

Digital Storytelling na formação de professores

Digital Storytelling in Teacher Training

Tania Lucía Maddalena
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
tmaddalena@gmail.com

Edméa Santos
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
edmeabaiana@gmail.com

RESUMO

O presente artigo aborda a *Digital Storytelling* (narração digital de histórias) como proposta pedagógica na formação de professores, tendo como principal objetivo apresentar uma experiência didática de criação de histórias digitais a respeito de leitores com a utilização da plataforma *Storybird*. Partimos do pressuposto de que na cibercultura as práticas de aprendizagem e ensino se manifestam numa multiplicidade de linguagens, propiciando, nesse contexto, o surgimento de novas formas de narrar e contar histórias. Assim, leitura, escrita e narrativa apresentam-se como conceitos chaves na formação de professores, e mediante diversas propostas didáticas refletimos e experimentamos a potência da hipermídia frente às novas práticas de ler, escrever e narrar. A metodologia utilizada na pesquisa foram as bases da pesquisa-formação na cibercultura, prática de pesquisa que promove uma imersão e ação de coautoria no campo, formando e se formando no intercâmbio com os praticantes culturais. O campo da pesquisa foi realizado na turma da disciplina Tecnologias e Educação do curso de Pedagogia na Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, em 2015 e em 2017. O projeto com *Digital Storytelling* foi um processo de autoria que conteve: leitura literária, escrita criativa, letramento digital e o compartilhamento das histórias digitais criadas. A tessitura entre memória, experiência e ficção na criação de narrativas digitais, públicas e compartilhadas em rede deixaram como resultado uma evidencia da potência das micro-ficções de formação para (re)pensar a educação, especificamente as práticas de leitura na contemporaneidade.

Palavras chave: *Digital Storytelling*, formação docente; leitura; escrita; hipermídia.

ABSTRACT

This article deals with Digital Storytelling as a pedagogical proposal in teacher training, with the main objective of presenting a didactic experience of creating digital stories about

readers using the Storybird platform. We start from the assumption that in cyberculture the practices of learning and teaching are manifested in a multiplicity of languages, providing, in this context, the emergence of new ways of narrating and telling stories. Thus, reading, writing and narrative are presented as key concepts in the formation of teachers, and through various didactic proposals we reflect and experience the power of hypermedia in the face of new practices of reading, writing and narrating. The methodology used in the research was the basis of research-training in cyberculture, a research practice that promotes an immersion and co-authoring action in the field, forming in the exchange with cultural practitioners. The field of research was carried out in the group of Technologies and Education of the course of Pedagogy at the University of the State of Rio de Janeiro - UERJ, in 2015 and in 2017. The project with Digital Storytelling was a process of authorship that contained: literary reading, creative writing, digital literacy and the sharing of created digital stories. The tessitura between memory, experience and fiction in the creation of digital, public and shared narratives in network left as a result an evidence of the power of training micro-fiction to (re)think about education, specifically the practices of reading in the contemporary world.

Keywords: Digital Storytelling. Teacher training. Reading. Writing. Hypermedia.

Introdução

A cibercultura, nossa cultura contemporânea, cria novas relações entre a técnica e a vida social. Assim, surgem novos *espaçostempos*,¹ mediados pelas tecnologias digitais em rede, nos quais muitas práticas de aprendizagem e autoria se estruturam e desenvolvem, sempre em formação. Percebemos que as formas de narrar vêm se diversificando. A linguagem hipermediática possibilitou não somente uma nova maneira de contar histórias, mas também de compartilhá-las e difundi-las.

Partimos da ideia de que os seres humanos sempre contaram histórias. Por milhares de anos, elas foram contadas de forma oral, depois por meio de imagens nas paredes de pedra, em seguida pela escrita, e hoje por todo tipo de telas. “Mais que *Homo Sapiens*, somos *Homo Fabulators*”, sustenta o pesquisador de narrativas transmídia Scolari (2014, p.17). Nós, humanos, amamos ouvir, ver e viver bons relatos. As narrativas nos formam e transformam, e este artigo pretende adentrar nas questões que envolvem a contação de histórias na contemporaneidade e como podem potencializar a formação dos futuros professores.

Nossa opção pela ciberpesquisa-formação (SANTOS, 2005, 2014) como método de pesquisa implica um posicionamento político com a prática do professor-pesquisador e os praticantes da pesquisa. Defendemos a ideia de que o professor-pesquisador é,

¹ Esse modo de escrever este e outros termos foram “ensinadosaprendidos” com Alves (2015), como “dentrofora”, “espaçostempos”, “aprenderensinar”, “praticantespensantes” etc. – deve-se à compreensão de que na modernidade a ciência foi criada por dicotomias, sendo imprescindível a superação de tais concepções por entendermos a indissociabilidade dos mesmos.

sobretudo, aquele que aprende enquanto ensina e que ensina enquanto aprende (NÓVOA, 2004). Sendo assim, o pesquisador não somente é o encarregado de constatar o que ocorre, mas um sujeito implicado, que intervém na construção do conhecimento em coautoria, formando a outro e a si próprio no processo de pesquisa. Assim, das nossas práticas pedagógicas na disciplina Tecnologias na Educação, no segundo semestre de 2015 e no primeiro semestre de 2017 do curso de Pedagogia na Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, UERJ, surge nosso campo de pesquisa, no qual trabalhamos com diversas experiências pedagógicas em torno do *Digital Storytelling*.

No presente artigo vamos expor e aprofundar o projeto das “histórias de leitores na contemporaneidade”, histórias criadas na plataforma *Storybird*, que surgiram do trabalho de escrita criativa após a leitura da crônica “As boas intenções” do escritor italiano Ítalo Calvino, e um trabalho teórico sobre a diversidade da prática de ler na contemporaneidade (SANTAELLA, 2013). Como fruto da pesquisa-formação temos produções autorais dos professores em formação, que trazem invenções digitais nas quais memória, ficção e experiência se entrelaçam para narrar histórias de formação em gêneros da hipermídia.

Ler, escrever e narrar no movimento das redes

Segundo Emília Ferreiro, no seu livro *Passado e presente dos verbos ler e escrever* (2012), houve uma época, séculos atrás, na qual ler e escrever eram atividades profissionais e eram ensinadas como um ofício. Os quatro ou cinco sistemas primigênicos da escrita, advindos da China, Suméria, Egito, América Central e, provavelmente, também o Vale do Indo, possuíam “escribas”² que configuravam um grupo de profissionais especializados na arte peculiar da escrita e em cuja formação dedicavam muitos anos. Já os leitores formavam outro grupo diferente e, assim, as funções de ler e escrever estavam tão separadas que os que direcionavam o discurso, como reis e o clero, não eram os mesmos que o escreviam e, muitas vezes, nem os que praticavam a leitura.

Após a invenção da imprensa, durante pelo menos quatro séculos, a cultura do livro e do texto impresso se instaurou soberanamente. A tecnologia de Gutenberg permitiu a circulação de textos e trouxe muitos ganhos culturais como a democratização de meios de produção e a disseminação de ideias (SANTAELLA, 2007, p.286). A imprensa

² Na Antiguidade, os escribas eram os profissionais que tinham a função de escrever textos, registrar dados numéricos, redigir leis, copiar e arquivar informações. Como poucas pessoas dominavam a arte da escrita, tinham grande destaque social. Os escribas também podiam exercer as funções de contador, secretário, copista e arquivista.

transformou a informação em objeto transportável, rompendo com os mistérios do conhecimento reservado a poucos privilegiados e expandindo as possibilidades de leitura.

Embora os livros permitissem a chegada de novos conhecimentos, nenhuma notícia podia circular de maneira rápida, e as novidades demoravam a chegar. Por isso a invenção do jornal só alcançou o auge com o advento do telégrafo e da fotografia, incorporando outros componentes gráficos na diagramação das notícias, com tipografias e imagens, dando outra forma visual ao texto impresso. Lucia Santaella (2007, p.287) sustenta que desde esse início o texto impresso foi se tornando “semioticamente promíscuo, já que seus sentidos só se consubstanciam na mistura e complementaridade com outros processos sógnicos”.

Assim, após muitas revoluções e conquistas, os leitores se multiplicaram, os textos escritos e seus suportes se diversificaram, novos modos de ler e escrever surgiram. Segundo Ferreiro (2012) os verbos “ler” e “escrever” deixaram, então, de ter uma definição imutável, pois não designavam mais (nem designam hoje) atividades homogêneas. Portanto, concordamos com a autora que “ler e escrever são construções sociais; cada época e cada circunstância histórica dão novos sentidos a esses verbos” (FERREIRO, *ibidem*, p.13).

Com a chegada da era digital, muitos foram os que anunciaram a morte do livro impresso. No entanto, podemos ver como diferentes gerações de tecnologias coexistem na atualidade, tecnologias analógicas e digitais, das quais os usuários se apropriaram a partir de seus perfis cognitivos. “A humanidade nunca leu tanto como hoje”, afirma o historiador francês Roger Chartier, trazendo estudos que mostram que os textos no suporte digital estão cada vez mais disseminados e a humanidade está mais alfabetizada.

No seu livro *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, Chartier (1998) afirma que os novos meios de comunicação fortalecem a cultura textual já que há um contingente imensurável de textos nas telas de computadores, *smartphones* e dispositivos móveis e ainda hibridizados com imagens e sons, formando uma nova forma de comunicação e linguagem à qual outros autores vão chamar de hipermídia (LEMONS, 2010; SANTAELLA, 2009, 2010).

Chartier (1998) sustenta que a relação do leitor com um texto dependerá sempre do contexto, de práticas cognitivas do leitor e da forma na qual ele encontra o texto lido. É a partir dos códigos de leitura próprios de cada leitor e das significações produzidas nessa interação que cada um se apropria do texto lido de determinada forma. Assim, seguindo a direção proposta pelo autor, não há maneiras “equivocadas” ou “acertadas” de se realizar uma prática de leitura, mas formas diversificadas de apropriação. Para além do que está

posto, o autor destaca que há que se considerar sempre que não há livro sem leitor, pois o livro, impresso ou digital interativo, ganha vida e “se completa quando encontra um leitor intérprete” (FERREIRO, 2012, p. 23).

A busca por reflexões sobre as práticas de leitura e escrita no suporte digital foi essencial para a compreensão das características do fenômeno da *Storytelling* na cibercultura. Assim, se cada suporte que aparece na história da humanidade exige novas funções cognitivas para os leitores, escritores e narradores, é responsabilidade nossa, como educadores, refletir a respeito e ampliar repertórios sobre as demandas e as práticas culturais atuais.

Hipermídia: a linguagem da internet

O computador pessoal (PC) surge nos anos 80 e se configura como um novo hábitat da escrita. A linguagem verbal foi a primeira a entrar na infraestrutura técnica a partir do hipertexto em *sites* estáticos da *internet*, sendo necessário conhecimento especializado em computação para a sua atualização. Nessa primeira fase da *Web*, chamada *Web 1.0*, as páginas pessoais (*homepages*) eram publicadas por meio de uma programação em códigos, só quem conhecia e tinha acesso à linguagem conseguia pôr conteúdos nas páginas da *internet*. Surge assim o hipertexto, que pode ser entendido como uma inter-relação de vários textos e narrativas, segundo Xavier (2015, p. 77),

Poderíamos dizer que hipertexto é um “grande texto” tal como o prefixo ‘hiper’ sugere. O termo foi cunhado no final dos anos 1960 por Ted Nelson (1992). Na prática, se tomarmos texto como evento comunicativo, hipertexto é um texto dentro de outro e vinculado a outros formando uma rede de eventos de comunicação em que informações e ideias se encontram de alguma forma conectadas entre si.

Muitos autores afirmam que não é um fenômeno exclusivo da era digital, existindo também no livro impresso. Podemos, por exemplo, encontrar hipertextos em diversas obras literárias clássicas³ que deixam ao leitor opções de ler capítulos das histórias seguindo “o próprio caminho”, indo e voltando, e dando à obra a forma que prefere. Embora existam opções variadas, essa manifestação hipertextual encontra algumas limitações no suporte impresso.

³ Ao longo do século XX, muitos autores literários buscaram uma maneira de quebrar a linearidade das histórias. Obras como: “O Jogo da Amarelinha”(1963) de Julio Cortázar ou “O Jardim dos caminhos que se bifurcam” (1941) de Jorge Luis Borges, são exemplos de obras não lineares.

O suporte digital on-line apresenta outras possibilidades para o hipertexto. Ele permite, por meio dos *hyperlinks*, conexão entre dois pontos no espaço digital, que o leitor construa seus próprios caminhos de leitura, pondo um fim à linearidade do texto impresso. “O fim no hipertexto é sempre um novo começo caleidoscópico, no qual podemos, simultaneamente, ler vários textos (janelas mixadas), cortar, colar e criar intertextos” (SILVA; SANTOS, 2009, p.127).

Por que é importante para nós entender a escrita hipertextual? Porque ela, junto com a convergência das mídias, está na base da narração digital de histórias. As características do texto hipermedial permeiam todas as publicações e *sites* que visitamos hoje na *internet*.

Segundo Xavier (2015), as características essenciais do hipertexto conectado à internet são: 1) - a imaterialidade/virtualidade, pois só podemos acessar o hipertexto virtualmente, não podemos folheá-lo página a página, e se for impresso perde totalmente sua potência de hyperlink e já não hospeda mais os outros modos de enunciação. 2)- Ubiquidade, pois uma vez indexado na internet pode ser acessado ao mesmo tempo desde diversos locais. 3)- Convergência das mídias, o hipertexto consegue abarcar e conectar todas as linguagens que integram a internet. 4)- A não linearidade; como já mencionamos são inúmeros os caminhos escolhidos pelo leitor do hipertexto, que não seguem uma linha única. 5)- Intertextualidade infinita é a última característica que se fundamenta na potência do hipertexto para se conectar com outros hipertextos que habitam a internet. Aqui, abre-se um leque de possibilidades, essa intertextualidade é a base para entender a hipermedíia.



Figura 1 - Características do Hipertexto
Fonte: MADDALENA, 2018, p.86

O processo de digitalização das linguagens permitiu a convergências das mídias, pois todas as informações de diversos formatos são transformadas na linguagem binária, composta na sequência de 0 e 1, inteligíveis por todos os processadores digitais. Assim, meios de comunicação analógica como imagens, fotografias, vídeos de fita, áudios em fita, filmes em fita, telefone a cabo, começam a coexistir pelo processo de digitalização e convergem em um mesmo hábitat, o computador. Todo este processo é chamado de convergência das mídias (SANTAELLA, 2010), que não existiria se não fosse pelo processo de digitalização. Com o desenvolvimento da *internet*, hoje coexistem informações que já nascem na linguagem digital. É por isso que, para nós, o computador não é entendido como uma mídia a mais, ele é um objeto semântico entendido como incubadora de mídias.

A junção do hipertexto com a convergência das mídias propiciada pela digitalização é chamada de hipermídia, conhecida também como linguagem da *internet*.



Figura 2 - Hipermídia
Fonte: MADDALENA, 2018, p.87

Além de permitir a mistura de todas as linguagens (textos, imagens, animações, sons, ruídos, vozes, filmes, etc) que se somam e configuram na organização da arquitetura hipertextual (com todas as características que mencionamos), a hipermídia armazena informação em nós e nexos, que vão se modificando à medida que o leitor se coloca em posição de autor. Tudo isso sendo possível em virtude das infinitas opções que o leitor imersivo tem nessas buscas, descobertas e escolhas. Disso advém a grande flexibilidade no ato de ler uma hipermídia, uma leitura sempre em trânsito (SANTAELLA, 2010).

Um celular na mão e uma história na cabeça: narradores em mobilidade

A expansão e o desenvolvimento dos equipamentos móveis permitiram o acesso remoto à informação e à comunicação em praticamente todo lugar. Computadores portáteis, *smartphones* e *tablets* são utilizados para acessar a *internet* e dispor do conhecimento no tempo e espaço que se necessite, o que possibilita novas práticas formativas e criativas nas cidades. O incremento na criação de aplicativos mais variados para dispositivos móveis permite às pessoas permanecerem on-line a maior parte do tempo, circulando pelos espaços e criando novas formas de se relacionar com o conhecimento.



Figura 3 - Biblioteca virtual metrô Buenos Aires
Fonte: Site oficial da Biblioteca Integrar

Novos espaços surgem dessas práticas, chamados de “espaços híbridos”, “espaços intersticiais” (SANTAELLA, 2010, 2013), “territórios informacionais” (LEMONS, 2008). São espaços nos quais convivem o ciberespaço e o ambiente físico que habitamos, dissolvendo-se as fronteiras entre ambos. “Eles são, acima de tudo, espaços móveis, isto é, espaços sociais conectados e definidos pelo uso de interfaces portáteis como os nós da rede” (SANTAELLA, 2010, p.94).

A imagem acima (Figura 3) mostra uma fotografia da Biblioteca Virtual do metrô de Buenos Aires, inaugurada em 2015. Ali, as pessoas têm acesso a um acervo de mais de 200 obras de literatura clássica da Biblioteca Digital,⁴ disponibilizadas pela própria Secretaria de Educação da Cidade de Buenos Aires. Fazendo a leitura do *QR-Code*⁵ no

⁴ Biblioteca Integrar: <http://integrar.bue.edu.ar/biblioteca/>

⁵ O *QR-Code* (sigla do inglês *Quick Response*) é um código bidimensional que pode ser facilmente escaneado utilizando-se a maioria dos telefones celulares equipados com câmera. Esse código é

dispositivo móvel com o decodificador (*scanner*), o usuário é levado para o site da Biblioteca, no qual estão disponíveis os diferentes *e-Books*. Todas as linhas de metrô da cidade possuem wi-fi livre e aberto, o que possibilita a conexão com o dispositivo móvel e estimula as práticas de leitura. Este é só um exemplo ilustrativo dos usos do *QR-Code* e das práticas do leitor ubíquo nos espaços híbridos que encontramos nas cidades.

Segundo Lemos (2008), no começo do século XXI as mídias locativas reforçaram a hibridação do espaço físico com o ciberespaço, trazendo novas implicações para o espaço urbano. Entendendo o urbano como a alma da cidade, a “ciberurbe” é o urbano na cibercultura e está configurada por essas transformações das mídias locativas. “O urbano se atualiza na cidade e a cidade se virtualiza no urbano. Da atualização das cidades emergem processos urbanos virtualizantes sujeitos a novas atualizações” (LEMOS, 2008, p. 211).

Concordamos com Certeau (2012) quando afirma que o espaço é aquele que é habitado por invenções e apropriações cotidianas. Assim, nas cidades contemporâneas presenciemos cada vez mais práticas e expressões que manifestam essas apropriações e usos de mídias locativas que muitas vezes fornecem informação sobre um determinado espaço, resignificando-o.



Figuras 4 e 5 - Street Code
Fonte: Revista Galileu

Encontramos *QR-Codes* nas ruas das cidades, na porta dos museus, nas praças, em diversas instituições que nos levam para sites que proporcionam informação, sites institucionais, redes sociais, etc. Há outras propostas de intervenção mais criativas, como, por exemplo, a do coletivo de arte Los Cabras de São Paulo, chamada street code,⁶ que espalhou adesivos de *QR-Code* para contar a história das ruas da cidade (Figuras 4 e 5). Os

convertido em texto (interativo), um endereço URI, um número de telefone, uma localização georreferenciada, um e-mail, um contato ou um SMS. Possui uma elevada capacidade de armazenamento de dados, permitindo codificar até centenas de vezes mais informação do que o código de barras tradicional. Permite também a codificação de todo tipo de dados, como por exemplo números, alfabeto, símbolos, etc (LIÃO; LEE, 2010).

⁶ Vídeo sobre a intervenção **Street Code** em São Paulo: <https://vimeo.com/70348551>

QR-Codes, em muros e postes, estavam colados com a chamada “*Who the fuck is...?*” somada aos diversos nomes das ruas próximas à Avenida Paulista, como Teodoro Sampaio, Haddock Lobo, Oscar Freire, entre outras. O scan levava para o site da Wikipédia que traz a biografia do personagem importante da história brasileira escolhido para batizar a rua da cidade.

A história das ruas de São Paulo em *QR-Code*, como tantas outras experiências de intervenção dos próprios cidadãos, demonstra como estamos constantemente ressignificando o espaço físico com os usos das tecnologias digitais em rede. Refletindo sobre essas experiências, compartilhamos com Lemos (2013, p. 178) que

Diferente do que foi dito no início do desenvolvimento da internet (já então erroneamente), de que as redes telemáticas e as novas tecnologias de comunicação seriam “desterritorializantes” e criariam um “espaço-Matrix” fora do mundo real (ou seja, o lugar perderia importância e sentido), as novas mídias digitais, com ênfase na geolocalização, na “atenção” ao contexto e na comunicação imediata entre objetos em proximidade, então proporcionando o consumo, a produção e a distribuição de informação acoplada a uma dimensão “hiperlocal”, permitindo e ampliando velhos e novos usos do lugar, possibilitando a emergência de dinâmicas particulares e a criação de significados sobre os lugares. (LEMOS, 2013 p.178)

Nessa linha de ampliação do lugar para um “hiperlocal”, a utilização de mapas e aplicativos para desenvolver *Storytelling* surge como uma tendência dos últimos anos. Experiências similares às das *QR-Code* nas ruas de São Paulo, mas que avançam um pouco mais e envolvem as autorias dos *praticantespensantes* que circulam pelas cidades. Um exemplo do que estamos falando é o aplicativo *Historypin*,⁷ associado ao *Google Maps* e *Google Street View*, que permite a incorporação de fotografias e histórias vinculadas aos locais, como se fossem pins, no local exato que a fotografia foi tirada e a história aconteceu. As pessoas podem criar álbuns e coleções de imagens, narrando suas histórias. Ao entrar no mapa de uma determinada cidade, todas as imagens e narrativas aparecem conectando a comunidade com a história local.

Blogs, redes sociais e plataformas de *Storytelling*

Com o advento dos softwares sociais, redes sociais e interfaces sociais, se inaugura a chamada Web 2.0, interfaces colaborativas livres e abertas (*software* de acesso livre e

⁷ Site do aplicativo Historypin: <<http://www.hisorypin.org>>.

gratuito) surgem para propiciar a criação, atualização e disponibilização de mensagens em tempo real (*online*) de forma simples e interativa. Essas mudanças provocaram o surgimento de novas práticas em relação à criação de textos na internet. Textos que evoluíram mais ainda quando a utilização do hipertexto se somou à convergência das mídias. Assim,

É notório que o conceito de texto vem passando por transformações profundas desde que as tecnologias digitais entraram em uso. A integração do texto, das imagens dos mais diversos tipos, fixas e em movimento, e do som, música e ruído, em uma nova linguagem híbrida, mestiça, complexa, que é chamada de “hipermídia”, trouxe mudanças para o modo como entendíamos não só o texto, mas também a imagem e o som (SANTAELLA, 2007, p.286).

Os *Blogs* foram, após as wikis, as interfaces da web 2.0 a possibilitar a criação, edição, publicação e o compartilhamento de textos por parte do usuário de maneira simples. Emergiram como uma interface virtual destinada ao registro diário de acontecimentos no ciberespaço (diário *online*), facilitando práticas como o diário íntimo, e depois foi evoluindo para outras práticas comunicacionais como, por exemplo, o jornalismo *online*, sites pessoais, institucionais, diários de pesquisa, muitos dos quais, com a incorporação das imagens, evoluíram para os *fotologs*.

Após a evolução da interface Blog na incorporação de vídeos, fotos, músicas, links, os usuários podem contar histórias hipertextuais e construí-las com uma variedade de possibilidades da escrita hipertextual na linguagem da hipermídia.

Embora muitos autores achem que a blogosfera sofreu uma grande queda após o surgimento das redes sociais, os portais que promovem a criação de blogs como *Blogger*⁸ e *Wordpress*⁹ não deixam de se reinventar e estão alinhados às últimas tendências.

Além dos Blogs, existem novas plataformas e redes sociais que promovem a troca de histórias. Por exemplo, *Wattpad*¹⁰ é uma rede social para leitores e escritores e se baseia no compartilhamento de histórias de todo tipo. As narrativas são escritas em formato de livro digital e podem ser lidas e comentadas por todos os usuários que formam parte da comunidade de leitores e escritores. Criada no ano 2006, é considerada hoje a rede social mais utilizada por escritores adolescentes.

Escritores famosos e anônimos são os usuários que compartilham suas histórias de terror, drama, mistério, romance, entre vários outros gêneros. À medida que são criados

⁸ Blogger: <https://www.blogger.com/>

⁹ Wordpress: <https://es.wordpress.com/>

¹⁰ Wattpad: <https://www.wattpad.com>

os capítulos da história e são publicados, os leitores podem dar opiniões, comentar e acompanhar a história enquanto ela está sendo escrita. Isso trouxe uma forma diferente de acesso às histórias, grandes editoras criaram seus usuários em *Wattpad* para de alguma maneira “testar” novos livros e saber as opiniões dos leitores, e também para captar novos talentos de jovens escritores que divulgam suas criações literárias na rede social. Mas além do interesse mercadológico que a rede social possa gerar, o mais interessante é a troca de autorias inéditas entre pessoas que amam ler e escrever. A língua mais utilizada é o inglês, mas o aplicativo está disponível para mais de 30 línguas.

Na mesma lógica da rede social para escritores *Wattpad*, se insere a *Storybird*,¹¹ (Figura 6) que é uma plataforma de edição da web 2.0 a qual permite criar histórias e contos *online* e compartilhá-los nas redes sociais. Integra ilustrações e diversas artes de ilustradores independentes que podem ser utilizadas para compor as histórias que serão criadas, e é conhecida como “*Artful Storytelling*” (narração artística) pelo grande potencial visual contido no seu acervo e que é disponibilizado para realizar as diversas narrativas em formato de livro *online*.



Figura 6 - Storybird
Fonte: <https://storybird.com/>

O produto final pode ser um livro curto de imagens, um livro longo de vários capítulos ou um livro de poesia. A edição é simples e permite também a edição colaborativa entre vários usuários, ótima opção para experimentar a escrita colaborativa de histórias. Após a edição, as histórias criadas com *Storybird* podem ser compartilhadas

¹¹ Storybird: <https://storybird.com/>

em diversas redes sociais. Plataformas como essas, que permitem a edição e o compartilhamento de histórias fomentando as hiperescritas, surgem na web 2.0 e são potencializadas com o desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis. Escolhemos *Storybird* como plataforma para desenvolver o projeto de *Digital Storytelling* na nossa turma. Pesquisar e entender o funcionamento desses portais e aplicativos foi de grande importância para inspirar-nos e criar atos de currículo na nossa disciplina Tecnologias e Educação e na prática de pesquisa-formação.

Método: a pesquisa-formação na cibercultura

Na segunda metade do século XX, despertou-se o interesse de conciliar pesquisa com experiências de formação. Nessa época, surge no campo educativo uma série de métodos de pesquisa que incentivam a intervenção direta no campo de pesquisa, uma intervenção pensada e articulada com os próprios sujeitos pesquisados, a partir da qual se esperam transformações fecundas, como frutos dessa prática de intervenção.

A pesquisa-ação (THIOLLENT, 1987, 1998; BARBIER, 2004), a pesquisa colaborativa (IBIAPINA, 2008; GARRIDO; PIMENTA; MOURA, 2000; MOURA; FERREIRA, 2008; MARIN, 2000), a pesquisa participante ou participativa (FALS BORDA, 1978, 1981, 1990; FREIRE, 1968, 1978, 1981, 1990; BRANDÃO, 1990; BOTERF, 1990; GAJARDO, 1990; EZPELETA, 1989), a pesquisa coletiva (ALVARADO PRADA, 1997, 2005, 2006), entre outras. (LONGAREZI; SILVA, 2013, p. 216-217)

São métodos que dão valor ao potencial que a pesquisa na área educativa pode assumir, enfatizando um olhar amplo e comprometido com os sujeitos da pesquisa, não reduzidos simplesmente a um “objeto” estudado. É interessante destacar que existem diferenças entre cada método mencionado, mas todos compartilham a ideia de que pela intervenção do pesquisador no campo podem-se desencadear processos de práticas de transformação nos sujeitos envolvidos no processo da pesquisa.

O método da pesquisa-formação, também chamado de investigação-formação, inspira-se nessa base epistêmica, mas agrega um olhar diferenciado para o processo de formação e a prática docente do professor-pesquisador. Autores como Nóvoa (2004), Macedo (2006, 2010), Josso (2004) vão trazer sustento teórico ao entendimento do sujeito em formação e à tarefa do professor que neste método é entendido ao mesmo tempo objeto e sujeito da formação. Portanto, é vital entender a prática docente para além da racionalidade técnica, como uma fonte de conhecimentos e lugar privilegiado para fazer

pesquisa. O que agrega nossa cultura contemporânea, a cibercultura, ao método da pesquisa-formação?

A ideia do professor como um praticante cultural do nosso tempo inspira-se nos fenômenos contemporâneos: uso das redes sociais em mobilidade, educação *online*, narrativas digitais, narrativas transmídia, *selfies* e imagens líquidas, cibervídeos, aplicativos de geolocalização, games, *QR- Codes*, realidade aumentada, entre tantos outros fenômenos para pensar e efetuar práticas pedagógicas e propostas de formação.

A mobilidade e ubiquidade continuam sendo características centrais do nosso tempo, novas formas de comunicação redefinem o uso dos *espaçostempos*, que se transformam em espaços flexíveis, de fluxos líquidos configurando a paisagem contemporânea.

A chamada “liberação da palavra” segundo Lemos e Lévy (2010, p. 25) é o primeiro princípio da cibercultura. A esfera da conversação se ampliou com a expansão de sistemas e ferramentas de comunicação como *blogs*, *wikis*, *podcasting*, *softwares* sociais da web 2.0, permitindo a troca de informações entre pessoas e comunidades em mobilidade via dispositivos portáteis de acesso sem fio às redes. A liberação do polo de emissão permite a qualquer pessoa consumir, produzir e compartilhar informação sob qualquer formato em tempo real e para qualquer lugar do mundo sem precisar de grandes investimentos financeiros ou pedir permissão para a sua publicação.

Essa liberação do polo de emissão coloca em xeque o monopólio das grandes mídias de massa e abre caminho para um novo cenário comunicacional no qual novas práticas, trocas e compartilhamentos de informações acontecem. A área educativa também é atravessada por essas mudanças, por isso nosso investimento é pensar em experiências formativas que contemplem o uso das tecnologias digitais em rede para as mediações pedagógicas.

Assim sendo, como ponto de partida compartilhamos a noção de educação on-line como contexto e fenômeno da cibercultura e não como mera “evolução” das práticas da EaD convencionais (SANTOS, 2005, 2014). Com a evolução da *internet* e os ambientes on-line, os programas de EaD mudaram suas aparências, mas continuam mantendo a mesma lógica tradicional da mídia de massa ao separar os sujeitos da criação dos conteúdos e do próprio desenho didático, mantendo a lógica da transmissão e da autoaprendizagem.

A educação on-line constitui, portanto, uma emergência da cibercultura, que tem como fundamentos o hipertexto e a interatividade (SANTOS, 2005). Nessa ambiência, o sujeito, além do aprendizado direto com o conteúdo, circula por diferentes interfaces, em mobilidade e em interação com outros sujeitos, de forma síncrona e assíncrona. Os

diversos espaços pelos quais os praticantes transitam nas redes, também entendidos como espaços multirreferenciais de aprendizagem, agregam a convergência de mídias, ou seja, possuem a capacidade de hibridizar, num único ambiente, várias mídias com uma multiplicidade de linguagens, tais como: sons, imagens, vídeos, gráficos e textos em geral. A autoria de recursos nessas linguagens, a colaboração entre sujeitos e a circulação pelas diversas interfaces são características fundantes da educação on-line.

O conceito de currículo esteve ligado, historicamente, a um entendimento prescritivo, como um artefato que vinha a apresentar ideias já estruturadas e moldadas sobre o conhecimento a ser ensinado. Desde nossa prática de *pesquisa-formação*, partimos de uma outra perspectiva e compreensão de todos os processos que estão implicados nos currículos assinados. Inspirados na ideia de Macedo (2006, 2010), entendemos o ato de currículo como *conceito-dispositivo*: pode irromper realizando mudanças, deslocamentos, interferências, protagonismo, criando intensidades, mobilizações, olhares outros e práticas outras. Daí sua configuração intencional, seu caráter generativo, sua perspectiva de devir. Assim, criamos dispositivos entendidos como atos de currículos, experiências pedagógicas, propostas didáticas que integram as tecnologias digitais na formação dos professores.

Aqui reside um dos maiores desafios de optar pela ciberpesquisa-formação: as práticas formativas nos *espaçostempos* da cibercultura articulam-se no próprio movimento das redes, da mobilidade e ubiquidade dos dispositivos móveis, das experiências de leitura e escrita na hipermídia. Experiências linguísticas ampliadas com narrativas transmídia, na constante evolução das metrópoles. Práticas que mudam, que inovam e inspiram novas práticas, essa é a dinâmica que caracteriza nosso tempo. E, com esse desafio, lidamos no cotidiano do nosso campo, *fazendopensando* práticas formativas na cibercultura, o que implica imersão e utilização das tecnologias digitais como artefatos culturais dessas práticas.

Digital Storytelling: “histórias de leitores na contemporaneidade”

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, ensinou-nos nosso mestre Paulo Freire (1989, p.11), portanto, pensar nosso contexto, as práticas cotidianas nas quais estamos inseridos, são, para nós, fundamentos constitutivos da formação docente. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. Ao ler um texto, seja qual for, ele sempre parte de

um contexto e de uma realidade que lhe é própria. Ter uma leitura crítica desse contexto é de grande importância na hora de pensar a formação nas práticas de leitura e escrita.

A leitura se apresentou como um eixo transversal para abordar diversos conteúdos da disciplina Tecnologias e Educação. Nas duas turmas com que trabalhamos, as inquietações pelas mudanças que o digital trouxe nas práticas de leitura e escrita foram recorrentes. “As pessoas já não leem como antes”, “As crianças só querem assistir desenhos no *tablet*”, “Eu leio tudo no meu celular”, “Não imprimo mais nada, só leio texto digital”, “As crianças preferem jogar games a ler um livro impresso”, “Eu já vi um aplicativo muito legal para ler com crianças” foram algumas das falas quando iniciamos o debate sobre as práticas de leitura na contemporaneidade.

A proposta do projeto que desenvolvemos, entendido como ato de currículo, foi entender e refletir sobre esse contexto e as práticas de leitura por meio da *Storytelling*. Criar histórias sobre o ato de ler, histórias que falem de leitores, que contem um pouco dos mundos e costumes que eles têm. Como inspiração inicial, partimos da leitura de uma pequena crônica que Ítalo Calvino escreveu em 1940 intitulada “As boas intenções”,¹² e a partir dela começamos o trabalho de invenção de histórias sobre leitores na contemporaneidade.

Na crônica “As boas intenções”, Calvino descreve as práticas do “Bom Leitor”, em maiúscula, pois utiliza com ironia esse modo de chamá-lo ao longo do texto. O “Bom Leitor” prepara uma seleção gigante de livros para sua leitura nas férias. A seleção contempla: literaturas novas, alguns clássicos, enciclopédias e até biografias. O “Bom Leitor” ia viajar de férias, então pretendia levar muitos livros para ler a viagem toda, mas ao fazer a mala percebeu que sua seleção não cabia, então fez uma seleção da seleção, levando só alguns livros, os que mais desejava ler. Nas férias, conheceu uma mulher e apaixonou-se, saiu com amigos, fez esporte, passeou e não leu nem uma página, os livros voltaram intactos na mala da viagem. No fim da história, o “Bom Leitor” continua lendo naqueles minutos na sala de espera do dentista, no metrô, antes de dormir e no correr da vida cotidiana.

Escolhemos essa história como uma primeira inspiração e, após a leitura, propusemos aos estudantes pensar e escrever algumas linhas sobre “o Bom Leitor hoje”. Considerando o fato que Calvino escreveu esse conto há mais de 60 anos, nos perguntamos: o que é um “Bom Leitor” na atualidade? Como ele lê? Quais são os livros de que ele mais gosta? Quais são as práticas que as pessoas costumam ter na atualidade?

¹² CALVINO, Ítalo. *Mundo escrito e mundo não escrito – Artigos, conferências e entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

O Bom Leitor Atualmente.

O que é um bom leitor atualmente?

Um bom leitor atualmente, não é só aquele que passa horas na biblioteca mergulhado em pensamentos pra saber qual vai ser sua próxima leitura, o bom leitor atualmente não é só aquele que carrega vários livros dentro de sua mochila, o bom leitor atualmente tem todos os seus livros preferidos baixados em PDF no seu celular, tablet ou qualquer dispositivo que possa reproduzir seus livros, o bom leitor atualmente é também aquele que despreza o prazer de estar com um livro e prefere estar com celular, lendo notícias, lendo reportagens, pesquisas e até mesmo tudo que passa em sua timeline do **facebook**, ou do **twitter**. O bom leitor atualmente esta conectado as mídias e ligado a qualquer momento sobre algo que está ao seu redor, mas não deixa seu bom e velho livro de lado, nem que seja pela telinha do celular.

O bom leitor sou eu, você, ele, ela, nós... que passamos algumas horinhas olhando nossas redes sociais, problematizando certas opiniões e lendo aquele bom e velho livro pelo nosso celular. Talvez você se identifique com esse texto, talvez não, talvez você prefira pegar aquele livro, tirar do plástico, folhear página por página e no final por em sua prateleira. Afinal o que nos define é o que gostamos.

XO, Vanessa Toledo!

Figura 7 - “O Bom Leitor atualmente”

Fonte: <https://blogdapedagogiablog.wordpress.com/blog/>

Esses primeiros trabalhos¹³ de reflexão sobre a leitura hoje foram escritos nos Blogs de cada aluno da turma (Figura 7), cada estudante foi compartilhando, lendo e interagindo sobre o que pensava. Ao longo de um mês de aula, fomos trabalhando conceitos relativos aos leitores na contemporaneidade. Para isso, trouxemos material teórico que articulamos com diversas inspirações (vídeos, crônicas, artigos jornalísticos), e foi assim que começamos a criar as histórias.

A proposta central desse projeto foi trabalhar com a plataforma de *Storytellers: Storybird*, uma plataforma que permite a edição de livros digitais com um banco de imagens disponibilizado por ilustradores. Assim, os estudantes construíram coletivamente, em grupos de até 4 pessoas, as histórias sobre leitores na contemporaneidade. A sequência didática do projeto foi a seguinte:

¹³ É importante dizer que os estudantes estiveram cientes da pesquisa-formação e permitiram a divulgação de forma burocrática, assinando um “Termo de consentimento e participação em pesquisa”. No qual foi esclarecido o posterior uso de imagens, narrativas e vídeos para propósitos de divulgação da pesquisa.

- Escrita criativa da história.
- Edição digital e adaptação da história na plataforma *Storybird*.
- Compartilhamento da história no grupo da disciplina no *Facebook* e em sala de aula.

Obtivemos dessa forma mais de 7 histórias digitais criadas pela turma. Todas abordaram diversas questões e tipos de leitores.

Micro-ficções de formação: A (re)invenção de histórias para pensar a educação

A história “O dilema de Ben”¹⁴ (Figura 8) é sobre um menino que jogava muitos videogames de luta, até que um dia começou a se interessar pelo esporte e por meio de tutoriais no YouTube se iniciou na prática do Judô. Mais tarde começou a fazer atividades, e isso permitiu-lhe equilibrar mais a vida e não ficar o dia todo no computador jogando.

O Dilema de Ben



¹⁴ Disponível em: <https://storybird.com/books/o-dilema-de-ben/?token=pmgae3j894>

O Dilema de Ben

Decidi ir na internet e pesquisar no Google sobre atividades físicas. Descobri grupos no Facebook e depois li em um blog sobre a origem do Judô.



Figura 8 - Páginas do livro digital “O Dilema de Ben”

Fonte: <https://storybird.com/books/o-dilema-de-ben/?token=pmgae3j894>

A história “Facebook me salvou”¹⁵ (Figura 9) trata de uma prática muito habitual entre estudantes que tiram suas dúvidas e compartilham textos, livros, reflexões na rede social Facebook. Aqui vemos que na criação de histórias vêm para o ato criativo costumes, lembranças e práticas que também estão presentes no cotidiano.



Segunda de manhã como qualquer outra, levanto da cama e me deparo com a lembrança de que precisava do “tal” livro para fazer o trabalho da faculdade.

Figura 9 - Facebook me salvou!

Fonte: <https://storybird.com/chapters/facebook-me-salvou/?token=r5dtw32y96>

¹⁵ Disponível em: <https://storybird.com/chapters/facebook-me-salvou/?token=r5dtw32y96>

Nas histórias “O pequeno grande leitor”¹⁶ (Figura 10) e “A menina e o silêncio”,¹⁷ temos duas ficções sobre pequenos leitores que buscam por meio da leitura a superação de dificuldades. O interessante desse processo foi que à medida em que íamos criando as histórias com os roteiros, as histórias inventadas lembravam de fatos passados e eventos cotidianos, pois o ato de ler nos permeia o tempo todo, e ao refletir sobre as práticas de leitura na contemporaneidade esse fato se tornou evidente.

Vivenciamos um processo criativo com potência marcante. Na criação das histórias digitais na plataforma *Storybird*, a invenção de personagens ficcionais foi recorrente. Apareceram crianças, jovens, idosos, famílias, escolas, professores, imersos em universos narrativos ficcionais criados pelos próprios *praticantes* da pesquisa-formação. Para Bruner (2014, p. 103),

Por meio da narrativa nós construímos, reconstruímos, e de alguma forma reinventamos o ontem e o amanhã. Memória e imaginação amalgamam-se nesse processo. Mesmo quando criamos os mundos possíveis da ficção, não desertamos do familiar, mas subjetivamos naquilo que poderia ter sido ou no que poderia ser. Por mais que a mente humana tenha exercitado sua memória e refinado seus sistemas de registro, ela nunca consegue capturar o passado de maneira completa e fiel. Por outro lado, ela jamais consegue escapar ao passado. Memória e imaginação são fornecedoras e consumidoras uma da outra. (BRUNER, 2014, p. 103)

Memória e imaginação avançam juntas na criação de histórias. Foram várias as histórias que surgiram nas turmas (2015, 2017), nas quais “qualquer semelhança com a realidade não foi mera coincidência”, já que ao narrar e criar o universo narrativo integramos diversos componentes do cotidiano, conjugando experiências, memórias e ficções.

¹⁶ Disponível em: <<https://storybird.com/chapters/o-menino-e-suas-leituras/?token=whyn7hv5tt>>.

¹⁷ Disponível em: <<https://storybird.com/books/livros-e-o-silencio/?token=494un9ducu>>.



Figura 10 - Narrativa da estudante Vanessa

Fonte: <https://www.facebook.com/groups/159822104353564/>

Memórias, lembranças, histórias de tios, familiares, histórias de alguém que não conheço, mas que “alguém me contou”, ou que li, assisti no filme. Escolhemos e criamos a partir delas, as inspirações vêm para nossa mente no instante criativo, o esquecimento da procedência, o afeto, o desejo de narrar, deixam como fruto uma (re)invenção. Assim,

As crianças brincam com boneca, cavalinho de madeira ou pipa a fim de familiarizar com as leis físicas do universo e com os atos que realizarão um dia. Da mesma forma, ler (e nós adicionamos produzir) ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real. Ao lermos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo.

Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual pessoas contam histórias e têm contado histórias desde o início dos tempos. E sempre foi a função suprema do mito: encontrar uma forma no tumulto da experiência humana (ECO, 1994, p.93)

O encontro com “a forma” frente a toda experiência humana, a narrativa em toda sua potência. Nas histórias sobre os diversos leitores hoje, inspirados na crônica do Ítalo Calvino, também tivemos muitos personagens ficcionais que falam de como é ler e mergulhar na contemporaneidade. Isso trouxe componentes importantes para refletir criticamente sobre as práticas de leitura de jovens e crianças na atualidade.

Algumas considerações possíveis

Narrar histórias digitais produz uma conscientização a respeito da linguagem que habita na internet. Falar, escrever e criar nessa língua abre novos caminhos para a formação do cidadão-autor do século XXI. Não é uma prática que se limita a uma área específica, a *Digital Storytelling* pode ser utilizada em diversas áreas do conhecimento, e, a cada dia, surgem novos aplicativos e plataformas digitais que permitem a imersão em novas e inovadoras experiências narrativas.

O trabalho com a memória no digital, com as imagens e os sons digitais, ainda tem muito a ser explorado nas práticas educativas. Este artigo traz uma experiência pedagógica nessa direção, uma aposta na *prácticateoriaprática* que revalorizou as histórias, relatos e narrativas dos estudantes em formação.

Narrar e (re)inventar histórias digitais não foi uma proposta que passou indiferente nas turmas, pois, apesar de a *Digital Storytelling* estar presente já em nossas práticas cotidianas, quando as articulamos e planejamos em dispositivos formativos como o projeto pedagógico que desenvolvemos “Histórias de leitores na contemporaneidade”, o encontro com o *outro* surge no trabalho em grupo, a reflexão e a autoria se manifestam e, podemos arriscar a dizer, o processo formativo acontece.

Qual é a potência dessa experiência de narrar microficcões na educação? O que a narrativa da ficção me permite? O narrar ficcional permite ir além do dito, não tem limites para criar e falar de assuntos que me interessam conjugando diversos elementos. Posso trazer minha própria história de vida, o que aconteceu na maioria dos casos e ir além dela, criando outros universos, abrindo caminho à imaginação para encontrar novas possibilidades de discussão, de debate e reflexão.

A experiência que nos toca e que nos forma, quando narrada, possui uma função inventiva, é uma experiência criadora. A invenção digital contém essa experiência que ainda é potencializada pelo digital e suas linguagens, e aqui mora a travessia da linguagem: “sair para encontrar o mundo, permanecer para narrá-lo” (SKLIAR, 2014. p.19).

Referências

- BRUNER, Jerome. *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- _____. *Fabricando Histórias: Direito, Literatura, Vida*. São Paulo: Letra e Voz, 2014.
- CALVINO, Ítalo. *Mundo escrito e mundo não escrito – Artigos, conferências e entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. 19. Ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Pretrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- CHARTIER, Rogers. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Conversações com Jean Lebrun. Tradução: Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes. São Paulo: Imprensa Oficial/Ed. UNESP, 1998.
- ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das letras, 1994.
- FERREIRO, Emilia. *Passado e presente dos verbos ler e escrever*. São Paulo: Cortez, 2012.
- FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Autores Associados, 1989.
- JOSSO, Marie Cristiane. *Experiências de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004.
- LEMOS, André. Mídias Locativas e Territórios Informacionais. Em: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (orgs.) *Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 207-230.
- LEMOS, André. & LÉVY, Pierre. *O futuro da Internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.
- LONGAREZI, Andrea.; SILVA, Jorge. Pesquisa-formação: um olhar para sua constituição conceitual e política. *Revista Contrapontos*, Vol. 13, n. 3, p. 214-225, set-dez 2013. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/4390>>. Acesso em: 15 dezembro 2017.
- MACEDO, Roberto Sidnei. *Etnopesquisa crítica/ etnopesquisa-formação*. Brasília: Liber Livro, 2006.
- _____. *Compreender/mediar a Formação: o fundante da educação*. Brasília: Liber Livro, 2010.
- MADDALENA, Tania. *Digital Storytelling: uma experiência de pesquisa-formação na cibercultura*. Tese de Doutorado em Educação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018.
- NÓVOA, Antônio. Prefácio. In: JOSSO, M.C. *Experiências de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004. p.11-34.
- SANTAELLA, Lucia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. *Comunicação ubíqua. Repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. In: *Bakhtiniana*, São Paulo, n. 9, v. 2, p: 206-216, Ago./Dez. 2014.

SANTOS, Edméa. *Educação on-line, Cibercultura e Pesquisa-formação na prática docente*. Tese de doutorado em Educação, Universidade Federal da Bahia, 2005.

_____. *Pesquisa-formação na cibercultura*. Santo Tirso, Portugal: Whitebooks, 2014

SILVA, Marcos.; SANTOS, Edméa. Conteúdos de aprendizagem na educação on-line: inspirar-se no hipertexto. *Educação & Linguagem*, v.12, n.19, 2009, p. 124-142. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/EL/article/viewFile/817/885>. Acesso em: 10 novembro 2017.

SCOLARI, Carlos. *Narrativas Transmedia: cuando los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.

SKLIAR, Carlos. *Desobedecer a linguagem*. Rio de Janeiro: Autêntica, 2014.

XAVIER, Antônio. Desafio do hipertexto e estratégias de sobrevivência do sujeito contemporâneo. *Estudos da Língua(gem)*, v.13, n. 2, 2015, p. 73-90.

Submetido em 13/10/2019

Aprovado em 19/03/2019