

NARRATIVA COMO TÉCNICA DE ENSINO ONLINE

05/2005

088-TC-C5

Paula Carolei

Site Educacional/USP carolei@sti.com.br

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: Educação Continuada em Geral

Natureza: Modelos de Planejamento

RESUMO:

Este trabalho apresenta sugestões sobre o uso de narrativas nas atividades e cursos online, buscando aumentar a interação do usuário com os materiais, o ambiente e os outros participantes do curso/atividade.

Apresentamos também uma reflexão teórica sobre essas técnicas e metodologias que utilizam narrativas, oferecendo aos profissionais que são responsáveis pelo planejamento de atividades de cursos online, uma fundamentação para as suas escolhas.

Usar narrativas como técnicas de ensino movimenta conteúdos inconscientes e gera vivências simbólicas necessárias para a transformação das estruturas mentais e, conseqüentemente para uma aprendizagem significativa.

Ao utilizar personagens, metáforas e símbolos é possível atingir conteúdos arquetípicos e mobilizar o usuário. A partir da discussão sobre as experiências, a reelaboração de textos e imagens de uma forma coletiva é possível trazer à consciência esses conteúdos transformadores da nossa psique e materializar nosso processo de aprendizagem, unindo o subjetivo com o objetivo.

1- INTRODUÇÃO

Não é possível pensar um planejamento sem pensar em metodologias que aumentem a interação do aluno com os materiais didáticos, com o ambiente de aprendizagem. Da mesma forma, para que o curso online possa evoluir para uma comunidade de aprendizagem as pessoas participantes devem estar ligadas a ele de uma forma ética e estética, como diz Michel Maffesoli.

Este texto é uma reflexão sobre a importância das narrativas que foi gerada no planejamento e implementação do curso "O Uso de Textos e Hipertextos no Ensino Online". Este curso é um curso aberto para profissionais e interessados no ensino online e tem a duração de 40 horas. É totalmente online, e é ministrado pela SITE Educacional. Já ocorreu uma edição deste curso no ano passado (outubro a dezembro de 2004) e estamos finalizando a segunda turma agora (março a maio de 2005).

Para cada uma das edições utilizamos ambientes diferentes. Na primeira utilizamos o Moodle e na segunda estamos utilizando o Teleduc.

Percebemos nessas duas experiências que é possível utilizar ferramentas simples para planejar atividades que desenvolvem narrativas virtuais. Experimentamos e discutimos com os alunos como o uso de técnicas narrativas pode aumentar a interação das pessoas com os materiais didáticos e com os ambientes de ensino online.

Este trabalho sugere técnicas e metodologias, assim como o uso de certas ferramentas para possibilitar uma vivência do conteúdo. Visa sensibilizar as pessoas responsáveis pelo planejamento de cursos a experimentar formas mais criativas da conduzir certas atividades. Mas pretendemos ir além do modelo de planejamento: fundamentamos teoricamente essas sugestões, demonstrando que todo modelo ou técnica é baseado em modelos teóricos e que precisam ser analisados com maior profundidade.

2- NARRATIVAS COMO TÉCNICAS DE ENSINO

As narrativas estão presentes em todos os momentos de nossas vidas. Contar histórias é a maneira mais comum do homem comunicar-se com os seus semelhantes, sejam eles amigos, parentes ou mesmo desconhecidos, próximos ou distantes, no tempo e/ou no espaço. Por meio de livros, filmes, conversas em bares, telefonemas, fóruns, chats, e-mails e tantos outros meios tecnológicos, entramos em contato com outras pessoas para contar nossas histórias e ouvir.

O neurologista Antônio Damásio afirma que:

Contar histórias precede a linguagem, pois é na verdade, uma condição para a linguagem. (...) Os filósofos ficam enredados no problema da chamada “intencionalidade”, o intrigante fato de que os conteúdos mentais “se relacionam” a coisas externas à mente. A meu ver, esse aspecto dominante da “relatividade externa” da mente está alicerçado na atitude narrativa do cérebro. Ele inerentemente representa as estruturas e os estados do organismo e, enquanto regula o organismo, como é sua incumbência, naturalmente compõe histórias sem palavras sobre o que acontece a um organismo imerso em um meio (2000).

Este autor diz que o cérebro tem uma “atitude narrativa”, que é fundamental para que o organismo se relacione com o ambiente. A narrativa no cérebro corresponde à organização de mapas mentais e isso, segundo esse neurologista, aparece nas estruturas mais ancestrais do sistema nervoso. As narrativas costumam envolver mais o leitor, pois possibilitam uma imersão num ambiente.

Podemos ir, além disso: as histórias geram vínculos espaciais e comunitários. Por exemplo, o grande poema épico “Os Lusíadas” é fundamental para a constituição do sentimento de pertencimento dos portugueses à sua pátria. Da mesma maneira, as narrativas de Shakespeare influenciaram o espírito inglês. Isso explica a importância dos mitos e das grandes narrativas épicas para a organização das sociedades. A constituição de uma nação precisa de uma história.

Contar histórias mobiliza algo que vai além do conhecimento racional. Mobiliza o que chamamos de imaginação. Cria “vivências virtuais”. Como diz Rubem Alves:

“As estórias são falsas.

Mas nós choramos. Por isso são verdadeiras (1988)”.

3-NARRATIVAS NO ENSINO ONLINE

O ensino online modifica a relação de tempo e espaço entre professores e alunos. Por isso, além do efeito de imersão espacial que uma história pode gerar, há uma ampliação do tempo de interação entre os participantes. A sensação de que se está dentro da história, sendo ao mesmo tempo autor e personagem, mobiliza conteúdos internos da psique humana.

Para participar da narrativa, o aluno precisa interagir com os demais participantes, vivenciar os personagens e imaginar o ambiente. Essas articulações podem ajudar a tomar consciência de suas próprias estruturas mentais.

Nossas estruturas mentais estão em permanente movimento a partir de interações com todos os meios, espaços, pessoas e conteúdos que nos cercam. Quando contamos algo que nos aconteceu, seja num diário, seja a um amigo ou até para um psicanalista, estamos reestruturando estas estruturas mentais, vivenciando a história de novo, de uma outra forma. Isto porque, na repetição, estamos falando sobre a mesma coisa, mas com um novo tempo, espaço, ambiente e com novas articulações, incorporadas à estrutura do nosso pensamento.

A emocionalidade do momento em que o fato ocorreu dá lugar a novos componentes (a razão, o conhecimento técnico, a ponderação dos valores da questão envolvida, etc.) e contamos a mesma história, mas diferente.

A aprendizagem é sempre um processo de transformação dessas estruturas mentais. Exige sair da zona de conforto do que já é conhecido para ir em busca do novo, do desconhecido. Por isso, muitos teóricos dizem que a aprendizagem é sempre um “ato doloroso”.

Para aprender, é preciso abrir mão do conhecido e partir para a descoberta e o alcance de novos horizontes. Para que isso ocorra, procuramos criar pontos de ligação, articulações, narrativas entre o que já sabemos e tudo aquilo que é novo, que precisamos saber. Isto também funciona quando chegamos em algum lugar desconhecido, inteiramente novo para nós, seja uma cidade ou um novo espaço de trabalho ou de moradia. Nossa primeira atitude é a de tentar criar pontes entre os antigos espaços e os novos.

Da mesma forma, quando conhecemos novas pessoas, tentamos associar detalhes e características destas com a de pessoas que já nos são familiares (o nariz de fulana, o sorriso de sicrano, a maneira de agir igual a de beltrano...). Ou seja, para “aprender” construímos narrativas em que se articulam os nossos conhecimentos anteriores e os novos, aqueles que estamos aprendendo. Quando criamos essas histórias construímos um novo mundo.

Precisamos desse impulso criativo para aprender. Para criar é importante ativar todas as nossas estruturas mentais, imaginar. Ou, como diz o poeta Nikolay Aleksandrovich Berdyaev:

Para viver dignamente e não ser aplastado e arrastado pela necessidade do mundo, pela cotidianidade social. É preciso no impulso criador sair do círculo imanente da realidade. É preciso evocar uma imagem, formar um mundo distinto, novo em comparação com esta realidade do mundo. (um novo céu e uma nova terra). A criação está relacionada com a imaginação. O ato criador sempre foi para mim algo transcendente, algo que leva para além da liberdade através da necessidade.

O processo de criação não é algo inteiramente subjetivo, nem pode ser completamente objetivo. É preciso unir as duas polaridades. É preciso despertar em nós o que temos de especial, de único, de mais criativo em nosso pensamento.

Por outro lado, é preciso também submeter a nossa criação a uma organização referencial e teórica, definir limites. Por isso criar é um eterno diálogo entre o pensamento “interno” do sujeito, com todas as suas subjetividades e referências pessoais, e as condições “externas”, mais racionais, que limitam o ato criativo.

A construção da narrativa ajuda o indivíduo a “ligar” o mundo interno com o mundo externo, o objetivo com o subjetivo, gerando uma transformação. A leitura de um relatório ou de um texto acadêmico, em que prevalece apenas a razão como instrumento, pode não conseguir quebrar a resistência natural que temos ao conhecimento totalmente novo, à nova informação. Mas quando conseguimos participar da criação de uma narrativa, contribuindo de alguma forma com a história que está sendo contada, normalmente nos colocamos em posição diferente daquela que costumamos ocupar.

Por exemplo, através das histórias podemos experimentar um personagem parecido com os chefes que costumamos tanto criticar e percebemos que ter autoridade não é tão simples. Assim vivenciamos outros pontos de vista, passamos a compreender o processo relatado de uma outra forma e isso pode ter uma função transformadora muito significativa.

Quando apresentamos um relatório escrito de forma impessoal sobre as nossas atividades profissionais, às vezes construímos um modelo de leitura bem desinteressante. Essa leitura pode se tornar mais “atraente” na medida em que a narrativa formal seja retrabalhada de forma mais comunicativa. Esta habilidade é vista diariamente nas reportagens oferecidas pelas mídias, que conseguem interpretar os dados mais áridos sob a forma de narrativas, apresentadas como notícias, matérias, reportagens.

4-ARQUÉTIPOS: PADRÕES DA NOSSA PSIQUE

Dentro da nossa psique, existem diversos “personagens sem forma” aos quais Jung chamou de arquétipos. Temos dentro de nós a energia da “Grande-Mãe”, o “Juiz”, o “Mestre-Aprendiz”, o “Herói”, o “Mago” entre muitos outros. São estruturas intrínsecas do inconsciente, que muitas vezes determinam as formas de nos relacionarmos com o mundo. Por exemplo, quando o arquétipo do “Herói” está mais ativo em nosso inconsciente, adotamos uma postura de “enfrentamento”, lutamos por uma causa, visualizamos o “inimigo”. Estes “arquétipos” podem estar mais “ativos” em determinadas situações ou momentos de nossa vida e se comunicam com o

nosso plano consciente através de símbolos. O símbolo do herói, por exemplo, é normalmente vinculado à imagem da espada, mas pode ser também a caneta. O que importa, nesses casos, é a maneira como o nosso consciente, o nosso pensamento, reage a estes símbolos, considerados sempre símbolos heróicos, ligados à luta e à ascensão.

Definir o conceito de arquétipo é sempre algo muito complicado, já que são estruturas sem limites definidos. Por isso vou contar com a ajuda de uma narrativa que tenta traduzir esse conceito de Arquétipo, um trecho do livro “Narciso e Goldmund” de Hermann Hesse, no qual o personagem Goldmund olha para o rio e reflete sobre sua vida:

Parecia-lhe que todos os verdadeiros mistérios eram como esta água misteriosa; todas as verdadeiras imagens da alma eram assim: não tinham contorno nem forma definidos, só podiam ser adivinhados, uma bela possibilidade distante que era dissimulada em muitos significados. (...).

A figura da mãe universal, por exemplo. Ao contrário de outras figuras, seu mistério não consiste nesse ou naquele detalhe, numa determinada gordura ou magreza, aspereza ou delicadeza, energia ou brandura. Consiste numa fusão dos maiores contrastes do mundo, que normalmente são incompatíveis, e que se harmonizam somente nesta figura. Eles convivem nela: nascimento e morte, bondade e crueldade, vida e destruição. Se eu imaginasse essa figura e se ela fosse simplesmente um capricho do meu pensamento, isso não teria importância, eu poderia descartá-la como um erro e esquecê-la. Mas a mãe da humanidade não é uma idéia minha, porque o eu não há imaginei, eu a vi! Ela vive dentro de mim e eu a encontrei muitas vezes. Frequentemente ela fica perdida; por longos períodos ela permanece distante; mas de repente, torna a palpitar, como aconteceu hoje.

Como diz o personagem, arquétipos são possibilidades, não têm contornos definidos, estão dentro de todos e cada um vive estas possibilidades de uma forma. Em cada fase da nossa vida, alguns arquétipos estão mais ativos que outros. Um mesmo arquétipo, no entanto, pode manifestar símbolos diferentes de acordo com a pessoa e com sua cultura. Por exemplo, para uma pessoa uma cobra pode remeter a um significado de medo, mas para outra pode representar uma ligação com a terra.

Os símbolos podem ter uma ação transformadora. Quando nos identificamos com personagens de filmes, novelas, pessoas que são vencedoras ou com as histórias de sofrimentos e perdas que são apresentadas nos telejornais, ou outro qualquer tipo de história, notamos os aspectos desse nosso “mundo interior”. Ao analisarmos as nossas reações, podemos perceber quais arquétipos estamos vivenciando naquele momento e qual a forma de nos relacionarmos com o mundo externo.

Fica clara, portanto, a necessidade que temos de prestar atenção aos símbolos que nos afetam, às imagens que nos ligam a esses nossos arquétipos. O mundo moderno com seu racionalismo objetivo tentou expulsar os “heróis” e “magos” da nossa vida. Tratou-os como fantasmas de uma época

irracional. A sociedade da razão não percebeu que esses personagens indicam as nossas possibilidades de relação com o mundo, fazem parte de nós. O aumento progressivo das imagens através das múltiplas mídias veio mudar essa relação das pessoas com os aspectos do seu conhecimento em bases estritamente racionais.

Conforme se vê na publicidade, jornais, revistas e até mesmo a internet, o mundo audiovisual se apresenta recheado de imagens que podem ser simbólicas, na medida em que criam formas de interação e de comunicação com nosso inconsciente. Através da imposição de imagens padronizadas, cuidadosamente selecionadas, despertam desejos, anseios e sensibilidades ocultas em nosso inconsciente e os canalizam para o consumo de determinados produtos e marcas.

Por exemplo, algumas propagandas, logomarcas e produtos “colam” aos símbolos heróicos, esvaziando a multiplicidade de significados e a possibilidade de reflexão. Assim, ao invés da imagem provocar na pessoa uma percepção de si, ela gera uma necessidade inconsciente de consumir o produto veiculado.

Podemos perceber isso claramente nos jovens que compram determinados produtos com “marcas famosas” para fazer parte de uma “tribo” ou “grupo”. Neste caso, eles repetem o aspecto simbólico dos rituais primitivos, ao buscarem um sentido de “ligação”, de “pertencimento” com os valores e comportamentos de determinados grupos com os quais querem se identificar, a “sua” comunidade. Só que essa vivência humana necessária é substituída, neste caso, pelo uso e consumo de um produto.

5-VIVENCIAR UMA NARRATIVA

Na década de 70, surgiu uma espécie de jogo que tenta resgatar um pouco essa falta de “vivência simbólica e ritual” que temos na sociedade atual: o Role Play Game (RPG). Eles ficaram populares no Brasil na década de 90 e hoje representam um mercado editorial significativo, principalmente entre os adolescentes que, através deles, vivenciam personagens e recriam as narrativas.

Este jogos são mobilizadores, pois utilizam imagens arquetípicas e técnicas de Role Play (vivência de papéis), como aquelas que são utilizadas no Psicodrama. Também se utilizam das técnicas narrativas para criar os ambientes, personagens, ações, conflitos. etc.

Neste tipo de jogo há um jogador que é considerado o “Mestre”, que age como um narrador: é responsável por criar o cenário, os conflitos e os objetos, seguindo sempre um conjunto de regras pré-estabelecidas. Os outros jogadores devem assumir personagens que são definidos no início da aventura.

Cada personagem deve ter um formulário no qual devem ser definidas suas características (Ex: sabedoria, força, destreza, etc). Eles devem reagir aos chamados e conflitos criados pelo mestre, ajudando na construção da história, respeitando as características dos seus personagens definidas no início do jogo.

O jogo migrou para a rede de computadores e foi responsável pela formação das primeiras comunidades virtuais: os MUDs e MOOs.

Esse tipo de construção pode nos dar pistas de como podemos trabalhar a narrativa textual com alunos em ambientes virtuais.

Trabalhar com narrativas pode ir além de “entrar na história do outro”, pois nos possibilita também interferir no próprio rumo da história. O ambiente virtual pode ser participativo e, assim, a história não vai mais depender somente do mestre/narrador que define os ambientes, conflitos, objetos e personagens. Ela é permanentemente modificada pela reação dos participantes.

Em um jogo virtual com fins pedagógicos - para a construção de narrativas e a posterior discussão dessas vivências - podemos utilizar as quatro funções simbólicas identificadas por Jung: Sensação, Sentimento, Intuição e Pensamento.

Isto amplia as possibilidades de aprendizagem e de reflexão de nossos alunos, uma vez que, infelizmente, a grande maioria das atividades tradicionais de ensino só se preocupa com a função Pensamento.

Imaginem que queremos realizar essas atividades em um treinamento comportamental, em um curso de “Técnicas de liderança”, por exemplo. Se usarmos só a função Pensamento, podemos abordar apenas os tipos de líderes que existem e seus pontos positivos e negativos. Isso mobilizará muito pouco as estruturas mentais dos alunos.

Ao utilizarmos um “Role-Play” para desenvolvermos este mesmo tipo de assunto com os alunos teremos uma forma totalmente diferente de prática educativa. Ao participar do jogo, o aluno tem que vivenciar o papel de um líder ou de um subordinado. Precisa criar diálogos entre eles, refletir sobre seus sentimentos e suas sensações diante de uma determinada situação, intuir caminhos e propor ações. Com certeza, nessa situação haverá grande mobilização das estruturas mentais dos alunos envolvidos, suas racionalidades e emoções serão exigidas e o aproveitamento será muito maior.

6-IMPORTÂNCIA DO USO DE METÁFORAS

Em estudos sobre ambientes virtuais costuma-se apontar a importância de utilizar “metáforas”. Metáfora é a mesma coisa que símbolo? Qual a importância do uso de metáforas no ensino?

Metáfora não é o mesmo que símbolo, mas ajuda a compreendê-lo. É a maneira de se tentar explicar algo desconhecido, associando-o a propriedades de algo conhecido. É um recurso em que aplicamos a algo atributos de uma outra coisa. Como diz Jucimara Rojas (1999): “Enxergar semelhanças é ver o mesmo, apesar e por intermédio das diferenças”.

Usar metáforas ajuda a ligação do subjetivo com o objetivo. Abre caminhos para outras possibilidades de “ver” o objeto estudado, além de despertar emoções. Sobre isso Gasparian (1999) diz: “As palavras causam impacto poderoso sobre nossas emoções, e as metáforas, extraordinário efeito explosivo. As metáforas não descrevem a experiência do momento e, sim sua semelhança com outra coisa. Frequentemente são mais intensas que a realidade”.

Há um texto da Grécia antiga de um autor desconhecido chamado: “Teatro de Memória” que diz que para fazer de qualquer conteúdo algo inesquecível é preciso criar um “ambiente fantástico” e “situações fantásticas”, que estimulem a imaginação.

O uso de metáforas para mobilizar emoções e ajudar na transformação simbólica faz-se fundamental num ambiente virtual. Muitas vezes, mesmo com todo o aparato tecnológico, os ambientes virtuais de aprendizagem reproduzem a escola, que é a nossa “imagem-padrão” de local de ensino, mas não mobilizam conteúdos além dos cognitivos.

Nos ambientes virtuais - assim como em todos os demais ambientes em que ocorre o ensino - é preciso ousar mais, propor outros ambientes, outras situações. Usar mais a imaginação para que as atividades de ensino realmente conduzam a processos significativos de aprendizagem.

Assim, ensinar através de narrativas exige sempre pensar nos símbolos envolvidos e nas metáforas utilizadas na construção da história. É importante não apenas vivenciar a construção ou a leitura, mas interpretar, discutir, criar e gerar reflexões sobre os impactos que essa história trouxe para cada leitor/participante.

7-COMO NARRAR O AMBIENTE ONLINE?

O professor pode pesquisar, sugerir *links* e aproveitar as narrativas amplamente disponíveis na Internet. Mas para oferecer aos seus alunos oportunidades de autoconhecimento e de descoberta, devemos garantir aos alunos-usuários atividades que possibilitem a reflexão e a expressão de seus pensamentos sobre os conteúdos recebidos, estejam eles na forma de leituras de textos, vídeos, animações, sons ou imagens.

Se pretendemos formar pessoas que sejam mais autônomas em relação a administração de seus conhecimentos e de suas vidas, devemos encorajá-las para que se posicionem diante dos inúmeros tipos de textos e imagens, e até, elementos não-verbais que as circundam. Os alunos devem ser estimulados para produzirem seus próprios textos e imagens, e não apenas consumirem o que recebem pelos meios de comunicação.

Discutir sobre textos e imagens e sobre os outros elementos midiáticos em grupos e criar textos colaborativamente é fundamental para que os alunos percebam as diversas formas que uma mesma mensagem pode ser compreendida, percebida, sentida. Essas atividades ajudam a destruir a padronização imposta pela visão mais globalizante das mídias e resgatam a possibilidade de que cada um possa exercitar a sua própria percepção, o sentido pessoal que é ativado em seu pensamento, bem como respeitar as diferenças de percepção entre as pessoas.

Win Wenders no filme “Janela da Alma” diz que as produções cinematográficas atuais são muito “fechadas”. O excesso de imagens e efeitos especiais não permite a criação de “espaços” necessários para que as pessoas possam interagir e reconstruir suas próprias versões da história, ou seja, bloqueiam a imaginação. As atividades de ensino, neste caso, podem garantir esses espaços para que as pessoas imaginem, gerem novos significados, interajam com novos mundos e se descubram no processo. Para aprender é preciso transformar-se, e a imaginação criativa ajuda muito nesse processo.

As narrativas podem ser contadas ou vivenciadas. Um vídeo tem um fio narrativo, uma música pode ter elementos narrativos. Mesmo quando só ouvimos ou vemos uma história, a idéia é imaginar o tempo, espaço, personagens envolvidos e o seu contexto.

Quando contamos uma história para “ensinar algo” temos uma mensagem que desejamos “passar”. Um exemplo muito comum disso são as histórias infantis que têm um personagem que faz algo errado e sempre acaba se dando mal no final. Ou ele não toma banho, ou briga com o irmão, ou duvida de Deus, etc.

Por esse uso reduzido das histórias, temos a impressão que contar história é “coisa para crianças”, que não tem aplicação prática diária, não serve para o mundo do trabalho. Parece algo moralista e sem possibilidade de aproveitamento em contextos pedagógicos. O problema é que quando queremos “passar” uma mensagem, na verdade tentamos convencer ou influenciar o outro com uma atitude moralista, sem considerar nem ouvir outro ponto de vista.

Por isso, mesmo quando disponibilizamos para os alunos uma história acabada é interessante perguntar aos participantes: O que eles fariam no lugar dos personagens? Como eles se sentiriam naquela situação? Como eles viveriam naquele tempo e espaço? Isso tira o leitor da posição passiva. Faz com que ele relacione a história com a sua vida. Cria *links*.

Abrir um espaço para a diversidade de opiniões e conceitos, gera um pensamento em rede: a estrutura do hipertexto. Tira o foco da verdade única, ensina a lidar com as diferenças e exige negociação.

8-O USO DE FERRAMENTAS PARA TRABALHAR COM NARRATIVAS

Há formas participativas de se contar uma história que não sejam um RPG propriamente dito ou desenhado para tal.

Com o uso de ferramentas simples, como Bate-Papo, Fórum e Diário Virtual, presentes em todos os ambientes de ensino online, é possível realizar um trabalho com narrativas.

Podemos, por exemplo, criar uma história interativa usando o Bate-Papo: o narrador ou mestre pode sugerir o lugar, o tempo e gera os conflitos; já os ouvintes-participantes “vestem a máscara” dos personagens e tentam resolver a situação, pensando como se fossem os personagens.

Podemos usar ferramentas assíncronas como mensagens e fóruns para questionar e trocar informações sobre aspectos das histórias lidas ou contadas pelas mídias disponíveis no ambiente.

Uma outra técnica interessante é criar personagens que tenham atitudes diferenciadas ou mesmo conflitantes. Por exemplo: vários tipos de líderes que reagem de uma forma diversa a uma mesma situação. É possível criar fóruns para que os alunos-usuários questionem esses personagens. O professor deverá responder por esses personagens de uma forma coerente com a postura e visão de mundo pré-definida para cada personagem.

Outra ferramenta que ajuda a trabalhar com narrativa é o diário virtual. Nele o aluno tem espaço para narrar a sua experiência no curso, suas expectativas, sua organização de estudos e refletir sobre tudo isso. O professor também pode propor atividades utilizando o diário virtual, pedindo que o aluno descreva um fato de sua vida, pessoas que foram importantes, situações que marcaram sua trajetória profissional, etc.

9- CONCLUSÃO

Um planejamento de uma atividade ou de um curso online precisa contemplar técnicas que envolvem o aluno-usuário. Por isso é importante que o Designer Instrucional pense na possibilidade do uso de narrativas, que podem ser desenvolvidas com ferramentas simples, mas que mobilizam conteúdos psíquicos fundamentais para o aprendizado.

Planejar um curso online utilizando modelos narrativos possibilita uma Educação Simbólica, capaz de uma real transformação de postura. Por isso é fundamental no ensino, principalmente em treinamentos e cursos comportamentais, que precisam de técnicas mobilizadoras.

Há conteúdos que, para serem ensinados, não basta a mera explicação, é preciso experimentação. É necessário mergulhar nas imagens e textos, usar a imaginação e a intuição, e depois discutir sobre elas e, aí então, organizar o conhecimento.

No curso “O Uso de Textos e Hipertextos no Ensino Online”, planejamos atividades que possibilitavam uma grande expressão dos alunos, nas quais as pessoas podiam descrever suas experiências nos diários, conversar com personagens através dos fóruns e do e-mail, construir uma história interativa de uma forma síncrona no Bate-papo ou na construção de textos coletivos, compartilhando texto no portfólio ou utilizando ferramentas externas como o Equitext.

Os alunos, escolhidos pelo grupo, também tiveram a oportunidade de experimentar a posição de narrador-mestre, e compartilhar sua sensação com o grupo.

Através das sugestões para um planejamento e toda fundamentação que isso envolveu, compartilhamos com os leitores as vivências de técnicas que podem realmente transformar a interação online.

10-BIBLIOGRAFIA

ALVES, Rubem. *Estórias para quem gosta de ensinar*. Ed. Papyrus, Campinas, 1993

BERDYAEV, Nikolay. A. *Autobiografia Espiritual*. Ed. Luis Miracle, Barcelona, 1957

BYINGTON, Carlos. A. B. *A construção amorosa do Saber*. Ed. Religare, São Paulo, 2003

DAMÁSIO, Antonio. *O mistério da consciência*. Ed. Companhia das Letras, São Paulo, 2000.

GASPARIAN, Maria Cecília Castro. “Metáfora” in FAZENDA Ivani (org.), *Dicionário em construção: Interdisciplinaridade*. Ed. Cortez, São Paulo, 1999.

HESSE, Hermann. *Narciso e Goldmund*. Ed Record. Rio de Janeiro, 1957.

KERCKHOVE, Derrick. *A pele da Cultura*. Ed. Relógio D’água, Lisboa, 1997.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos*. Ed Forense Universitária. Rio de Janeiro, 1998.

PASSERINI, Sueli Pecci. *O Fio de Ariadne- Um caminho para a narração de Histórias*. Ed. Antroposófica. São Paulo, 2004.

ROJAS, Jucimara. “Metáfora” in FAZENDA Ivani (org.), *Dicionário em construção: Interdisciplinaridade*. Ed. Cortez, São Paulo, 1999.