# NARRATIVAS DIGITAIS: POSSIBILIDADES PARA *WEB*-CURRÍCULO COM ESTUDANTES DO CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**Campinas – SP – 05/2015**

Fernanda de Oliveira Soares Taxa-Amaro – Pontifícia Universidade Católica de Campinas – fernanda.amaro@puc-campinas.edu.br

Nelson de Carvalho Mendes – Pontifícia Universidade Católica de Campinas - nelson@puc-campinas.edu.br

**Experiência Inovadora (EI): Estudo de Caso**

**Educação Superior**

**Nível Meso (Tecnologia Educacional)**

**Descrição de Projeto em Andamento**

## RESUMO

*O desenvolvimento de web currículos vem se configurando como uma realidade possível quando se trata de vislumbrar as contribuições das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) no campo educacional. Novas formas de expressão e produção de conhecimento digitalizado vêm demandando formas inovadoras de organização e reconfiguração de conteúdo e de interatividade na escola. Dentre inúmeras possibilidades, a elaboração de narrativas digitais tem possibilitado inseri-las como recurso proeminente para a construção de web currículos. Este artigo é o recorte de uma pesquisa que visa apresentar as contribuições da utilização do software Toondoo na construção de narrativas digitais com estudantes universitários de Educação Física de uma universidade particular do Estado de São Paulo.As dicussões teóricas e as problematizações de temas emergentes do mundo contemporâneo, como a diversidade, a inclusão e a democratização da prática esportiva constituiram o pano de fundo para a produção das narrativas digitais. Os resultados mostraram possibilidades de criação de conhecimento acadêmico e de conexões com o conteúdo curricular. Uma prática educativa que se aproxima do contexto do século XXI, procura articular os saberes do professor às novas ferramentas propiciadas por recursos midiáticos e as TDIC.*

**Palavras-chave: narrativas digitais; currículo; ensino superior.**

Agradecemos a contribuição de István de Abreu Dobránszky.

## 1- Introdução

No campo da educação, o uso das tecnologias integradas ao currículo pode abranger os mais diferentes fins, como o de aprendizagem de um conceito, de um processo ou de atitudes interpessoais em uma disciplina escolar.

O convite desafiador não é só o de conhecer as possibilidades de uso das tecnologias, mas o de fazê-lo de forma crítica, permitindo o desenvolvimento educacional em uma “rede humana de aprendizagem” (PRADO, 2006, p.107).

Enriquecer os estudos, em especial quando trazemos as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) para o campo educacional, requer atitude semelhante, tal como nos lembra Freire (1996) quando, a sua época, discutia a importância de o (a) professor (a) tomar a televisão para debatê-la.

Carvalho (2008) problematiza a questão lembrando-nos que se o temor pelas novas tecnologias poderia nos levar à “autodidaxia”, bem como ao término do papel do professor, adentramo-nos em uma discussão equivocada sobre a realidade, uma vez que intervir criticamente é quesito docente fundamental.

Kenski (2000, p.130) lembra-nos o quanto temos vivenciado a propagação de inúmeras alterações na circulação e no acesso a novos conhecimentos e que temos sido constantemente provocados pela mixagem entre imagens, movimentos e textos que mobilizam tanto os sentimentos quanto os nossos pensamentos. Configuram-se novas formas de interação com as comunicações mediatizadas, as quais possibilitam a construção e a transmissão de novas formas de linguagens na e para a nossa vida.

Almeida e Silva (2011, p.4) argumentam que o uso das TDIC na educação já acena para um movimento de integração ao currículo “[...] do repertório de práticas sociais de alunos e professores típicos da cultura digital vivenciada no cotidiano. Dessa imbricação entre tecnologias e currículo, cria-se um “novo verbete – web currículo”.

Desse mote, o desenvolvimento de *web* currículos já tem se configurado como uma realidade possível quando se trata de vislumbrar as

contribuições das TDIC. Almeida e Valente (2012, p.58), destacam o uso das narrativas digitais para a explicitação de conceitos, possibilitando ao professor a identificação dos conhecimentos de senso comum dos estudantes; e auxiliando-os efetivamente.

Com as TDIC instituem-se novas formas de expressão e produção de conhecimento digitalizado e em rede, demandando outras configurações na produção de conteúdo e de interatividade na escola. A elaboração de narrativas digitais nos permitem inseri-las como recurso proeminente para a construção de web currículos.

Acredita-se, tal como defende Carvalho (2008), que as questões aqui elencadas refletem os resultados concretos da interação do homem com as invenções do seu tempo, que, por sua vez, atendem às necessidades culturais, sociais e cognitivas da própria sociedade.

Este trabalho tem como objetivo investigar as contribuições da utilização do software Toondoo para a construção de narrativas digitais com estudantes universitários de um curso de licencitura em Educação Física de uma universidade particular de uma cidade do Estado de São Paulo.

## 2- Narrativas digitais

A ação de narrar acompanha a humanidade desde os primórdios de sua existência até os dias de hoje. Estamos constantemente em conexão com a narratividade, seja na ação de contar ou de ouvir uma história, na apreciação de um filme, do telejornal, do rádio, entre tantas outras formas de narração.

Em sendo uma atividade inerente ao homem, Carvalho (2008,p.77) lembra-nos que, há grande diversidade nas formas de narrar, como “[...] blogs, história em quadrinho [...] recursos audiovisuais e informáticos”.

A ação de contar histórias continua sendo uma recorrente prática social, mas a forma com que tem sido produzida guarda uma combinação de mídias, cuja representação de conhecimento implica enriquecimento e sofisticação dessa atividade humana (ALMEIDA; VALENTE, 2012).

As narrativas digitais têm função social de relevância tanto no que diz respeito ao acesso quanto na apropriação das novas tecnologias, podendo incentivar e preparar crianças e jovens a desenvolverem habilidades

diferenciadas. Apresentam-se de diferentes formas (Movie Maker, Second Life, Histórias em Quadrinhos, etc.) e não se constituem mais como mero passatempo; e sim como ferramenta de debate e de transformação social (REDONDO, 2010).

Promover narrativas digitais tem mostrado benefícios educativos que auxiliam os estudantes na sua inserção como sujeitos ativos para o séc. XXI. A incorporação de projetos com narrativas digitais na aprendizagem, cativam os alunos e desenvolvem competências necessárias para lidar com um mundo cada vez mais organizado de forma complexa e enriquecido com tecnologia.

## 3-Temas articuladores no processo de formação do estudante de licenciatura em educação física

Uma prioridade elencada no Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Educação Física investigado nessa pesquisa é o da formação integral e articulada dos educandos, tendo como foco Ações Integradoras de formação contínua da cidadania. Currículo articulado e educação problematizadora são elementos fundamentais para a formação do professor de Educação Física.

As Ações Integradoras viabilizam o desenvolvimento de temáticas que discutem práticas culturais diversas, sobretudo as de problemas sociais mais emergentes. Tais ações evocam temáticas como: a) exercício da docência em Educação Física voltadas à Educação Inclusiva, à Diversidade (cultura brasileira e de gênero), b) temáticas afins, como “Ginástica para todos”, “Meio Ambiente” e “Ética e Cidadania”. As disciplinas que compõem o quadro das Ações Integradoras são: a) “Educação, Cultura e Sociedade”, b) “Projeto 1”.

## 4- Percurso metodológico

Este artigo faz parte de uma pesquisa em andamento que envolve outro Curso de Licenciatura da Universidade. Como recorte, traz, apenas os dados parciais produzidos pelos estudantes do Curso de Educação Física.

Optou-se pela pesquisa de natureza qualitativa, partindo da compreensão de que há uma relação indissociável entre o mundo e a subjetividade do sujeito envolvido. Compreende o partilhar com as pessoas e

com os fatos locais que constituem os objetos de pesquisa, a fim de extrair significados visíveis e latentes que são perceptíveis a uma atenção sensível (CHIZZOTTI, 2006, p. 79).

Tal abordagem possibilita explicar a complexidade dos fenômenos educacionais e se configura como um meio para a efetivação das pesquisas em ciências humanas e sociais (LÜDKE; ANDRÉ,1986).

Nosso ponto de partida é a adesão por um trabalho com o universo de significados, crenças e atitudes, correspondendo a um significado mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001, p.14).

A pesquisa do tipo exploratória, procedimento metodológico aqui adotado é parte integrante da pesquisa qualitativa, e tem sido amplamente usada como um estudo preliminar que busca tanto a maior familiarização com a temática investigada quanto a elaboração de hipóteses e de adequação do instrumento de medida à realidade que se pretende conhecer (GIL, 1991).

Participaram da pesquisa 45 estudantes do 1º ano do Curso de Licenciatura em Educação Física de uma Universidade privada do Estado de São Paulo durante o 1º semestre do ano de 2014. Os estudantes foram organizados em seis subgrupos de trabalho para a realização das narrativas digitais.

Conjuntamente com os textos usados nas disciplinas citadas, os estudantes problematizavam temas emergentes do mundo contemporâneo. Os subgrupos tiveram um tema central que versava sobre a questão da corporeidade, da prática esportiva ou da recreativa em conexão com as temáticas da Ação Integradora. Usaram o *Software* ToonDoo (*online* e gratuito) para a criação e editoração das narrativas digitais, elaborando: a) as personagens, b) os cenários, c) o roteiro, a trama da história em articulação com os conceitos abordados nas disciplinas e nas Ações Integradoras do currículo.

## 5-Narrativas digitais como forma de apreensão de um conteúdo curricular – primeiras análises

Narrativas digitais podem se configurar como veículos de conteúdos. O estudo de uma narrativa implica análise de sua estrutura (fato, personagem, tempo, espaço, conflito e desfecho), entretanto no escopo de um artigo trataremos, apenas, de alguns aspectos da produção das narrativas dos estudantes investigados.

Após as dicussões teóricas ao longo do semestre, as problematizações e a articulação com os temas das ações integradoras, foram produzidas seis narrativas digitais.As Figuras abaixo apresentam recortes da produção de duas narrativas.

### 5.1-Elaboração do (s) avatar (es)

Figura 1.Avatares - Educação Ambiental

Figura 2. Avatares - Educação de gênero

Na elaboração das personagens da narrativa, os estudantes criaram diferentes avatares (Figuras 1 e 2). Apresentamos acima, a produção de nove avatares: a) Figura 1 – personagens customizados versando sobre uma “Turma do Tukano” que focava uma atuação em nível de Educação Não-Formal com a Educação Ambiental, b) Figura 2 – personagens customizados versando sobre a igualdade de gênero em que se vivenciava uma situação em espaço formal de educação - a prática esportiva na escola.

A criação dos avatares revelou que os estudantes demonstraram, de forma pertinente, a elaboração de personagens que, ora figuravam representações pictóricas de si mesmos, ora como resultado de transformação ou metamorfose do processo de elaboração da personagem para a narrativa que pretendiam.

### 5.2-Problematizações e articulação com o campo teórico curricular: da prática esportiva à educação ambiental e à igualdade de gênero

As disciplinas “Educação, Cultura e Sociedade” e “Projeto 1” repertorizaram os estudantes para criação das narrativas digitais. Após a elaboração dos avatares, a fase de problematização das personagens com os conceitos envolvidos ocupou maior tempo dos subgrupos. Nessa fase, surgiu a articulação de conceitos: os da própria estrutura da narrativa – conflito e desfecho - com conceitos de educação, de cultura e de sociedade.

A Figura 3 apresenta cena que versava sobre um grupo de animais da fauna brasileira que se encontra em extinção. São os protagonistas da história, com a proposição de criar, a partir do trabalho de Organizações Não-governamentais, uma atuação socioambiental.

Figura 3.Esporte e Educação Não-Formal

Figura 4.Esporte e Educação Ambiental

Na figura 4, busca-se elucidar uma primeira conceituação quanto à Educação Ambiental, e o que chama a atenção é o deslocamento que os estudantes fazem a partir do viés da Educação Não-Formal como proposta efetiva para suscitar práticas ambientais mais sustentáveis com ações do educador físico.

Figura 5. Esporte e Gênero (Cenas 18 e 19)

Na Figura 5, ao abordar a prática esportiva na escola (Educação Formal), o subgrupo traz à tona a questão de gênero implícita no jogo de

futebol, determinando o conflito a partir da exclusão da personagem principal da história.

Figura 6 –Prática esportiva e a igualdade de gênero (cenas 34, 35 e 36)

Na Figura 6, as cenas mostram como os estudantes buscam relacionar educação e gênero na escola, e focam, a partir da prática esportiva na quadra de ginástica um lugar privilegiado para se promover a cultura de reconhecimento da pluralidade das identidades e dos comportamentos relativos a diferenças. Os estudantes trazem para a narrativa o questionando das relações de poder entre meninos e meninas muito comumente impregnadas nas concepções curriculares e nas rotinas escolares.

## 6-Considerações finais

As narrativas digitais produzidas pelos estudantes mostraram possibilidades de criação de conhecimento acadêmico e de conexões com o conteúdo curricular.

Tais produções, em nível de conhecimento acadêmico serão possíveis a medida que o ensino incite tais reconstruções e conexões. Jovens relatam suas vivências nas redes sociais sob forma de narrativas digitais, mesclando vídeos, textos, imagens, entre outras, e nos dão indicações interessantes da maneira como podemos recriar formas de textos que levem à melhoria da aprendizagem de universitários.

As TDIC já se incorporaram na nossa cultura, fazendo parte das práticas sociais contemporâneas ressignificando as relações educativas. Na visão de Almeida e Silva (2011, p.3) possibilita nova ambiência tanto na sala de aula quanto na escola; e implica mudanças na “[...] gestão de tempos e espaços, nas relações entre ensino e aprendizagem, nos materiais de apoio

pedagógico, na organização e representação das informações por meio de múltiplas linguagens".

Uma prática educativa que procura se aproximar do contexto do século XXI, tende a buscar preparo na articulação entre os saberes do professor às novas ferramentas propiciadas por recursos midiáticos e as TDI, e mais, busca adequação de ambos aos seus diversos conteúdos, sejam eles de conceitos, de atitudes ou de procedimentos de trabalho.

Avançar nesta direção poderá nos levar à ampliação e aperfeiçoamento dos ambientes virtuais e dos *softwares* computacionais. Avanços nesse sentido poderão alavancar possibilidades reais de criarmos novos gêneros digitais advindos dessas evoluções e, por sua vez, nos possibilitam visualizar a construção de *web*-currículos. Em consonância com a defesa de Kenski (2007) em que o ato de ler e produzir textos se transforma historicamente, culminando, por exemplo, na produção do texto híbrido, o qual lança mão de recursos da oralidade e de ícones para se tornar mais próximo da conversação natural. O advento do texto eletrônico aproxima-nos de uma nova forma de linguagem, síntese e mediação entre o oral, o escrito, o imagético e o digital.

Apropriar-se de conhecimentos acadêmicos em conexão com gêneros textuais que vêm despontando na mídia virtual apresenta-se como um porvir certeiro tanto aos estudantes quanto às novas pesquisas acadêmicas dessa natureza. Introduzir narativas digitais de forma adequada às questões didáticas e pedagógicas passa a ser mais um papel da escola e do (a) professor (a), pois trata-se de um desafio que se impõe quando nos assumimos sujeitos partícipes das transformações da sociedade.

## Referências

ALMEIDA, M.E.B. de; SILVA, M. da G. da. Currículo, tecnologia e cultura digital: espaços e tempo de web currículo. **Revista e-curriculum,** São Paulo, v. 7, n. 1, abr. 2011. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/5676/4002>. Acesso em: 12 mar. 2015.

ALMEIDA, M.E.B. de; VALENTE, J.A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem fronteiras**, v. 12, n.3, p.57-82,

set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.htm >. Acesso em: 29 mar. 2015.

CARVALHO, G.S.de. **Histórias digitais:** narrativas do século XXI: o software movie maker como recurso procedimental para a construção de narrações. 2008. 197 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: < http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/pt-br.php>. Acesso em: 16 fev.2015.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais.** 8.ed.São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. Como classificar as pesquisas. In: GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 1991. p. 45-62.

KENSKI, V.M. Múltiplas linguagens na escola. In: **ENDIPE**. Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender. Rio de Janeiro: DP&A, 2000. p.123-140.

_____. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2007.

LUDKË, M.; ANDRÉ, M.E. A. D. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2001.

PRADO, M.E.B.B. A mediação pedagógica: suas relações e interdependências. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE), 17.,2006,Brasília. **Anais**... Brasília: UNB, 2006, p.101-110. Disponível em: < http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/470/456>. Acesso em: 22 abr. 2015.

REDONDO, L.V.A. **Características e formatos das narrativas digitais:** as narrativas na sociedade da interação. 2010. 117 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2010.