

Gladis da Silva Vale dos Santos

**NARRATIVAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DE EDUCADORES:
POSSIBILIDADES DE AUTORIA COM O PODCAST**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Educação na
Cultura Digital da Universidade
Federal de Santa Catarina, como
requisito parcial para obtenção do grau
de Especialista em Educação na
Cultura Digital.

Orientador: Ms Willian Rochadel

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Gladis da Silva Vale dos, Santos

Narrativas digitais na formação de educadores :
possibilidades de autoria com o podcast / Santos Gladis da
Silva Vale dos ; orientador, Willian Rochadel -
Florianópolis, SC, 2016.

76 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Curso de
Especialização em Educação na Cultura Digital.

Inclui referências

1. Educação. 3. Narrativas Digitais. 4. Formação de
Professores. 5. Letramento Digital. 6. Podcast. I.
Rochadel, Willian. II. Universidade Federal de Santa
Catarina. Especialização em Educação na Cultura Digital.
III. Título.

Gladis da Silva Vale dos Santos

**NARRATIVAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DE EDUCADORES:
POSSIBILIDADES DE AUTORIA COM O PODCAST**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Especialista em Educação na Cultura Digital”, e aprovada em sua forma final pelo Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital.

Florianópolis, 02 de agosto de 2016.

Prof. Henrique César da Silva, Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Willian Rochadel, Ms.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Sabine Schweder, Ms.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Simone Soler, Ms.
Universidade Federal de Santa Catarina

Dedico esse trabalho aos meus pais,
meu marido Vilanir e minha filha
Caroline Amábile.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, simplesmente por tudo.

Aos meus pais, pelo carinho, dedicação e exemplo de vida.

Ao meu marido Vilanir e minha filha Caroline Amábile, pessoas a quem amo e divido minha vida, agradeço o apoio emocional e espiritual.

Ao meu orientador Ms. Willian Rochadel pela paciência, pelo privilégio de desfrutar de sua sabedoria e principalmente pela confiança e constante incentivo. A disponibilidade que sempre manifestou e a empatia com que recebeu as minhas ideias, foram o estímulo que me permitiu vencer as minhas inseguranças.

Aos professores do curso, especialmente ao Ms. Bruno Santos Simões pelo empenho, companheirismo e diálogos virtuais.

Ao corpo docente da Escola de Ensino Fundamental Prof^a Isaura Gouvêa Gevaerd, que prontamente participou da pesquisa, ajudando na minha formação acadêmica e pessoal.

Não poderia deixar de registrar minha gratidão aos meus queridos colegas do curso Fernando Luís, Alizeti, Jacqueline, Marilusa e Silvana, pela troca de experiências em nossos encontros, pelos momentos que compartilhamos objetivos comuns e dividimos nossas alegrias, angústias e aprendizados.

"... um acontecimento vivido é finito, ou pelo menos encerrado na esfera do vivido, ao passo que o acontecimento lembrado é sem limites, porque é apenas uma chave para tudo o que veio antes e depois"

(Walter Benjamin , 1994)

RESUMO

O trabalho apresenta uma investigação acerca das narrativas digitais na formação docente, como facilitadora no processo de letramento digital e aprendizagem. Estrutura-se numa breve fundamentação teórica sobre o contexto das mídias digitais, cultura digital na Educação, formação de professores, letramento digital e narrativas digitais, discutindo aspectos relevantes para a inserção das mídias digitais no processo de ensinar e aprender. Em seguida propõe um modelo de formação com uso das narrativas digitais, sustentado por características fundamentais da narrativa, da cultura digital, da formação de professores e do letramento digital, ancorado nas práticas que incluem as tecnologias digitais, com o intuito de se tornar mais do que um modo de operacionalizar, mas sim, uma forma de criar condições para a participação ativa e participativa do docente na cultura digital.

Palavras-chave: Educação. Narrativas Digitais. Formação de Professores. Letramento Digital. Podcast.

ABSTRACT

The study presents a research about digital narratives in teacher training, as facilitator in the process of digital literacy and learning. Structure in a brief theoretical background on the context of digital media, digital culture in education, teacher training, digital literacy and digital storytelling, discussing issues relevant for the integration of digital media in the process of teaching and learning. Then proposes a training model with use of digital narrative, supported by fundamental characteristics of the narrative, digital literacy, teacher training and digital literacy, anchored in practices that include digital technologies, in order to become more what a way to operationalize, but a way to create conditions for active and participative involvement of teachers in digital culture.

Keywords: Education. Storytelling; Teacher Training. Digital Literacy. Podcast.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Procedimentos da Pesquisa	29
Figura 2 - Levantamento teórico	30
Figura 3- Modelo TPACK	42
Figura 4 - Estrutura da Formação	55
Figura 5 - Oficina da Lousa Interativa Digital	57
Figura 6 - Atividades práticas durante a Oficina	57
Figura 7 - Modelo para Formação de Educadores	63

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Elementos do modelo de Formação.....	62
---	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

MEC – Ministério da Educação

TDIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

TDIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

TPACK – Conhecimento disciplinar pedagógico tecnológico

PK – conhecimento pedagógico

CK – conhecimento conteudístico disciplinar

TK – conhecimento tecnológico

PCK – conhecimentos pedagógicos disciplinares

TCK – conhecimentos tecnológicos disciplinares

PTK – conhecimentos pedagógicos e tecnológicos

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	21
1.1	Exposições do assunto	21
1.2	Definição do tema e do problema	25
1.2.1	Questões da pesquisa	25
1.3	Objetivos.....	25
1.3.1	Objetivo Geral	25
1.3.2	Objetivos Específicos:	26
1.4	Justificativa	26
1.5	Metodologia	27
1.6	Organização dos capítulos	29
2	REFERENCIAL TEÓRICO	31
2.1	Cultura digital	31
2.1.1	Cultura Digital e Educação	35
2.2	Formação de professores.....	40
2.2.1	Letramento digital	43
2.3	Narrativa Digital	45
2.3.1	Narrativas Digitais na Educação	48
3	PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO DAS NARRATIVAS DIGITAIS	53
3.1	Plano de Formação de Professores Oficina.....	53
3.1.1	Planejamento	54
3.1.2	Execução	56
3.1.3	Percepções	58
3.2	Proposta de inserção de narrativas digitais na formação docente	59
3.2.1	Características	61
3.2.2	Modelo de organização	62
3.2.3	Validação	64
3.2.4	Trabalhos futuros	65
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71

1 INTRODUÇÃO

“No final do Século XX vivemos um desses raros intervalos na história. Um intervalo cuja característica é a transformação de nossa “cultura material” pelos mecanismos de um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação”.

Manuel Castells

1.1 EXPOSIÇÕES DO ASSUNTO

Hoje vivemos na sociedade do conhecimento, onde as mídias digitais com suas cores, formas, sons e oferta de informação de veloz e fácil acesso, proveniente da internet, vêm mudando também a nossa relação com o conhecimento.

Cada vez mais o aprendizado ocorre em diferentes lugares para além da escola, que não consegue competir, seja pelo currículo defasado, ou ainda, por metodologias tradicionais de ensino.

Estamos inseridos em uma sociedade com múltiplas possibilidades de aprendizagem que se manifestam em espaços informais e que criam novos contextos. Essas mudanças acarretam a necessidade de pensar maneiras de aproximar a escola dessa nova realidade, pois, segundo Valente (2014, p. 36) “a aprendizagem não só ocorre em um determinado contexto, ela se integra a outros contextos assim como gera novos contextos por meio da interação contínua que acontece com o uso das tecnologias”.

A sociedade atual, cada vez mais conectada e tecnológica, onde o desenvolvimento técnico-científico impulsiona novas descobertas e conseqüentemente, mais inovações, exige cada vez mais conhecimentos e habilidades para lidar com as diversidades e complexidades dessa realidade, impondo novas concepções de Educação.

Sendo assim, as instituições educacionais são convocadas a participar dessa mudança e se encontram diante do grande desafio de incorporar as tecnologias em seu currículo, elaborando e desenvolvendo práticas pedagógicas, que promovam uma aprendizagem para atender as exigências atuais e principalmente que desenvolvam habilidades necessárias para que os alunos exerçam integralmente a cidadania e se tornem pessoas ativas no contexto social em que estão inseridas.

Toda essa tecnologia e a facilidade de acesso a informação e comunicação causadas pela mobilidade e conectividade não podem

constituir-se apenas como um mero instrumento de educação tradicional na escola.

Segundo Barbero (2010), o aproveitamento limitado das tecnologias ocorre quando o docente simplesmente as aplica como um suporte ilustrativo do que está a ensinar, ou então, que pretende apresentar; algo comum nas intervenções. No entanto, o potencial proveniente dos recursos tecnológicos digitais e da internet deve ser visto como algo muito maior do que um espaço de informação e comunicação.

A internet mistura a noção de compreender, informar e ampliar os conhecimentos, pela qual os saberes visuais, escritos e sonoros se transpassam. Nesse sentido, a escola possui papel fundamental nesta nova cultura, pois ela deve proporcionar o diálogo entre o saber científico e o saber cotidiano através de mudanças na produção e circulação do conhecimento.

Navegar também é ler, mas não da esquerda para a direita nem de cima para baixo, nem seguindo a sequência das páginas, e sim atravessando textos, imagens e sons conectados entre si por modos muitos diversos de articulação, simulação, modelo e jogo. As habilidades envolvidas nesses modos de articulação virtual constituem atualmente uma parte indispensável dos saberes cada vez mais necessários ao mundo laboral e cultural da atualidade. (MARTÍN-BARBERO, 2010, p. 229)

A linguagem baseada num sistema binário de textos, imagens e sons, promove a convergência de várias mídias e os avanços na área de telecomunicação. Tais possibilidades, principalmente com o advento da internet, permitem a portabilidade, pois os equipamentos que unem essas mídias podem ser transportados em qualquer tempo e espaço.

Ensinar nessa nova realidade cultural é experimentar uma aprendizagem não linear através dos vários tipos de linguagem que se apresentam. É ter acesso a esta infinidade de informações e saber selecionar e analisar criticamente. É estudar em grupo, colaborar, interagir, debater e produzir conteúdo.

Nesse cenário, o professor é a peça-chave para a utilização do potencial pedagógico dessas tecnologias, de modo a contribuir para o desenvolvimento e estímulo da aprendizagem, tornando a escola um “[...] espaço de encontro das trajetórias socioculturais das maiorias e, portanto, é nela que se produz a mais ampla e permanente transformação

da cotidianidade social e cultural cujos protagonistas são os excluídos. Daí também que a escola possa e deva ser o lugar mais aberto do desenvolvimento da inteligência coletiva e das biografias educativas.” (MARTÍN-BARBERO, 2014, p. 11).

No entanto, o uso das novas tecnologias no âmbito da educação ainda encontra obstáculos, pois, mesmo que haja oferta de equipamentos tecnológicos e acesso a internet na escola, o que é primordial, isso não garante a efetiva utilização das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, muito menos a sua incorporação ao currículo. O docente precisa fazer das tecnologias digitais, ferramentas que favoreçam a aprendizagem colaborativa e de autoria para avançar além da utilização na forma de objeto de estudo.

Para isso é necessária uma formação continuada, que além de proporcionar certo domínio tecnológico, promova aplicações e experiências como oportunidades de reflexão, criatividade e criticidade na adequação do uso das mídias digitais na sala de aula, integrando-as no currículo da escola.

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno. Finalmente, deve-se criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante a sua formação para a sua realidade de sala de aula compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir. (VALENTE, 1997, p. 14)

Sendo assim, a formação continuada para o uso das mídias digitais deve ser pautada com práticas pedagógicas, centradas no processo de ensino e aprendizagem, tendo a autoria como referência norteadora para vivenciar práticas inovadoras e aprender diferentes linguagens que se apresentam no uso e produção dessas mídias. Deve promover uma experiência para que o professor vivencie, na condição

de aluno, a possibilidade de interagir e intervir de maneira crítica na produção e compartilhamento de conteúdos. Além disso, é necessário criar a oportunidade de aprender colaborativamente e, finalmente, de refletir a fim de reconstruir sua prática pedagógica na integração das mídias.

A utilização da narrativa digital, também conhecida como narrativa midiática, narrativa interativa, *storytelling*, como possibilidade de metodologia de formação e de desenvolvimento pessoal dos professores com potencialidade em diferentes contextos educativos, já vem sendo utilizada em diversas áreas, inclusive na educação.

Segundo Reis (2016):

No campo da educação as narrativas têm sido utilizadas: a) na construção de conhecimentos e no desenvolvimento de capacidades e atitudes; b) no desenvolvimento pessoal e profissional de professores; e c) na investigação educativa (CLANDININ e CONNELLY, 1991; EGAN, 1986; GALVÃO, 2005; PRESKILL e JACOBVITZ, 2001; ROLDÃO, 1995).

Além de incentivar os professores a serem autores, as narrativas digitais tornam-se uma prática pedagógica que possibilita descrever suas próprias vivências e narrar episódios de suas aulas, conduzindo-os a reflexões, reconstruções e troca de experiências, que contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional. Também se tornam instrumentos mediadores na formação e avanço do letramento digital.

O *podcast* é um recurso tecnológico que pode ser facilmente usado nas narrativas digitais, pois está presente na web vem sendo usado nas duas vias educacionais: a do professor, na preparação de material de apoio para as suas aulas; e do aluno, possibilitando o seu envolvimento na produção de conteúdo. Além disso, não requer equipamentos sofisticados e o processo de gravação, edição e publicação é relativamente simples.

Diante das possibilidades desta tecnologia no âmbito educacional, o *podcast* pode ser uma importante ferramenta para a criação de narrativas digitais, promovendo a aprendizagem e a autoria, onde, o professor tem o papel ativo na construção do saber, deixando de ser um mero receptor de informações para tornar-se um autor/produtor de conhecimento.

1.2 DEFINIÇÃO DO TEMA E DO PROBLEMA

Durante o curso de especialização, Educação na Cultura Digital, realizamos o retrato da Escola Prof^a Isaura Gouvêa Gevaerd e refletimos sobre aspectos conceituais, ressignificando o nosso olhar sobre a sua realidade na cultura digital. Fomos levados a observar e analisar o perfil dos professores, gestores e alunos da escola, assim como conhecer a sua realidade em relação ao uso das tecnologias digitais, desde as questões relacionadas à estrutura física, considerando o parque tecnológico, suporte técnico-pedagógico, atuações dos professores e gestores no uso dessas tecnologias e o perfil de uso dos alunos e as necessidades na formação da equipe docente.

O resultado da pesquisa mostrou alguns pontos que contribuem para que não haja maior desenvolvimento do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem da escola: equipamentos desatualizados e sem manutenção, internet precária, falta de pessoas qualificadas para dar suporte técnico e pedagógico no uso das tecnologias, são problemas que atingem a escola em estudo.

Apesar dessa realidade desafiadora, percebemos em nossa pesquisa, que os professores demonstram interesse e vontade em utilizar as tecnologias digitais em suas aulas, sendo na via do professor, na organização e registro do planejamento e avaliação, assim como na via do aluno, utilizando mídias digitais em suas aulas, apresentando vídeos, imagens e áudios da internet.

Por outro lado, a pesquisa demonstrou que essa utilização das tecnologias digitais na sua prática pedagógica ocorre com recursos e conteúdos digitais prontos e não evidencia grandes aplicações para a produção de conteúdos ou trabalhos próprios que indiquem autoria de alunos e também de professores.

1.2.1 Questões da pesquisa

Tomando-se como base o contexto descrito, levantou-se a seguinte questão: Quais as contribuições das narrativas digitais para o letramento digital e a aprendizagem dos professores?

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

Desenvolver um modelo de plano de capacitação docente que contribua para a aprendizagem e letramento digital a partir das narrativas digitais.

1.3.2 Objetivos Específicos:

- Estudar as potencialidades das narrativas digitais na formação de professores no uso das tecnologias de informação e comunicação;
- Apontar elementos teóricos para a estruturação de um modelo para a capacitação de educadores baseado nas narrativas digitais;
- Planejar uma capacitação voltada para a autoria e compartilhamento de narrativas digitais, utilizando o *podcast* como ferramenta de produção de conteúdo.

1.4 JUSTIFICATIVA

Como mencionado, a escolha do tema dessa pesquisa teve como motivação inicial a constatação da realidade da escola referente ao uso das tecnologias digitais, onde concluiu-se que os professores utilizam as tecnologias de modo passivo, ou seja, acessam e apresentam conteúdos já produzidos na internet para o seu uso pedagógico não demonstrando evidências da utilização das tecnologias para a produção de conteúdos midiáticos de sua própria autoria.

Sendo assim, esse estudo se justifica por investigar uma metodologia pedagógica que busca proporcionar um ambiente de autoria e aprendizagem, empregando tecnologias emergentes na formação de professores.

A produção de narrativa digital é uma prática de autoria que utiliza de diversos suportes como vídeo, imagens, sons e texto e apresenta novos caminhos para a inserção dos professores na cultura digital.

Conhecer o potencial das narrativas digitais como instrumento de mediação pedagógica para a aprendizagem dos professores e desenvolvimento de seu letramento digital se justifica ao considerar a necessidade de estratégias na sua formação continuada capaz de promover a aproximação efetiva das novas tecnologias, experiência prática com o uso das mídias digitais, além da reflexão sobre o potencial das mídias na sua própria aprendizagem.

A relevância do projeto está em propor uma investigação sobre as contribuições das narrativas digitais na formação de professores a partir de uma formação aplicada e levantamento bibliográfico, que tem como objetivo buscar informações sobre o tema estudado; e uma pesquisa-ação, que resultará de um modelo de capacitação para professores com o intuito de desafiar-los a serem protagonistas de suas produções na forma de narrativas digitais, um espaço de autoria e aprendizagem. Baseado nessas investigações e estudos é identificado fatores chave para o desenvolvimento de um plano estruturado de capacitação docente.

1.5 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento do estudo, a pesquisa, segundo Silva e Menezes (2005), pode ser classificada de quatro formas: quanto à natureza, quanto à abordagem do problema, quanto aos objetivos e quanto aos procedimentos técnicos.

A classificação da pesquisa do projeto quanto à natureza será aplicada, pois, tem como objetivo conhecer concepções sobre as narrativas digitais e suas contribuições para o letramento digital e aprendizagem dos professores, buscando propor considerações sobre o tema abordado.

Para Kauark, Manhães e Medeiros (2010) a natureza da pesquisa aplicada tem como objetivo “gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigida à solução de problemas específicos. Envolve verdades e interesses locais”.

Na perspectiva dos objetivos, possui características exploratórias, trazendo uma maior familiarização sobre o tema pesquisado na busca de hipóteses das contribuições das narrativas digitais no letramento digital e aprendizagem dos professores.

Do ponto de vista da abordagem do problema, possui característica qualitativa. Apresenta procedimentos técnicos de cunho bibliográfico, onde são identificados estudos existentes sobre as narrativas digitais na formação de professores, por meio de temas específicos como formação de professores, letramento digital, narrativas digitais e cultura digital com o intuito de compreender as possibilidades da metodologia de narrativas digitais como abordagem pedagógica na formação de professores.

O procedimento técnico adotado é de uma pesquisa-ação, pois, envolve aspectos metodológicos empíricos com participação e envolvimento consciente da pesquisadora, e de professores da E.E.F. Profª Isaura Gouvêa Gevaerd.

Para Tripp, 2016, a pesquisa-ação é “uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino”.

Kauark, Manhães e Medeiros (2010) define a pesquisa-ação:

quando concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo. Os pesquisadores e participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

O planejamento da pesquisa decorre a partir dos procedimentos abaixo elencados, com o objetivo de levantar informações para a formulação de hipóteses e da análise dos resultados obtidos na pesquisa-ação:

1. Levantamento das necessidades de formação docente: Questionários, observação do contexto escolar, especificação dos recursos digitais disponíveis;
2. Pesquisa das tecnologias digitais;
3. Adaptação a necessidade docente;
4. Preparação do Plano de Formação;
5. Realização da Oficina;
6. Reflexão dos aspectos práticos;
7. Verificação com o referencial teórico;
8. Apresentação.

Figura 1 - Procedimentos da Pesquisa

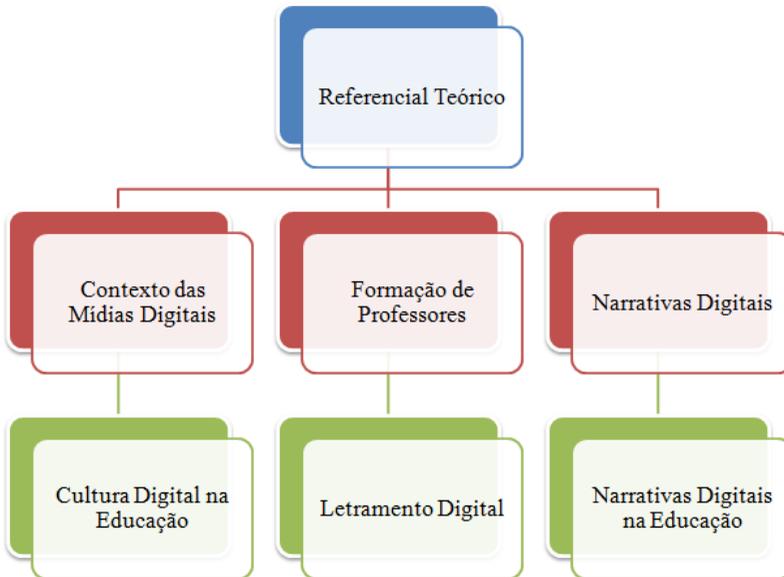
Fonte: Elaborado pelo autor.

Para melhor visualização, os procedimentos são representados na Figura 1 indicando a sua sequência e demonstrando a relação de dependência entre eles no planejamento da pesquisa.

1.6 ORGANIZAÇÃO DOS CAPÍTULOS

Esse projeto está dividido em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta a introdução que é composta pelos seguintes itens: descrição, questões da pesquisa, seus objetivos, justificativa e metodologia.

No segundo capítulo expõe um levantamento teórico sobre o contexto das Tecnologias Digitais, apresentando conceito de Cultura Digital, Cultura Participativa, além de referencial teórico sobre Cultura Digital na Educação, Narrativa Digital na Educação, Letramento e Formação de Professores. Esses tópicos foram utilizados como base para a execução dos estudos e estão organizados conforme Figura 2.

Figura 2 - Levantamento teórico

Fonte: Elaborado pelo autor.

No terceiro capítulo é apresentado o resultado da análise teórica que pretende responder a questão da pesquisa “Quais as contribuições das narrativas digitais para o letramento digital e a aprendizagem dos professores?”. Contém também as considerações finais do trabalho e indicação para estudos e pesquisas futuras.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

“A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais.”

Pierre Lévy

2.1 CULTURA DIGITAL

Os inúmeros avanços tecnológicos provocam profundas mudanças no comportamento das pessoas afetando suas vidas em tarefas básicas do dia a dia, hábitos, trabalho, no modo de se comunicar, relacionar, aprender e perceber o tempo e o espaço, de maneira nunca experimentada pelo homem, tornando a sociedade cada vez mais tecnológica, de tal forma, que segundo Castells (1999, p. 25) “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas”. Consequentemente, altera a sociedade e modifica a sua cultura.

Nesse fator influenciador, os aparatos tecnológicos se transformam no que McLuhan (1972) chamou de “extensão do homem”, moldando-se a ele e transformando-se em uma extensão de sua capacidade de memorizar, se comunicar e se relacionar em sociedade.

O surto de uma nova tecnologia, que estende ou prolonga um ou mais de nossos sentidos em sua ação exterior no mundo social, provoca, pelo seu próprio efeito, um novo relacionamento entre todos os nossos sentidos na cultura particular assim afetada (MCLUHAN, 1972, p. 70)

Surgem novas formas de comunicação e interação, alterando o comportamento humano. A conectividade em tempo integral, seja por meio de celulares, computadores, TVs, ou qualquer outro dispositivo, altera a percepção de tempo e espaço, o modo de viver, pensar, aprender, se relacionar. O acesso à informação é infinitamente ampliado.

Os meios digitais permitem encontrar informações, notícias, localizar lugares em mapas, comprar ou até mesmo estudar, ao mesmo tempo, que registram os rastros das navegações, pesquisas, compartilhamento, interconectando esses dados e digitalizando o indivíduo. Isso torna surpreendente o que é possível encontrar numa simples busca do próprio nome.

Outras mudanças são muito mais aparentes e as pessoas se sentem mais adaptadas a elas. Um exemplo é a maneira com que se comunicam e interagem no mundo real e no mundo virtual de modo complementar em virtude da incrível capacidade dessas novas tecnologias expandirem o espaço. Como afirma Santaella,

Já está se tornando lugar-comum afirmar que as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas do entretenimento e do lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade: o trabalho (robótica e tecnologias para escritórios), gerenciamento político, atividades militares e policiais (a guerra eletrônica), consumo (transferência de fundos eletrônicos), comunicação e educação (aprendizagem a distância), enfim, estão mudando toda a cultura em geral. (SANTAELLA, 2003, p. 23)

A imersão tecnológica da sociedade provoca profundas transformações nas relações e conexões. Desde os anos 70 é experimentado um mundo, onde a ciência interage cada vez mais com a tecnologia e, de acordo com Castells (1999, p. 68), “expande-se exponencialmente em razão de sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida”.

Assim, é possível afirmar que as interações em um mundo cada vez mais digital estão transformando as formas de produção e comunicação, os bens culturais, as linguagens, a propagação da informação, o acesso ao conhecimento, da sociedade e sua cultura.

Cultura é a essência de uma comunidade ou povo, pois, “nomeia sempre um conjunto de pensamentos, posicionamentos, crenças, costumes, símbolos e práticas sociais de um determinado grupo, em um determinado espaço e tempo” (ALMEIDA e VALENTE, 2015).

Cada sociedade detém sua forma de se expressar, pensar, agir, sentir e viver, que revela e constitui sua cultura. Ao longo do tempo a sociedade sofre transformações modificando a própria cultura, que não é estática, ou seja, está em constante mudança de acordo com os acontecimentos vividos por seus integrantes. Segundo Almeida e Valente (2015) “a cultura como resultado da ação humana é sempre desenvolvida por um coletivo. Ela configura-se como um processo de transformação da natureza”.

A própria cultura é impactada veemente em virtude das profundas mudanças ocasionadas pelos avanços tecnológicos. As rápidas e intensas transformações, em grande parte causadas pelas possibilidades que as tecnologias conduzem, cada vez mais digitalizam o mundo analógico e ampliam o acesso à informação e comunicação. Assim os grandes impactos no modo de viver e os processos que envolvem a sociedade produzem uma nova cultura, denominada cultura digital.

O ex-secretário executivo do Ministério da Cultura, Alfredo Manevy (In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 36), em entrevista, entende “a cultura digital não como uma tecnologia, mas como um sistema de valores, de símbolos, de práticas e de atitudes” e esclarece:

Eu entendo o homem não apenas como um animal econômico, mas também como um animal político e simbólico, que é um ponto de partida que o digital aborda. Então eu vejo a cultura digital como uma tecnologia sem dúvida nenhuma, uma etapa da tecnologia, mas fundamentalmente um sistema de práticas e valores que está em disputa permanente na vida contemporânea.

Cultura digital é, portanto, o conjunto de todas as manifestações humanas produzidas, exibidas ou transformadas por esses meios. É um termo novo, emergente, denominado por Henry Jenkins (2009) por “cultura da convergência”, pois considera que estas tecnologias digitais estão a serviço da produção e veiculação de mensagens em diferentes formatos para as mais diversas mídias e que se movimentam em várias direções em que é possível contar, reformatar, remixar, copiar e distribuir conteúdos, provocando mudanças culturais muito mais abrangentes e complexas do que as próprias mudanças tecnológicas. Para Henry Jenkins (2009, p. 29) convergência é referente

[...] ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação de múltiplos

mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando ou do que imaginam estar falando. (JENKINS 2009, p. 29)

JENKINS (2009) considera que as novas tecnologias modificam as relações sociais através da convergência e de um contexto cultural mais colaborativo, participativo e democrático e utiliza de plano reflexivo três pilares que sustentam a cultura da convergência: convergência tecnológica das mídias, cultura participativa e inteligência coletiva como afirma Gallo e Coelho, (2016 apud JENKINS, 2010)

“A cultura da convergência, segundo Jenkins (2010), surge da relação entre três conceitos presentes na sociedade em rede (CASTELLS, 1999): a convergência dos meios de comunicação, a cultura participativa (BENKLER, 2007) e a inteligência coletiva (LÉVY, 1998).

A cultura participativa é um termo utilizado por Jenkins (2009) para descrever a participação ativa dos consumidores no consumo e na produção ligados as tecnologias digitais, causando transformações na mídia e na sociedade. Os indivíduos têm o poder não somente de consumir, mas, por meio da mídia, eles podem produzir e compartilhar. O que era restrito apenas a profissionais da mídia, agora pode ser praticado por qualquer um, mesclando consumidores e produtores e alterando as relações de poder entre os segmentos do mercado da mídia e seus consumidores.

“A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo.”(JENKINS, 2009 p. 30)

O conceito de inteligência coletiva é abordado por Jenkins referindo-se ao filósofo Pierre Levy que a define como “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (Levy, 1998 p. 28). Para Levy o saber está em toda a humanidade e cada uma das pessoas possui e oferece conhecimento.

Jenkins (2009, p. 30) afirma que “a convergência ocorre dentro do cérebro de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” onde cada consumidor constrói sua própria mitologia a partir de fragmentos dispersos que, agrupados, formam a inteligência coletiva. O autor destaca as possibilidades de interação entre as pessoas por meio de diferentes sistemas de mídia, que formam a inteligência coletiva onde, “nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades” (JENKINS, 2009, p. 30).

A convergência é um processo complexo que depende da relação da tecnologia e a cultura, das velhas e novas mídias e da participação dos indivíduos não somente como consumidores, mas como cidadãos participantes da cultura (JENKINS, 2009, p. 343).

A participação das pessoas na cultura da convergência ocorre, segundo Jenkins nos espaços informais em torno da cultura popular, pois, as escolas ainda estão alicerçadas em uma aprendizagem baseada em uma educação bancária, que desconsidera os principais elementos de uma cultura fulcrada na participação e na inteligência coletiva, pois, “muitas escolas permanecem abertamente hostis a essa experiência e continuam a promover solucionadores de problemas autônomos e aprendizes independentes” (JENKINS, 2009, p. 342).

Para que a educação participe efetivamente dessa nova cultura é preciso o engajamento da escola. É preciso considerar como essencial a interação entre as pessoas e suas relações por intermédio da participação de suas ideias, criando espaços para “produção coletiva de significados” (Jenkins, 2009. p 28), que, segundo o autor, é capaz de transformar o funcionamento de várias instituições da sociedade inclusive da educação.

2.1.1 Cultura Digital e Educação

O desenvolvimento tecnológico que promove a convergência de várias mídias, amplia os espaços para o acesso, compreensão e produção do conhecimento pois “o que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mas a

aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de conhecimentos” (CASTELLS, p. 69, 2003).

A conectividade e a mobilidade, elementos que dão acesso a novos suportes de comunicação e informação criam uma nova relação entre o tempo e espaço e novas formas de cognição do pensar e do aprender. Sendo assim, os grandes avanços e transformações tecnológicas representam não somente a introdução de equipamentos e técnicas, mas, sobretudo, mudanças de ordens sociais, culturais, de trabalho e refletem também na Educação, que diante das conseqüentes complexidades apresentadas por estes avanços, precisam tomar uma nova postura. Valente (2003) corrobora com essa reflexão ao indicar que “a educação é um serviço e, como tal, sofre e se adapta às concepções paradigmáticas que vivem a sociedade, portanto ela passa pelas mesmas transformações que outros segmentos da sociedade passam”.

O atual cenário exige que a educação acolha essa tendência social, tecnológica e cultural e que proporcione uma aprendizagem colaborativa, multicultural e democrática com o objetivo de promover uma educação integral, que participe e transforme as comunidades de hoje, promovendo o compartilhamento de experiências, aprendizados e autoria de conhecimentos, expandindo-os para além dos muros da escola.

A educação possui um papel importante, pois “aos múltiplos desafios do futuro, a educação surge como um triunfo indispensável à humanidade na sua construção de ideias de paz, da liberdade e justiça social.” (Delors et al., 1996 p. 11).

Nesse contexto, a rapidez dessas transformações, os avanços tecnológicos e a realidade da sala de aula estão muitas vezes em descompasso, pois, persistem os modelos educacionais tradicionais, lineares, fragmentados, onde predomina o professor como o centro do processo educativo. As mídias digitais são timidamente utilizadas, na maioria das vezes, muito mais com a intenção de educar para a tecnologia, do que usá-las para educar os alunos de modo que possam colaborar para com a ruptura de um ensino tradicional.

O uso de novas tecnologias como recurso no processo de educação ainda é um grande desafio. Além da necessidade de investimento em equipamentos, o que é condição primordial, é essencial, que o professor se aproprie de tais ferramentas e da gama de saberes provenientes dessas tecnologias digitais de informação e comunicação de modo a adequá-las a sala de aula e acompanhar sua evolução. Desse modo, Perrenoud (2000, p. 155-156) destaca que a função do professor ocorre “em contextos inéditos, diante de públicos

que mudam, em referência a programas repensados, supostamente baseados em novos conhecimentos, até mesmo em novas abordagens e novos paradigmas”.

As políticas públicas na área de educação e inclusão digital também desempenham um papel fundamental para fomentar essa mudança na escola. São muitos os desafios apresentados para a educação e para todo o sistema educacional em função das possibilidades apresentadas por esses meios tecnológicos.

No Brasil, podemos afirmar que a educação vem sofrendo essas intervenções naquilo que diz respeito a implementação de tecnologias na educação. Nos últimos anos, o Governo Federal apoiou ações estratégicas na tentativa de impulsionar a inserção das mídias nas escolas públicas com programas como o PROINFO¹, que se propõe a informatizar as escolas e preparar os professores para o uso pedagógico das mídias digitais.

No entanto, somente a introdução dos computadores e da internet nas escolas não é suficiente para promover novas práticas pedagógicas. As novas práticas pedagógicas devem estar voltadas para uma aprendizagem que requer a compreensão das mídias digitais no ato de conhecer, comunicar e aprender. Daí a necessidade da escola se adequar e estar preparada para receber os “alunos digitais”, além de promover o contato do aluno com as tecnologias, o seu desafio maior é prepará-lo para o bom uso delas.

Repensar a questão do espaço e do tempo da escola e criar um contexto para a educação na cultura digital é um grande desafio para a educação. Mais importante do que garantir a familiarização com essas novas mídias, é proporcionar uma experiência diversificada que incorpore essas tecnologias e que contemple a aprendizagem cooperativa, solidária e autônoma, promovendo a formação de cidadãos críticos e atuantes.

Segundo o ex-ministro da cultura, Juca Ferreira (2009):

¹ Programa Nacional de Informática na Educação - ProInfo é uma iniciativa do Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação a Distância SEED, criado pela Portaria nº. 522, de 09 de abril de 1997, sendo desenvolvido em parceria com os governos estaduais e alguns municipais. As diretrizes do Programa são estabelecidas pelo MEC e pelo CONSED (Conselho Nacional de Secretários Estaduais de Educação).

Eu diria mais, é um meio de comunicação que a escola não deveria ignorar como uma parte de uma possibilidade enorme de educação. Primeiro porque é prazeroso, os meninos têm um sentimento de autonomia, e se você usar aquilo como um mecanismo de fortalecimento da relação com o mundo, da curiosidade, por ali pode fortalecer a leitura, a escrita, a curiosidade com o mundo, a conexão com temas. Ainda o uso é muito precário, a dimensão comercial se instalou mas há produções de qualidade. Esses suportes poderiam ser pensados até dentro de um sistema mais profundo de disponibilização de base cultural [...] (FERREIRA In: SAVAZONI; COHN, 2009, p. 21)

Para que isso aconteça é primordial que os professores atuais se aproximem dessa nova cultura, que é essencialmente interdisciplinar como um caminho interessante para sua aproximação com a realidade dessas novas linguagens e o seu uso nas práticas sociais oportunizando uma maior consciência e abertura nas suas relações com o seu fazer docente.

O professor necessita encontrar estratégias para desenvolver novas relações de aprendizagem que envolvam o estudante, aproximando a escola da linguagem e letramento digital.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. E é importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitam a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2000, p.36)

Cabe ao professor estar preparado para incorporar as mídias digitais em sua prática pedagógica e expandir a sala de aula em um local de pensamento sobre as possibilidades que as redes e comunidades digitais oferecem, tanto para o desenvolvimento intelectual, quanto nas expectativas de socialização e colaboração no coletivo escolar.

“As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e

didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos” (PERRENOUD, 2000, p. 139).

Sendo assim, o docente é figura central nessa incorporação das tecnologias na cultura da escola e, por isso, sua formação continuada não pode ficar alheia a essa realidade. Placco (2001, p. 26-27) ressalta que:

formação continuada é um processo complexo e multideterminado, que ganha materialidade em múltiplos espaços/atividades, não se restringindo a cursos e/ou treinamentos, e que favorece a apropriação de conhecimentos, estimula a busca de outros saberes e introduz uma fecunda inquietação contínua com o já conhecido, motivando viver à docência em toda a sua imponderabilidade, surpresa, criação e dialética com o novo.

O uso das mídias digitais na educação exige uma formação bastante ampla e profunda a fim de preparar o docente para a realidade que se apresenta à educação onde o uso das tecnologias nas suas práticas pedagógicas pode promover a criação, argumentação, reflexão e cooperação para a construção de uma sociedade mais justa. Perrenoud (2000, p.128) considera que

“Formar para as novas tecnologias é formar para o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e a análise de textos e de imagens, apresentação de redes, de procedimentos e de estratégias de comunicação.”

O professor necessita de uma formação que o prepare além do ensino da técnica, da ferramenta, mas, que principalmente proporcione uma reflexão crítica sobre a cultura digital na sociedade e na

comunidade escolar na cultura digital como tema fundamental para as mudanças nas suas práticas pedagógicas. Como reflexo disso será constatado em uma maior autonomia do aluno, que atualmente está imerso em um modelo de educação hierárquico, sequencial, linear e fechado nos muros da escola.

2.2 FORMAÇÃO DE PROFESSORES

O impacto das tecnologias digitais de informação e comunicação na sociedade como um todo gera novas perspectivas para a Educação, e a escola, enquanto instituição que produz conhecimento, não pode ignorar essa realidade, que exige uma adequação para essa revolução tecnológica. Para isso é necessária disposição para abdicar da segurança de metodologias e práticas pedagógicas tradicionais e lançar-se para a incerteza de novas experiências que dependem de vários fatores e do envolvimento de professores, alunos e toda a comunidade escolar. Marques (2000, p. 59) afirma que a educação é formada na coletividade, pois

[...] a profissão de educador é um compromisso coletivo solidário, pelo qual se inserem os educadores na esfera política da sociedade ampla diversificada. Inserem-se como coletivo construído em processo permanente de debate das questões práticas e teóricas da educação, de que participam, na qualidade de interlocutores lucidamente ativos e em pé de igualdade, todos os educadores, educandos e demais interessados em educação. Para além dos acertos negociados, o compromisso profissional importa seja consensualmente produzido à base do amplo esclarecimento e da formação da vontade comum, da implantação de um projeto político de educação. (MARQUES, 2000, p. 59).

Essas mudanças provocam novas exigências ao professor, figura indispensável na incorporação das mídias digitais na sala de aula e no currículo escolar, e que muitas vezes, permanecem com práticas pedagógicas tradicionais de ensino, conforme afirma Kenski,

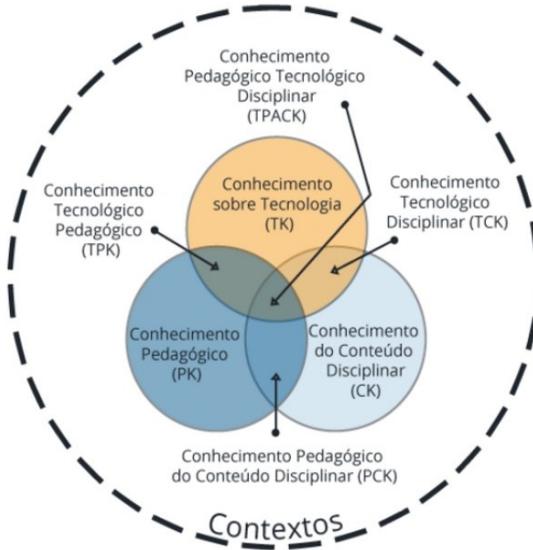
[...] professores estão habituados basicamente a um regime disciplinar de estudo através de textos

escritos. Formam-se professores sem um conhecimento mais aprofundado sobre a utilização e manipulação das tecnologias educacionais e sentem-se inseguros para utilizá-las em suas aulas. Inseguros para manipular estes recursos quando a escola os têm; inseguros para saber se terão tempo disponível para ‘dar a matéria’ [...] e, na dúvida, vamos ao texto, à lousa, à explanação oral – tão mais fáceis de serem executados, tão mais distantes e difíceis de serem compreendidos pelos jovens alunos. (KENSKI, 1996, p.136)

No entanto, a apropriação tecnológica e pedagógica e o letramento digital ainda são grandes desafios para os docentes, que além de lidar com vários saberes e com a complexidade das questões sociais que ocorrem em sala de aula, têm o grande desafio de empoderar-se das novas tecnologias e reconhecer o seu potencial pedagógico. O seu domínio exige uma compreensão por parte do professor da relação com o conhecimento pedagógico e o letramento digital para a possibilidade do uso das tecnologias em prol da construção do saber, e não somente como um apoio no processo de ensinar e aprender.

[...] a tecnologia na escola, quando pautada em princípios que privilegiam a construção do conhecimento, o aprendizado significativo e interdisciplinar e humanista, requer dos profissionais novas competências e atitudes para desenvolver uma pedagogia voltada para a criação de estratégias e situações de aprendizagem, que possam tornar-se significativas para o aprendiz, sem perder de vista o foco da intencionalidade educacional. (ALMEIDA E PRADO 2005, p.12)

Koehler e Mishra (2009) apresentam uma perspectiva teórica sobre os saberes necessários aos docentes na integração das tecnologias digitais na escola, denominado por eles de Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), ou seja, “Conhecimento disciplinar (conteúdo) pedagógico tecnológico” (RAMOS, CAVELLUCCI e ENGELMANN, 2015). A Figura 3 representa o modelo TPACK.

Figura 3- Modelo TPACK

Fonte: Catálogo Educação na Cultura Digital - Formação de Educadores na Cultura Digital.

Segundo os autores, a formação de professores deve ser direcionada por três tipos de conhecimento: conhecimento pedagógico (PK), relacionado processos, práticas e métodos de aprendizagem ; o conhecimento conteudístico disciplinar (CK) que diz respeito ao domínio que o professor possui do conteúdo; e o conhecimento tecnológico (TK), que está ligado ao conhecimento acerca do aplicação e compreensão das potencialidades e das formas trabalhar as ferramentas ou recursos tecnológicos de modo abrangente. Para Koehler e Mishra,

"[...] Cada situação com que o professor se depara é uma única combinação desses três fatores e, desse modo, não há uma única solução tecnológica que seja adequada para todo professor, curso, ou concepção pedagógica. Ao invés disso, a solução reside na habilidade de o professor navegar de modo flexível entre os espaços definidos por esses três elementos (o conteúdo, a pedagogia e a tecnologia) e as interações complexas entre eles em cada contexto

específico. Ignorar a complexidade inerente a cada componente de conhecimento ou a complexidade das relações entre os eles pode levar a soluções simplistas e ao fracasso" (2009, p. 66).

Na associação desses três tipos de conhecimento surgem outros quatro tipos: conhecimentos pedagógicos disciplinares (PCK) que se refere a capacidade do professor de interpretar e representar um determinado assunto, transformando pedagogicamente em um conteúdo a ser ensinado e aprendido efetivamente; conhecimentos tecnológicos disciplinares (TCK), que está relacionado ao conhecimento do professor sobre as tecnologias, para integrá-las no ensino de um determinado assunto a ser ensinado; conhecimentos pedagógicos e tecnológicos (PTK), ou seja, saber usar esses recursos no processo de ensino e aprendizagem; e pedagógicos tecnológicos disciplinares (TPACK), que são conhecimentos que ficam no centro dessa dinâmica entre conteúdo, pedagogia e tecnologia demonstrando a relação mútua entre os três conhecimentos e, que proporciona um modelo que serve para fundamentar pesquisas e também para formações docentes de forma a propiciar o desenvolvimento desses conhecimentos (RAMOS, CAVELLUCCI; ENGELMANN, 2015).

Sendo assim, a formação continuada que promova o letramento digital é indispensável para o desenvolvimento profissional do docente, de modo que aprenda a utilizar corretamente as mídias digitais de forma crítica e construtiva, aliando seus recursos no processo de ensino e aprendizagem, na sua própria formação continuada para favorecer as mudanças na educação.

2.2.1 Letramento digital

O uso cada vez mais crescente dos recursos tecnológicos no dia a dia das pessoas exige competências que vão além de sua apropriação técnica. É necessário um domínio e informações e habilidades mentais que desenvolvam uma aprendizagem por meio de leitura e escrita de novos gêneros textuais, que ultrapassam a decifração de códigos de texto, imagem e som. Segundo Carmo (2003) é necessário desenvolver, “habilidades para construir sentido a partir de textos multimodais, isto é, textos que mesclam palavras, elementos pictóricos e sonoros numa mesma superfície. Inclui também a capacidade para localizar, filtrar e avaliar criticamente informações disponibilizadas eletronicamente”. (Carmo, 2003, p. 2)

Letramento é um termo que vai além do processo de ensinar e aprender os códigos, símbolos e as regras da escrita, conhecida como alfabetização.

Esse novo fenômeno só ganha visibilidade depois que é minimamente resolvido o problema do analfabetismo e que o desenvolvimento social, cultural, econômico e político traz novas, intensas e variadas práticas de leitura e de escrita, fazendo emergirem novas necessidades, além de novas alternativas de lazer. Aflorando o novo fenômeno, foi preciso dar um nome a ele: quando uma nova palavra surge na língua, é que um novo fenômeno surgiu e teve de ser nomeado. Por isso, e para nomear esse novo fenômeno, surgiu a palavra letramento (SOARES, 2001, p. 46).

Ser letrado é possuir habilidades básicas de escrever e ler, de codificar e decodificar e desenvolver a habilidade de usar esses códigos nas práticas sociais, pois, é isso que garante o verdadeiro letramento.

O letramento apresenta a dimensão individual de habilidade de leitura e escrita, relacionada ao contexto social e seu conjunto de práticas sociais onde o indivíduo se encontra em “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas, cultiva as práticas sociais que usam a escrita” Soares (1988, p.47).

Ler e escrever nos diversos ambientes digitais é saber selecionar informação, utilizar as diversas ferramentas para resolver situações cotidianas, interagir com seus pares, compartilhar conhecimento, praticar autoria, transitar entre os espaços físicos e virtuais em suas práticas sociais, participando ativamente da sociedade.

Valente (2012, p. 68) utiliza “letramento digital” para designar o domínio das Tecnologias de Informação e Comunicação - TDIC no sentido de não ser um mero apertador de botão (alfabetizado digital), mas de ser capaz de usar essas tecnologias em práticas sociais.

Nesse sentido, os profissionais envolvidos com a educação necessitam dominar minimamente as novas tecnologias disponíveis na sociedade e criar uma relação crítica com esses meios, ou seja, perceber o papel global das mídias digitais no trabalho docente, conscientizando-se do seu compromisso em lidar com esses novos recursos e compreender as suas linguagens como uma nova forma de expressão, reconhecendo o seu potencial como recurso pedagógico capaz de auxiliar os alunos no processo de aprendizagem.

Diante desse contexto, a formação de educadores com o uso da produção de narrativas digitais aproxima o docente dessas novas práticas de leitura e escrita nos mais diversos meios de comunicação e informação, requerendo do sujeito desenvolver um letramento que abrange não somente o domínio dos aparatos tecnológicos. Aproxima principalmente das múltiplas linguagens difundidas nos meios digitais, caracterizadas pela convergência tecnológica, pela conectividade e como afirma Soares (2002, p 152), “traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela”.

2.3 NARRATIVA DIGITAL

O homem possui o desejo nato de se comunicar, de se fazer entender, de perpetuar suas histórias e suas maneiras de ver e se relacionar com o mundo. Suas variadas formas de expressão por meio da música, de uma vestimenta, de uma dança ou de uma história apresentam e transmitem a sua cultura através de narrativas orais, escritas, desenhadas. Segundo Barthes (1987, p. 138) a narrativa sempre existiu em todos os tempos, lugares, e em todos os grupos sociais.

[...] a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa. Todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida. (BARTHES 1987, p. 138)

De acordo com Benjamin (1987, p 198), narrar é a habilidade de “intercambiar experiências”, ou seja, uma forma artesanal de comunicação com raízes na tradição oral dos povos. Segundo o autor “A narrativa, que durante todo tempo floresceu num meio de adesão - no campo, no mar e na cidade -, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação” (BENJAMIN, 1987, p. 205).

No desejo de registrar, memorizar e transmitir as narrativas, o homem escreveu e desenhou em diversos lugares. Para isso aproveitou

de diversos recursos como pedras nas cavernas, tinta em papéis e posteriormente os computadores e as novas tecnologias digitais. Murray (2003, p. 9) afirma, que

A narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. É também 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 contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem. (MURRAY 2003, p. 9)

Desde a descoberta da imprensa escrita, do telégrafo, fotografia, filme e mais tarde a digitalização de textos, sons e imagens, os avanços tecnológicos trouxeram as possibilidades de que as ideias e histórias chegassem mais rápido e mais longe. Assim, a conveniência de edição convidou as pessoas a interagirem e a publicarem narrativas de situações cotidianas para serem compartilhadas.

Essas novas tecnologias estabelecem novas formas de interação e participação na criação das narrativas, pois, “a invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias” (MURRAY, 2003 p. 10).

Sendo assim, as narrativas também passam por transformações causadas pelas novas mídias, que permitem estratégias criativas para representação de suas histórias. A apropriação das tecnologias digitais para transformar textos, imagens e sons em uma linguagem binária, unifica os formatos analógicos em meios de propagação digital. Um universo de possibilidades se abre em meio a digitalização e, segundo Murray (2003),

“O computador ligado em rede atua como um telefone, ao oferecer comunicação pessoa-a-pessoa em tempo real; como uma televisão, ao transmitir filmes; um auditório, ao reunir grupos para palestras e discussões; uma biblioteca, ao oferecer grande número de textos de referência; um museu, em sua ordenada apresentação de informações visuais; como um quadro de avisos,

um aparelho de rádio, um tabuleiro de jogos e, até mesmo, como um manuscrito, ao reinventar os rolos de textos dos pergaminhos. Todas as principais formas de representação dos primeiros cinco mil anos da história humana já foram traduzidas para o formato digital.” (MURRAY, 2003, p.41).

Temos, assim, o desejo nato de narrar. Esse desejo aliado às possibilidades tecnológicas intensifica a produção autoral multimídia, juntamente com o compartilhamento de conhecimento na rede em conteúdos desenvolvidos como prática efetiva na cultura digital, a saber, as próprias “narrativas digitais”.

Murray (2003) refere-se a essas transformações como um processo que está em evolução. A narrativa digital apresenta um caráter multimídia, seja de imagem, texto, som ou vídeo desenvolvido em ferramentas computacionais, e alcança possibilidade de publicação e circulação em ambientes virtuais de aprendizagem. Como diz Carvalho (2008):

A construção e produção de narrativas digitais constituem-se num processo de produção textual que assume o caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de modernizar 'o contar histórias', tornando-se uma ferramenta pedagógica eficiente e motivadora ao aluno, ao mesmo tempo em que agrega à prática docente o viés da inserção da realidade tão cobrada em práticas educativas (CARVALHO, 2008, p.88).

Além disso, Murray (2003) afirma que a narrativa em um ambiente digital oferece ao usuário a oportunidade de experienciar três princípios estéticos, os quais fazem com que o sujeito obtenha maior interação com os demais indivíduos e com a própria história.

O primeiro princípio é a “Imersão”, em que Murray (2003) faz uma analogia com o mergulho em um espaço simulado e no prazer de aprender a se movimentar dentro dele, aceitando as suas normas impostas sendo diferentes do mundo real de modo que “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão” (MURRAY, 2003, p. 102).

Outro princípio é a “Agência”, identificada como a sensação de poder que o usuário obtém ao alcançar os resultados das suas decisões e escolhas por meio de manipulação de objetos e ações significativas. Para que exista “agência” não basta manter o usuário ocupado com ações que não estão relacionadas com as suas intenções. Murray (2013, p. 128) exemplifica afirmando que “alguns jogos, como o xadrez, podem ter relativamente poucas ou infrequentes ações, mas, possuem um elevado grau de agência, uma vez que as ações são bastante autônomas, selecionadas de uma vasta gama de escolhas possíveis, e determinam inteiramente o curso do jogo”.

Por último, o princípio da “Transformação”, que é finalmente a terceira característica estética do ambiente digital e trata do poder que a narrativa tem de se transformar e de permitir que o usuário veja a história através de muitos pontos de vista. As possibilidades da estrutura caleidoscópica proveniente das diferentes plataformas que sustentam as narrativas com estruturas formadas por mosaicos, dão ao usuário a oportunidade de mudar as formas, os elementos e os conteúdos e decidir qual direção irá seguir, demonstrando o poder de transformação. Além disso,

“as histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferecendo-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las”. (MURRAY, 2003, p. 166).

2.3.1 Narrativas Digitais na Educação

Contar histórias é uma habilidade vital que acompanha a humanidade desde os primórdios. Estamos em constante contato com as narrativas, elas são utilizadas nas mais diversas áreas e produzidas para os mais diversos fins, provocando mudanças na forma como as pessoas compreendem a si próprias e aos outros. A escola também é um espaço de muitas narrativas presentes.

A narrativa na a educação é vista como uma metodologia de grande importância no processo de ensino e aprendizagem, pois, além de permitir a construção de sentido individual de uma experiência, se constitui também em uma manifestação cultural. Segundo Mendes (2004, p. 4),

“a importância das narrativas no processo de ensino e aprendizagem se revela:

- como metáforas de um novo paradigma do conhecimento (BRUNER, 1990; FERREIRA-ALVES; GONÇALVES, 2001). As narrativas dão expressão à voz das coisas, às nossas próprias vozes, aproximando-nos da ideia de que, como referimos, o conhecimento implica, por um lado, um sujeito que conhece e, por outro, que este conhecimento não terá sentido ou valor para além deste sujeito, argumento partilhado pelas diversas epistemologias construtivistas;
- como instrumentos de educação baseados em Berger (1997). As narrativas são expressões e instrumentos privilegiados de comunicação em Labov (1997) e de construção de conhecimento organizando e integrando ações e acontecimentos do dia-a-dia em episódios significativos (POLKINGHORNE, 1988);
- como forma de pensar e um modo de representar. As pessoas apreendem o mundo narrativamente e as pessoas contam o mundo narrativamente (RICHARDSON, 1990, apud BERGER, 1997).” (MENDES, 2004).

A pesquisa sobre uso das narrativas na Educação como metodologia vem crescendo em situações de pesquisa e ensino, e observação dos processos que ocorrem com os sujeitos envolvidos (CUNHA, 1997).

As narrativas apresentam a descrição fidedigna dos fatos, entretanto representam a realidade subjetiva, impregnada de significados e interpretações do sujeito envolvido, aspectos importantes tanto nas situações de ensino como de pesquisa, pois “O fato da pessoa destacar situações, suprimir episódios, reforçar influências, negar etapas, lembrar e esquecer, tem muitos significados e estas aparentes contradições podem ser exploradas com fins pedagógicos. (CUNHA, 1997, p. 2).

Ao contar uma história o indivíduo reconstrói a trajetória percorrida, relembra fatos, acontecimentos, lugares, situações, tempos, sentimentos e espaços significativos, procura dar sentido a essa experiência por meio da reflexão sobre o que aconteceu e como essa experiência o afetou, ressignificando-a.

“Trabalhar com narrativas na **pesquisa** e/ou no **ensino** é partir para a desconstrução/construção das próprias experiências tanto do professor/pesquisador como dos sujeitos da pesquisa e/ou do ensino. Exige que a relação dialógica se instale criando uma cumplicidade de dupla descoberta. Ao mesmo tempo que se descobre no outro, os fenômenos revelam-se em nós.”(CUNHA, 1997, p. 1)

A experiência da produção da narrativa é um momento também de avaliação da maneira de compreender e expressar a própria história, além de aprender formas adequadas e descobrir estruturas mentais e cognitivas, “transformando o trabalho com as narrativas [...] profundamente formativo”. (CUNHA, 1997 p. 2).

As ferramentas e formatos digitais acessíveis por meio das tecnologias de informação e comunicação permitem a criação de narrativas que combinam múltiplas linguagens e diferentes mídias nesse contexto atual de convergência. As possibilidades de produzir por meio de texto, som, imagem que se conectam em *hiperlinks*, criam novas formas lineares e não lineares de marcar o tempo e o ritmo da história. Isso faz das narrativas digitais um recurso pedagógico rico e sofisticado do ponto de vista da representação do conhecimento e da aprendizagem conforme descrito por Almeida e Valente:

[...] novas formas de produção de texto, advindas das práticas sociais com o uso de múltiplas linguagens midiáticas, propiciam a organização de nossas experiências por meio de histórias que articulam os acontecimentos com os quais lidamos, representados por meio de texto, imagem ou som.”
(ALMEIDA E VALENTE, 2012, p 58).

Almeida e Valente (2014, p. 33), adotam as narrativas digitais em sua pesquisa, como forma de registro do conhecimento construído por seus alunos sobre contextos de aprendizagem em espaço formal e informal, o uso das tecnologias e a possibilidade que esses espaços oferecem para coordenar ou complementar os contextos formais de aprendizagem. Os autores consideram como características do ponto de vista educacional a possibilidade de autoria e a integração de mídias, aspectos significativos para a construção dos sentidos e significados

individuais da experiência de cada aprendiz. Dessa forma é possível valorizar os saberes e os diferentes caminhos percorridos, onde cada aluno decide o melhor meio de registro, por meio da integração de diferentes linguagens.

Esses aspectos são significativos em processos educativos pautados pelo exercício da autoria do aprendiz por meio da construção, análise e reconstrução de suas histórias, permitindo registrar sua trajetória epistemológica e organizar os modos de pensar sobre as experiências e as relações que estabelece consigo mesmo e com o mundo, podendo contar com a colaboração de outras pessoas (ALMEIDA E VALENTE, 2014).

As TDIC são grandes aliadas na aproximação do contexto do aluno e de suas experiências com o contexto formativo e potencializa as narrativas, que são construídas a partir da experiência pessoal de cada educando e que “envolve o saber, a identidade a racionalidade sobre como as pessoas constroem o conhecimento do mundo ao seu redor, a compreensão de si mesmo e a interlocução com outras pessoas” (ALMEIDA E VALENTE, 2012, p. 68).

Ao produzir as narrativas digitais o educador considera suas memórias, experiências em seu processo de educativo, modificando o currículo prescrito “no qual os processos de aprendizagem se desenvolvem por meio de narrativas elaboradas com o uso das TDIC, especialmente das tecnologias móveis e sem fio, com atualização e manutenção continuada ao longo de uma experiência de vida” (ALMEIDA E VALENTE, 2012, p 68).

Segundo Almeida e Valente (2012, p. 69), a produção de narrativas digitais na área de ensino tem sido utilizada na formação de professores e no desenvolvimento de conteúdos curriculares, além de apresentar potencial para o seu uso na compreensão e reflexão do processo de aprendizagem atuando “como uma “janela na mente” do aprendiz, explicitando os conceitos e as estratégias que eles usam para esta produção”. (ALMEIDA E VALENTE, 2012, p. 73)

3 PROPOSTA DE INTEGRAÇÃO DAS NARRATIVAS DIGITAIS

“Como Sherazade e Jesus bem sabiam, contar histórias poder ser um poderoso agente de transformação pessoal. As histórias certas podem abrir nossos corações e mudar aquilo que somos. As narrativas digitais acrescentam um novo e poderoso elemento a esse potencial, oferece-nos a oportunidade de encenar as histórias ao invés de simplesmente testemunhá-las”.

Janet Murray

Esse capítulo descreve e analisa a formação docente promovida durante o curso de Especialização Educação na Cultura Digital, para os professores da E. E. F. Prof^a Isaura Gouvêa Gevaerd durante a disciplina de Núcleo Específico Formação de Educadores na Cultura Digital - NE Formação de Educadores na Cultura Digital e apresenta uma proposta de formação com base nessa experiência e fundamentada nos estudos bibliográficos.

3.1 PLANO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES OFICINA

“A Biblioteca Escolar na Cultura Digital: novos espaços para novos letramentos, narrativas digitais, interações e autoria” foi o tema da formação de professores proposta no Núcleo Específico - Formação de Educadores na Cultura Digital.

Baseado em nossos estudos e pesquisas realizadas na disciplina e, diante da realidade da escola e das necessidades encontradas, surgiu a ideia de criar um espaço comum para despertar a atenção e o interesse de professores e alunos pelas tecnologias na educação e sensibilizar toda a comunidade escolar para a importância e as possibilidades do uso das tecnologias no processo de aprendizagem.

Para tanto, propomos uma formação com o objetivo de dialogar com a prática efetiva de professores e gestores escolares, problematizando o espaço da biblioteca escolar e suas implicações dentro da Cultura Digital, propondo reflexões sobre a integração das novas mídias, possibilidades de práticas interativas e de autoria nesse espaço que é comum a todos os professores e alunos da escola.

O planejamento, execução e percepções práticas extraídas dessa experiência, serão destacados nos tópicos a seguir.

3.1.1 Planejamento

O plano de formação foi elaborado a partir de um diagnóstico da realidade da escola. Inicialmente fizemos um levantamento da sua atual situação por intermédio de observação e realização de pesquisa, com a utilização de um questionário com os professores e entrevista com um membro da equipe gestora. O objetivo dessa pesquisa foi coletar informações sobre o perfil da equipe docente e os níveis de apropriação dessas tecnologias e sua relação com as TDIC em seu cotidiano e no contexto profissional para, então, tecer uma proposta de formação.

Diante dessa análise iniciamos nossas discussões para a elaboração do plano de formação considerando a atual situação das tecnologias digitais na escola naquele momento: poucos equipamentos disponíveis, internet de baixa conexão e muitas vezes falha, práticas e abordagens pedagógicas isoladas envolvendo as TDIC, a impossibilidade de promover a formação em horário de trabalho dos professores. Algumas questões foram surgindo: o que é possível propor com as tecnologias que temos disponíveis na escola? De que forma os professores poderão participar dos momentos de formação? Esse foi o nosso ponto de partida para elaborar o plano de formação dos professores.

A partir desses questionamentos e baseados nas informações da realidade da escola e das necessidades encontradas na pesquisa, preparamos então, uma proposta de uma formação semipresencial intitulada “Cultura Digital na Escola - Reflexões e Práticas” destinada a professores e gestores escolares com o intuito de proporcionar reflexões e possibilidades para a uma prática educacional mediada pelas tecnologias educacionais, diante do cenário atual da cultura digital, com a qual a escola precisa avançar em seus diálogos.

Infelizmente, naquele momento as condições não foram favoráveis para a continuidade desse plano de formação, pois, não obtivemos aprovação junto à coordenação.

Diante dessa situação surgiu uma nova oportunidade. A leitura e discussão de um artigo sobre *a biblioteca como espaço maker* proporcionou ao grupo de cursistas da E.E.F. Prof^a Isaura Gouvêa Geveard um diálogo sobre como seria possível pensar a biblioteca numa perspectiva da cultura digital.

Consideramos a possibilidade de fazer da biblioteca uma experiência de divulgação de propostas pedagógicas em uma cultura digital na escola, pois, é um espaço comum a todos os alunos e

professores, dando-lhes a oportunidade de vivenciar experiências com o uso das tecnologias digitais e compartilhar com todas as turmas. A estrutura da proposta de formação é demonstrada na Figura 4.

Figura 4 - Estrutura da Formação



Fonte: Elaborado pelo Autor.

a) Momento de formação de professores para as mídias digitais na perspectiva de novas atividades para a biblioteca escolar.

Essa primeira parte foi elaborada e aplicada pelos cursistas do NE Formação de professores. O objetivo foi sugerir e analisar projetos que promovam a autoria, a interatividade, por meio de narrativas digitais. As atividades que compreenderam essa primeira fase são de análise das possibilidades de projetos que possam ser transformados em narrativas digitais e/ou que possam apresentar novas formas de interatividade e mediação entre os temas estudados e os estudantes. Essa fase também previu a formação de professores para a autoria em mídias digitais voltando-se para a professora da biblioteca e para os demais professores interessados em desenvolver essas atividades.

Para esse momento, dividimos as atividades em três oficinas, sendo, que somente a primeira foi efetuada:

Tópico I - Oficina Lousa Interativa Digital

Esse tópico tem como objetivo oportunizar a familiarização com a lousa digital através da apresentação de conceito, funcionamento e a operação adequada, a fim de promover sua utilização como instrumento tecnológico interativo, considerando possibilidades de elaboração de atividades pedagógicas, que integrem estes recursos tecnológicos e criem situações que facilitem o processo de ensino e aprendizagem.

Tópico II - Oficina Narrativas Digitais Interativas

Apresentar e discutir propostas pedagógicas, que a exemplo do “Livro Jogo”, aplicado em momentos anteriores, possibilitem aos alunos a construção de suas próprias narrativas, recorrendo às mídias digitais.

Tópico III - Palestra “Cultura Digital na Escola”

Apresentar aos professores conceitos e abrangências que envolvem a cultura digital, considerando a possibilidade de conectividade que elas proporcionam e a compreensão da convergência das mídias através do uso das tecnologias; discutir as possibilidades que a escola pode proporcionar, de modo a promover uma aprendizagem colaborativa, na qual o aluno possa desenvolver com criatividade e autonomia seu aprendizado.

b) Momento de aplicação com os estudantes dessas possibilidades, por parte dos professores participantes da formação.

Esse segundo momento ocorreu com a aplicação direta com alunos, em propostas pedagógicas que envolveram os docentes participantes de outros núcleos específicos.

3.1.2 Execução

Durante o NE - Formação de Educadores na Cultura Digital foi aplicada a **Oficina da Lousa Interativa Digital, correspondente ao Tópico I do plano de formação.**

A divulgação da formação foi efetuada diretamente na escola, por intermédio da apresentação da proposta para a equipe de professores e gestores. Infelizmente não houve adesão por parte da maioria dos professores, pois, consideraram inviável participar da formação fora do horário de trabalho. Sendo assim, contamos com a presença da equipe de professoras integrantes do curso de especialização e da bibliotecária. São profissionais graduados em Pedagogia e Letras e atuam na Educação Infantil, Ensino Fundamental Séries Iniciais e Séries Finais.

A oficina, com carga horária de 3h/a, teve como objetivo promover a utilização da lousa interativa digital na biblioteca da escola, como um instrumento capaz de integrar os recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas para facilitar e contribuir o processo de ensino e aprendizagem.

Além de promover o letramento dos professores através da demonstração dos componentes básicos da lousa e procedimentos de segurança, apresentamos atividades práticas de identificação e operação

das interfaces gráficas disponíveis e discutimos sobre as possibilidades didático-pedagógicas.

O encontro ocorreu na biblioteca da Escola de Ensino Fundamental Isaura Gouvêa Gevaerd, situada no bairro de Tomas Coelho, na cidade de Brusque, em novembro de 2015. As Figura 5 e Figura 6 são registros desse momento.

Figura 5 - Oficina da Lousa Interativa Digital



Fonte: Do autor.

Figura 6 - Atividades práticas durante a Oficina



Fonte: Do autor.

3.1.3 Percepções

Durante os nossos estudos no NE buscamos compreender as mudanças e implicações causadas pelas novas tecnologias nas relações sociais, na vida das pessoas, e principalmente, na escola. Assim, refletimos sobre o papel da escola na construção de uma sociedade democrática baseada em uma cultura participativa, aproveitando a potencialidade que a cultura digital oferece para construção da identidade de cada um, de maneira, que os nossos alunos se tornem cidadãos com voz e poder na sociedade, na política e na economia.

Consideramos como principal enfoque do nosso plano de formação, o desenvolvimento das competências dos professores para o uso consciente, crítico e reflexivo das ferramentas tecnológicas no processo de construção do conhecimento.

Sendo assim, ao apresentarmos a lousa digital como uma opção de interface tecnológica facilitadora no processo de ensinar e aprender, além de a relacionarmos com a lousa comum, tão presente em nossa sala de aula, apresentando o potencial da lousa digital em relação ao recurso do quadro já incorporado em nossa prática pedagógica, percebemos a necessidade de iniciar a instrumentalização, para que os professores se sintam seguros no manuseio dessa ferramenta.

Nessa oficina demonstramos os componentes básicos da lousa, identificando e operando as interfaces gráficas e os principais dispositivos de entrada e saída e demonstramos os procedimentos preventivos com instruções de segurança para a instalação e o manuseio da lousa digital.

Foi um momento de apropriação da tecnologia por parte dos professores, em que o medo de usá-la foi logo substituído pelo entusiasmo, sendo que a cada momento surgiram novas ideias de uso para as atividades com seus alunos.

Apresentamos também possibilidades e discutimos principalmente as abordagens pedagógicas baseadas na autoria de professores e de alunos em que a lousa é de grande importância.

Dessa forma, demonstramos que as mídias podem e devem ser utilizadas, não somente na sala informatizada. Elas podem desempenhar um papel de conscientização das possibilidades de interação e principalmente de autoria, diante de propostas pedagógicas inovadoras, que incentivem os letramentos digitais requeridos para os espaços dentro da cultura digital, e principalmente, a autoria de professores e os alunos dentro de um espaço em que normalmente a autoria é de terceiros.

3.2 PROPOSTA DE INSERÇÃO DE NARRATIVAS DIGITAIS NA FORMAÇÃO DOCENTE

A Oficina da Lousa Interativa Digital proporcionou um momento de reflexão sobre as inovações tecnológicas e os novos paradigmas provenientes dessas mudanças provocadas pela substituição do analógico para o digital que refletem também na Educação. A lousa é um instrumento completamente incorporado nas atividades pedagógicas e, no entanto, ao digitalizar os seus registros e utilizar as possibilidades de pesquisa, e compartilhamento das atividades desenvolvidas, torna-se uma ferramenta que amplia o seu potencial pedagógico.

Diante das situações encontradas e das atividades desenvolvidas durante a formação ocorreram discussões sobre o papel da escola e do professor na produção e construção do conhecimento, através de estratégias inovadoras que envolvam as novas tecnologias, como é o exemplo lousa digital, e que estejam em sintonia com as dinâmicas da cultura digital, visando não somente contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, mas, também dinamizar e intensificar a formação de um cidadão crítico e capaz de resolver, e de contribuir para situações que se apresentam nessa sociedade de mudanças.

Os professores necessitam buscar constantemente novos conceitos, metodologias, práticas e conhecimentos e, baseados em suas reflexões, repensar seus métodos que envolvam o ato de ensinar e aprender, condizentes com as dinâmicas digitais e com a transformação do modo como as pessoas se conectam com a informação, consomem e produzem conteúdos, interagem com esses meios e com as demais pessoas. Para isso, é necessário que os professores sejam letrados digitalmente para que compreendam e participem dessas novas linguagens que se apresentam.

A formação aplicada com os professores da E. E. F. Profª Isaura Gouvêa Gevaerd possibilitou perceber através dessa experiência prática que é preciso avançar na inserção das mídias nos processos de ensinar e aprender, tão evidentes no contexto educacional atual, em consequência das mudanças causadas pelos novos recursos tecnológicos presentes na sociedade do conhecimento, configurando a cada dia a cultura digital.

Durante o Núcleo de Base 2 do curso de especialização Educação na Cultura Digital, foi apresentada a produção de narrativas digitais como uma possibilidade metodológica para a construção do conhecimento que pode ser aplicado com alunos e também na formação docente que, “juntamente com as práticas instaladas, vão se letrando,

aprendendo e se formando para reinventar seu ofício e o próprio conceito de currículo” Valente e Almeida (2014) .

A ideia de utilizar as narrativas digitais como metodologia na formação de professores é muito atraente a começar pelo fato de que contar histórias faz parte da essência do ser humano que, ao longo do tempo utiliza das narrativas orais e escritas para expressar suas experiências, seus saberes e registrando suas memórias. Bruner (1997) afirma que a narrativa

é um relato cultural do que faz os seres humanos pulsarem e não estará preocupada com comportamentos, mas com ‘ações’, sua contrapartida intencionalmente fundada e, mais especificamente, com a ação situada, ações situadas em um cenário cultural e nos estados intencionais mutuamente interagentes dos participantes (BRUNER, 1997, p. 27).

As narrativas utilizadas como método educacional são importantes instrumentos que fazem parte da cultura, proporcionando organização do pensamento baseado na experiência e uma maior observância da própria aprendizagem. Para Oliveira (2012),

a narrativa potencializa um processo de reflexão pedagógica que permite aos seus autores compreender causas e consequências de suas ações ou de acontecimentos, circunstâncias etc. de um passado remoto ou recente e, se for o caso, criar novas estratégias a partir de um processo de reflexão, ação e nova reflexão. (OLIVEIRA, 2012, p. 290).

Ao professor, cabe construir suas narrativas, registrar seus caminhos e refletir sobre suas experiências e descobertas, organizar e estruturar seu pensamento e conhecimento adquirido, além de obter uma maior consciência do seu “Eu” e da sua relação com o mundo.

A narrativa, enquanto instrumento de formação é um exercício de autoria que permite ao professor contar suas experiências docentes no plano pessoal ou mesmo sobre suas práticas pedagógicas, entender melhor os caminhos percorridos e proporciona maior interação com sua própria história e experiências, e principalmente, significação e

consequentemente o questionamento de suas próprias crenças e práticas profissionais.

As mídias digitais permitem combinar textos, imagens, sons na produção de histórias autobiográficas, uma narrativa de acontecimentos e princípios tanto pessoal quanto profissional, sobre um tópico, ou problema.

Propor a produção de narrativas digitais na formação de professores é uma forma de apresentar uma proposta metodológica que conceda aos professores a compreensão do uso das mídias digitais em duas vias: a via do professor, utilizando-a na sua própria formação e como uma aliada no seu processo de letramento digital; e na via do aluno que pode ser utilizadas como forma de abordar a importância da autoria, e como meio de letramento digital em um contexto de aprendizagem.

Além de incentivar os professores a serem autores, as narrativas digitais se tornam uma prática pedagógica que possibilita descrever suas próprias experiências e narrar episódios de suas aulas, conduzindo-os a reflexões, reconstruções e troca de experiências que contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional. Além disso, se torna um instrumento mediador na formação e avanço do letramento digital.

3.2.1 Características

Os estudos bibliográficos e a percepção prática da oficina permitiu identificar as contribuições das narrativas digitais para o letramento e a aprendizagem dos professores, conforme tópico anterior. Tais percepções foram também identificadas como características fundamentais na revisão teórica.

Assim, com base nessa caracterização prática, fundamentada pela teoria, o Quadro 1, apresenta uma relação dos elementos chaves que compõem o modelo de Formação proposto.

Quadro 1 - Elementos do modelo de Formação.

Narrativas Benjamim (1987); Murray (2003); Mendes (2004); Oliveira (2012).	<ul style="list-style-type: none"> • Produção autoral; • Troca de experiências; • Construção e articulação do conhecimento; • Maior consciência do processo de aprendizagem.
Cultura Digital Jenkins(2009); Santaella(2003); Moran (2000).	<ul style="list-style-type: none"> • Interação entre as pessoas; • Participação ativa; • Compartilhamento e aprendizagem colaborativa; • Aproximação de uma cultura interdisciplinar.
Letramento Digital Carmo (2003) Martín-Barbero (2010)	<ul style="list-style-type: none"> • Busca por novos saberes; • Compreensão do uso das mídias digitais; • Conhecimento/reconhecimento de novos gêneros textuais; • Interação e intervenção crítica na produção e compartilhamento de conteúdos.
Formação de Professores Juca Ferreira (2009); Perrenoud (2000) Marques (2000); Placco (2001) Koehler e Mishra (2009)	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexão crítica sobre o uso o potencial das narrativas digitais na aprendizagem; • Aproximação efetiva das mídias digitais; • Habilidades de articulação do espaço real e virtual; • Reflexão crítica sobre o uso das TDIC na Educação.

Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.2 Modelo de organização

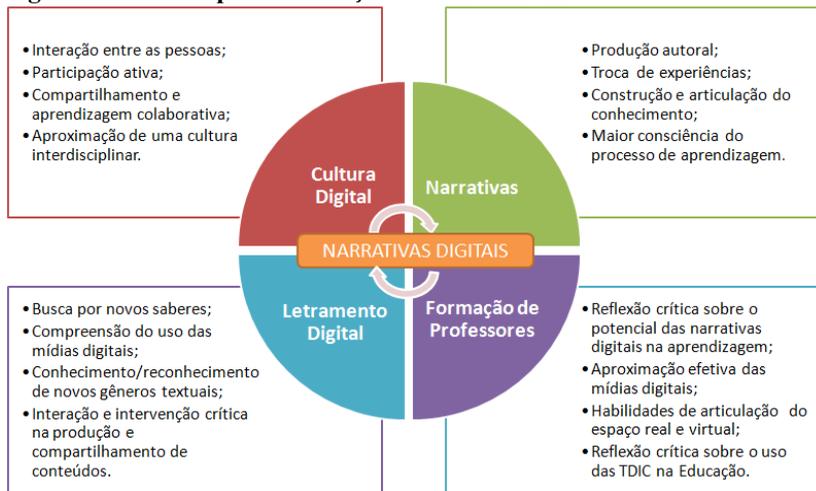
Os elementos identificados permitem a estruturação de um modelo para a formação de educadores baseado nas narrativas digitais, conforme Figura 7.

O modelo destaca a relação de quatro elementos fundamentais para uma formação estruturada, baseada no uso das narrativas digitais. A forma circular mostra que essa relação necessita de uma ampla discussão sobre a proposta de formação que utiliza as narrativas digitais como “pano de fundo” com o objetivo de contribuir para o letramento digital e a aprendizagem dos professores.

Baseado no referencial teórico descrito no capítulo 2 foi relacionado um quadro externo para cada elemento com as principais características envolvidas no modelo de formação. As características elencadas em cada um deles possibilitam uma experiência que contribuirá para o desenvolvimento pessoal e profissional, adquirindo

conhecimentos necessários para estabelecer a conexão entre Cultura Digital, Narrativas, Letramento Digital e Formação de Professores.

Figura 7 - Modelo para Formação de Educadores



Fonte: Elaborado pelo autor.

A narrativa como metodologia de desenvolvimento pessoal e profissional do professor/aluno tem como destaque as características de produção autoral. Ao proporcionar uma aprendizagem apoiada em um processo criativo de autoria, que envolve a organização de ideias, aproxima o indivíduo de sua própria realidade, estreita os laços entre os pares e funciona como um mecanismo de troca de experiências.

Além disso, a prática de narrar requer o desenvolvimento da capacidade de observação, de registro, e de interpretação da própria história, elementos favoráveis às características de construção e articulação do conhecimento; e possibilidade de maior consciência do sujeito sobre o seu processo de aprendizagem.

Explorar os recursos digitais para contar histórias, combinando aspectos visuais e textuais, além das possibilidades de inserir sons, imagens, gráficos, *hiperlinks*, animações, manuseando as suas diversas ferramentas, pode ser uma prática educacional para o letramento do indivíduo para esses meios, despertando e desvendando suas multifuncionalidades.

As narrativas digitais aproximam o professor/aluno do letramento digital valorizando as características de compreensão do uso das mídias

digitais, busca de novos saberes, conhecimento/reconhecimento de novos gêneros textuais e interação e intervenção crítica na produção e compartilhamento de conteúdos.

A prática da narrativa digital é um método participativo por essência, característica constituinte da Cultura Digital. Além da participação ativa, que está relacionada à lógica de produção e não de mero consumo da informação disponível nas mídias digitais, estão evidenciadas como características da Cultura Digital: a integração, que diz respeito às relações que se estabelecem entre as pessoas por meio da apresentação e representação de ideias; o compartilhamento e aprendizagem colaborativa e a participação de uma cultura interdisciplinar.

Finalmente, a formação de professores, norteadas pelos outros três elementos e ancorada nas práticas que incluem as mídias digitais com o intuito de se tornar mais do que um modo de operacionalizar, e sim ação de criar condições para a sua participação ativa e participativa da cultura digital, envolvem as seguintes características: reflexão crítica sobre o potencial das narrativas digitais no processo de ensino aprendizagem e reconstrução da prática pedagógica; aproximação efetiva das mídias digitais por meio de experiência prática centrada no processo de aprendizagem; habilidade de articulação do espaço real e virtual por meio de práticas inovadoras que utilizem de diferentes linguagens que se apresentam no uso e produção desses espaços; reflexão crítica sobre o uso das TDIC na Educação.

3.2.3 Validação

A validação dos aspectos metodológicos da proposta foi submetida para a avaliação e consideração de docentes e diretores da Universidade Federal de Santa Catarina e do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE.

A proposta contemplou um plano de formação de educadores denominado "Cultura Digital e Letramentos: Ensinando e aprendendo com *Podcasts* e *Card Games* na Educação" e seu público alvo Professores da Rede Municipal e Estadual de Educação do município, e/ou municípios vizinhos. Acadêmicos(as) do curso de Pedagogia da UNIFEBE; Acadêmicos(as) de cursos de Licenciatura. O curso tem com carga horária de 30h/aula na modalidade semipresencial, em parceria com o Grupo EDUMÍDIA - Educação, Comunicação e Mídias (CNPq).

A apreciação positiva dos membros do conselho de coordenadores Centro Universitário de Brusque permitiu a aplicação da

Formação de Educadores que será ministrada pelos professores Fernando Luis Merízio e Gladis da Silva Vale dos Santos.

A formação está dividida em três momentos:

- **Apresentação sobre Cultura Digital** com abordagem dos seguintes temas: A Escola e a Cultura Digital. Cultura Digital de estudantes e professores. Reflexões acerca dos usos das tecnologias na educação.
- **Oficina de Narrativas digitais em *podcast* na Educação:** possibilidades pedagógicas, produção de narrativas digitais com o *podcast*; principais funcionalidades do software Audacity.
- **Oficina de *Card Games* na Educação:** possibilidades pedagógicas; utilização de softwares de edição de apresentações e edição básica de imagens; Produção de *Card Game*.

3.2.4 Trabalhos futuros

A estruturação prática do modelo é apontada como um trabalho futuro, porém, já aprovado para realização.

A formação para educadores é proposta com base no modelo apresentado com foco na formação docente em tecnologias educacionais, buscando um novo paradigma diante das configurações cada vez mais sólidas da cultura digital.

São destacados nessa formação dois pontos, que certamente farão refletir sobre novas formas de ensinar e aprender mediadas pelos elementos da cultura digital. O primeiro ponto será apresentado pela autora e trata das narrativas digitais, tema que se destaca na formação de professores como forma de abordar a importância da autoria, e como meio de letramento digital em um contexto de aprendizagem que requer reflexões, reconstruções e troca de experiências que contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional; o segundo ponto, não menos importante, é o tema de estudo do Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização Educação na Cultura Digital de Fernando Luis Merízio, o qual discorre sobre cultura dos jogos e jogos digitais, onde o professor poderá apropriar-se desses elementos por intermédio do letramento, principalmente da área do design de jogos, e certamente aprender uma nova linguagem, a qual, os estudantes da cultura digital vêm falando há um bom tempo.

A formação tem como objetivo geral apresentar, por meio de eventos de letramentos, as possibilidades da utilização de *Podcasts* em atividades práticas como ferramenta para a produção de narrativas digitais, e *Card Games* (jogos de cartas) para os processos de ensinar e

aprender, contribuindo para a formação docente a de oficinas práticas, como ferramenta para o desenvolvimento dessa dinâmica em sala de aula.

A aplicação da formação dará continuidade ao projeto de investigação científica acerca dos temas abordados, onde serão realizadas observações e coleta de dados por meio da utilização de um questionário, respeitando devidamente o consentimento dos cursistas em participarem ou não dessa pesquisa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mencionado na introdução, o propósito do trabalho foi refletir sobre as contribuições das narrativas digitais para a o letramento e a aprendizagem dos professores com o objetivo de desenvolver um modelo de plano de formação docente, que contribua para a aprendizagem e letramento digital a partir da produção de narrativas digitais.

A presença cada vez maior das tecnologias de informação e comunicação na sociedade atual, que é incorporada no dia a dia das pessoas através das suas diferentes formas, usos e aplicações, potencializa as transformações e causa reestruturações culturais. As barreiras de tempo e espaço, a facilidade de acesso à informação, exigem cada vez mais conhecimentos e habilidades para atuar em uma realidade em constante transformação.

As mudanças nos aspectos sociais, em função dessa evolução das tecnologias, impõe novas concepções de educação, e apresenta desafios pertinentes aos professores. Tanto alunos como professores vivem inseridos numa realidade de produção e reprodução de conhecimento que circulam nas mídias digitais e avançam espaços cada vez maiores fora dos muros da escola, tornando relevante a discussão sobre o processo de formação de educadores na cultura digital.

Essa nova cultura exige educadores criativos, autônomos, proativos, dispostos a construir novas concepções pedagógicas que promovam o currículo, mediado pelo uso dos novos recursos tecnológicos. Sendo assim, fazem-se necessárias transformações no processo formativo docente que necessita preparar o profissional para ser mais atuante, crítico e cooperativo em uma realidade em contínua evolução.

A narrativa constitui na sua essência um processo de criação, imaginação, interação, reflexão e de poderosa inspiração e conhecimento. As histórias criam um ambiente próprio para a aprendizagem, pois, ao produzir uma narrativa, o indivíduo reconstrói a sua trajetória procurando dar sentido a essa experiência, dando um novo significado para ela, o que contribui para a sua própria formação. Além disso, a produção de narrativas digitais é um excelente recurso para conhecer a linguagem com a qual está escrevendo, pois aproxima o docente dessas novas práticas de leitura e escrita, nos mais diversos meios de comunicação e informação, requerendo do sujeito desenvolver um letramento que abrange não somente o domínio dos aparatos

tecnológicos, mas, e principalmente, as múltiplas linguagens difundidas nos meios digitais, caracterizadas pela cultura digital.

Frente a estes desafios e a fim de ampliar a incorporação das tecnologias digitais no currículo, a presente pesquisa voltou-se a atenção ao compartilhamento de conhecimento dos próprios docentes e registro de suas atividades.

Então, para responder a questão de pesquisa: "*Quais as contribuições das narrativas digitais para o letramento digital e a aprendizagem dos professores?*" a pesquisa foi delineada pelos objetivos específicos e assim realizada:

- 1) O estudo das potencialidades das narrativas digitais na formação de professores no uso das tecnologias de informação e comunicação foi realizado durante Oficinas que permitiram a percepção de elementos práticos e a importância do tema;
- 2) Os elementos teóricos integram, então, a estruturação de um modelo para a capacitação de Educadores baseado nas narrativas digitais;
- 3) Por fim, o planejamento permitiu o desenvolvimento e a aprovação de uma capacitação voltada para a autoria e compartilhamento de narrativas digitais, utilizando o *podcast* como ferramenta de produção de conteúdo;

Assim, a partir das percepções teóricas e práticas compiladas para a formação de um modelo, cumpre o objetivo geral de "Desenvolver um modelo de plano de capacitação docente que contribua para a aprendizagem e letramento digital a partir das narrativas digitais".

O modelo de formação é composto por elementos que são fundamentais para a reestruturação profissional e reconstrução dos saberes dos professores para o uso das mídias digitais em sua aprendizagem e em suas práticas pedagógicas.

O modelo apresenta as narrativas digitais como “fio condutor” na formação docente, que está apoiada em quatro elementos fundamentais que se relacionam entre si: cultura digital, narrativas, letramento digital e formação de professores. Cada um desses elementos possui características fundamentais para uma formação estruturada, que sustentam as narrativas digitais como um recurso pedagógico rico e sofisticado, do ponto de vista da representação do conhecimento, e da aprendizagem, além de apoio aos processos de desenvolvimento de habilidades de apropriação tecnológica e letramentos digitais.

Por fim, é apresentada a estruturação de uma formação prática baseada no modelo proposto, com foco na formação docente intitulada "Cultura Digital e Letramentos: Ensinando e aprendendo com *Podcasts* e *Card Games* na Educação", resultado da parceria dos cursistas do Curso de Especialização Educação na Cultura Digital, Fernando Luis Merizio e Gladis da Silva Vale dos Santos.

A execução da formação ocorrerá futuramente, e diante das evidências encontradas sobre a importância das narrativas digitais na formação de professores, essa experiência dará continuidade à investigação e aprofundamento teórico sobre os temas abordados nesse trabalho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. **Letramento digital e hipertexto: contribuições à educação**. In: SCHLÜNZEN JUNIOR, Klaus, (Org.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. **Integração Currículo e Tecnologias e a Produção de Narrativas Digitais**. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando; KUIN, Silene(Coautora); SILVA, Jayson Magno(Coautor). **Catálogo Educação na Cultura Digital: Núcleo de Base 2: Integração entre Currículo e Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação**. 2016. Disponível em: <<http://catalogo.educacaonaculturadigital.mec.gov.br/site/hypermedias/5>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

BARTHES, Roland. **A AVENTURA SEMIOLÓGICA**. Tradução: Maria de S. Cruz. Lisboa: Edições 70, 1987.

BENJAMIN, W. Obras Escolhidas, Vol. 1 - **MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA**. Reinaldo Ziviani. Editora Brasiliense. 3 edição, 1987.

BITARELLO, Breno; BRAZ, André; CAMPOS, Jorge Lucio de. **LEV MANOVICH E A LÓGICA DIGITAL: Apontamentos sobre A linguagem da nova mídia**. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bitarello-braz-campos-lev-manovich-e-a-logica-digital.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2016.

BUZATO, Marcelo E. K.. **Letramentos Digitais e Formação de Professores**. Disponível em: <http://pitagoras.unicamp.br/~teleduc/cursos/diretorio/tmp/1808/portfolio/item/61/LetramentoDigital_MarceloBusato.pdf>. Acesso em: 06 jun. 2016.

CAMAS, Nuria Pons Vilardell et al. **PROFESSOR E CULTURA DIGITAL: REFLEXÃO TEÓRICA ACERCA DOS NOVOS DESAFIOS NA AÇÃO FORMADORA PARA NOSSO SÉCULO.**

Disponível

em:

<<https://pesquisaeducacao.files.wordpress.com/2013/10/1-professor-cultura.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2016

CARMO, Josué G. Botura. **O letramento digital e a inclusão social.**

Disponível em: <<http://www.educacaoliteratura.com/index%2092.htm>>

. Acesso em: jun. 2016.

CARVALHO, G. S. (2008). **As Histórias Digitais: Narrativas no Século XXI. O Software Movie Maker como Recurso Procedimental para a Construção de Narrações.** Dissertação de Mestrado em Educação. São Paulo: Universidade de São Paulo. Disponível em:

http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-27082010-104511/publico/Gracinda_So_uz_a_de_Carvalho.pdf. Acesso em 05 de jun. 2016.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** A era da informação: economia, sociedade e cultura. v.1. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura.** 6ª Ed.; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999. Impresso no Brasil, 2011.

CUNHA, M. I. Conta-me agora! **As narrativas como alternativas pedagógicas na pesquisa e no ensino.** Revista da Faculdade de Educação, vol. 23 n. 1---2 São Paulo Jan./Dec. 1997. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102--25551997000100010>. Acesso em: jun. 2016.

GALLO, Patricia; COELHO, Maria das Graças Pinto. **AQUISIÇÃO DOS LETRAMENTOS NECESSÁRIOS À CULTURA DA CONVERGÊNCIA: A NARRATIVA TRANSMÍDIA NA ESCOLA.**

Disponível

em:

<<https://repositorio.unp.br/index.php/quipus/article/download/59/104>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

HALL, Stuart. **A CENTRALIDADE DA CULTURA: NOTAS SOBRE AS REVOLUÇÕES CULTURAIS DO NOSSO TEMPO.**

Texto publicado no capítulo 5 do livro *Media and Cultural Regulation*, organizado por Kenneth Thompson e editado na Inglaterra em 1997. Publicado em *Educação & Realidade* com a autorização do autor.. Disponível em: <http://www.gpef.fe.usp.br/teses/agenda_2011_02.pdf>. Acesso em: 15 maio 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e à distância**. 2ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LÉVY, Pierre. **CIBERCULTURA**. Editora 34. São Paulo, 1999.

MARQUES, M. O. **A formação do profissional da educação**. Ijuí: UNIJUI, 2000.

MARQUES, M. **OA Educação no Limiar do Terceiro Milênio, exigente de outro paradigma**. Disponível em <<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/viewFile/1235/987>>; acesso em: 06 jun. 2016.

MARTÍN-BARBERO, J. **CONVERGÊNCIA DIGITAL E DIVERSIDADE CULTURAL**. In: MORAES, D. (org.) *Mutações do visível: da comunicação de massa à comunicação em rede*. Rio de Janeiro: Pão e Rosa, 2010.

MARTÍN-BARBERO, J. **A COMUNICAÇÃO NA EDUCAÇÃO**. Contexto. São Paulo, 2014.

RAMOS, Edla Maria Faust; CAVELLUCCI, Lia Cristina Barata; ENGELMANN, Célia Reichert. **Formação de Educadores na Cultura Digital**. Disponível em: <<http://catalogo.educacaonaculturaldigital.mec.gov.br/site/hypermedias/6>>. Acesso em: 26 mar. 2016.

MENDES, Maria Tereza R. Pessoa J. **CASOS E NARRATIVAS – CONTEXTOS E PRETEXTOS PARA A INTEGRAÇÃO DAS TICS NO PROCESSO EDUCATIVO**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.12, p.49-64, maio/ago. 2004. Disponível em

<repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5999/1/ulsd062476_td_Vicencia_Mai o.pdf>. Acesso em: jun. 2016.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP. 2003.

NUNES, Sergio da Costa; SANTOS, Renato Pires dos. **O CONTRUCIONISMO DE PAPERT NA CRIAÇÃO DE UM OBJETO DE APRENDIZAGEM E SUA AVALIAÇÃO SEGUNDO A TAXIONOMIA DE BLOOM**. 2014. Disponível em: <http://www.fisica-interessante.com/files/artigo-construcionismo_papert_objeto_de_aprendizagem.pdf>. Acesso em: 15 maio 2016.

PERRENOUD, Philippe. **A FORMAÇÃO DE PROFESSORES NO SÉCULO XXI**. In: PERRENOUD, Philippe et al. *As competências para ensinar no século XXI: a formação dos professores e o desafio da avaliação*. Tradução de Cláudia Schilling e Fátima Murad. Porto Alegre: Artmed, 2002a.

PLACCO, Vera Maria Nigro de Souza. **A FORMAÇÃO DO PROFESSOR: REFLEXÕES, DESAFIOS, PERSPECTIVAS**. In: BRUNO, Eliane Bambini Gorgueira; ALMEIDA, Laurinha Ramalho de; CHRISTOV, Luiza Helena da Silva (Orgs.). *O coordenador pedagógico e a formação docente*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2001. p. 17-24.

RAMOS, Edla Maria Faust; CAVELLUCCI, Lia Cristina Barata; ENGELMANN, Célia Reichert. **Catálogo Educação na Cultura Digital: Formação de Educadores na Cultura Digital**. 2015. Disponível em: <<http://catalogo.educacaonaculturadigital.mec.gov.br/site/hypermedias/6>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

SANTOS, Elaine Cristina Moraes. **Educação escolar e mediação: impactos das tecnologias digitais no processo de formação**. 2014. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara), 2014. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/123862>> acesso em: 02/05/2016.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (orgs). **CULTURA DIGITAL.BR**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009. Disponível em: Acesso em: 13/05/2016

SILVA, Edna Lúcia da. MENEZES, Estera Muszkat. **METODOLOGIA DA PESQUISA E ELABORAÇÃO DA DISSERTAÇÃO**. Florianópolis: UFSC/PPGEP/LED, 2005.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros** / Magda Soares. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica. 2009.

SOARES, Magda. **NOVAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA: LETRAMENTO NA CIBERCULTURA**. Educação e Sociedade: Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehte/simposio2008/anais/Rosana-Sarita-Araujo.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2016

TFOUNI, Leda Verdiane. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

TODOROV, Tzvetan. **AS ESTRUTURAS NARRATIVAS**. Coleção Debates, Perspectiva, 1970. Disponível em: <https://www.academia.edu/7025649/Tzvetan_Todorov_-_As_Estruturas_Narrativas_pdf_rev> Acesso em: 20 de abril de 2016.

VALENTE, José Armando (org). In: **Formação de educadores para o uso da informática na escola**. Campinas, SP: Unicamp / Nied, 2003. P. 21 a 38.

VALENTE. J. A. **Informática na educação: instrucionismo x construcionismo**. 1991. Disponível em: <<http://www.divertire.com.br/educacional/artigos/7.htm>>. Acesso em jun. de 2016.

VALENTE, J. A. **VISÃO ANALÍTICA DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO NO BRASIL: questão da formação do professor**. Revista Brasileira de Informática na Educação. RS: Sociedade Brasileira de Computação, no 1, set. de 1997.

VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **NARRATIVAS DIGITAIS E O ESTUDO DE CONTEXTOS DE APRENDIZAGEM.** Disponível em:

<<http://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/10>>.

Acesso em: 10 jun. 2016.