

# Mídias, efeitos de sentido e práticas de leitura e escrita: o que nos contam as narrativas digitais?

**Media, effects of meaning and practices of reading and writing: what do digital storytelling tell us?**

<https://doi.org/10.34112/2317-0972a2019v37n75p101-113>

ALESSANDRA RODRIGUES<sup>1</sup>

**RESUMO:** As histórias digitais, ou narrativas digitais, são aquelas construídas *com* e veiculadas *por meio* de recursos multi e hipermediáticos. Por sua natureza multimodal e multissemiótica, essas narrativas unem a tradição humana de contar e ler histórias à contemporaneidade das tecnologias digitais; entrelaçam o antigo e o novo, o vivido e o devir num presente que desdobra o (im)possível preenchendo-o de significações. Assim, as novas mídias vêm alterando e, muitas vezes, ampliando as possibilidades discursivas das narrativas clássicas. Os efeitos de sentido possíveis advêm, nas narrativas digitais, de múltiplas semioses e a própria função-autor passa a existir em outro contexto discursivo (mais fluido e permeável à coautoria). Nesse cenário, este artigo volta-se à exploração das múltiplas possibilidades de leitura e escritura oferecidas pelas narrativas digitais, buscando apresentar os desdobramentos que essa nova forma de narrar pode trazer ao processo de criação de sentidos e construção de multiletramentos, tanto pelo autor quanto pelo leitor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Narrativas digitais; letramentos múltiplos; tecnologia educacional.

**ABSTRACT:** Digital stories, or digital storytelling, are those constructed with and conveyed through multimediatic and hypermediatic resources. Because of their multimodal and multisemiotic nature, these narratives unite the human tradition of telling and

1. Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, MG, Brasil.

reading stories to the contemporary digital technologies; intertwine the old and the new, the lived and the becoming in a present that unfolds the (im) possible filling it with meanings. Thus, the new media have been changing and often expanding the discursive possibilities of the classic storytelling. The possible sense effects come from multiple semioses in digital storytelling, and the author-function itself comes into being in another discursive context (more fluid and permeable to co-authorship). In this scenario, this paper turns to the exploration of the multiple possibilities of reading and writing offered by the digital storytelling seeking to present the unfolding that this new way of narrating can bring to the process of creation of meanings and construction of multiliteracy, by both the author and the reader.

**KEYWORDS:** Digital storytelling; multiliteracies; educational technology.

#### PROPOSIÇÕES INICIAIS

Vivemos em um mundo no qual novas “tecnologias de escrita” (ORLANDI, 2001) surgem a cada dia, unindo elementos multissemióticos para a representação do pensamento em mídias cada vez mais dinâmicas, interativas, abertas e fluidas. Para Santaella (2007), não são poucas as consequências culturais, cognitivas e comunicacionais dessas novas formas de produção e disseminação do conhecimento, da informação e da arte possibilitadas pela linguagem digital e pela hipermídia. As mídias atuais, carregadas das características da digitalidade, da multimodalidade textual, dos gêneros híbridos, articulam elementos que “[...] fazem parte dos discursos de nossa época e são aprendidos pelas crianças desde que nascem, habitam suas vidas, participam da construção de suas subjetividades, transformam seus modos de aprender e de existir” (FISCHER, 2007, p. 296).

Nesse contexto, em que a presença ubíqua das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) se faz sentir nas mais diferentes situações da vida, como ficam as narrativas – essas nossas tradicionais companheiras? Que lugar passam a ocupar as histórias que se constroem desde nossas experiências humanas e, ao mesmo tempo, constroem e significam essas experiências? De que maneira a produção de sentidos pode ser alterada pela forma como as narrativas são construídas e apresentadas em suportes multi e hipermediáticos capazes de articular passado, presente e devir em redes de dispersão discursiva? Que novo lugar ocupam, nessas narrativas que se tornam digitais, autor e leitor – agora entretecidos pela irrupção de tecnologias que se redefinem, a cada instante, “[...]”

como espaços de encontro e diálogo, de produção de pensamentos e decantação de experiências capazes de insuflar consistência nas vidas que as habitam”? (SIBILIA, 2012, p. 211). Essas perguntas instigaram a produção de algumas das reflexões apresentadas neste texto e compartilhadas com o leitor.

#### NARRATIVAS MULTI/HIPERMIDIÁTICAS: LEITURA E ESCRITA REVISITADAS, AUTOR E LEITOR RESSIGNIFICADOS

Ortega Y Gasset (1947) afirma que, em face da razão pura matemático-física, existe uma razão narrativa. Para entender algo humano, pessoal ou coletivo, é necessário contar uma história. Essa afirmação nos permite refletir acerca não só das características estruturais e formais da construção das narrativas como também perceber seus efeitos para o pensamento humano e as construções cognitivas, psicoafetivas e culturais provocadas/produzidas pelo narrar.

Por essa perspectiva, aproximamo-nos das proposições de Bruner (1991; 2004) acerca do pensamento narrativo – que trazemos para este texto como elemento estruturante e fundador da discursividade narrativa. O autor preconiza a existência de dois modos de pensamento: o paradigmático, que se organiza pela busca de verdade por meio de um sistema formal e matemático de descrição e explicação; e o narrativo, mais ubíquo e estruturado pela busca de verossimilhança; pela apresentação de condições e situações prováveis – e não necessariamente verdadeiras – em determinados contextos, por isso o discurso “subjuntiviza a realidade”; pela admissão da possibilidade de contradição; pela tentativa de localização da experiência no tempo e no espaço; pela inseparabilidade de personagem, ambiente e ação; por tratar das vicissitudes da experiência humana (BRUNER, 1997).

Os dois modos de pensamento, explica o autor, “[...] (embora complementares) são irredutíveis um ao outro. Esforços para reduzir um modo ao outro ou para ignorar um às custas do outro inevitavelmente deixam de captar a rica diversidade do pensamento” (BRUNER, 1997, p. 12). Ao tratar das narrativas digitais, Rodrigues (2017, p. 71) corrobora essa perspectiva, afirmando que:

2. Bruner (1997, p. 28) utiliza o termo subjuntivizar na seguinte acepção: “[...] é a minha maneira de interpretar uma disposição cujas formas são empregadas para denotar uma ação ou estado como concebido (e não como fato), e, portanto, utilizada para expressar um desejo, comando, exortação ou um evento contingente, hipotético ou prospectivo. Estar no modo subjuntivo significa estar negociando possibilidades humanas e não certezas estabelecidas”.

[...] o pensamento paradigmático e o pensamento narrativo estruturam diferentes maneiras de ordenar a experiência e construir a realidade. Propondo a existência desses dois tipos de pensamento, Bruner (1991) assume que o conhecimento e a apreensão da realidade não são lineares nem derivacionais, no sentido lógico; mas que conhecer e apreender a realidade exigem domínios diferentes e específicos, portanto diversos também em seus desenvolvimentos.

Nessa direção, o modo narrativo do pensamento opera como instrumento mental de construção da realidade, organizando a estrutura da experiência humana. Assim, construímos as metamorfoses e os dilemas dessa experiência pela via da narrativa e, por isso, nossa vivência dos fenômenos humanos acaba tendo a forma das narrativas que usamos para contar esses fenômenos. “Nessa perspectiva, estrutura de língua e estrutura de pensamento são mutuamente inextricáveis, ou seja, a narrativa é a forma de representarmos mas também de construirmos essa realidade” (RODRIGUES, 2017, p. 72).

Dessa forma, as narrativas tradicionais se estruturam pelo modo narrativo de pensamento tanto quanto as narrativas digitais, mas estas últimas abrem novas possibilidades para a experimentação desse pensamento. Senão vejamos: as narrativas digitais trazem em seu bojo elementos e contornos desenhados pela efervescência e pela ubiquidade das TDIC. A constituição da tecnologia (em todos os seus sentidos e significados) e da técnica é um processo humano que implica na ação motora, imaginativa e reflexiva do sujeito (LIMA JUNIOR, 2005), assim como a escritura – o que fortalece as possibilidades de inter-relação entre tecnologia e narrativa, inserindo-nos na questão das narrativas digitais. Nessas histórias, “[...] produzida[s] por meio das TDIC e numa textualidade eletrônica que é multimidiática, o sujeito pode lançar mão de uma diversidade ainda maior de recursos para se expressar” (RODRIGUES; GONÇALVES, 2014, p. 216).

Murray (2003) argumenta nesse sentido afirmando que as tecnologias digitais prometem remodelar a expressão narrativa, dando continuidade ao trabalho dos contadores de histórias mais antigos, mas dentro de outro arcabouço e de uma variedade de novas formas de contar histórias. Assim, ainda que o narrar continue propiciando a (re)significação do vivido e configurando-se como um espaço de construção subjetiva e intersubjetiva, a narrativa cada vez mais transforma e é transformada por essas tecnologias. Exemplo disso são os jogos digitais contemporâneos,

convertidos em “histórias jogáveis e abertas” justamente porque têm como alicerce enredos narrativos ricamente construídos.

De igual maneira, é preciso jogar luz sobre os efeitos da multiplicidade de formas pelas quais é possível construir narrativas com recursos digitais e torná-las públicas também por esses recursos. Outra possibilidade que se amplia em função da digitalidade é a construção de narrativas em coautoria e em redes. Além das construções colaborativas, as TDIC ainda facilitam consideravelmente o trabalho de revisão e alteração permanente dos elementos da história num movimento de “fazer/refazer” que vem promovendo alterações nas funções de autor e leitor quando atravessadas pelas tecnologias.

Santaella (2007) postula essa nova fluidez que caracteriza os lugares de autor e leitor considerando a liquidez da linguagem e a textualidade eletrônica multimidiática e semioticamente híbrida que possibilita a criação de “[...] uma nova maneira de se produzir o texto escrito na sua fusão com as outras linguagens, algo que transforma a escrita em seu âmago” (p. 293). Essa multiplicidade de recursos e de integração de mídias possível nas narrativas digitais permite a articulação, na história narrada, de diferentes contextos por meio da utilização de recursos hipermidiáticos e potencializa o modo narrativo de pensamento pela “[...] criação de novos padrões de integração de mídias (hibridização), de representação de fatos reais ou imaginários, encadeados logicamente (antes/depois), articulando objetividade e subjetividade por meio de palavras, imagens, sons, vídeos compartilhados pela web” (VALENTE; ALMEIDA, 2014, p. 37).

Todos esses elementos corroboram a ideia de autorias coletivas, colaborativas, públicas e em rede que redimensionam, como já apontamos, o próprio lugar do autor e do leitor nos contextos digitais de produção e disseminação de narrativas. Para Santaella (2007), as tecnologias a que hoje temos acesso e cuja presença é cada vez mais ubíqua em nossas vidas e em nosso cotidiano não são mecânicas e rudes, mas inteligentes. Por isso, as novas formas de escritura no ciberespaço, na web, na cultura digital implicam a necessidade de desenvolverem-se trabalhos colaborativos e cooperativos que envolvem artistas, cientistas e técnicos em um processo comum. Além disso, essas novas formas de escritura também provocam, de acordo com a autora, “o diálogo em profundidade com a inteligência e vida artificiais” (p. 78).

Todas essas mudanças deslocam a função-autor (FOUCAULT, 1992) de uma posição mais tradicionalmente reconhecida e associada àquele que é fundador de discursividades (FOUCAULT, 1992), responsável por um discurso, “pai” de

uma obra, para outra, na qual o sujeito-autor passa a ser um dos elementos na construção de uma narrativa que é atravessada tanto por questões de ordem técnica e tecnológica (como, por exemplo, o domínio dos recursos digitais e midiáticos), quanto por possibilidades discursivas associadas à abertura do escrito ao clique e à intervenção do leitor conforme os sentidos que este atribui ao que lê e as escolhas que faz para seu percurso de leitura por meio, por exemplo, de acesso a *hiperlinks* inseridos pelo autor da narrativa digital. Essa não-linearidade não mais apenas presumida já no momento da escritura digital, mas identificada como praticamente certa pelas características desse texto digital, bem como a possibilidade de ter seu escrito remixado, recortado, colado e ressignificado com uma facilidade nunca antes experimentada por autores e leitores certamente gera também deslocamentos nesses papéis.

Santaella (2007, p. 79) nos auxilia a sustentar esses argumentos ao afirmar que outro fator que vem colocando em questão a ideia da autoria como tradicionalmente a conhecemos é o conceito de interatividade, já que as tecnologias inteligentes são, fundamentalmente, tecnologias também interativas. Isso cria meios multidirecionais e ativos que rompem as fronteiras entre produtores e receptores, autores e leitores. Assim, cada vez mais projetos buscam unir as ideias de autoria pública e conhecimento social, propondo que “[...] a sociedade abrace o potencial das redes distribuídas de tecnologias de modo que permita às pessoas a autoria e a distribuição de informação, história, conhecimento e memórias compartilhadas” (SANTAELLA, 2007, p. 81).

Os elementos de flexibilidade, universalidade e interatividade descritos por Xu, Park e Baek (2011) como essenciais e estruturantes das narrativas digitais corroboram essa ressignificação dos papéis de autores e leitores na produção e disseminação dessas narrativas.

Esses elementos contribuem ainda para a percepção de que os efeitos da digitalidade no contar histórias não são meramente instrumentais ou relativos à simples alteração de suporte textual – do analógico para o digital. As tecnologias agregam componentes que passam a ser constitutivos do próprio processo de construção da narrativa, de como ela pode ser idealizada, materializada e disseminada por seus autores e por seus leitores num processo dinâmico de co-construção discursiva sustentado pelo modo narrativo de pensamento em articulação com as TDIC e as múltiplas linguagens e semioses possíveis de serem utilizadas para representação do pensamento e da experiência em suportes multi e hipermidiáticos.

MÚLTIPLOS LETRAMENTOS E POSSIBILIDADES EDUCACIONAIS/  
FORMATIVAS DO NARRAR DIGITAL: NOVOS SENTIDOS POSSÍVEIS

Tendo abordado no tópico anterior algumas questões referentes às alterações que os recursos digitais e as múltiplas linguagens das narrativas digitais geram na produção de sentidos e nos papéis autor/leitor, neste tópico abordamos questões referentes à importância da narrativa digital na formação do sujeito, na reflexividade de seu processo formativo e na construção de múltiplos letramentos.

Como elemento capaz que contribuir para a constituição subjetiva e intersubjetiva, o narrar constituído e suportado por tecnologias digitais retoma e, em alguma medida, potencializa, nossa herança humana “como narradores e seguidores de histórias, [que] nascemos no contexto de uma certa historicidade intersubjetiva, que herdamos juntamente com nossa linguagem, ancestralidade e nosso código genético” (KEARNEY, 2012, p. 428). E nessa exposição/utilização/significação das novas possibilidades narrativas, o nosso “estar no mundo” também se reconfigura enriquecendo nossa sensibilidade e ampliando nossas capacidades comunicativas, inter-relacionais e mesmo cognitivas.

Nesse movimento, “[...] podemos prontamente aceitar que a narrativa seja um processo *fazedor* do mundo assim como um processo revelador do mundo” (KEARNEY, 2012, p. 423). Em outras palavras, a narrativa coloca o sujeito *em relação* consigo, com os outros, com o objeto do conhecimento se assumindo enquanto construtor da realidade da qual faz parte e refletindo sobre ela para atuar novamente nela num movimento dialético de práxis. No contexto da cultura digital em que a ubiquidade das TDIC se faz sentir, esses efeitos do narrar ganham outros sentidos, uma vez que a linguagem se reconfigura pelas possibilidades tecnológicas e de construção em redes. Nesse cenário, os sujeitos culturais também se constroem “[...] fora do padrão do indivíduo racional e autônomo que deu sustento à noção de sujeito na era da cultura impressa. Essa noção de sujeito se viu atropelada na era digital por um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado, continuamente interpelado como uma identidade instável” (SANTAELLA, 2007, p. 90).

Por suas características, as narrativas digitais podem organizar essas dispersões subjetivas num todo significativo (CHASE, 2011) em que se entretecem múltiplas semioses, se interconectam espaços-tempos por meio de *links* e abrem-se as portas à intersubjetividade construída na relação mais permeável entre autores e leitores. Assim, do ponto de vista da utilização das TDIC, a produção de narrativas digitais

demanda também de autores e leitores fluência tecnológica e o desenvolvimento de letramentos múltiplos (ALMEIDA; VALENTE, 2012).

Almeida (2017, n.p) afirma que esses letramentos

[...] incorporam o domínio e uso das mídias e TDIC com significado social em múltiplos contextos e culturas. Isso engloba os letramentos: visual, informacional (busca, seleção e compreensão de informações), hipermídia (navegação na internet, uso e criação de hiperlinks) e multimodal (compreensão e expressão por meio de múltiplas linguagens - visual, gestual, sonora, fílmica...).

Em diálogo com as ideias de Almeida (2017), Rojo (2013, p. 14) explicita que o conceito de multiletramentos envolve, “[...] por um lado, a multiplicidade de linguagens, semioses e mídias envolvidas na criação de significação para textos multimodais contemporâneos e, por outro, a pluralidade e a diversidade cultural trazidas pelos autores/leitores contemporâneos a essa significação” (grifos da autora).

Nesse contexto, as narrativas digitais podem se configurar como um espaço aberto para a vivência de processos de reconhecimento e autorreconhecimento dos sujeitos como sujeitos de conhecimentos e de experiências que contribuem para a formação de redes desde a produção e disseminação de suas histórias no ciberespaço. Um exemplo interessante de materialização dessas possibilidades são as plataformas de uso gratuito hsp<sup>3</sup> e scrath<sup>4</sup>. A primeira permite a criação de diferentes tipos de conteúdos, dos quais destacamos como mais facilmente associados à edição de narrativas digitais: vídeos interativos, *timelines* e Agamoto (sequência de imagens que pode ser explorada interativamente pelo usuário). A segunda plataforma permite a criação e o compartilhamento de jogos, animações e histórias digitais, mas tem o diferencial de deixar visível e acessível aos leitores (inclusive para realizar alterações) as ações computacionais de programação realizadas pelos autores, conforme mostram as Figuras 1 e 2, a seguir:

3. <https://hsp.org/>

4. <https://scratch.mit.edu>





Figura 1. Página da narrativa “I built a friend”  
 Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/209009276/>

A possibilidade de disseminação de histórias particulares por meio de narrativas digitais postadas na *web*, como ilustrado na Figura 1, fortalece os múltiplos letramentos, uma vez que permite que agentes e culturas locais não sejam ignorados ou apagados, mas, ao contrário, sejam colocados em contato com os letramentos valorizados, universais e institucionais (ROJO, 2009). Assim, da mesma forma que um estudante americano pode contar sua história com o robô que ele construiu na infância e que o acompanhou durante a vida, um estudante brasileiro pode construir e difundir histórias que mostrem a sua realidade, a cultura da sua comunidade e do seu país, inserindo-o e inserindo-se na cultura digital como protagonista e não apenas como consumidor de conteúdos. Essa postura pode, por sua vez, contribuir para o que Rojo denomina como letramentos críticos ou protagonistas, “[...] requeridos para o trato ético dos discursos em uma sociedade saturada de textos e que não pode lidar com eles de maneira instantânea, amorfa e alienada [...]” (ROJO, 2009, p. 108).

De outra parte, a visualização dos passos dados para que a história se materialize digitalmente (Figura 2) com todos os recursos de movimento, som, imagens e textos amplia as práticas de leitura e escrita produzindo os “[...] letramentos

multissemióticos exigidos pelos textos contemporâneos e [ampliando] a noção de letramentos para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não a escrita” (ROJO, 2009, p. 107). Além disso, esse tipo de recurso narrativo associado a elementos próprios da programação atua também como promotor do desenvolvimento do pensamento computacional, tão necessário em nossos dias.



Figura 2. Página de edição scratch

Fonte: <https://scratch.mit.edu/projects/209009276/#editor>

Ao conseguir visualizar, na metade direita da tela, as ações de movimento e sons necessárias à constituição da história, bem como, na parte inferior esquerda da tela, a seleção de cenas e personagens, o leitor tem acesso ao trabalho artesanal do autor – o que contribui para a desmistificação da autoria enquanto associada à autoridade e restrita a poucos iluminados. Como todos os recursos visualizados são editáveis, o leitor tem a possibilidade de alterar e contribuir com o enredo da história – o que possibilita uma maior permeabilidade entre os papéis de autor e leitor, bem como a ampliação das possibilidades de significação atribuídas à narrativa digital.

Além disso, o processo de edição permite a articulação entre autoria, narrativas digitais e pensamento computacional, já que o desenvolvimento das habilidades

associadas ao pensamento computacional não se limita à área da computação, mas está vinculado a conceitos que também podem ser construídos pela produção autoral de narrativas digitais como: coleta de dados, análise de dados, representação de dados, decomposição de problema e simulação (VALENTE, 2016).

Assim, a utilização de plataformas como as mencionadas, bem como a produção de narrativas digitais com uso de outros *softwares* e recursos midiáticos estaria carregada de potencialidades formativas e educacionais que vão desde a fluência tecnológica e os multiletramentos até a formação de sujeitos mais autônomos e com posturas mais autorais e reflexivas diante do mundo em que vivem. Em contextos escolares, o uso dessas potencialidades das narrativas digitais na formação em diferentes níveis de ensino pode funcionar, ainda, como uma “janela na mente” do aluno (ALMEIDA; VALENTE, 2012), a qual permite ao professor compreender com mais clareza a dinâmica de aprendizagem de cada sujeito associada às suas histórias e aos sentidos que cada indivíduo atribui às experiências que o constituem.

## CONSIDERAÇÕES

Neste artigo, buscamos explorar algumas das possibilidades de leitura e escritura oferecidas pelas narrativas digitais e seus desdobramentos para o processo de criação de sentidos e construção de letramentos múltiplos, tanto pelo autor quanto pelo leitor.

Também buscamos mostrar as alterações trazidas para esses papéis pelas tecnologias digitais e sua multiplicidade semiótica, sua permeabilidade e sua abertura a produções colaborativas e coautorais. As narrativas digitais, como histórias construídas e compartilhadas digitalmente funcionam, nesse contexto, como promotoras do pensamento, como ferramentas cognitivas (JONASSEN, 2007) e não como utensílios ou meros suportes midiáticos.

Nessas construções, autores e leitores se imbricam em processos de produção de sentidos que se constroem mediatizados pelas tecnologias digitais do nosso tempo e, certamente, exigem e desenvolvem multiletramentos (ROJO, 2013; SILVA, 2009; SOARES, 2002).

Finalmente, salientamos o potencial formativo inerente à produção e disseminação de narrativas digitais – que podem funcionar tanto como espelhos reflexivos para seus autores e leitores, quanto como espaços de interlocução e coautoria nos quais os sentidos e os saberes são construídos conjuntamente num processo dinâmico e carregado de significados.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. *Narrativa Digital*. PUC/SP, 2017. No prelo.
- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. *Currículo sem fronteiras*, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: <<http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/almeida-valente.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2018.
- BRUNER, J. Life as Narrative. *Social Research*, v. 71, n. 3, p. 691-710, fall 2004. Disponível em: <[http://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner\\_J\\_LifeAsNarrative.pdf](http://ewasteschools.pbworks.com/f/Bruner_J_LifeAsNarrative.pdf)>. Acesso em: 01 nov. 2018.
- BRUNER, J. *Realidade mental, mundos possíveis*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- BRUNER, J. A Construção Narrativa da Realidade. Trad. Waldemar Ferreira Netto. *Critical Inquiry*, vol. 18, n. 1, p. 1-21, autumn 1991. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4598706/BRUNER\\_Jerome.\\_A\\_constru%C3%A7%C3%A3o\\_narrativa\\_da\\_realidade](https://www.academia.edu/4598706/BRUNER_Jerome._A_constru%C3%A7%C3%A3o_narrativa_da_realidade)>. Acesso em: 01 nov. 2018.
- CHASE, S. E. Narrative inquiry: still a field in the making. In: LINCOLN, Y. S.; DENZIN, N. K. (Ed.). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. 4 ed. Los Angeles: SAGE, 2011. p. 421-434.
- FISCHER, R. M. B. Mídia, máquinas de imagens e práticas pedagógicas. *Revista Brasileira de Educação*, v. 12, n. 35, p. 290-299, maio/ago. 2007.
- FOUCAULT, M. *O que é um autor?* 2. ed. São Paulo: Vega, 1992.
- JONASSEN, D. *Computadores, ferramentas cognitivas: desenvolver o pensamento crítico nas escolas*. Porto: Editora Porto, 2007.
- KEARNEY, R. Narrativa. *Educação & Realidade*, v. 37, n. 2, p. 409-438, maio/ago. 2012. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317227324006>>. Acesso em: 26 out. 2018.
- LIMA JUNIOR, A. S. de. *Tecnologias inteligentes e educação: currículo hipertextual*. Rio de Janeiro: Quarter; Juazeiro/BA: FUNDESF, 2005.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher. São Paulo: Itaú Cultural/UNESP, 2003.
- ORLANDI, E. *Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos*. Campinas: Pontes, 2001.
- ORTEGA Y GASSET, J. *Obras Completas*. Madrid: Revista de Occidente, 1947.
- RODRIGUES, A. *Narrativas digitais, autoria e currículo na formação de professores mediada pelas tecnologias: uma narrativa-tese*. 2017. 274 f. Tese (Doutorado em Educação: Currículo) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/20196>>. Acesso em: 17 nov. 2018.
- RODRIGUES, A.; GONÇALVES, L. M. Narrativas digitais na formação de professores: da memória, do registro e do discurso emergem posturas e experiências. *Revista Contexto & Educação*, ano 29, n. 94, p. 212-237, set./dez. 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/3979/467>>. Acesso em: 18 nov. 2018.
- ROJO, R. Gêneros discursivos do Círculo Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R. (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013. p. 13-36.
- ROJO, R. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola, 2009.
- SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da modernidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

- SIBILIA, P. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- SILVA, O. S. F. da. Entre letramentos e hipertextos: os letramentos e a constituição da autoria na universidade. In: ARAÚJO, J. C.; DIEB, M. (Org.). *Letramentos na Web: gêneros, interação e ensino*. Fortaleza: UFC, 2009. p. 153-171.
- SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2018.
- VALENTE, J. A. Integração do pensamento computacional no currículo da Educação Básica: diferentes estratégias usadas e questões de formação de professores e avaliação do aluno. *Revista e-Curriculum*, São Paulo, v. 14, n. 03, p. 864-897, jul./set. 2016. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/view/29051/20655>>. Acesso em: 24 out. 2018.
- VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. B. Narrativas digitais e o estudo dos contextos de aprendizagem. *EmRede: Revista de Educação a Distância*, v. 1, n. 1, p. 32-51, 2014. Disponível em: <<https://www.auniredede.org.br/revista/index.php/emrede/article/viewFile/10/31>>. Acesso em: 19 nov. 2018.
- XU, Y.; PARK, H.; BAEK, Y. A New Approach Toward Digital Storytelling: An Activity Focused on Writing Self Efficacy in Virtual Learning Environment. *Educational Technology & Society*, v. 14, n. 4, p. 181-191, 2011. Disponível em: <[www.ifets.info/journals/14\\_4/16.pdf](http://www.ifets.info/journals/14_4/16.pdf)>. Acesso em: 17 nov. 2018.

#### SOBRE A AUTORA:

**Alessandra Rodrigues** tem Doutorado em Educação: Currículo (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), Mestrado em Educação (Universidade do Planalto Catarinense) e é graduada em Letras (Universidade do Planalto Catarinense). É professora/pesquisadora da Universidade Federal de Itajubá e docente permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências dessa universidade. Tem experiência na área de Educação e Práticas Discursivas, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na Educação com pesquisas nos seguintes temas: escrita e autoria, narrativas digitais, currículo, multiletramentos, formação de professores para uso pedagógico das TDIC.  
*E-mail:* [alessandrarodrigues@unifei.edu.br](mailto:alessandrarodrigues@unifei.edu.br).

*Recebido em 23 de novembro de 2018 e aprovado em 17 de dezembro de 2018.*