

Narrativas que desafiam a aprendizagem em ambiente Semipresencial: de casos e acasos ao storytelling

Storytelling and blended-learning: once upon a time

Carmem L.P. Quintrana¹ ; Bernard Muniz Rebello² ; Hugo Pires Moraes Rocha².

¹Professora dos cursos de Administração, Ciências Contábeis e Direito do Unifeso. Doutora e Mestre em Língua Portuguesa pela UERJ. ²Estudantes do curso de Administração do Unifeso.

Resumo

O estudo apresenta uma reflexão sobre aprendizagem em ambientes híbridos, e uma construção de *storytelling como metodologia* de ensino-aprendizagem. Em vista disso, foram construídos dois eixos para nortear a pesquisa. O primeiro formado pela análise de narrativas docentes e discentes. O segundo constituído por uma proposta metodológica através de um *storytelling para disciplina on-line*.

Palavras chave: *storytelling*; ensino superior; modalidades de ensino.

Abstract

The study presents a reflection on learning in hybrid environments, and a construction storytelling as a teaching-learning methodology. As a result, they were built two axes to guide research. The first formed by the analysis of teachers and students narratives. The second consists of a methodology through a storytelling to online course.

Key Words: *storytelling; higher education; teaching methodology.*

INTRODUÇÃO

Storytelling significa a arte de contar histórias. Utilizadas como metodologia para partilha de informação, saberes e valores, as histórias há muito conseguem sobreviver na memória de inúmeras gerações. Com o aparecimento do computador, da *Internet* e das novas ferramentas digitais, as narrativas se moldaram ao meio tecnológico para continuar a partilha de todo esse conhecimento.

Existem várias definições de *storytelling*; mas, de um modo geral, todas elas giram em torno da ideia de combinar a arte de contar história com uma gama de

recursos multimídia, tais como imagens, áudio e vídeo.

Histórias narradas ativam a memória, a reflexão, a imaginação e atingem o lado emocional de quem conta e de quem as ouve ou lê. Dessa forma, geram significados que perduram na memória e possibilitam a autoavaliação e a construção de alternativas para inúmeras situações postas em jogo. Segundo Garcia-Lorenzo (2010), as histórias permitem a expressão e a reconstrução de emoções dentro de um limite, fornecendo um espaço seguro para explorar diferentes formas de ser e ver o mundo.

A disseminação de aplicativos na *Internet*, a qual permite selecionar um vasto

leque de ferramentas para criar e compartilhar narrativas, faz emergir o potencial do *storytelling* como metodologia de ensino-aprendizagem no ensino superior. A técnica, muito utilizada em publicidade e em treinamentos corporativos, começa a ganhar espaço na educação, principalmente nas modalidades de ensino a distância e no *blended learning* - método que alterna momentos em que o aluno estuda sozinho, geralmente em ambiente virtual, e em grupo, quando interage presencialmente com seus colegas e professores.

Gravestock e Jenkins (2009) referem-se à utilização do *storytelling*, como sendo uma metodologia utilizada com grande sucesso no ensino superior, já que ajuda os estudantes a apresentarem reflexões sobre a sua aprendizagem, de uma forma criativa. Inserem-se aí os memoriais e os portfólios¹ como aliados na construção da autoavaliação e da aprendizagem significativa².

Robin (2006) destaca a importância de tal recurso no processo de ensino-aprendizagem, salientando que é uma poderosa metodologia, a qual permite aos estudantes, depois de visualizarem alguns exemplos construídos pelos seus professores, criarem as suas próprias narrativas. Refere ainda, que esse tipo de atividade gera atenção e motivação, levando os estudantes a desenvolverem capacidades de comunicação, organização de ideias, juízo crítico e expressão de opiniões. Alexander & Levine (2008) destacam o valor do *storytelling* não somente como metodologia capaz de auxiliar os

estudantes no desenvolvimento de alguns dos seus trabalhos acadêmicos, mas também como objeto curricular, dada a sua importância em vários contextos profissionais da atualidade.

McLellan (2006) corrobora com essa ideia, ao salientar que o *storytelling* é uma metodologia poderosa e emocionante, capaz de capturar, compartilhar e preservar histórias.

Em vista do exposto, concebe-se o *storytelling* como um caminho eficaz para interagir, motivar, tornar-se próximo, ser empático e praticar a alteridade. Parafraseando Martin-Barbero (1997), o docente se torna memória viva de uma educação que valoriza e possibilita o diálogo entre culturas e gerações.

Por essa via, o estudo tem como objetivo compreender o processo de ensino-aprendizagem nos espaços híbridos, dando voz a docentes e discentes dos cursos de Administração e de Ciências Contábeis do Unifeso. Buscando, paralelamente, construir uma investigação de desenvolvimento de um *storytelling* que sirva de mediação para o componente curricular *Cultura Afro-Brasileira, Indígena, Relações Étnico Raciais e Educação Ambiental*, parte integrante da disciplina *on-line Cidadania, Diversidade e Sustentabilidade (CDS)*, comum a todos os cursos do Unifeso e pautada nos requisitos legais propostos pelo Mec³.

Em decorrência do exposto, no âmbito das narrativas produzidas por discentes e docentes, formulam-se as seguintes questões:

- a) Como se dá o processo de aprendizagem nos ambientes híbridos?
- b) Quais pontos positivos e negativos são destacados?

No eixo da construção do *storytelling*, formulam-se as questões:

- a) Que características deve ter um *storytelling* que sirva de mediação para uma disciplina a distância sem tutoria?
- b) De que modo se realiza a apropriação da metodologia *storytelling* no contexto

¹ O portfólio acadêmico é uma ferramenta pedagógica que consiste em uma listagem de trabalhos realizados por um estudante ou até trabalhos realizados no contexto profissional. Essa lista costuma estar organizada de forma cronológica e serve para demonstrar as competências adquiridas através de tarefas realizadas. Neste caso o portfólio também pode facilitar o pensamento crítico em relação ao processo acadêmico. Disponível em :< <http://www.significados.com.br/portfolio/>>. Acessado em 13/01/16;

² Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem de maneira substantiva e não arbitrária com aquilo que o aprendiz já sabe. Substantiva quer dizer não literal, não ao pé-da-letra, e não arbitrária significa que a interação não é com qualquer ideia prévia, mas sim com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do sujeito que aprende. MOREIRA, Marco Antônio. O que é afinal Aprendizagem Significativa? Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais, Instituto de Física, Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, MT, 23 de abril de 2002.

³ Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação das Relações Étnico-raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-brasileira e Africana (Resolução CNE/CP N° 01 de 17 de junho de 2004).

da produção de um curso totalmente *on-line*, por parte de quem o produz?

Para responder a essas perguntas, o presente estudo se propõe a percorrer dois campos de pesquisa: análise das narrativas produzidas por docentes e discentes; e investigação de desenvolvimento de *storytelling*.

Em face do exposto, justifica-se a pesquisa pela necessidade de um olhar mais atento e reflexivo sobre aceitação, rejeição e narrativas utilizadas nos espaços híbridos, após sete anos da inserção de disciplinas semipresenciais nos cursos de Administração e de Ciências Contábeis. Questão agravada pela anulação dos referidos cursos, o que conduziu todas as disciplinas de sua grade para o formato híbrido.

Justifica-se também pela utilização do *storytelling* no mundo empresarial, voltando-se para a busca da atenção do cliente e para a criação de marcas impregnadas de emoção. Tais contextos ressaltam a importância da utilização de narrativas em cursos de Administração e de Ciências Contábeis.

Concomitantemente, a pesquisa se justifica pela necessidade de buscar novas formas de ensinar e de aprender em plataformas de ensino a distância.

Trata-se de uma pesquisa que abre espaço para outras, em especial sobre a recepção do *storytelling* pelas diferentes turmas do Unifeso que, em 2016, cursarão a disciplina *on-line Cidadania, Diversidade e Sustentabilidade (CDS)* pela primeira vez.

METODOLOGIA

O primeiro eixo da pesquisa se baseia na metodologia qualitativa do tipo história de vida que Lakatos (2009) cita como:

“uma técnica de levantamento de dados com depoimentos orais de pessoas que testemunharam fatos e eventos do passado, que podem ser escritos ou gravados pelo investigador”.

Sustenta-se também pelo exame das narrativas coletadas, através de análise textual

qualitativa, aqui compreendida como um processo auto-organizado de construção de compreensão que possibilita a emergência de novos entendimentos após o seguinte percurso: desconstrução dos textos do *corpus* (unitarização); estabelecimento de relações entre os elementos unitários (categorização); descoberta do novo emergente em que a nova compreensão é comunicada e validada, visto que

“O processo analítico consiste em criar as condições [...] em que, emergindo do meio caótico [...], formam-se flashes [...] iluminando os fenômenos investigados, que possibilitam, por meio de um esforço de comunicação intenso, expressar novas compreensões atingidas ao longo da análise. (MORAES, 2003)

Tal eixo objetiva produzir um diagnóstico quantitativo com relação ao problema proposto e, conforme avalia Selltiz et al. (1967)

“tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. Na maioria dos casos, essas pesquisas envolvem: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão”.

No segundo eixo, optou-se por considerar que a metodologia deveria justificar a integração de uma prática inovadora no próprio terreno de ação. Tal escolha sustenta-se naquilo a que alguns autores chamam de paradigma de investigação emergente, ou seja, a *Design-Based Research*⁴, geralmente chamada de DBR. O

⁴ Os pesquisadores Ann Brown (1992) e Alan Collins (1992) introduziram um conceito novo, designado de *Design-Based Research* (DBR), para se referirem a uma metodologia de pesquisa em Educação que se predispõe a resolver problemas

estudo configura, pois, uma investigação de desenvolvimento de *storytelling* para curso a distância. Como propõem De Ketele e Roegiers (1999)

“investigação científica ou tecnológica exploratória ou investigação tecnológica ou ainda investigação aplicada”, como toda a investigação experimental, comporta uma fase heurística e uma fase de confirmação, sendo a primeira feita de observação e reflexão a fim de gerar hipóteses. [...] seguindo os seguintes critérios de caracterização: (1) orientação prioritária para instrumentos e materiais válidos, fiáveis e generalizáveis em contextos bem definidos; (2) necessidade de previsão e de verificação com recurso a dispositivos experimentais; (3) exigência de uma estimativa do grau de validade e dos campos da educação audiovisual e da psicologia da instrução (instructional psychology),

Um dos aspetos em que a DBR difere tanto do *design* de investigação convencional, como da investigação tradicional propriamente dita, é o fato de promover a adaptação de um projeto ao seu contexto local. O que constitui um fator importante para a disseminação de experiências inovadoras bem sucedidas para locais ou contextos reais com características até mesmo diferentes.

Wang & Hannafin (2005) apresentam uma lista das cinco características básicas das investigações *Design-Based Research*: - **Pragmática:** aliam a teoria à prática, analisando em que medida os princípios e conceitos, permitem melhorar a prática educativa; - **Fundamentada:** através da análise da literatura existente, procuram-se identificar lacunas, problemas ou questões existentes, selecionando assim as estratégias de investigação; - **Interativa, flexível:** devido ao trabalho colaborativo entre investigadores e profissionais, com o objetivo de identificar e

desenvolver estratégias para lidar com problemas reais, redefinindo o processo, e tornando-o flexível em função das necessidades identificadas, no decurso da investigação; - **Integrativa:** uma vez que incorpora métodos de pesquisa em função das necessidades da investigação; - **Contextual:** relacionando os resultados da pesquisa, com uma realidade específica.

Anderson (2005) refere ainda que as pesquisas que têm por base a metodologia do *Design-Based Research*, não estão dependentes de uma metodologia específica, ou ideologia, elas são adaptações pragmáticas, para problemas reais, que utilizam ferramentas e técnicas, que ajudam a melhorar a compreensão e a prática, em contexto educativo.

Reforçando que a importância desta metodologia é conciliar a teoria à prática, os pressupostos que conduziram tal escolha se assentam, pois, na importância que ela assume na compreensão da forma como as inovações educacionais funcionam em contexto educativo real, permitindo que os resultados da pesquisa possam avaliar, informar e melhorar a prática nesses contextos.

No primeiro eixo, partindo da análise das narrativas escritas produzidas por estudantes dos cursos de Administração e de Ciências Contábeis, e de narrativas orais construídas por professores desses cursos, buscam-se avaliar as possibilidades e os entraves que envolvem narrativas como metodologias em ambientes híbridos.

As modalidades das narrativas: escritas para os discentes e orais para os docentes, deveu-se à facilidade de coleta, dada a atuação dos alunos em fóruns de discussão no ambiente virtual de aprendizagem (AVA), espaço propício para a produção textual escrita, e o acesso a professores em sala de aula presencial.

A escolha dos cursos de Administração e de Ciências Contábeis deveu-se a alguns fatores: periodicidade (sete anos) com disciplinas híbridas; utilização de narrativas como metodologia de ensino através de estudos de casos e dos jogos empresariais;

complexos em contextos reais, em colaboração com os professores e realizar investigação rigorosa e reflexiva para testar e aperfeiçoar ambientes de aprendizagem inovadores .

importância do *storytelling* como conteúdo a ser estudado para atuação no mercado de trabalho.

Em vista do último argumento, pensou-se em construir um *storytelling* para a disciplina *Comunicação Empresarial*, unindo teoria e prática na construção de narrativas em espaços híbridos. No entanto, a necessidade de criar uma disciplina totalmente *on-line* para todos os alunos da instituição de ensino (IES) acabou alterando o segundo eixo da pesquisa, levando-o para a criação do *storytelling*.

Neste segundo eixo, o objetivo que conduziu o estudo foi compreender de que forma deve ser processada a apropriação da metodologia do *storytelling* durante a elaboração de um curso *on-line* sem tutoria, comum a várias graduações e licenciaturas.

Em termos de objetivos mais específicos, procurou-se identificar e aplicar as estratégias que fazem do *storytelling* um mediador em plataformas de ensino.

Estratégias de Coleta de Dados

Para atingir os objetivos propostos foram cumpridas as seguintes etapas:

a) No primeiro eixo que se voltou para a coleta e análise de narrativas docentes e discentes :

- Gravação das narrativas de professores sobre experiência em disciplinas híbridas e a possível utilização de narrativas como elemento de mediação;
- Transcrição dessas narrativas;
- Criação de espaço no AVA para edição das narrativas dos estudantes, abordando suas vivências em disciplinas híbridas e interação com narrativas utilizadas na apropriação de conteúdos de ensino.
- Análise dessas narrativas;
- Cotejo entre narrativas docentes e discentes;
- Construção de gráficos.

b) No segundo eixo que se voltou para a construção de um *storytelling*:

- Construção de um *storyboard*⁵;
- Escolha de ferramentas para a criação do *storytelling* ;
- Elaboração do *storytelling* dividido em capítulos, como forma de mediação para *microlearnings*⁶ produzidos por professores conteudistas;

Estratégias de tratamento e análise

- *Primeiro eixo*

No primeiro eixo, o da análise textual, os argumentos existentes nas narrativas foram avaliados em torno de quatro focos que constituíram um ciclo:

a) **unitarização:** desmontagem dos textos para exame dos materiais em seus detalhes , buscando atingir unidades constituintes, os enunciados referentes aos fenômenos estudados.

b) **estabelecimento de relações:** processo denominado de categorização, que se pauta pela construção de relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as com a finalidade de compreender como esses elementos unitários podem ser reunidos na formação de conjuntos mais complexos, as categorias.

c) **captação do novo emergente:** possibilidade que surge com a intensa análise textual desencadeada pelos dois estágios anteriores, fazendo emergir uma compreensão renovada do todo.

Após esse ciclo, o texto avançou para a auto-organização, ou quarta fase do processo, na qual emergiram novas compreensões.

⁵ Storyboard é um protótipo visual do curso planejado. Neste protótipo, devem estar contidos o fluxo de atividades e as orientações técnicas para produção das atividades e dos recursos multimidiáticos. Ele permite que cada membro da equipe visualize os recursos, as ferramentas e a estrutura de navegação que cada um tem a responsabilidade de produzir. PORTAL EDUCAÇÃO – Disponível em: < <http://www.portaleducacao.com.br/cotidiano/artigos/50816/voce-sabe-o-que-e-storyboard#ixzz3yrYNc1ZZ>>. Acessado em 18/01/16.

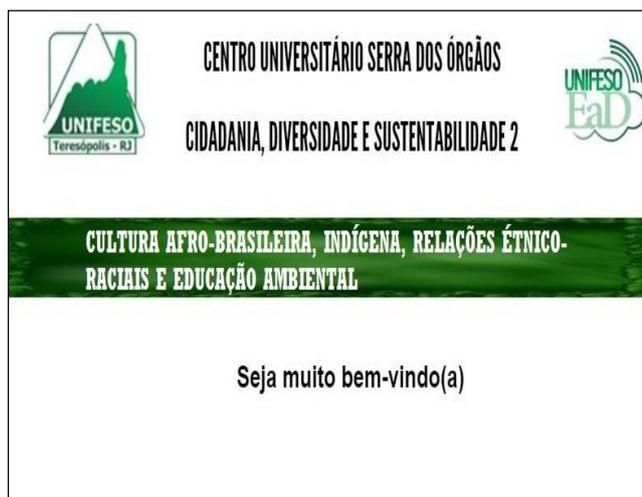
⁶ *Microlearning* se refere a oferecer processos de aprendizagem em doses menores, mais facilmente assimiláveis. Não se trata de oferecer menos conteúdo, pelo contrário, mas de facilitar sua assimilação com o planejamento de sua apresentação em atividades mais curtas, focadas e objetivas. Disponível em:< <http://www.mindquest.com.br/o-que-e-microlearning/>>. Acessado em 19/01/16.

Em suma, a análise textual qualitativa aqui empreendida funcionou como um processo auto-organizado de construção de compreensão que possibilitou a emergência de novos entendimentos após o seguinte percurso: desconstrução dos textos do *corpus* (*unitarização*); estabelecimento de relações entre os elementos unitários (*categorização*); descoberta do novo emergente em que a nova compreensão foi comunicada e validada.

- Segundo eixo

O desenvolvimento do *storytelling* teve como núcleo central a plataforma de *e-Learning* (*Learning Management Systems*) do Centro Universitário Serra dos Órgãos, mais especificamente a plataforma *Moodle* (Figura 01), a qual foi organizada de acordo com o Modelo Pedagógico do Núcleo de Ensino a Distância e Novas Tecnologias para o Ensino (NUED), tendo em consideração as especificidades da disciplina construída.

Figura 1: Ambiente Virtual de Aprendizagem Unifeso EaD



Disponível em: < <https://ead.unifeso.edu.br/course/view.php?id=16967>>. Acessado em 20/12/15.

O desenho do curso foi estruturado em quatro sessões de aprendizagem, com vistas a uma organização não somente fácil de ser utilizada pelos estudantes durante um semestre

letivo, mas também propiciadora de aprofundamentos sobre as questões tratadas em cada sessão. Sendo importante frisar que as quatro sessões se destinam ao estudo individual, culminando em uma quinta sessão com abordagem para grupos que deverão construir um projeto de intervenção social e um pôster para apresentação em encontro presencial.

Cada uma das quatro fases foi delineada para que os estudantes fossem adquirindo as competências essenciais com o auxílio de um *storytelling* mediador. A quinta sessão foi organizada em torno da tutoria de um professor especialista na área em questão.

A construção do *storytelling* percorreu cinco fases: construção da personagem com vistas à inserção de um arquétipo; construção de contexto que fizesse a personagem interagir com *microlearnings* produzidos por professores conteudistas; elaboração da narrativa em *power point* e transposição para o formato Imagem; divisão da história em quatro capítulos, um para cada sessão de aprendizagem; e inserção do *storytelling* no AVA por meio da ferramenta *Livro* (Figura 02).

Figura 2: Capa do Storytelling no ava Ead Unifeso



Disponível em: < <https://ead.unifeso.edu.br/course/view.php?id=16967>>. Acessado em 20/12/15.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção destina-se à apresentação das reflexões e dos resultados obtidos, sendo dividido em eixos segundo os objetivos e a metodologia descritos anteriormente.

- Primeiro eixo

Foram analisadas sete narrativas docentes, todas gravadas e transcritas. No âmbito discente, foram avaliadas quarenta e cinco histórias de estudantes anexadas em espaço pré-determinado no AVA por meio da ferramenta *Tarefa*.

Importante destacar que estudantes e professores não foram divididos por seriação, havendo informantes do primeiro ao oitavo período. Essa escolha deveu-se à inserção dos ambientes híbridos e dos *Jogos Empresariais on-line* em todas as etapas dos referidos cursos.

Isso posto, a análise das narrativas docentes revela tanto o impulso gerado pelo desejo de ousar, quanto a busca de estabilização através do uso de dinâmicas aplicadas com sucesso em aulas presenciais, práticas que se mostram duvidosas quando transpostas para o ambiente virtual.

Por seu lado, docentes de disciplinas que utilizam a narrativa como metodologia têm visão diferenciada sobre seu uso e eficácia. Em *Gestão de Processos*⁷ trabalha-se com estudos de casos em ambiente híbrido, isso tem gerado excelentes resultados e estimulado o docente a investir em novas narrativas.

No entanto, em *Jogos Empresariais*, que cumprem uma função interdisciplinar em diversos períodos dos referidos cursos, os docentes dispõem de contato restrito no ambiente *on-line*, ressentindo-se da falta de estímulo para implementar, de forma mais

dinâmica e integrada, as fases do jogo-narrativo⁸.

O que chama a atenção nas narrativas dos professores é, em geral, a preocupação com a rapidez que devem ter para assimilar novos conhecimentos e integrá-los a sua prática, o que os desestabiliza e faz com que procurem metodologias “mais seguras”, isto é, aquelas que já aplicaram em suas aulas presenciais e que os fizeram perceber boas respostas por parte dos estudantes.

Outra questão que se sobressai é a percepção que têm sobre a imaturidade dos alunos que veem a tecnologia como distração ou motivo de aversão diante da leitura e da produção textual *on-line*. Mudanças metodológicas também inspiram desconfiança em face da reação dos estudantes que nem sempre as acatam de maneira satisfatória.

Buscar novos saberes, investir em novas formas de interação em ambientes híbridos e ousar construir outros fazeres são as mais significativas e pontuais preocupações dos docentes (Figura 03).

Figura 3: Síntese das narrativas docentes



Fonte: Autoria própria

⁷ Disciplina que integra a grade curricular do segundo período dos cursos de Administração e de Ciências Contábeis.

⁸ São estruturados como forma a construir um espaço interdisciplinar que envolva todas as disciplinas de um determinado período ou ano letivo.

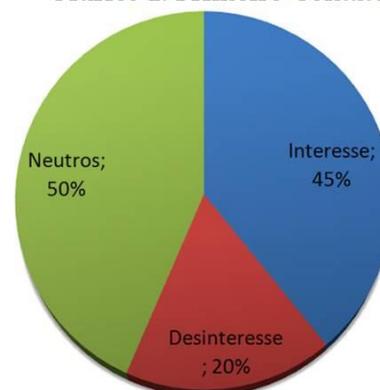
Em contrapartida, os relatos discentes voltados para as disciplinas que se utilizam da narrativa como metodologia, revelam não somente entusiasmo e desejo de aprender com os estudos de caso em *Gestão de Processos*, mas também falta de empatia com os *Jogos Empresariais*.

Alegam os estudantes que o dinamismo vivenciado em ambiente híbrido, como é o caso da disciplina *Gestão de Processos* não se repete no ambiente virtual, já que os *Jogos Empresariais* são desenvolvidos exclusivamente no AVA, o que seu desenvolvimento algo frio e distante.

Uma análise mais profunda das narrativas discentes revela que os alunos vivenciam dois tipos de emoção ao estudar em um AVA: o inicial repleto de euforia com as disciplinas híbridas e os Jogos a distância; e o posterior, que revela que tal sentimento cede lugar a outro marcado pela dificuldade de gerenciar o tempo, pelo acúmulo de atividades e pela tristeza de ter que escolher qual atividade realizar e qual deixar sem resposta. Não sendo raro que a disciplina *Jogos Empresariais* ocupe este último lugar, devido à ausência física do professor.

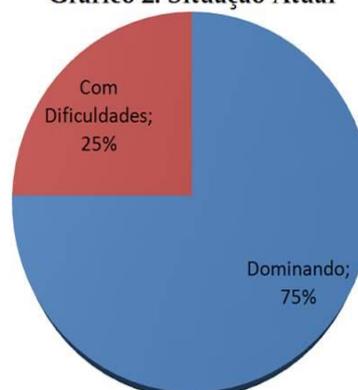
Quanto à construção de conhecimentos mediada por narrativas, os estudantes apresentaram três percepções. Os Gráficos de 04 a 06 avaliam o primeiro contato com estudos de caso, jogos e outras narrativas; a situação atual, isto é, o momento em que as histórias deixam de ser novidades e passam a integrar a construção de conhecimentos propriamente ditos; e a projeção que fazem do uso de tal metodologia em seus fazeres profissionais.

Gráfico 1: Primeiro Contato



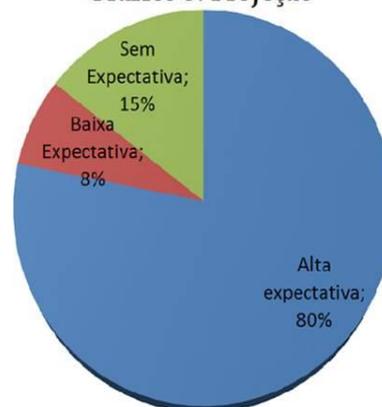
Fonte: Autoria Própria

Gráfico 2: Situação Atual



Fonte: Autoria Própria

Gráfico 3: Projeção



Fonte: Autoria Própria

Fica, dessa forma, delineada a motivação diante de uma metodologia inovadora, mas tal sentimento cede espaço às dificuldades que envolvem a construção de novos conhecimentos, não se verificando o auxílio que deveria surgir com o papel mediador das narrativas. No entanto, os estudantes valorizam tal recurso na sua formação profissional.

Percebe-se, por fim, a necessidade não somente de uma alfabetização digital que auxilie os estudantes a gerenciarem tempo, conhecimento, informação e interação; mas também de um recurso mediador que integre estudantes e conteúdos em disciplinas híbridas ou *on-line* e não promova o desânimo do aluno diante de múltiplas tarefas desconectadas. Vislumbra-se aí, um excelente cenário para o *storytelling*, o que contribui para o segundo eixo da pesquisa.

- Segundo eixo

A criação de um *storytelling* mediador foi estruturada em quatro fases distintas - quatro sessões de aprendizagem - para decorrerem ao longo de um semestre. Cada uma dessas sessões foi delineada para que os estudantes fossem adquirindo as competências essenciais por meio dos *microlearnings* e das leituras complementares, sempre auxiliados por um *storytelling* que se dividiu em quatro capítulos, sendo um para cada sessão.

Para poderem prosseguir para a sessão seguinte, os estudantes devem observar o tempo definido para cada uma sessão, o que permite que a gestão do tempo seja organizada de melhor forma, possibilitando assim, a autodisciplina em termos de organização.

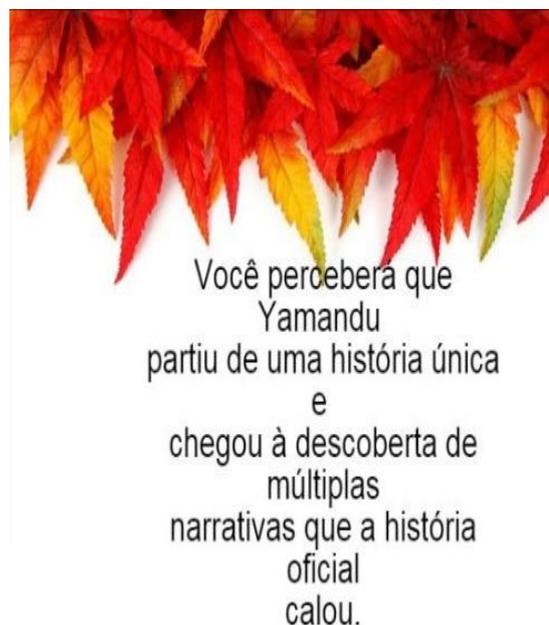
Antes do início do curso, o *storytelling* foi apresentado aos estudantes e a importância de sua leitura ressaltada (Figuras 04 e 05).

Figura 4: Apresentação do *storytelling*



Disponível em: < <https://ead.unifeso.edu.br/course/view.php?id=16967>>. Acessado em 20/12/15

Figura 5: Importância do *storytelling*



Disponível em: < <https://ead.unifeso.edu.br/course/view.php?id=16967>>. Acessado em 20/12/15.

Após a apresentação - que buscou inserir o estudante nos universos das histórias múltiplas que, em geral, são encobertas pela chamada “história única oficial” - seguiram-se as sessões de aprendizagem sempre introduzidas e mediadas por um capítulo do *storytelling* (Figura 06).

Figura 6: Primeiro capítulo do *storytelling*

Capítulo I

Verdade que Yamandu sempre estranhara seu nome que contrastava com sua pele clara queimada pelo sol e seu porte altivo.



Aos 18 anos, aprovado em Harvard, despediu-se da vida de menino da zona sul carioca e partiu em busca de desafios (gostava deles, desde que, aos 9 anos, descobrira a sensação de voltar a respirar depois de ser arrastado por ondas que o deixaram submerso por longos e intermináveis minutos).

Ele e o mar sendo um só... daí ao *surf* foi apenas um passo.

Disponível em: < <https://ead.unifeso.edu.br/course/view.php?id=16967>>. Acessado em 20/12/15.

Outros aspectos da construção do *storytelling* organizaram-se da seguinte forma:

a) **Construção da personagem com vistas à inserção de um arquétipo:** Yamandu nasceu da necessidade de criação de uma personagem que representasse a multiplicidade racial e cultural do homem brasileiro, além de manter forte relação com o meio ambiente.

Seu nome remete a uma das denominações de Tupã, deus que controla o clima, o tempo e o vento.

No *storytelling* é o protagonista, o herói que parte em busca de múltiplas e variadas histórias.

b) **Construção de contexto que fizesse a personagem interagir com *microlearnings*:** Yamandu deve interagir com a história da formação étnica e cultural do povo brasileiro, além de favorecer reflexões sobre meio ambiente e sustentabilidade.

c) **Elaboração da narrativa em *power point* e transposição para o formato Imagem:** a escolha deveu-se à ausência de *softwares* livres que ajudassem na criação do *storytelling*, sendo o *power point* um ótimo aliado, pois possibilita a inserção de palavras, imagens, áudio e vídeos.

d) **Divisão da história em quatro capítulos, um para cada sessão de aprendizagem:** devido à extensão dos materiais didáticos produzidos pelos conteudistas, foi necessário dividir cada *e-book* previsto para uma sessão de aprendizagem em dois *microlearnings*. Isso acarretou a divisão do *storytelling* em quatro capítulos, mediando *dois microlearnings em cada sessão*.

e) **Inserção do *storytelling* no AVA por meio da ferramenta Livro:** para dar um formato de livro a cada capítulo do *storytelling*, optou-se por tal ferramenta que exige – para melhor apresentação - a transformação do *power point* em imagem para sua construção.

A elaboração do *storytelling* foi permeada por muitas escolhas e diversas leituras dos *microlearnings*, o que sempre fazia retomar o *storyboard* para acréscimos ou modificações.

Sua aparência contribuiu não só para realçar o conteúdo a ser estudado, mas também para tornar mais estética e, conseqüentemente, motivadora a interface do curso. Não foi possível, entretanto, saber sua eficácia como elemento mediador, já que o teste beta está previsto para a primeira semana do mês de fevereiro e esta pesquisa foi finalizada um mês antes.

Fica a necessidade de continuar o estudo, desta vez focalizando a recepção do *storytelling* por parte dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No primeiro eixo da pesquisa, a análise dos textos produzidos pelos docentes revelou dificuldade ou ousadia diante do novo cenário; mostrou também a necessidade de o professor se apossar de recursos e estratégias que substituam a dinâmica das aulas presenciais por outras adequadas a ambientes híbridos ou *on-line* e identificou a maior preocupação docente: a dificuldade de produzir conhecimento em turmas que não apresentam maturidade para interagir em ambientes virtuais de aprendizagem.

Reforçando essa preocupação, os estudantes demonstraram que, para eles, o AVA é um espaço sem dinamismo que não os motiva, nem mesmo quando são utilizados jogos. Por outro lado, sentem-se motivados para estudar como auxílio de narrativas que constroem casos e são utilizadas em espaços híbridos.

Pode-se, enfim, perceber tanto a necessidade de dedicação e compromisso por parte dos alunos – construção de uma maturidade para estudar no AVA – quanto a de inovação por parte dos professores para que se apossessem de novas formas de ensinar em ambientes híbridos ou *on-line*.

No segundo eixo da pesquisa, as convicções que conduziram a esta investigação, reconhecendo na metodologia do *Storytelling* potencialidades para atuar como elemento mediador no processo ensino-aprendizagem ficaram bem patentes durante a elaboração dos capítulos das narrativas. Embora haja muito trabalho a ser realizado, a divisão da história de Yamandu associada aos *microlearnings* criou instâncias facilitadoras de aprendizagem e, muito possivelmente, motivadoras.

Pode, ainda, o *storytelling* ser entendido como um recurso estratégico comunicacional capaz de ampliar o diálogo, potencializar a interação e reforçar a identidade coletiva, algo latente na narrativa sobre a saga de Yamandu.

Emerge, pois, a necessidade de construção de ambientes híbridos ou virtuais de aprendizagem mediados por narrativas voltadas para a integração, a interdiscursividade, a transversalidade. Confirmação de que a importância do *storytelling* como metodologia de ensino deve ser considerada em sua relevância.

A experiência de produzir o *storytelling* contribuiu também para criar um espaço de formação continuada em toda a equipe do NUED e acirrou o desejo de avaliar os resultados de tal metodologia aplicada em turmas de graduação e de licenciatura da IES.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALEXANDER, B., & LEVINE, A. **Web 2.0 Storytelling.** Emergence of a New Genre. *EDUCASE Review*, 43, 6, pp. 40-56. 2008. Disponível em: <<http://goo.gl/1opw6b>>. Acessado em 17/11/14.
2. ANDERSON, T. **Design-based research and its application to a call center innovation in distance education.** *Canadian Journal of Learning Technology*, 31, 2, pp. 69-84. 2005.
3. CAMPBELL, J. **The Hero with a Thousand Faces.** Princeton, NJ: Princeton University Press. 2004.
4. CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura** (2ª ed., Vol. 1). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 2005.
5. DE KETELE, J. & ROEGIERS, X. **Metodologia de Recolha de Dados.** Fundamentos dos Métodos de Observações, de Questionários, de Entrevistas e de Estudo de Documentos, Lisboa: Instituto Piaget. 1999.
6. GARCIA-LORENZO, L. **Framing uncertainty: narratives, change and digital technologies.** *Social Science Information*, n. 49, p. 329-350, 2010.

7. GRAVESTOCK, P., & JENKINS, M. Digital storytelling and its pedagogical impact. In T. Mayes, D. Morrison, H. Mellar, P. Bullen, & M. Oliver. **Transforming Higher Education through Technology-enhanced Learning** (pp. 249-264). York. 2009.
8. LAKATOS, E. M. ;MARCONI M. A.. **Metodologia científica**. 5. ed., 3. reimpr. ,São Paulo: Atlas, 2009.
9. MARTIN-BARBERO, J. Dos meios às mediações: comunicação, cultura e egemonia. Rio de Janeiro: UFRJ, ISBN: 85-71082-08-1. 1997.
10. MCLELLAN, H. Digital storytelling in higher education. **Journal of Computing in Higher Education**, 19, 1, pp. 65-79.2006.
11. MORAES, R. **Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva**. Revista Ciência & Educação, v. 9, n. 2, p. 191-211, 2003.
12. NUNES, R. **Radiografia dum Curso Online: estudo das práticas docentes sobre o desenho das atividades online**. Dissertação de mestrado em Pedagogia do eLearning, Lisboa: Universidade Aberta. 2013.
13. ROBIN, B. *The educational uses of digital storytelling*. In C. Crawford, & e. al. **Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference** (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE. 2006.
14. SELLTIZ et al. **Métodos de pesquisa nas relações sociais**. São Paulo: Herder / Ed. Da USP, 1967.
15. WANG, F., & HANNAFIN, M. J. **Design-Based Research and Technology-Enhanced Learning Environments. Educational Technology Research and Development** , 53, 4, pp. 5-23. 2005.

Contato:

Nome: Carmem Quintana
e-mail: carmemquintana@gmail.com