

NARRATIVAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DAS PRODUÇÕES ACADÊMICAS EM LÍNGUA PORTUGUESA

Lívia Mariana Costa¹

João Batista Bottentuit Junior²

Resumo

Neste artigo apresenta-se uma revisão sistemática da literatura sobre as produções acadêmicas sobre a temática das narrativas digitais na educação. Neste sentido, foram analisadas 20 produções que se encontravam disponíveis online em bases de dados acadêmicas e que apresentavam estudos empíricos com alunos e professores em escolas, universidades e centros de formação profissional. Os resultados mostram ainda um número incipiente de trabalhos disponíveis em língua portuguesa, no entanto, os alunos que participaram das diversas experiências mostram-se motivados e a aprendizagem tornou-se mais significativa ao utilizar esta metodologia.

Palavras-Chaves: Narrativas Digitais, Revisão Sistemática, Tecnologias de Informação e Comunicação

Introdução

O conceito de narrativa é complexo e apresenta diversas faces, uma vez que não é de domínio exclusivo da literatura, pois acompanha todo o processo de desenvolvimento humano possibilitando a assimilação, propagação, legitimação e manutenção das criações culturais (JESUS, 2010). A autora fundamenta a sua análise acerca das narrativas nos estudos de Bruner (1990) quando o autor afirma que narrar histórias é uma tendência natural do ser humano, sendo uma forma considerável de estabilidade cultural e uma relevante ferramenta de aprendizagem.

¹ Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Maranhão (2005) e especialização em Psicopedagogia pela Faculdade Integrada Jacarepaguá (2012). Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade - Mestrado Interdisciplinar da Universidade Federal do Maranhão.

² Doutor em Ciências da Educação com área de especialização em Tecnologia Educativa pela Universidade do Minho (2011). Professor Adjunto III da Universidade Federal do Maranhão, atuando no Departamento de Educação II, é também Professor Permanente dos Programas de Pós-graduação em Cultura e Sociedade e Gestão de Ensino da Educação Básica

Sendo assim, ao contar a história o narrador apresenta seu olhar sobre a mesma, mas a narrativa também é influenciada pelo ouvinte que agrega o que recebeu ao seu capital cultural, proporcionando a construção de uma comunicação direta entre narrador e ouvinte a cada nova contação, ainda que seja da mesma história.

Nesse contexto, Moraes (2012, p.17 citado por Weber 2014, p. 343) conclui que “ao recontar uma mesma história, ainda que o narrador e os ouvintes sejam os mesmos, as suas experiências de vida e reações diante dela serão outras”. Parafraseando Heráclito: “não se conta uma mesma história duas vezes”. Ao modificarmos narrador e/ou ouvinte, ou mesmo o momento da contação, a história será outra.

Com o uso das novas mídias as narrativas foram ampliadas, mesclando características de narrativas orais e escritas e contando também com a “autoria” dos alunos/ouvintes que podem participar também da elaboração das histórias ou mesmo determinar como elas serão finalizadas.

As histórias apresentadas em hipermídia mesclam características das narrativas orais e das escritas. Os contos orais, por exemplo, ora apresentam estrutura com “começo meio e fim”, ora se dão de maneira circular ou em espiral. E o principal na tradição oral não é a sequência, mas sim a construção interativa assemelhando-se em alguns aspectos com os hipertextos (WEBER, 2014, p. 346).

Sendo assim, é natural que diante de tantas inovações tecnológicas ao acesso de grande parte da população, inclusive do público infantil, a forma de narrar histórias também seja modificada exigindo maior interatividade, autoria, troca de conhecimentos e ludicidade. Segundo Hunt (2010, p. 275-282 citado por Weber, 2014, p. 346): “as mídias eletrônicas não estão alterando apenas o modo como contamos as histórias: estão alterando a própria natureza da história. (...) O leitor está produzindo e afirmando o próprio significado nas narrativas”. Desta forma, as novas mídias também podem contribuir para a formação do leitor, uma vez que apenas um indivíduo letrado e não apenas alfabetizado é capaz de relacionar textos de diversas linguagens, configurando um “leitor de mundo”, como afirma Paulo Freire, ou seja, um sujeito capaz de interpretar símbolos, letras, palavras, etc. e utilizá-los em seu meio social.

Neste artigo o problema a ser elucidado diz respeito a quantitativo de estudos e resultados das pesquisas sobre narrativas digitais em língua portuguesa, portanto

questiona-se Qual o quantitativo de estudos? E quais os resultados mais expressivos sobre os trabalhos publicados no âmbito das narrativas digitais.

Para resolução do problema proposto a revisão sistemática da literatura será a técnica a ser empregada, pois acredita-se que desta maneira é possível ter uma visão não apenas conceitual, mas também analítica.

O que são narrativas digitais?

A pesquisa acerca do tema, chama logo a atenção para o número de estudos realizados no âmbito internacional, a maioria deles utiliza o termo *digital storytelling* para nomear a metodologia de ensino e aprendizagem que narra histórias através de diversas ferramentas digitais, promovendo assim, práticas educativas mais dinâmicas, criativas e atrativas, motivando os alunos a produzirem as suas próprias histórias. Autores como Ohler (2008) e Robin (2007; 2008) têm se dedicado a estudar essa inovadora forma de narrar histórias, mostrando a eficiência da utilização das mesmas na práxis educativa, bem como desenvolvido um repositório de narrativas com várias temáticas. O site *Educational use of digital storytelling* (<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>) é um exemplo de repositório de narrativas digitais interessante para os profissionais da área de educação que pretendem um aprofundamento no tema, pois podemos encontrar também sugestões de atividades e recursos, além de artigos e estudos, isto é, o arcabouço teórico que fundamenta a utilização desta metodologia em sala de aula.

Segundo Alves e Coutinho (2012), a *digital storytelling* teve origem nos Estados Unidos através dos trabalhos de Dana Atchley, Nina Mullen e Joseph Lambert, este último foi cofundador do CDS (*Center for Digital Storytelling*), instituição sem fins lucrativos que tem por objetivo apoiar pessoas que desejam compartilhar histórias digitais, através do desenvolvimento de alguns programas. Os três estudiosos inicialmente trabalharam com histórias narradas em primeira pessoa repletas de músicas e imagens, tornando-as bastante criativas e marcantes.

A utilização de narrativas digitais fez ressurgir o hábito de contar histórias em sala de aula, só que agora utilizando também recursos tecnológicos para torná-las mais atrativas e atualizadas ao contexto dos discentes. Entretanto, podemos afirmar que esta metodologia de contar histórias é bastante recente, pois somente com o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação é que surgiu este tipo de narrativa. Com o maior avanço das TIC, as narrativas digitais têm progredido também.

No âmbito educacional brasileiro, os estudos sobre o tema são recentes e pouco explorados nas escolas, apresentando também diversos termos para designar a referida metodologia, tais como: narrativa digital, narrativa multimídia, narrativa transmídia ou transmidiática e narrativa multimodal. Esses termos também são explorados por diversas áreas de conhecimento tornando relevante estabelecermos definições para cada um deles. Desta forma, iniciamos com o conceito de narrativa digital, onde várias pesquisas atestam quanto à multiplicidade de conceitos acerca do tema, todavia, todas elas comungam em um ponto: a união entre a narração de histórias e os recursos tecnológicos. Outro ponto citado por alguns autores como Robin (2008) é formação de histórias envolventes e personalizadas, onde são combinadas de diversas maneiras os recursos tecnológicos, possibilitando também a construção de histórias por parte dos alunos.

Construir estórias é sem dúvida uma experiência que poderá levar os alunos a realizarem aprendizagens mais significativas, já que, para a construção das estórias eles precisam trabalhar com a pesquisa, com a análise, a síntese das ideias, desenvolver a capacidade de colaborar com os colegas, a criatividade, a oralidade (quando os mesmos precisam emprestar suas vozes para os personagens), a inteligência espacial, e ainda por cima eles aprendem a trabalhar com as ferramentas tecnológicas que podem ser úteis também em outros contextos e disciplinas curriculares. (BOTTENTUIT JUNIOR, LISBOA e COUTINHO 2012, p.194).

Gallo e Coelho (2010) ainda destacam a relevância das narrativas digitais o estímulo das competências e habilidades socioculturais dos alunos, uma vez que as narrativas são construídas num processo pautado no diálogo e na coletividade, priorizando a interação entre os indivíduos e não apenas um aparelho englobe várias mídias. Com relação ao conceito de narrativa transmídia, termo bastante utilizado nas áreas da comunicação, cinema e jornalismo. Gosciola (2011) para definir narrativa transmídia, cita como exemplos o filme Matrix e os Jogos de Realidades Alternadas,

uma vez que para ele esse tipo de narrativa constrói um universo ficcional em torno da obra através de diferentes mídias, onde elementos como: história, audiência, plataformas, modelo de execução e negócio são fundamentais para aumentar a experiência do usuário com o conteúdo ficcional exposto. Sendo assim, no caso dos Jogos de Realidades Alternadas o mundo concreto e o virtual se relacionam, através de narrativas reais e ficcionais interativas na web.

No contexto das pesquisas na área de educação, Lopes (2010) utiliza o termo narrativa multimodal que se apresenta como um instrumento de coleta de dados que consegue captar ao mesmo tempo o contexto da aula, a intencionalidade docente, o comportamento de professores e alunos, a atividade proposta e o que foi realizado pelos alunos. Para o autor a narrativa multimodal é uma narração dos eventos e é chamada multimodal, pois o processo de ensino e aprendizagem e o próprio conhecimento científico demandam diversas modalidades, linguagens, organização do tempo e do espaço, recursos e mídias. Já autores como Bottentuit Junior, Lisbôa e Coutinho (2012) afirmam que com o surgimento de algumas ferramentas da *web 2.0*, tais como: o *flash*, o *movie maker*, o *photostory*, o *web blog*, *softwares* de apresentação digital e etc., é possível construir narrativas em formato multimídia com sons, imagens, animações, gráficos e vários outros recursos.

Paiva (2010) é outra autora que também utiliza o termo narrativo multimídia. Ela afirma que as narrativas multimídia ao usufruírem de diversos recursos de imagens, sons, textos, etc., promovem subjetividades aos alunos, ampliando a produção de sentido que é feita da história. Diante do que foi exposto, utilizaremos o termo “narrativas digitais”, pois acreditamos que o mesmo é o que mais se adequa ao foco desta pesquisa, pois analisaremos propostas de trabalho em sala de aula com narrativas que priorizem pela interação entre os indivíduos, onde o enfoque não será a tecnologia, pois a mesma é apenas uma ferramenta que possibilita a criação de histórias mais envolventes e criativas, ponto destacado pelos autores Hastings (2009) e Ohler (2008) que atestam a possibilidade de uma produção colaborativa.

É importante salientarmos que o uso de narrativas digitais em sala de aula não se configura apenas em professores utilizando as ferramentas da *web 2.0* para narrar

histórias, mas sim a estimulação dos alunos a construírem suas próprias narrativas digitais. Robin (2006) divide as narrativas digitais em três grandes categorias:

- Narrativas pessoais: são aquelas em que o enfoque está no relato de situações relevantes da vida de alguém;
- Documentários históricos: tem como objetivo o conhecimento e entendimento do passado e para tanto se baseiam em fatos históricos;
- Histórias informativas: o enfoque está na transmissão de uma mensagem positiva, sendo assim, um tema é trabalhado na história para o alcance do objetivo de instruir os ouvintes.

De acordo com o autor, das três categorias a mais utilizada é a das narrativas pessoais, pois aqueles que utilizam essa prática sem qualquer formação objetivam a documentação de fatos relevantes de suas vidas. As narrativas digitais têm se apresentado como uma importante ferramenta do processo de ensino e aprendizagem, uma vez que possibilitam uma série de benefícios entre os quais podemos destacar a participação ativa do educando, o estímulo a sua criatividade, metodologia para fomentar o processo de letramento, ou seja, uma vasta gama de possíveis objetivos de aprendizagem.

A evolução dos recursos tecnológicos abriu caminho para o uso de diversas ferramentas para a construção de narrativas digitais que podem ser simplesmente apresentadas para os alunos por seus professores ou podem ainda ser construídas pelos alunos sob a orientação de seus professores. Em ambas as atividades serão desenvolvidas uma série de competências e habilidades por parte dos alunos, comprovadas por muitas pesquisas desenvolvidas na área nos âmbitos nacional e internacional. Robin em 2006 elencou, através de seus estudos, os efeitos nos alunos acarretados pelo uso das narrativas digitais tanto pelo professor no início da aula quanto pelos alunos ao construírem suas próprias narrativas. Concluiu que em ambos podemos destacar vários benefícios.

Quando a narrativa é apresentada pelo professor ela proporciona uma maior aproximação do aluno ao conteúdo trabalho, isto é uma contextualização do assunto que passa a ser visto de forma menos abstrata e mais concreta, além de destacar também a

importância do uso das tecnologias em sala de aula, pois esta utilização auxilia na aquisição do conhecimento, tornando-o mais lúdico.

Robin (2008) aponta que a criatividade, o planejamento, Aprimoramento de diferentes áreas do currículo (ciências, história, linguagem, etc.), a organização das ideias, desenvolvimento social, cognitivo e do vocabulário, interpretação dos acontecimentos, motivação, entretenimento e o trabalho em equipe são importantes competências e habilidades desenvolvidas durante esse tipo de atividade. Desta forma, de acordo com Dogan (2013 citado por Pinto 2014) ao construir narrativas digitais os alunos passam a desenvolver competências próprias do século XXI.

As narrativas digitais contribuem para o envolvimento dos alunos com as suas produções e de seus colegas também, uma vez que posteriormente essas histórias serão compartilhadas na escola e em rede *online* também, desenvolvendo o senso crítico dos alunos. Neste sentido a narrativa digital pode ser vista:

como uma “janela” na mente do aprendiz, permitindo entender o nível de conhecimento, do qual ele dispõe sobre os conteúdos, procedimentos, atitudes e sentimentos em relação ao temas trabalhados. A explicitação deste conhecimento permite que o educador possa identificar o nível de conhecimento do aprendiz, as singularidades expressas, suas crenças, concepções, os sentidos éticos e estéticos e, assim, intervir e auxiliá-lo na depuração desses conceitos, no entendimento sobre si mesmo, de modo que os conhecimentos objetivos e narrativos mais sofisticados possam ser construídos. (ALMEIDA e VALENTE, 2014, p. 39).

Tolisan (2009) também enumera uma série de aprendizagens que passam ser desenvolvidas com a produção e utilização das narrativas digitais em sala de aula, onde podemos destacar: a aprendizagem cognitiva, inovação, comunicação, colaboração, pensamento crítico, dentre outros. O autor cita ainda três elementos fundamentais, segundo sua visão, para a construção das histórias digitais, são os chamados 3 C's: Colaborar, Comunicar e Conectar. **Colaborar:** O autor destaca a importância do empenho de todos os participantes para o desenvolvimento da história, onde os alunos desenvolverão as suas capacidades de expor suas visões e ouvir as visões dos demais integrantes do grupo. O trabalho com narrativas digitais estimula a capacidade de colaboração de todos para o sucesso do trabalho. **Comunicar:** Muitos autores defendem que o trabalho com narrativas digitais aprimora a capacidade de comunicação dos alunos para além dos muros da escola e em várias áreas de conhecimento, numa

perspectiva de comunicação interativa, intuitiva e persuasiva. **Conectar**: Trata-se do aspecto emocional da narrativa, isto é, a sua capacidade de conectar-se aos espectadores e “tocar” suas emoções promovendo a sensibilização dos mesmos para diversos assuntos.

Revisão da Literatura

Este tópico apresenta a revisão sistemática da literatura acerca do tema narrativas digitais na educação, onde este é um tipo de pesquisa que possibilita ao investigador um contato com outros trabalhos produzidos na área, bem como o estudo de suas ideias principais. Entretanto, antes de adentrarmos a respeito da revisão sistemática realizada, faz-se necessário um aprofundamento acerca do referencial teórico que fundamenta este tipo de pesquisa.

Ramos, Faria e Faria (2014), embasados em estudos de autores como: Gouch, Thomas e Oliver (2012), apresentam duas maneiras distintas de realização deste tipo de pesquisa. A primeira é a revisão de literatura tradicional que é aquela em que são apresentados resumos de resultados relativos a um tópico de interesse do pesquisador. Não são apresentados os critérios utilizados para a inclusão ou exclusão de determinados estudos. Desta forma, alguns estudos que sejam relevantes para a pesquisa podem não ter sido incluídos por desconhecimento do pesquisador ou mesmo por outros motivos que não são explicitados por ele. Sendo assim, no âmbito das Ciências da Educação foram surgindo questionamentos a respeito desse tipo de revisão sistemática da literatura.

Tais questionamentos são baseados em alguns argumentos, tais como: o aumento do número de produções acadêmicas na área das Ciências da Educação, a era digital que possibilita o acesso mais rápido e fácil a esses trabalhos, a complexidade da seleção dos trabalhos em virtude de dois fatores, a infinidade de recursos tecnológicos de busca e também a identificação daqueles trabalhos que são cientificamente importante e credível para a revisão sistemática da literatura.

Diante disso, os autores, baseados nos estudos da associação europeia *Campbell Collaboration*, destacam que o objetivo de uma revisão sistemática da literatura é

condensar a mais relevante pesquisa disponível a respeito de uma questão específica, utilizando procedimentos transparentes para localizar, avaliar e resumir os resultados obtidos.

Metodologia da Pesquisa

A revisão sistemática da literatura apresentada neste artigo está pautada nos pressupostos teóricos que priorizam a avaliação inexorável, científica e crítica das fontes analisadas e citadas. Para tanto, seguimos as etapas propostas pelos autores Ramos, Faria, e Faria (2014), embasados em estudiosos tais como: Stewart; Oliver (2012), Levin (2011), Harden. Gough (2012) e etc., que são as seguintes:

(i) objetivos; (ii) equações de pesquisa pela definição dos operadores booleanos; (iii) âmbito; (iv) Critérios de inclusão; (v) critérios de exclusão; (vi) critérios de validade metodológica; (vii) resultados; (viii) tratamento de resultados. (RAMOS, FARIA e FARIA, 2014, p.23)

É imprescindível que todas as etapas do processo sejam relatadas e respeitadas, porque segundo os autores, isso assegura a replicabilidade da pesquisa, bem como para atestar a veracidade e rigor científico da mesma. Vejamos no quadro 1 as etapas do estudo realizado:

Quadro 1: Etapas seguidas no processo de Revisão Sistemática da Literatura

1- Objetivos	Identificar estudos que abordem a utilização de narrativas digitais no âmbito educacional;
2- Equações de pesquisa	Expressões como: “Narrativas Digitais”, “Narrativas Transmídia”, “Narrativas Multimídia” e “Narrativas Multimodais” aliadas a “Educação”;
3-Âmbito da pesquisa	Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes;
4- Critérios de inclusão	Artigos publicados em revistas científicas, dissertações de mestrados e teses de doutorado, todos em Língua Portuguesa, realizados entre os anos de 2005 á 2016, empíricos ou teóricos, mas que sejam voltados para o desenvolvimento em sala de aula com enfoque para o estímulo a leitura e escrita em Ciências Humanas;
5- Critérios de exclusão	Artigos fora do âmbito educacional, que não foram publicados em revistas científicas e escritos em língua estrangeira;

	Documentos ou artigos advindos de blogs ou outras ferramentas da web social não publicados em veículos acadêmicos;
6- Critérios de validade metodológica	Verificação dos critérios de inclusão e exclusão;
7- Resultados	Registro de todas as etapas da pesquisa;
8- Tratamento dos dados	Escolher, sintetizar, analisar e descrever criticamente os dados.

De acordo com o quadro acima, a pesquisa foi desenvolvida com o intuito de obter uma aproximação com o tema através da análise de estudos existentes acerca do mesmo no âmbito educacional, disponibilizados em três bases de dados: **Google Acadêmico, Scielo e Periódicos Capes**. A escolha das três bases de dados é justificada pelo objetivo de realização de uma busca aprofundada e abrangente sobre o tema e também pelo fato de que as mesmas possibilitam o acesso aos textos de forma completa, bem como os seus meios de publicação.

Desta forma, o levantamento foi realizado através de busca avançada nas três bases de dados de trabalhos produzidos entre os anos de 2005 a 2016 em língua portuguesa e que abordavam a utilização de narrativas digitais com enfoque para o estímulo a leitura e escrita, no âmbito educacional.

Os descritores utilizados foram os seguintes: “Narrativas Digitais”, “Narrativas Transmídia”, “Narrativas Multimídia” e “Narrativas Multimodais”, ambos em buscas individuais aliados ao descritor “Educação” (Ex. “Narrativas Digitais” “Educação”), uma vez que inicialmente foram encontrados muitos trabalhos sobre esse tipo de narrativa fora do âmbito educacional, ao realizarmos as buscas com a exclusão do descritor “educação”. Por exemplo, na base de dados *google acadêmico*, verificou-se um quantitativo de 678 resultados para o descritor “narrativas digitais”. O quadro 2 abaixo demonstra o levantamento dos trabalhos.

Quadro 1: Bases de Dados, descritores e quantitativo de trabalhos encontrados

Descritores	Base de Dados: Google Acadêmico -Resultados	Base de Dados: Scielo	Base de Dados: Periódicos Capes
“Narrativas Digitais”	434	2	9

Descritores	Base de Dados: Google Acadêmico -Resultados	Base de Dados: Scielo	Base de Dados: Periódicos Capes
“Narrativas Transmídia”	107	0	2
“Narrativas” Multimídia”	89	1	4
“Narrativas Multimodais”	0	0	0

Sabe-se que neste montante de resultados são encontrados além de artigos publicados em revistas acadêmicas, dissertações e teses, também textos de blogs, sites e outros ambientes virtuais.

Após o recenseamento inicial, onde foram verificados os trabalhos, foi realizada uma análise minuciosa a partir dos critérios de inclusão e exclusão e foram selecionados 20 estudos que de fato se enquadravam no enfoque deste estudo e mereciam uma observação mais aprofundada. A partir dos trabalhos excluídos da revisão sistemática, verificou-se que muitos estudos investigam a produção de narrativas digitais com enfoque para o *design* gráfico, isto é, priorizando apenas a questão do uso dos recursos tecnológicos e não a sua inserção no âmbito educacional. Outros estudos também excluídos são voltados para a área de Jornalismo, para a área das Ciências Exatas, como a Matemática, bem como, estudos em que o enfoque não está no estímulo da leitura, escrita e interpretação textual.

Os 20 trabalhos selecionados foram organizados em uma tabela, com as seguintes informações: ordem, título, autor, ano, país, tipo, metodologia, ferramenta utilizada, vantagens, dificuldades e disciplina trabalhada. Após a análise de cada estudo para o preenchimento completo da tabela, foi possível tecer uma série de conclusões acerca da revisão sistemática.

Resultados Obtidos

Os 20 trabalhos que se enquadravam nos critérios de inclusão e exclusão foram publicados entre os anos de 2008 e 2015. Sendo assim, os trabalhos publicados nas bases de dados pesquisadas correspondem a 5% publicados em 2011, 10% em 2008, 15% em 2013, 15% em 2015, 25% em 2014 e a maioria foi publicado no ano de 2012

(30%). No que tange ao tipo de trabalho realizado, 60% dos estudos selecionados são artigos acadêmicos publicados em revistas científicas, 35% são dissertações e apenas 5% de teses, ou seja, apenas uma tese de doutorado.

Com relação à metodologia aplicada na realização dos estudos, há poucas pesquisas bibliográficas com o enfoque investigado e apenas 15% dos trabalhos selecionados. Desta forma, 85% estudos podem ser classificados como trabalhos de verificação empírica, através de pesquisas de campo.

No tocante ao nível no qual os estudos foram realizados, observa-se que grande parte dos estudos selecionados ocorreu no âmbito escolar, ou seja, mais da metade (55%) totalizando 11 trabalhos, conforme exposto na tabela 1:

Nível	Nº de estudos	%
Pós- graduação	4	20%
Superior	4	20%
Escolar	11	55%
Superior/escolar	1	5%
Total	20	100%

Tabela 1: Nível em que os estudos foram realizados

Entre os critérios de inclusão e exclusão estavam à análise de trabalhos realizados apenas em Língua Portuguesa. Entretanto, foram encontrados alguns trabalhos em espanhol condizentes com a busca realizada, mas apenas um que foi traduzido para a Língua Portuguesa e publicado em uma revista acadêmica após a tradução. Foram encontrados alguns trabalhos de origem portuguesa, todavia, alguns estão fora dos critérios estabelecidos, sendo assim, foram selecionados apenas 4 estudos portugueses, ou seja, 20% e a maioria é composta por trabalhos brasileiros, 15 estudos (75%). Entre as ferramentas citadas ao longo dos artigos investigados podemos perceber que o *Power Point* e o *Movie Maker* são as ferramentas mais citadas pelos autores, no entanto, foi possível verificar também experiências de narrativas com o Ambiente

Virtual *Moodle*, *Imovie* e *Photostory*, *Storybird*, *Prezi*, *Flash*, *Wevideo*, *Word* além da Internet e de *softwares* gratuitos.

Quanto às vantagens e desvantagens encontradas nas pesquisas, foi possível equacionar que o uso das narrativas digitais no contexto educacional apresenta como

vantagens:

- Incentivo a leitura, escrita e interpretação;
- Estimulo a imaginação e a criatividade;
- Promoção da atenção dos alunos por sua dinâmica e ludicidade;
- Promoção à autonomia dos alunos;
- Facilidade na assimilação dos conceitos;
- Aumento na compreensão dos conteúdos;
- Promoção do trabalho cooperativo e colaborativo;
- Promoção do engajamento e ajuda mútua dos alunos;
- Aumento no interesse pelos conteúdos;
- Incentivo ao multiletramento dos alunos em especial o digital.

No que concerne às **desvantagens**, em muitos trabalhos foram relatados:

- A falta de infraestrutura para o trabalho tais como: computadores em algumas escolas;
- Baixo letramento digital, ou seja, muitos professores apresentam sérias dificuldades para lidar com recursos tecnológicos, o que torna suas atividades pedagógicas “dependentes de livros e do papel em si”.
- Baixa literacia digital de alguns alunos, apesar de nativos digitais, muitos alunos ainda possuem dificuldades em manusear o computador, especialmente aqueles menos favorecidos com uso de tecnologias;

Entre as áreas mais exploradas, sem dúvida, o destaque está para a Língua Portuguesa, com um trabalho interdisciplinar aliado a literatura e demais áreas do conhecimento das Ciências Humanas. Apesar da maioria dos trabalhos se concentrarem

no uso das narrativas em disciplinas ligadas ao estudo de línguas existem também trabalhos em Geografia, Educação Sexual e algumas disciplinas na pós-graduação. O que nos mostra que esta estratégia didática pode ser aplicada em vários níveis de ensino.

Considerações Finais

Podemos afirmar que ainda existem ainda poucos estudos voltados para o uso das narrativas digitais no âmbito educacional, (em língua portuguesa) sendo assim, muitas possibilidades ainda podem ser exploradas e não foram citadas, tais como:

- A utilização de histórias em quadrinhos para a produção de narrativas digitais, uma vez que, existe um número bastante vasto de repositórios de HQs na internet, bem como, a utilização de outros gêneros textuais.
- A utilização e combinação de estilos de aprendizagem com a produção de narrativas digitais;
- A associação de teorias da aprendizagem com o uso ou produção de narrativas digitais;
- Ou mesmo uma revisão sistemática mais ampla que englobe tanto os estudos em língua portuguesa como os demais idiomas para que possamos verificar as potencialidades perspectivadas por investigadores de países distintos.

Após a revisão sistemática dos artigos recenseados acerca do uso de narrativas digitais em contexto educativo em língua portuguesa foi possível perceber que esta área ainda oferece aos educadores um campo fértil de possibilidades de novas investigações e que apesar dos autores relatarem algumas limitações para a implementação de experiências com esta metodologia, percebe-se que as potencialidades e vantagens no nível do desenvolvimento cognitivo superam as barreiras identificadas.

Agradecimentos

Bolsa de Produtividade em Pesquisa BEPP-00013/16 – Fundação de Amparo à Pesquisa do Maranhão – FAPEMA

Referências

- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Narrativas digitais e o estudo de contextos de aprendizagem. **Revista de Educação a Distância: Em Rede**. vol. 1.n.1.2014.
- ALVES, A. N.; COUTINHO, C. P. **Digital storytelling nas aulas de geografia: um estudo com alunos do 10.º ano**. 2012.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; LISBOA, E.S.; COUTINHO, C. P. **Narrativas Digitais na formação inicial de professores: um estudo com alunos de Licenciatura em Pedagogia**. Revista Teias, vol. 13, n.27. 2012. 2012.
- BRUNER, J. **Acts of Meaning**. Cambridge: Harvard University Press. 1990
- GALLO, P.; COELHO, M. G. P. Aquisição dos letramentos necessários à cultura da convergência: a narrativa transmídia na escola. **Revista Científica das escolas de comunicação e artes e educação**. Ano 1, n. 1, Dez. 2011/Maio 2012, p. 51-62.
- GOSCIOLA, V. Narrativa transmídia: a presença de sistemas de narrativas integradas e complementares na comunicação e na educação. **Revista Quaestio**, Sorocaba, SP, v. 13, n. 2, Nov., p. 117-126. 2011.
- HASTINGS, M. **Digital storytelling: a shareable media in education**. The University of Alabama Computers and Applied Technology Program. Technology Education: A series of casa studies.2009.
- JESUS, A. **Narrativa Digital: uma Abordagem Multimodal na Aprendizagem de Inglês**. Dissertação de Mestrado em Educação, na área de especialização de Tecnologia Educativa. Braga: Universidade do Minho. 2010.
- LOPES, J.B. **Investigação sobre a mediação de professores de Ciências Físicas em sala de aula**. Vila Real: Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro, 2010.
- OHLER, J. **Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity**. Thousand Oaks California: Corwin Press. 2008.
- PAIVA, V. L. M. O. Narrativas multimídia de aprendizagem de língua inglesa. **Revista Signos**, vol.43, 2010, p. 183-203.

- PINTO, M. R. C. **A utilização da narrativa digital no auxílio da aprendizagem das TIC: um estudo de caso com alunos do 7.º ano de escolaridade.** II Ciclo de Estudos em Ensino de Informática. Universidade Católica Portuguesa, Braga.2014.
- RAMOS, A.; FARIA, P. M.; FARIA, A. Revisão sistemática da literatura: contributo para a inovação na investigação em Ciências da Educação. **Revista DiálogoEduc.**, Curitiba, vol. 14, n.41, pp.17-36. 2014.
- ROBIN, B. R. The Educational Uses of Digital Storytelling. In: C. Crawford et al. (Eds.), **Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education 125 International Conference**, 2006 (p. 709-716). Chesapeake, VA: AACE, 2014. Disponível em:< <http://www.editlib.org/p/22129>> Acesso em: 05 de maio de 2016.
- ROBIN, B. R. The Effective Uses of Digital Storytelling as a Teaching and Learning Tool. **Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts**. Vol. 2., Lawrence Erlbaum Associates, New York, NY. 2007.
- ROBIN, B.R. Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21St Century Classroom.**Theory Into Practice** vol.47 3 Jul, 220-228. 2008.
- WEBER, M. **Professores contadores de histórias.** In: FERREIRA, Jacques de Lima (org.). Formação de professores: teoria e prática pedagógica. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

Recebido em outubro 2016

Aprovado em novembro 2016