

ESPAÇOS DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO COM NARRATIVAS DIGITAIS EM ESCOLAS DO CAMPO

Eixo: Educação Inovadora e Transformadora

Jean Oliver Linck¹

Andreia Machado Oliveira²

RESUMO

Este estudo decorre de uma pesquisa desenvolvidas no Mestrado Profissional em Tecnologias Educacionais em Rede. Visou-se discutir e desenvolver estratégias educativas de produção de narrativas digitais voltadas à construção de conhecimento em duas escolas do campo do interior do município de Agudo/RS. Utilizando-se de dispositivos móveis e aplicativos livres, tanto para a produção e edição, quanto para a distribuição e compartilhamento via rede, buscou-se experienciar das tecnologias de forma exploratória, envolvendo os educandos com seus cotidianos, os temas transversais e com a proposta pedagógica da rede de ensino. Apresenta-se um produto como contribuição social, constituindo uma metodologia de ensino que explora a produção de narrativas digitais a partir de dispositivos móveis e sua viabilização como recurso educacional. Para o estudo, torna-se importante investigar e compreender como estão sendo desenvolvidas as relações sociais, culturais e econômicas nestas comunidades em relação às tecnologias, na perspectiva da Teoria Ator-Rede e Cartografia das Controvérsias, propostas por Bruno Latour. Ainda, procura-se problematizar a necessidade de pesquisar e delinear estratégias que contribuam para o desenvolvimento do trabalho dentro e fora de sala de aula, a fim de agregar as tecnologias e oportunizar aspectos de alfabetização, inclusão digital e aprendizagens diferenciadas, significativas e relacionais.

Palavras-chave: Educação do Campo; Cartografia das Controvérsias; Narrativas Digitais; Tecnologias Educacionais em Rede; Teoria Ator-Rede.

INTRODUÇÃO

Torna-se importante pensarmos como as tecnologias digitais de Informação e comunicação (TDIC) podem ser apropriadas em diferentes contextos e abordagens,

¹ Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede - Desenvolvimento de Tecnologias Educacionais, Graduado em Artes Visuais Licenciatura Plena em Desenho e Plástica, Especialista. Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: jeanoliverlinck@hotmail.com.

² Doutora em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS e pela Université de Montreal/UdM - Canadá, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS. Universidade Federal de Santa Maria. E-mail: andreiaoliveira.br@gmail.com.

incluindo-se em meio às práticas pedagógicas em escolas do campo. Destaca-se a importância de metodologias diferenciadas, que podem trazer meios de utilizar os benefícios destas tecnologias e com isso, formular propostas que busquem articular com os meios digitais, de modo a contribuir para as diferentes aprendizagens dos estudantes, nos mais distintos contextos e realidades. Deste modo, busca-se viabilizar a utilização dos dispositivos móveis para além de mais uma maneira de acesso à informação, a fim de utilizarem como ferramenta de produção e de distribuições de informação e conhecimento nas redes. Ciente, que estes dispositivos são componentes imbricados no cotidiano contemporâneo e importantes agentes da transformação tecnológica e social em que perpassamos.

Objetivando outros modos de ver e trabalhar com as TDIC sem sala de aula, este estudo se justifica pela possibilidade de uma metodologia de trabalho com o desenvolvimento de Narrativas Digitais, sua aplicabilidade e relevância sócio-educacional, contribuindo no incentivo de potenciais inovadores tecnológicos, tanto quanto para os educandos de escolas do campo. Incluindo-se educadores que necessitam desenvolver atividades de maneira colaborativa e interdisciplinar, em que a interação professor/aluno, aluno/professor, aluno/aluno e professor/professores sejam efetivadas com objetivos voltados para o ensino e aprendizagem, também com a mediação tecnológica, a utilização destas tecnologias como elementos que propiciam a produção de narrativas, ampliando sentidos em relação às vivências coletivas e às contribuições destas para o processo educativo.

1 AS NARRATIVAS DIGITAS NA PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO

As narrativas, de um modo geral, entram em nossas vidas como uma maneira de organizar ideias e informações, funcionando como um dos mecanismos cognitivos primários para compreensão de mundo, e

[...] também como 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 nos compreendemos mutuamente através

dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY, 2003, p.9).

Com a reconfiguração do estilo da indústria midiática e dos modos de produção de informação e do recebimento destas, as narrativas podem ser constituídas disformemente. Surgem outros formatos de diários, de publicações jornalísticas, de emissoras sonoras e de vídeo, outros formatos de literatura. Isso modifica a forma como as TDIC nos interferem, nos exigindo capacitações em relação a certas habilidades técnicas para usufruir de suas linguagens e decodificar os diferentes signos empregados.

Já a produção de narrativas no formato digital funciona da combinação de múltiplas linguagens midiáticas, que podem ser construídas com textos, sons, imagens entre outros recursos dispostos em um mesmo plano, de modo a representar uma das formas de comunicação midiaticizada e complexa que temos na atualidade, a hipermídia.

As narrativas digitais ampliam a participação do educando no processo de ensino e aprendizagem. O sujeito envolvido passa a ser parte das produções, atuando na realidade digital de maneira ativa, tanto como leitor, quanto como produtor e emissor de diferentes informações, ainda, como autor e coautor do processo de formação de conhecimento. Esta sistemática indica a possibilidade da formação de redes de trabalho coletivo, ligado a cibercultura. Para Primo (2008), esse formato de trabalho é importante para que os envolvidos não apenas busquem no grupo sua satisfação, mas também reconheçam nos outros participantes e no processo coletivo uma forma de compartilhar informações e resultados. Assim, os envolvidos adquirem um caráter dinâmico, que possibilita maior criticidade, reflexão e consciência de sua própria realidade, como o acesso à realidade do outro.

Advindas das práticas sociais, as narrativas digitais tornam-se interativas e multiformes, a partir das diferentes formas de acesso e interação que a Internet pode propiciar. Esse formato de narrativa contribui para que os sujeitos envolvidos no processo sejam conscientes sobre a própria aprendizagem e transformação, ao mesmo tempo que aprendem, utilizam das tecnologias, constroem conhecimento de forma participativa, coletiva, autônoma e relacional, criando associações de

autoria e co-autoria ao mesmo tempo que produzem conhecimento, aprendem trocando informações com outros usuários (ALMEIDA e VALENTE, 2012).

Nesse contexto, a abordagem de trabalho com narrativas digitais pode ser desenvolvida a partir de conjuntos de sistemas procedimentais de contar histórias. Seu funcionamento se mostra de modo participativo e interativo, propiciando inventar e reinventar o meio e explorar outras formas de articulação com as tecnológicas digitais. Incorpora diferentes mídias e dispositivos para um trabalho em comum. Desse modo, os envolvidos passam a utilizar os dispositivos tecnológicos não somente como uma ferramenta de produção e edição de dados, mas como um meio de expressão e de significação das experiências da vida, com isso, produzindo conhecimento e outras formas de aprender.

2 DISPOSITIVOS MÓVEIS NA PRODUÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS

As TDIC envolvem suas aplicações, hoje, nas mais diferentes formas, nos auxiliando de maneira contínua e de forma cada vez mais móvel e integrada em nossos cotidianos. Temos recursos diferenciados como os *Tablets*, *Notebooks*, *SmartPhones*, *Ipads*, entre outros dispositivos móveis, que se destacam por agregar diferentes recursos ao mesmo tempo e em um único aparelho.

Os aplicativos desses dispositivos incluem múltiplas linguagens de produção e distribuição de informação, como câmeras de vídeos e fotográficas, gravadores de som, rádio, televisão, entre outros diversificados aplicativos. Temos a combinação da mobilidade e da conectividade, o que pode ser acompanhada do que Lemos (2004) nomeia como “liberação do pólo de emissão”, pois há cada vez mais vozes e discursos produzidos e disponíveis na rede. Tornando possível transformar as experiências cotidianas em narrativas digitais, armazenadas, compartilhadas e recuperadas a qualquer hora e lugar.

Almeida e Valente (2012) lembram que esses dispositivos formam aplicações múltiplas em plataformas de informações. Desempenham diferentes papéis em nossa sociedade, pois estão ligados em redes, oferecendo comunicação entre pessoas em tempo real, transmitindo filmes e canais televisivos, podendo assumir às vezes de um auditório, reunindo grupos para encontros virtuais de discussão e

interação, ou mesmo, funcionando como museus e bibliotecas, a partir de ordenadas apresentações de que combinam informações visuais, som e texto.

Tendo em vista que os dispositivos móveis são as TDIC mais utilizada no mundo, sendo que a América Latina tem apresentado os maiores níveis de crescimento na utilização da tecnologia e da conectividade na educação. A partir dessa constatação, foram desenvolvidas as Diretrizes de políticas para a aprendizagem móvel, que enfatiza que a utilização de tecnologias móveis permite a aprendizagem em quaisquer momentos ou lugares (UNESCO, 2013, p.8).

As inovações em relação à utilização dessas tecnologias são o que fazem a diferença na mediação, o que pode vir ao encontro do trabalho com as narrativas digitais, pois os recursos das hipermídias diferenciam-se da linearidade das trocas de informações no qual estávamos acostumados a receber e atuar. Kenski (2007, p.31) aponta que as informações neste formato “rompem com as formas narrativas circulares e repetidas da oralidade e com o encaminhamento contínuo e sequencial da escrita e se apresenta como um fenômeno descontínuo, fragmentado e, ao mesmo tempo, dinâmico, aberto e veloz”, possibilitando a abertura para instalação de outras novas relações entre conteúdos, espaços, tempos e usuários diferentes.

Relacionar a produção de narrativas digitais ao encontro das características da mobilidade tecnológica pode trazer importantes contribuições para o trabalho na educação. Nesse sentido, lidar com as linguagens digitais e ferramentas pedagógicas relacionadas com a produção de narrativas, propicia a inclusão de outras formas de articular e refletir o cotidiano. Ao mesmo tempo, volta ao planejamento pedagógico e ao engajamento de práticas em que o educando busca e encontra sentido ao que lhe acontece, se identifica, fortalece a docência e amplia a experiência educativa ao utilizar-se das tecnologias que dialogam e convergem com a complexidade e especificidade das interações com que lidamos na contemporaneidade.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Com este ideário foram escolhidos alguns dos direcionamentos para nortear uma proposta pedagógica em sala de aula. O contexto desta pesquisa encontra-se

na Escola Municipal de Ensino Fundamental Santo Antônio e as estratégias de ensino foram desenvolvidas nos anos finais do ensino fundamental (6º ao 9º ano).

A metodologia baseia-se na cartografia de controvérsias apresentada por Bruno Latour, onde vemos um método de pesquisa e estratégia que sugere uma produção de conhecimento que deve afirmar a heterogeneidade da vida, respeitando preceitos éticos, estéticos e políticos que se inscrevem no TAR e que encontram um terreno fértil nas relações estabelecidas nas redes, demonstrando suas aplicações práticas na pesquisa educacional e social. (LATOURE, 2012).

Tendo atividades mediadas por tecnologias, os trabalhos elencaram controvérsias e priorizaram questões voltadas à valorização da cultura da comunidade escolar e seu patrimônio cultural material e imaterial, a partir de produções audiovisuais no formato de narrativas digitais. Para os estudos, partiu-se da inclusão digital dos educandos, tanto em computadores, quanto em dispositivos móveis, para posteriores pesquisas em relação a contos locais, lugares abandonados das localidades e a construção/invenção de histórias escritas e diagramadas em formatos de livros digitais e impressos, fotografias (mobgrafias) do cotidiano e ligadas à valorização da cultura local. Incluindo, ainda, a visão do cartógrafo como um estrangeiro dentro de seu campo de atuação e suas produções, enquanto produtor visual, pesquisador e mediador nas atividades.

Quando se remete às controvérsias, não significa que sejam ideias contrárias, mas, sim, que se leve em consideração todos os fatos heterogêneos que envolvam os acontecimentos, é como uma espécie de investigação que não se detém apenas a um fato ou verdade naturalizada. Os usos dos dispositivos móveis podem permitir a exploração de verdades instituídas, sejam elas exploradas em meio à invenção de narrativas. O cartógrafo se movimenta nesse fluxo para ter uma noção sobre a extensão da rede e envolvimento no contexto histórico e social, também com seu importante papel de actância na dinamicidade dos objetos e fenômenos.

Mas o que seria cartografar em relação às TDIC em rede, e em meio aos agenciamentos entre os humanos e não-humanos? E, retornando a questão central da pesquisa, para repensar a prática e a perspectiva metodológica da cartografia: De que forma a produção de narrativas digitais e produções audiovisuais, a partir de

dispositivos móveis, pode colaborar para os processos de ensino e aprendizagem em escolas do campo?

3.1 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES E PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

Organizaram-se atividades interdisciplinares que foram desenvolvidas em uma escola do campo, localizada no município de Agudo - RS. Esta, atendeu um total de 136 alunos no ano de 2016 (distribuídos entre o 1º ao 9º anos do Ensino Fundamental), em sua maioria filhos de pequenos fumicultores. Este ambiente de ensino, mesmo possuindo um laboratório de informática contendo 12 computadores, não possui acesso à internet. Tendo 8 computadores com o sistema operacional Windows e 4 no sistema Linux. Observou-se, conforme dados coletados, que alguns alunos possuem aparelho móvel de celular para sua comunicação e alguns poucos, acesso a redes sociais.

Uma das primeiras estratégias para a pesquisa foi a veiculação das atividades no formato digital, visando a construção de narrativas visuais digitais com a utilização do aplicativo Paint, já presente nos computadores da escola. Esta atividade foi norteadas pelo tema: “Elementos da minha comunidade: o que vejo em meus percursos até a escola?”.

A atividade centralizada na representação de elementos observados nos cotidianos da turma de educandos. Mesmo com composições simples, observa-se os diferentes modos de ver e observar da turma, são suas observações voltadas a elementos presenciais. Flusser (1985, p.7) lembra que "o caráter mágico das imagens é essencial para a compreensão das suas mensagens. Imagens são códigos que traduzem eventos em situações e processos em cenas".

Posteriormente, foram organizadas atividades de escrita colaborativa no laboratório de informática da escola. Visou-se a composição textual, em meio a oficinas de informática básica, editoração de textos e *softwares* de edição e produção de imagens. Estes momentos envolveram as disciplinas de Artes, Língua Portuguesa e Geografia, a fim de construir um livreto de contos que visaria valorizar a transmissão oral do folclore local do interior do Município de Agudo, com foco nas localidades atendidas pela escola.

Para a proposta dos contos, foram organizadas explorações (conversas e entrevistas) entre os estudantes e sua comunidade. Este importante método cartográfico auxiliou nos agenciamentos dos estudantes no desenvolvimento e aprendizagem do ato de pesquisar e no compartilhamento de dados e histórias marcantes de diferentes locais das comunidades. Cada coleta mostrou um pouco das crenças e da cultura local, destacando a importância de valorizar a cultura, o patrimônio e os costumes locais, que também podem ser realizados a partir da transmissão oral de contos e lendas.

Com o levantamento dos contos, os registros trazidos pelos grupos, tanto de forma escrita, quanto no formato de áudios (gravados com dispositivos móveis) em forma de depoimentos, observou-se as diferentes informações coletadas, formando um processo de tráfego em meio às redes estabelecidas nestes diálogos. Construíram-se diálogos que reabriram as caixas-pretas dos consensos estáveis, dando visibilidade para variações destes contos populares entre as inúmeras posições identificadas nos depoimentos (VENTURINI, 2012). Ainda, construiu-se produções textuais, que compuseram um livreto que acomodasse essas produções de modo a valorizar o trabalho e a produção da turma, ao mesmo tempo que formasse um produto material a ser exposto na mostra pedagógica da escola.



Imagem 1 e 2: Capa e divisão de capítulo do livreto de contos
Fonte: Arquivo do Pesquisador

As ocasiões de troca informativa geraram movimentos no processo, a partir disso foram iniciadas a organização das ideias para a construção das narrativas, primeiramente na forma de produção textual digital coletiva, constituindo uma proposta colaborativa enquanto grupos de produção. Este formato favoreceu o início do trabalho com oficinas de informática básica e editoração de textos para este público campesino, ao mesmo tempo favoreceu um movimento dialógico entre os atores, criando sistemas de autoria e co-autoria, em meio a um espaço de aprendizagem que vai ao encontro de um fazer educativo emancipatório e crítico, indicado por Freire (2003), tendo a motivação para criar situações de controvérsias de forma autônoma e reflexiva.

Como continuidade para esta atividade, foi proposto a construção de narrativas digitais em vídeo, como forma de investigar os contos e ocasionar a abertura para outras associações. Estes contos na linguagem audiovisual deveriam contemplar o conteúdo da lenda de cada grupo e visariam a experimentação dos dispositivos móveis em outras funcionalidades: a de gravação de vídeo e captação de voz. Os grupos deveriam definir como seria desenvolvida sua narrativa, partindo da análise das construções textuais de forma a dividir a narrativa em roteiro e divisão de tarefas (cinegrafista, narrador, elenco, etc.), locação e modo de representação da história do conto. No total foram realizadas a construção de quatro narrativas digitais em formato de vídeos: “A maldição do Arroio”, “A Mulher de Branco”, “Caminho Assombrado” e “Uma Noite de Lua Cheia”³.

As filmagens e caracterizações foram realizadas pelos integrantes do grupo de educandos, que buscaram aos redores da escola locações que melhor dialogassem com o conteúdo de seus contos. A montagem e edição dos vídeos foram realizadas nos computadores da escola com a utilização do *software Movie Maker* e contou com as imagens referidas no livreto, entre outras composições realizadas a partir do *software Paint*. Os sons e músicas utilizados nas produções audiovisuais foram escolhidos a partir de um banco de efeitos sonoros, disponibilizado pelo professor pesquisador.

3 Vídeos disponíveis em: <https://www.youtube.com/channel/UClcgfwoXHvPTCmDz5m7wPAQ>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades desenvolvidas na sala de informática priorizaram a inclusão digital dos mesmos, bem como o incentivo à participação e a interação. Não encarando as tecnologias como uma salvação para este público, mas como forma de empoderamento e integrar as mídias no desenvolvimento da autonomia do educando (CANCLINI, 2005). As produções narrativas foram sendo transcritas e organizadas, incrementadas com mais detalhes e personificadas de acordo com as preferências e características dos grupos. Os dispositivos tecnológicos passaram a ser como um 'brinquedo que estimula o pensamento' (FLUSSER, p.1985), o que propicia outras formas de aprendizagem e um contato com o mundo digital, ainda apresentando outras formas de escrita e produção de conhecimento, agora sem a preocupação com o erro.

As diversas práticas transitaram por fotografias digitais (mobgrafias), oficinas de desenho e composição digital, oficinas de escrita digital, oficinas de produção de vídeos, entre outros contatos com as mídias a fim de proporcionar meios diferentes de aprendizagem, quanto de possível capacitação e inclusão ao meio digital, fatores importantes para a educação na atualidade, principalmente na realidade da educação do campo, onde o acesso à rede de computadores é precária e a veiculação das TDIC em sala de aula, ainda algo distante.

Visando a produção de narrativas audiovisuais como uma forma de ampliar a participação do educando no processo de ensino e aprendizagem. O sujeito envolvido passa a ser parte das produções, atuando na realidade digital de maneira ativa, tanto como leitor, quanto como produtor e emissor de diferentes informações, ainda, como autor e coautor do processo de formação de conhecimento. O que, formam redes de trabalho coletivo, ligado a cibercultura. Para Primo (2008), este formato de trabalho é importante para que os envolvidos não apenas busquem no grupo sua satisfação, mas também se reconheça nos outros participantes e no processo coletivo, como uma forma de compartilhar informações e resultados.

Entende-se que a utilização dos recursos tecnológicos, tanto no âmbito escolar ou mesmo no cotidiano do aluno é importante, de forma a incluí-lo digitalmente, ou seja, disponibilizar a tecnologia de forma a fazer dela também um

instrumento de ensino a partir de um processo de colaboração. Pensando nos dispositivos tecnológicos como um meio de troca, produção e disseminação de informações e conhecimentos, fazendo-se valer da cidadania, de forma democrática e consciente. Possibilidade esta, que o uso das tecnologias como recurso didático, pode transformar a máquina em uma espécie de brinquedo⁴ que estimula o pensamento e suscita a composição da narrativa digital visual como uma superfície significativa, onde ideias se inter-relacionam e propõe ao actante capacidade e o poder de decifrar, enquanto abre controvérsias em meio à ação.

Os atores do contexto educacional necessitam aprender não só a usar a escrita para narrar o seu mundo, mas aprender a produzir e a reproduzir as imagens e os sons que dão contexto a sua realidade. Assim, percebe-se que a escola necessita trabalhar os elementos dos diferentes contextos culturais e tecnológicos, envolvendo-os como recursos didáticos. Nesta perspectiva, trabalhos em projetos que visam explorar as tecnologias móveis e a produção de narrativas digitais se mostram importantes. Este tema que se relaciona ao quesito ensino e aprendizagem de um modo investigativo, pois se observa que estas abordagens estimulam os envolvidos a aprender tanto sozinhos, quanto coletivamente, destacando nestas produções digitais um campo importante a ser explorado e uma poderosa ferramenta para pensarmos outras formas de ensinar, aprender e envolver as tecnologias móveis em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E.B.; VALENTE, J.A. **Integração Currículo e Tecnologias e a Produção de Narrativas Digitais**. Currículo sem Fronteiras, São Paulo, v.12, n.3, p.57-82, dez. 2012.

CANCLINI, Néstor. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2005.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática para a liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

FLUSSER, Vilém, **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

4 Brinquedo: objeto de jogar (FLUSSER, 1986)



LATOUR, Bruno. **Reagregando o Social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA, 2012

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Editora Unesp, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2007.

PRIMO, Alex. **Fases do desenvolvimento tecnológico e suas implicações nas formas de ser, conhecer, comunicar e produzir em sociedade**. In: PRETO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (ORG) *Além das redes de colaboração: Internet, diversidade cultural e tecnologias do poder*. Salvador: EDUFBA. P. 51 a 68, 2008.

VENTURINI, T. **Building on faults: How to represent controversies with digital methods**. *Public Understanding of Science*, v. 21, n. 7, p. 796–812, 2012. Disponível em: . Acesso em: 12 jan. 2017.