

## **DIGITAL STORYTELLING NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: APRIMORANDO COMPETÊNCIAS DIGITAIS**

Monalisa Pivetta da Silva<sup>1</sup>

### **INTRODUÇÃO**

O presente resumo apresenta o recorte de uma tese<sup>2</sup> de doutorado defendida em 2022 no Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina e pertencente à linha de pesquisa “Educação Comunicação e Tecnologias”<sup>3</sup>. O objetivo da tese foi analisar o desenvolvimento de competências digitais docentes a partir de um curso de formação continuada ofertado para professores da educação básica em Florianópolis.

A presença e a disseminação das tecnologias digitais e dos recursos tecnológicos na cultura têm possibilitado novas formas de expressão e comunicação. Entre elas, pode-se citar as narrativas, que com a expansão da cibercultura passaram a ser produzidas digitalmente, incorporando diversas linguagens.

O termo em inglês Digital Storytelling significa, em tradução livre, o ato de contar histórias usando tecnologias e recursos digitais. É uma técnica narrativa com grande potencial educativo, uma vez que adota uma fórmula criativa, que integra informação multiformato para comunicar ideias, utilizando apoio tecnológico (DEL MORAL; VILLALUSTRE; NEIRA, 2016).

As autoras consideram o Digital Storytelling uma estratégia didática que pode desenvolver várias habilidades, já que promove a utilização de recursos digitais necessários para a comunicação na era digital com a capacidade de se expressar artisticamente (DEL MORAL; VILLALUSTRE; NEIRA, 2016). Nessa concepção é visto como uma prática de educação que visa a cidadania ativa e participativa (RANIERI; BRUNI, 2018) e no contexto educativo tem o potencial de tornar um processo de construção coletivo e compartilhado para criar comunidades e fortalecer vínculos.

---

<sup>1</sup> Doutora em Educação pela Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, [monalisa.pivettadasilva@gmail.com](mailto:monalisa.pivettadasilva@gmail.com)

<sup>2</sup> SILVA, Monalisa Pivetta da. Competências digitais docentes e storytelling: implicações para a formação continuada. 2022. (283 p. Tese (Doutorado) - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação, Doutorado em Educação, Florianópolis, 2022. Disponível em: <http://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/0000ab/0000ab2a.pdf>. Acesso em: 25 ago. 2023.

<sup>3</sup> O Grupo de Pesquisa Educação e Cibercultura é vinculado ao Centro de Ciências Humanas e Educação (FAED) da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc).

A temática do digital storytelling foi abordada no curso de formação continuada proposto para professores em uma ação de extensão<sup>4</sup> que foi ofertado em duas edições. Neste resumo, iremos discutir a segunda edição intitulada “Digital Storytelling na escola: narrativas em tempos de pandemia” foi ofertada entre maio e agosto de 2021. O curso contou com uma carga horária de 100 horas incluindo cinco encontros online síncronos.

O curso de formação em Digital Storytelling foi construído com base nos padrões internacionais de competências digitais como o DigComp (FERRARI, 2012) e DigCompEdu (LUCAS; MOREIRA, 2018). Além disso, também está alinhado com as diretrizes nacionais, como a BNCC (2018) e a BNC Formação (2020)<sup>5</sup>, que abordam o conhecimento e emprego de variados recursos e linguagens digitais nas práticas pedagógicas e o apoio ao uso seguro, responsável e ético das tecnologias digitais no aprendizado e no ensino.

A proposta de incluir o Digital Storytelling em um curso de formação continuada para professores abordou reflexões e atividades relacionadas a conteúdos digitais, compreensão dos elementos que compõem uma imagem e a linguagem audiovisual, análise e compreensão crítica da informação, escrita e estruturação de roteiros, produção de narrativas digitais, bem como a gestão de projetos voltados para a aplicação em práticas docentes.

O curso foi estruturado em 5 unidades temáticas: "Introdução ao curso e ao Digital Storytelling," "Gramática das imagens e gramática do audiovisual," "Escrevendo as narrativas," "O Digital Storytelling na escola," e "Experimentando o Digital Storytelling." Cada unidade compreendia atividades progressivas que envolviam a apresentação dos conceitos e elementos de uma narrativa, a construção de uma história, a elaboração da escrita e do roteiro, a exploração da gramática visual e audiovisual, experimentação, produção de conteúdos multimídia e, por fim, a produção do Digital Storytelling. Durante o curso, também foram abordados temas como produção e edição de imagens, direitos autorais, questões relacionadas ao uso seguro e responsável das informações e dados, análise e interpretação de elementos de conteúdos midiáticos, elaboração de roteiros, storyboard e compreensão dos aspectos éticos e legais de produção midiática.

---

<sup>4</sup> Programa de Extensão “*Digital Storytelling: competências digitais docentes e cidadania em ação*” vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UDESC) e ao grupo de pesquisa Educação e Cibercultura (Educaciber), resultante de uma parceria com a Università degli Study di Firenze

<sup>5</sup> Res. CNE/CP n. 1, de 27 de outubro de 2020

## DIGITAL STORYTELLING COMO RECURSO DE APOIO NO ENSINO REMOTO

Três meses após a finalização da primeira edição do curso, em razão da pandemia da Covid-19 foram implementadas medidas de saúde pública para contenção da disseminação do coronavírus, como a suspensão das aulas presenciais e a adoção de aulas remotas em caráter emergencial. Esse acontecimento acelerou muitos processos que já vinham ocorrendo na sociedade, principalmente com relação ao uso intensivo de dispositivos de tecnologia digital e redes como forma de mitigação dos problemas.

No período do ensino remoto, os professores tiveram de adaptar suas aulas com apoio das tecnologias digitais. Assim, o contexto educacional, que já enfrentava dificuldades com as transformações sociais, teve novos desafios nesse período. A partir desse contexto que a segunda edição do curso “Digital Storytelling na escola: narrativas em tempos de pandemia” foi estruturada para atender às necessidades mais urgentes desses professores e às demandas do trabalho no ensino remoto.

O curso foi planejado com objetivo de viabilizar o uso de plataformas, recursos e linguagens para significarem as experiências e desafios vivenciados ao longo da pandemia por meio das narrativas digitais, bem como apoiar o desenvolvimento das competências digitais dos participantes. Assim, a partir da primeira edição, os materiais de estudo foram revisados, atualizados e reorganizados conforme o cenário da pandemia. Os encontros *online* ocorreram a cada 15 dias pela plataforma Teams, em que os participantes eram convidados a testar um recurso ou tecnologia digital e interagir com os colegas sobre experiências pedagógicas, ideias de atividades e projetos para realizar com os estudantes.

Nesses encontros foram apresentados recursos, plataformas, *softwares* ou aplicativos para que os professores pudessem conhecer, experimentar e utilizar em suas práticas, tanto para a gestão das aulas, quanto para a criação de conteúdos ou proposta de recurso que pudesse promover interação e colaboração com ou entre os estudantes.

No primeiro encontro online, os participantes exploraram as funcionalidades da plataforma Canva<sup>6</sup> e discutiram sobre as possibilidades de práticas em sala de aula. No segundo encontro, exploraram elementos da narração, gravação, edição de som, trilhas, efeitos sonoros e aplicativos com a produção de um *podcast*<sup>7</sup>. Para isso, foi preciso conhecer plataformas para

---

<sup>6</sup> Editor gráfico *on-line* e gratuito que possibilita a criação e edição de diversas artes.

<sup>7</sup> Formato de mídia parecido com programa de rádio.

gravação e edição de som (*Anchor*<sup>8</sup> e *Audacity*<sup>9</sup>). No terceiro encontro, trabalhou-se a produção de narrativas colaborativas, pensando na possibilidade de utilizá-las em sala de aula ou no ensino remoto, por meio de uma plataforma interativa (*Jamboard*<sup>10</sup>). No quarto encontro, os participantes aprenderam sobre ferramentas e recursos para criação e edição de vídeo (*Adobe Spark*<sup>11</sup>), esse encontro objetivou permitir que os professores dominassem as habilidades técnicas básicas de produção de vídeo além de interagir sobre as produções e possibilidades em suas práticas pedagógicas. No último encontro *online*, as produções foram socializadas, e houve um diálogo sobre o processo de construção das narrativas e a experiência do curso.

## RESULTADOS E IMPLICAÇÕES PARA FUTURAS ABORDAGENS DE FORMAÇÃO EM COMPETÊNCIAS DIGITAIS

O cenário de formação possibilitou a constituição de um ambiente que favoreceu aprendizagem baseada em modelos participativos e colaborativos, potencializando a comunicação e interação entre os pares.

Entendendo que o objetivo principal do ato formativo é a ampliação do conhecimento, emancipação e autonomia para fazer as leituras da realidade, é necessário observar os desafios existentes para pensar em alternativas que dialoguem com a contemporaneidade. O curso de formação continuada foi proposto como programa de formação institucional, intencional, coerente, com uma programação planejada, organizada, avaliada e posteriormente repensada a partir do olhar dos professores. Nas duas edições procurou-se atender às necessidades e anseios dos professores, formando o professor com autonomia profissional e reflexiva sobre sua prática (IMBERNÓN, 2001).

Os momentos de interação síncronos foram relevantes na formação continuada, atuando como um espaço para os professores debaterem e trocarem informações com seus pares a respeito dos desafios que suas práticas apresentam. Nesse processo foram realizadas mediações pedagógicas, e durante essas trocas os professores tiveram a oportunidade de conhecer experiências relacionadas com a utilização das tecnologias digitais no ensino e ainda de refletir e desenvolver os seus próprios critérios em torno desse tema.

---

<sup>8</sup> Plataforma gratuita para criação de *podcasts*, contendo ferramentas que permitem gravar e editar áudio, organizar e publicar os episódios de *podcast*.

<sup>9</sup> *Software* livre de edição digital de áudio.

<sup>10</sup> “Tela inteligente”, ou quadro branco interativo e colaborativo, desenvolvido pelo Google.

<sup>11</sup> Plataforma que permite criar imagens, layouts e vídeos, com som e animações simples.

Foram ampliadas as abordagens relacionadas ao envolvimento profissional, de prática e reflexão coletiva, em que os participantes puderam identificar, avaliar e selecionar recursos digitais para a aprendizagem e o ensino de acordo com o objetivo e contexto e abordagem pedagógica. Proporcionou-se experimentação e inovação por meio de uma proposta com atividades interativas e relacionadas às práticas do fazer docente. Além disso, foram realizadas atividades que incentivaram a reflexão sobre os conteúdos de mídia, com atividades de análises, importante para desenvolver o pensamento crítico e atividades de produção, desenvolvendo a criatividade nos participantes.

Para além do domínio técnico e instrumental do uso das tecnologias digitais, identificaram-se aspectos importantes da prática docente, articulando saberes pedagógicos e conhecimentos que podem favorecer a aprendizagem para inovar as metodologias de ensino e criar ambientes e aprendizagens com modelos colaborativos, participativos e interativos.

Mediante o desenvolvimento das atividades propostas, os professores trabalharam de forma colaborativa, ao buscar e compartilhar informações, contrastar opiniões, integrar os conhecimentos adquiridos e criar conteúdos originais por meio de diferentes recursos. Eles também precisaram resolver os problemas que surgiram no desenvolvimento das atividades e foram encorajados e estimulados a refletir sobre suas práticas. Dessa forma, as atividades abrangeram as áreas das competências digitais que permitiram pesquisar informações, criar conteúdos digitais, comunicar, expressar, compartilhar ideias e resolver problemas com ética e segurança, com vistas à incorporação em suas práticas docentes.

O curso de formação produziu resultados significativos, tanto em termos de satisfação e eficácia do curso quanto de aquisição de competências digitais. Assim, destaca-se a contribuição do curso de formação continuada em Digital Storytelling devido às múltiplas linguagens e tarefas que ofereceu, juntamente com os recursos tecnológicos abordados.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC): educação é a base**. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc>. Acesso em: 12 ago. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum para a Formação Inicial de Professores da Educação Básica**. Brasília, 2020.

DEL MORAL, M. E.; VILLALUSTRE, L.; NEIRA, M. D. R. Relatos digitales: activando las competencias comunicativa, narrativa y digital en la formación inicial del profesorado.

**Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura**, Espanha, v. 15, p. 22-41, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259145814002>. Acesso em: 24 mai. 2022.

FERRARI, A. **Digital competence in practice: an analysis of frameworks.** Luxemburgo: Publications Office of the European Union, 2012.

IMBERNÓN, F. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza.** Porto Alegre: Artmed, 2001.

LUCAS, M.; MOREIRA, A. **DigCompEdu: quadro europeu de competência digital para educadores.** Aveiro: UA, 2018. Disponível em: <https://ria.ua.pt/handle/10773/24983>. Acesso em: 13 jul. 2019

RANIERI, M.; BRUNI, I. Promoting Digital and Media Competences of pre- and in-Service Teachers. Research Findings of a Project from six European Countries. **Journal of e-Learning and Knowledge Society**, Reino Unido, v.14, n. 2, p. 111-125, 2018.

RODRIGUES, A. Narrativas digitais e experiência: exploração de conceitos e implicações para a educação em uma perspectiva humanista. **E-curriculum**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 692-714, abr./jun. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.23925/1809-3876.2020v18i2p692-714>. Acesso em: 25 mai. 2022.