em: <http://www.comomontartcc.com.br/referencial-teorico-de-tcc/3-exemplos-de-fundamentacao-teorica-para-usar-no-seu-tcc/>. Acesso em 08 ago. 2018.

ROJO, Roxane Helena R. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola editorial, 2012.

TV Escola. Disponível em: <http://hotsite.tvescola.org.br/percursos/lingua-portuguesa/literatura> Acesso em: 08 dez. 2018.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.