

STORYTELLING NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: O COTIDIANO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

CANOAS/RS MAIO/2019

GUILHERME ROVADOSCHI - UNILASALLE - guilherme.rovadoschi@unilasalle.edu.br

ARTHUR MENEZES DE JESUS - UNILASALLE - arthur.jesus@unilasalle.edu.br

PATRICIA MENNA BARRETO - UNILASALLE - patricia.barreto@unilasalle.edu.br

Tipo: Relato de Experiência Inovadora (EI)

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR

RESUMO

O ARTIGO BUSCA REFLETIR SOBRE O USO DO STORYTELLING NA APLICAÇÃO DAS VIDEOAULAS DE UMA UNIVERSIDADE PRIVADA DA REGIÃO METROPOLITANA DO RIO GRANDE DO SUL. O ESTUDO DE CASO DEMONSTRA QUE A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS ALIADA AOS CONTEÚDOS EDUCACIONAIS PODE GARANTIR MAIS INCLUSÃO, DIDATISMO E ADEQUAÇÃO QUANTO AOS CONTEXTOS E AS REALIDADES DE APRENDIZAGEM DOS ALUNOS. O ESTUDO TAMBÉM INCLUI OS MÉTODOS E FORMATOS UTILIZADOS NA VIDEOAULA DA REFERIDA INSTITUIÇÃO, BEM COMO OS RESULTADOS CONQUISTADOS NA APLICAÇÃO DESSES MATERIAIS DE ENSINO.

Palavras-chave: STORYTELLING, VIDEOAULA, EDUCAÇÃO, CONHECIMENTO, EAD.

1 Introdução

A comunicação sempre auxiliou as pessoas a reduzirem distâncias e aproximar relações. Na educação, não poderia ser diferente. A comunicação é a base do ensinar. Emissor e receptor, na era digital, trocam de papéis. Quem ensina, também aprende. E, para que a aprendizagem seja cada vez mais didática, o uso do storytelling é uma das ferramentas para que a educação seja inclusiva e universal.

Desta forma, a Universidade La Salle, localizada em Canoas, no Rio Grande do Sul, propôs uma metodologia diferente da habitual na maioria das videoaulas de educação a distância das instituições de ensino: o uso do storytelling. Assim, com uma ambientação pensada no cotidiano do aluno e com traços dramatúrgicos, a videoaula - que permanece baseada no conteúdo apontado pelo professor - ganha contornos mais leves e instrutivas.

Com a utilização do storytelling, é possível aproximar o aluno do conteúdo apresentado em aula, seja ele qual for, já que as vivências e situações que o estudante está contextualizado, estarão presentes na videoaula. Um conteúdo de história ou matemática, por exemplo, não será apenas o conteúdo em si, mas contará com uma junção da conceituação teórica com a prática, já que o storytelling permite contar histórias aproximando o aluno do conteúdo.

2 Storytelling e educação: uma aplicação prática

O presente trabalho visa a perceber como o Storytelling pode ser utilizado no contexto da educação a distância e que resultados pode proporcionar. Mas, para que essa análise se desenvolva, é importante perceber que a relação entre ensinar e contar história precede esses conceitos.

A contação de histórias ou storytelling é um ato natural humano, intrínseco em sua evolução. Por muito tempo, mesmo antes da escrita, os conhecimentos obtidos eram transpassados de geração a geração pela oralidade como forma de resguardar memórias e tradições de um povo (SILVA; OLIVEIRA; MARTINS, 2017, p. 987).

Ainda que haja longo e indispensável histórico da utilização da contação de história no desenvolvimento da educação, o processo de ensino e aprendizagem contemporâneo apresenta novos desafios e necessidades. Com isso, obviamente, o ferramental se apresenta nesse contexto em uma outra perspectiva.

Assim, poderia-se traçar uma linha histórica da evolução da utilização da contação de histórias no âmbito da educação (formal). Ou seja, demonstrar como ela está presente

nos bancos escolares ao longo do tempo. Contudo, assumiremos aqui a perspectiva do campo educacional em constante mudança e, dessa forma, vamos nos ater ao processo de ensino e aprendizagem no contexto da cibercultura.

Nesse ponto, entenderemos a cibercultura como “a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70” (LEMOS, 2003, p. 12).

Já para Lévy (1999, p. 17), cibercultura é “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. E define ciberespaço como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”.

O portal de notícias IG aponta que “segundo o IBGE, 70,5% dos lares brasileiros passaram a contar com acesso à internet em 2017, isso significa 49,2 milhões de domicílios conectados (...)”, e que: “a pesquisa também revelou que esses moradores estão acessando cada vez mais à internet pelo próprio celular (...)”. Ou seja, a sociedade conectada não é o futuro, mas o presente, a realidade que se impõe.

Com isso, devemos entender que a educação na modalidade a distância até pode pressupor um aluno conectado, mas as experiências prévias de qualquer aluno contemporâneo já são de pessoas invariavelmente conectadas - e, assim, já adaptadas a outras linguagens e condições de aprendizado, como uma narrativa transmídia. Para esse conceito, partiremos do ponto de vista de Jenkins (2009), que considera narrativa transmídia aquela que ocorre em diferentes plataformas, com histórias diversas que complementam a principal. Essa técnica é capaz de criar, em diferentes mídias, um único universo.

O aluno está acostumado ao contato com as narrativas transmidiáticas, está habituado a delas extrair conceitos. As gigantescas franquias de Harry Potter e Matrix, como o próprio Jenkins (2009) afirma, são bons exemplos disso. Estabelecemos esse conceito (transmedia storytelling) a fim de entender o que já se faz presente, ainda que de forma embrionária, no modelo de EaD da Universidade La Salle, como buscaremos mostrar a seguir.

A comunicação passou por um processo de mudança dramático - que, pode-se dizer, segue em curso. A constatação, que é feita por Castells (1999), toca diretamente o

aluno, por óbvio, pois ele está na “sociedade em rede”, conforme o autor destaca no próprio título da obra. Retomando um ponto anterior, precisamos, conforme orienta Silva (2001), estarmos prontos para o processo interativo que já está ocorrendo:

Seja lá o nome que se dê, era digital, cibercultura, sociedade de informação ou sociedade em rede, o fato é que em nosso tempo a interatividade é desafio não só para os gestores da velha mídia, mas para todos os agentes do processo de comunicação. É um desafio explícito que mais parece ultimato à lógica da distribuição em massa própria também da fábrica e da escola. Esta última em particular, visando atender a demanda moderna criada a partir do preceito iluminista de “educação para todos”, tornou-se instituição de massa dispensando ao conjunto da população a ser instruída um tratamento uniforme garantido por um planejamento centralizado (2001, p. 2).

Com a urgência destacada por Silva, fica claro que se faz necessário pensar uma maneira de comunicar que integre o aluno. É uma lógica que já se manifesta na comunicação de massas, mas que deve, também, acompanhar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem. Afinal de contas, tal como qualquer canal de televisão ou do Youtube, o professor precisa competir pela atenção do aluno - sobretudo na EaD. Nesse sentido, concordamos com Domingos, Domingues e Bispo (2012), que apontam:

O professor não pode estar alheio ao universo narrativo construído nas novas tecnologias, pois seus alunos já o adentraram e sabem usar o computador e o celular, explorando quase todas as suas potencialidades, como se fosse o novo brinquedo da chamada geração Z. Grande parte deles já conhece todas as particularidades das ferramentas de comunicação da web 2.0, inclusive postar vídeos no You Tube. Se o professor não acreditar que é ele é um vendedor de informações e que sua aula é um grande storytelling, ele perderá a atenção dos seus alunos, pois a mídia conta melhores histórias que as da escola e têm mais aparelhagem e condições financeiras para atuar nesse setor. O professor deve entender que ele participa do atual comércio da atenção e que ele precisa também vender suas histórias aos alunos (2012, p.5, p.6).

Nessa perspectiva, o storytelling passa a ser, cada vez mais, indispensável no processo de ensino e aprendizagem, principalmente na EaD. Se utilizado como ferramenta de otimização no que tange ao ensino tão somente, já seria válido, pois iria ao encontro de sua finalidade última. Mas, além disso, o contexto parece mostrar que a sua relevância é anterior, pois diz respeito ao convencimento do aluno ao seu consumo, estando aqui sob a ótica de um produto cultural-midiático maior do que aquela finalidade inicialmente estabelecida (que é o ato de ensinar).

Caberia mencionar que esse movimento da educação ao encontro da contação de histórias não será novo (recria tradições milenares, como já destacamos), e também não supera uma lógica já colocada em prática na atualidade, que se estabelece em outro público: as crianças. Não é difícil ver, na educação infantil, uma professora contando uma história, com fins pedagógicos, à sua turma.

Então, tendo em vista que a contação de histórias não é prática de um todo ausente na

educação atual, visto que ela se faz presente e é amplamente difundida em sua aplicação às crianças, e que mesmo com os adultos não é exatamente uma novidade no plano histórico, logo o que se pode discutir é a forma de fazer. Para ir ao encontro do título deste trabalho, discutir uma aplicação prática. Posto isso, temos de tratar, então, do digital storytelling. Segundo Alves (2012, p. 19), ele “pode abranger tópicos além das histórias clássicas, tomar diferentes formas, e empregar uma enorme gama de softwares”.

Na perspectiva da EaD, não podemos falar apenas em construir uma narrativa, mas em fazê-lo nos termos (ou seja, com todas as potencialidades) que o meio digital nos oferece. Até mesmo porque o receptor, aqui, não aceita um papel de total passividade - poderíamos mencionar neste momento a gamificação, mas esta é uma temática para futuras discussões.

É fundamental que, depois de conhecermos os conceitos e as tecnicidades da fundamentação teórica da proposta, passemos para a aplicação prática do que está sendo realizado nas videoaulas da Universidade La Salle em comunhão com o storytelling.

3 Produção das videoaulas: os elementos do storytelling na tela

No momento em que a Universidade La Salle expandiu suas ações para a área da educação a distância, no início do ano de 2018, houve a necessidade da criação de um formato para as suas videoaulas. Enquanto que os e-books e livros impressos já estavam com sua formatação definida, as videoaulas ainda aguardavam uma diferenciação em um mercado cada vez mais pulverizado.

A primeira avaliação demonstrou que, de alguma maneira, era preciso se diferenciar no conteúdo e, principalmente, no formato das videoaulas. O padrão das videoaulas de muitas instituições de ensino, com o professor sendo o detentor do conteúdo, e apenas olhando para a câmera, já não parecia servir em um meio tão tecnológico e veloz. Assim, surgiu a possibilidade de criar um conteúdo baseado no storytelling.

Para isso, os processos de construção da videoaula passaram por alguns caminhos. O primeiro é a escrita de um resumo do conteúdo da videoaula, baseado naquilo que foi escrito no e-book da disciplina. Vale salientar que esse resumo pode - e deve - contar com situações que não necessariamente estão no livro didático que o aluno recebe. Ou seja, em nosso caso, a videoaula tem um papel complementar (repetindo, adicionando e reelaborando o que já foi apresentado no e-book) nos estudos do aluno da EaD, já que

sua duração varia entre oito e dez minutos por videoaula. Ao todo, por disciplina, o aluno tem acesso a quatro videoaulas, divididas por temas.

Depois do processo de escrita do resumo pelo professor da disciplina, surge a função do roteirista, que tem o papel mais importante neste processo: dar vida ao storytelling. Aqui, ele é o responsável por dar vida ao conteúdo na forma implantada pela Universidade La Salle. Um exemplo: em uma aula de Gestão Educacional e Políticas Públicas, do curso de pedagogia, para explicar a evolução do ensino no país, o roteirista escreve a videoaula dividindo-a em várias fases de maneira dramatúrgica. É nesse momento que surge o papel da atriz.

A videoaula proposta pela Universidade La Salle e balizada pelo conceito do storytelling tem três momentos: âncora, professor e locução (off). Voltando ao exemplo anterior da videoaula de pedagogia, a atriz representa uma estudante que aparece em quatro momentos: nas décadas de 1960, 1970, 1990 e atualmente. Essa atuação serve para demonstrar ao aluno como funcionava o sistema educacional em cada um desses períodos. A atriz está caracterizada com roupas da época, seu vocabulário também remete ao período, a tela se transforma conforme a época e, ao fundo, tocam músicas que representam aquele momento do país, como veremos no frame a seguir.

Figura 1 - Frame da atriz na videoaula da Universidade La Salle



Fonte: Universidade La Salle (2019).

A atriz tem como função ser uma mediadora durante a videoaula. Ela “conversa” com o professor, que está em estúdio, tirando dúvidas e trazendo leveza para o conteúdo que

é ministrado. A estrutura da videoaula está focada na atuação da atriz (para ser uma espécie de aluna que, eventualmente, pode interpretar diversos personagens para explicar o conteúdo), o professor (que está em estúdio e é responsável por explicar conceitos e temas mais complexos) e a locução, também conhecida como off (que é uma ilustração, uma montagem de fotos ou uma animação com uma locução ao fundo, servindo para explicar de forma imagética os conteúdos explicados pelo professor).

A locução é coberta por uma animação, produzida internamente pela equipe de produção da EaD da Universidade La Salle. Nela, podem ser exemplificados conceitos ou, até mesmo, unir a realidade do aluno ao conteúdo apresentado. Em uma aula de economia, por exemplo, é possível aparecer o desenho de um cidadão que está em dúvida sobre qual banco escolher para abrir uma conta-poupança, enquanto é explicada a diferença entre bancos privados, bancos cooperativos e caixas econômicas.

A função do professor, por sua vez, é primordial para o aperfeiçoamento do storytelling na videoaula, pois é necessário que o professor faça as “costuras” entre os conteúdos apresentados, além de trazer a explicação para cada um deles, já que a Universidade La Salle entende que o professor segue sendo o detentor do conhecimento, apenas transformando a forma de sua atuação perante o aluno.

Dessa forma, as videoaulas da Universidade La Salle trazem uma diferenciação imediata sobre aquilo que o mercado educacional tem proposto aos estudantes. Com uma linguagem universalizada e uma estética voltada para o meio digital, a aplicação do storytelling já é uma realidade aceita pela maioria dos alunos, conforme veremos a seguir. Para conferir uma das videoaulas já citadas no artigo, acesse este link: <https://www.youtube.com/watch?v=loFv21FXQk>.

4 O cotidiano sendo reconhecido: reações e resultados

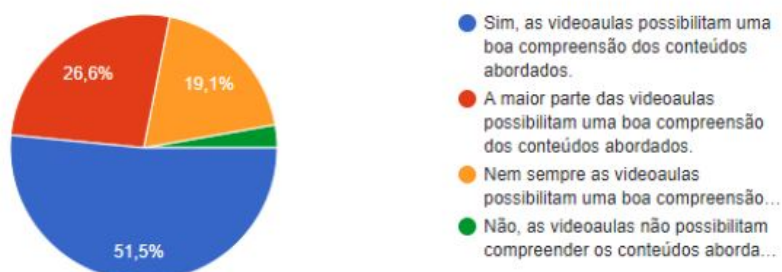
Para contextualizar as reações positivas dos alunos que a Universidade La Salle recebia, foi realizada uma pesquisa entre os alunos da modalidade semipresencial e online da EaD da instituição no mês de dezembro de 2018 sobre os conteúdos didáticos. Uma das perguntas foi sobre a utilização das videoaulas em nosso modelo pedagógico. Os resultados demonstram que o saldo é muito positivo, com índices altos para uma novidade como a aplicação do storytelling em videoaulas que costumam ser tradicionais.

Figura 2 - Resultado da pesquisa sobre videoaulas da Universidade La Salle (Semipresencial - 361 respostas)

SEMIPRESENCIAL

9- As videoaulas auxiliam na compreensão dos conteúdos abordados nas unidades curriculares?

361 respostas



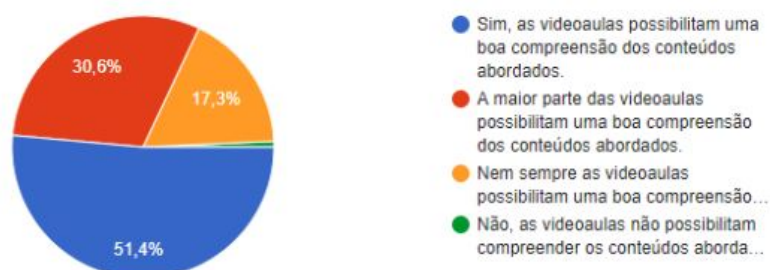
Fonte: Universidade La Salle (2019).

Figura 3 - Resultado da pesquisa sobre videoaulas da Universidade La Salle (Online - 278 respostas)

ONLINE

6- As videoaulas auxiliam na compreensão dos conteúdos abordados nas unidades curriculares?

278 respostas



Fonte: Universidade La Salle (2019).

Com os dados apresentados, podemos notar uma compreensão total ou parcial dos conteúdos abordados pelas videoaulas em índices de 78,1% na modalidade semipresencial e de 82,0% na modalidade online, o que demonstra que a aposta no uso do storytelling tem trazido resultados positivos para a Universidade La Salle e para os alunos em seu aprendizado constante.

5 Considerações finais

A aplicação do storytelling nas videoaulas da educação a distância demonstra que a contação de histórias serve para, didaticamente, universalizar e integrar os conteúdos, fazendo com que a compreensão dos alunos seja atingida de maneira mais precisa e rápida.

Este método de ensino pode ser aplicado de maneira paliativa (em alguns conteúdos) ou, como é o caso da Universidade La Salle, em todo o seu lastro pedagógico, transformando assim o modelo de videoaulas da instituição, trazendo a modernidade e a adequação ao período educacional que vivemos para a frente das câmeras.

É bem verdade que, em um primeiro momento, essas mudanças podem causar resistências e surpresas, entretanto, a aplicação do conteúdo com o storytelling faz com que o aluno se veja na tela e possa aprender com suas vivências do cotidiano, causando aproximação e reconhecimento imediato.

Assim, o storytelling nas videoaulas pode ser um fator de mudança na forma que nos comunicamos educacionalmente. O uso da ficção e da dramaturgia, por exemplo, pode ser potencializado em um mercado em que precisamos de diferenciação e, mais do que isso, qualidade. Conceitualmente, o storytelling supre lacunas e faz com que se tenha uma videoaula diferente, humanizada e pedagogicamente correta.

Referências

69% DOS BRASILEIROS já têm acesso à internet pelo celular, afirma IBGE. Portal IG, 27 mar. 2018. Disponível em: <https://tecnologia.ig.com.br/2018-04-27/acesso-a-internet.html>. Acesso em: 10 abr. 2019.

ALVES, R. H. **Storytelling e mídias digitais**: uma análise da contação de histórias na era digital. Revista Hipertexto, v. 2, n. 1, p. 13-36, Rio de Janeiro: UFRJ, 2012.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

DOMINGOS, A. A.; DOMINGUES, A. S. O. L.; BISPO, K, S. **Storytelling midiático**: a arte de narrar a vida como ferramenta para a educação. VI Colóquio Internacional Educação E Contemporaneidade. São Cristóvão, 2012.

LE MOS, A. Cibercultura. Alguns Pontos para compreender a nossa época, in Lemos, A.; Cunha, P. (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003; pp. 11-23.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

SILVA, J. A. L. ; OLIVEIRA, F. C. S. ; MARTINS, D. J. **Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft**. In: XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017, Curitiba-PR. Culture Track, 2017. p. 987-990.

SILVA, M. **Sala de Aula Interativa: A Educação Presencial e à Distância em Sintonia com a Era Digital e com a Cidadania**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação. Proceedings. Campo Grande: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2001.