

# Narrativas digitais na escola. Uma experiência que pode ser fantástica

O que em inglês se denomina *Digital Storytelling*, no Brasil estamos chamando de **narrativa digital**. Em sua essência trata-se de fazer uso de tecnologias digitais para contar histórias ou histórias.

Contar e ouvir histórias sempre fez parte da história da humanidade. Provavelmente aquele que chamamos de homem “pré-histórico” assentava-se ao redor de fogueiras e contava histórias, narrava fatos do seu cotidiano, relatava suas aventuras. No linguajar bem mineiro, “contava causos”.



Antes mesmo de escrever, o homem contou histórias usando figuras, as famosas pinturas rupestres que encontramos em cavernas em muitas partes do mundo. Deixou registrados fatos do seu dia-a-dia, como a caça, nos mostrou animais com os quais convivia. Desde então, mais de 20.000 anos atrás, contar histórias é uma das nossas formas mais fundamentais de comunicação.

Crescemos com nossos pais nos contando histórias. Depois, pais, contamos histórias para nossos filhos, embalando seu sono.

Contar histórias é uma característica universal de cada país e de cada cultura, como reconhecem os antropólogos, ainda que, ao longo de boa parte do século 20, a narração tenha perdido um pouco de sua importância, tenha merecido menor respeito, como afirma Steve Denning, em [artigo sobre a ciência de contar histórias](#) que foi publicado na revista [Forbes](#).

Para Denning, o contar histórias teve uma espécie de eclipse no século passado, quando as narrativas eram vistas como sendo tanto infantis quanto triviais.

No seu artigo Denning faz referência ao livro “*On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*” de Brian Boyd, que busca explicar a razão pela qual a aparentemente frívola atividade de contar histórias é tão poderosa. Boyd ajuda a entender o contar histórias como algo central na inovação, uma dimensão da performance crítica nas organizações no século XXI: histórias são uma espécie de jogo cognitivo, um estímulo e um treinamento para a mente viva.

Todos nós gostamos de ouvir uma boa história. Mas nosso cérebro reage de forma diferente às narrativas.

As pesquisas em Neurobiologia revelam que, quando ouvimos alguém que usa uma apresentação gerada no PowerPoint, ativamos as áreas de Broca e de Wernicke do nosso cérebro.



REPORT THIS AD

Mas quando nos contam uma história, as coisas no nosso cérebro mudam drasticamente. Como revelam as pesquisas, não são apenas as áreas de processamento da linguagem em nosso cérebro que são ativadas quando ouvimos histórias. Outras áreas em nosso cérebro serão ativadas enquanto lidamos com os eventos da história. Por exemplo, se o contador de histórias fala de uma comida gostosa, nosso córtex sensitivo como que acende. Se o contador de histórias fala as palavras “lavanda” ou “sabão” nossa área do cérebro que lida com odores será ativada.

O cérebro, pelo que parece, não faz muita distinção entre ouvir o relato de uma experiência e encontra-la na vida real. Nesses casos, as mesmas regiões neurológicas são estimuladas. Mas o essencial é que somos afetados por ambos.

Há muito tempo se reconhece que ler uma boa literatura nos faz melhores como seres humanos. A neurociência vem revelando que essa afirmação é mais verdadeira do que poderíamos imaginar. Ouvir histórias também faz bem, como ler.



A proposta da narrativa digital é combinar a antiga arte de contar histórias com recursos das chamadas tecnologias digitais de informação e comunicação. As narrativas são elaboradas na perspectiva de linguagens múltiplas, lançado mão de recursos de multimídia [texto, fotografia, vídeo, áudio, gráfico]. É possível ainda a narração, que deve ser gravada pelo contador de histórias. Prontas, as narrativas são publicadas na internet e tornam-se acessíveis a muitos.

Se na narrativa tradicional a forma de comunicação é praticamente apenas a fala do contador de histórias, as histórias digitais são contadas com recursos das linguagens múltiplas, criadas em computador e colocadas na internet.

As histórias digitais podem variar em tamanho. Porém, na sua maioria, as histórias utilizadas na educação geralmente duram algo entre 2 e 10 minutos. Com esse tempo consideramos o chamado ciclo de atenção, que, segundo alguns pesquisadores, nos adultos é de 15 a 20 minutos e nas crianças atuais parece ser menor, particularmente quando se trata de aprendizagem visual ou oral. Há que afirme que o ciclo de atenção [em inglês, *attention span*] das crianças hoje em dia seria da ordem de apenas 8 minutos. Há quem responsabilize, ou culpe, a televisão e a internet por essa significativa redução.

Na narrativa digital aplicada à educação, temos relatos de eventos históricos, histórias de vida – pessoal, da comunidade escolar ou do entorno dela. O essencial é que seja sempre algo que tenha significado para o aluno.

REPORT THIS AD

Apesar de seu atual destaque, a narração digital não é uma prática nova. Um dos pioneiros nessa, podemos dizer, arte é Joe Lambert, cofundador do Center for Digital Storytelling (CDS), organização sem fins lucrativos, hoje localizada em Berkeley, Califórnia, nos Estados Unidos.

A proposta do [CDS](#), desde a sua criação – como San Francisco Digital Media Center – em 1994, foi de apoio a jovens e adultos na criação e no compartilhamento de narrativas pessoais, lançando mão da combinação de escrita reflexiva com mídias digitais.

No início de seu livro *“Digital Storytelling: capturing lives, creating commitment”*, Joe Lambert coloca uma questão básica: “Por que contar histórias?”. E assim ele mesmo responde à questão que formula: *Histórias são o que o homem faz para dar sentido ao mundo.*

Um detalhe: Jose Lambert usa o termo *stories*. Na língua inglesa a distinção entre estória e história ainda parece persistir. A história é entendida como uma descrição narrativa objetiva de eventos passados, enquanto que a estória é uma descrição narrativa subjetiva, tanto de acontecimentos reais passados, quanto de pessoas imaginárias ou eventos.



Na língua portuguesa a palavra “estória” se referia aos contos, às fábulas, enfim, à ficção. Já a palavra “história” era utilizada para se fazer referência a fatos e atos da/sobre a humanidade, relativos à vida de uma pessoa. Atualmente, o termo “estória” parece cair em desuso; o termo “história” passa a ser utilizado em todos os sentidos. Nesse *post* usarei apenas a palavra história, a não ser quando a palavra “estória” for absolutamente necessária para algum esclarecimento.

E, continua Lambert, somos perpétuos contadores de histórias, revendo eventos na forma de cenas revividas, pepitas de contexto e caráter, ações que levam a realizações.

Outro pioneiro no campo das narrativas digitais foi [Daniel Meadows](#), fotógrafo, autor e educador britânico. Ele definiu histórias digitais como sendo “contos multimídia, pessoais, breves, contados com o coração”. Também disse que as histórias digitais são “sonetos multimídia do povo”.

É interessante quando Joe Lambert, em seu livro “Digital Storytelling”, afirma que o cérebro que o leitor está usando para lê-lo, quando descreve sobre histórias (mantenho aqui a palavra que ele usa originalmente) e o contar de histórias, é muito diferente daquele cérebro usado se o leitor o ouvisse contar uma história.



Há muito tempo o contar histórias faz parte do ambiente escolar, notadamente no ensino infantil e nas séries iniciais. Hoje em dia, no campo da educação, professores e alunos, nas salas de aula dos anos iniciais até o ensino superior, incluindo a [pós-graduação](#), estão usando narrativas digitais com diferentes propósitos, em diferentes áreas de conteúdo e através de uma grande variedade de níveis de escolaridade.

REPORT THIS AD

Não se trata apenas de professores contando histórias, como vem sendo o usual, lançando mão de recursos multimídia. Precisamos pensar na situação dos próprios alunos se tornarem contadores de histórias digitais, é isso o que devemos buscar.

Será, com certeza, uma experiência fantástica para os alunos. Autores, combinarão uma tradição da própria espécie humana, o contar histórias/estórias, com as tecnologias digitais, que tanto lhes atrai. Usando imagens que eles mesmo produzirem, é o ideal, ou buscadas na internet [o que exigirá a habilidade da busca e a competência para a escolha, bons exercícios], combinando as imagens em apresentações que podem ser transformadas em vídeos], associando o áudio, como narrativa oral ou uma agradável trilha musical [são muitos os *sites* onde encontrar, gratuitamente, músicas e efeitos sonoros], ou produzindo vídeos, os alunos poderão, com as narrativas digitais, contar histórias/estórias, mostrando o que aprenderam, experiências que viveram. E, se carregarem as suas narrativas em sites como [SlideShare](#), [YouTube](#) ou [Vimeo](#), mostrarão tudo isso para o mundo.

Parece-me uma experiência saborosa. Será um tempo para o exercício da criatividade, um momento para a expressão da estética, deixando a imaginação dos alunos correr solta. Projetos de narrativas digitais estimularão os alunos a expressar-se visualmente, o que é uma habilidade diferente de escrever.

