

## NARRATIVAS DIGITAIS: UMA ANÁLISE WEBGRÁFICA SOBRE OS RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

### DIGITAL NARRATIVES: A WEBGRAPHIC ANALYSIS OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES

### NARRATIVAS DIGITALES: UN ANÁLISIS WEBGRÁFICO SOBRE LOS RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES

Rosely Maria Moraes de Lima Frazão<sup>1</sup>  
Fernando Silvio Cavalcante Pimentel<sup>2</sup>  
Maria Aparecida Pereira Viana<sup>3</sup>

**RESUMO:** As narrativas digitais aparecem como uma alternativa entre o tradicional e o tecnológico para a produção e divulgação de histórias. Ao refletir sobre esse contexto, indaga-se: quais as contribuições da experiência de aprender sobre recursos educacionais digitais, utilizando-os na produção de narrativas digitais? Este estudo teve como objetivo mapear, por meio de uma análise *webgráfica*, as contribuições da produção dos estudantes na aprendizagem sobre os recursos educacionais digitais com vistas à compreensão dos elementos incorporados às narrativas digitais. Para isso, desenvolve-se um estudo de abordagem qualitativa desenvolvida por meio de uma análise documental exploratória *webgráfica*, tendo como instrumento de coleta e produção de dados as narrativas postadas em *blogs* pessoais desenvolvidos como diários de uma disciplina eletiva do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Ufal). Os resultados apontam as contribuições do desenvolvimento das narrativas digitais em quatro vertentes: conexão, desenvolvimento de habilidades, compartilhamento e registro de memórias.

**Palavras-chave:** recursos educacionais digitais; educação superior; narrativas digitais; blog.

**ABSTRACT:** *Digital narratives emerge as an alternative between the traditional and the technological for the production and dissemination of stories. Reflecting on this context, the question arises: what are the contributions of the experience of learning about digital educational resources by using them in the production of digital narratives? This study aimed to map, through a webgraphic analysis, the contributions of students' production*

---

1 Pedagoga formada pelo Centro Universitário CESMAC e Especialista Gestão Pública (UNEAL), Docência para o Ensino Técnico e Profissional (IFES), Inspeção Educacional (FADICT), Educação Inclusiva (CESMAC) e Gestão Educacional (UFAL). Mestranda na Linha de pesquisa: Educação, linguagens e tecnologias (PPGE/Ufal). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8667-8725>. E-mail: [roselyfrazao3@gmail.com](mailto:roselyfrazao3@gmail.com).

2 Licenciado em Pedagogia pelo Centro Universitário Cesmac, especialista em Docência do Ensino Superior pela Universidade Castelo Branco e especialista em Tecnologias em Educação pela PUC/RJ. Mestre e doutor em Educação pela Universidade Federal de Alagoas. Realizou estágio pós-doutoral em Educação e Psicologia na Universidade de Aveiro, Portugal e estágio pós-doutoral em Educação na Universidade Federal de Santa Catarina. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9180-8691>. E-mail: [fernando.pimentel@cedu.ufal.br](mailto:fernando.pimentel@cedu.ufal.br).

3 Graduada em pedagogia. Mestra e Doutora em Educação: currículo (Universidade Federal de Alagoas e Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP). Pós-doutorado em Ciência da Educação na Universidade do Minho, Portugal. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4017-8482>. E-mail: [vianamota@gmail.com](mailto:vianamota@gmail.com).

*to learning about digital educational resources, focusing on understanding the elements incorporated into digital narratives. To achieve this, a qualitative approach was adopted, developed through an exploratory webgraphic documentary analysis, using narratives posted on personal blogs created as diaries for an elective course within the Graduate Program in Education (PPGE/Ufal) as data collection and production instruments. The results highlight the contributions of developing digital narratives in four dimensions: connection, skill development, sharing, and memory recording.*

**Keywords:** digital educational resources; higher education; digital narratives; blog.

**RESUMEN:** *Las narrativas digitales surgen como una alternativa entre lo tradicional y lo tecnológico para la producción y difusión de historias. Al reflexionar sobre este contexto, se pregunta: ¿cuáles son las contribuciones de la experiencia de aprender sobre recursos educativos digitales al utilizarlos en la producción de narrativas digitales? Este estudio tuvo como objetivo mapear, a través de un análisis webgráfico, las contribuciones de la producción de los estudiantes en el aprendizaje sobre los recursos educativos digitales, con el propósito de comprender los elementos incorporados en las narrativas digitales. Para ello, se desarrolló un estudio con un enfoque cualitativo mediante un análisis documental exploratorio webgráfico, utilizando como instrumento de recolección y producción de datos las narrativas publicadas en blogs personales desarrollados como diarios de una asignatura optativa del Programa de Posgrado en Educación (PPGE/Ufal). Los resultados señalan las contribuciones del desarrollo de narrativas digitales en cuatro dimensiones: conexión, desarrollo de habilidades, intercambio y registro de memorias.*

**Palabras clave:** recursos educativos digitales; educación superior; narrativas digitales; blog.

## Introdução

A ampliação do uso das tecnologias digitais (TD) na dinâmica social vem alcançando diversos espaços e atividades humanas, inclusive as educacionais. Os diversos artefatos e alterações idealizadas e produzidas para e pelo desenvolvimento humano nas relações de coexistência entre as diferentes tecnologias utilizadas em cada tempo e espaço, a cada dia, trazem novas formas e desafios para propor os processos de ensino e aprendizagem, tanto na educação básica quanto na educação superior.

O entendimento de que cada técnica está sempre relacionada a quem a produz e dela faz uso, intervindo no mundo a partir de seu posicionamento e percepção (Vieira Pinto, 2005), indica uma relação entre os sujeitos e os artefatos que também pode ser compreendida a partir do vislumbre do conceito de cultura digital, apresentado por Almeida (2025, p. 9) como aquela que “[...] decorre e promove a transformação dos modos de interação, de ser e estar no mundo, de aprender, produzir e compartilhar experiências nas redes computacionais conectadas”, apontando aspectos fundamentais ao

desenvolvimento da educação contemporânea imersa em uma dinâmica social também virtual.

Essa relação traz ainda uma reflexão sobre os impactos da ação interativa entre os sujeitos e as tecnologias, sobretudo nas experiências educacionais que envolvem o contexto digital, pois variados modos de relacionar-se com os dispositivos e *softwares* podem ser identificados a partir da expressão narrativa dos estudantes sobre as interações estabelecidas na usabilidade dessas tecnologias. Afirmam Carvalho e Alves (2020, p. 3) que as narrativas digitais “[...] surgem como forma de estruturar os diferentes discursos, no contexto da cultura digital, utilizando recursos multimidiáticos e favorecendo as possibilidades de interatividade, autoria, colaboração [...]”, trazendo aos processos educacionais tanto a participação ativa dos estudantes quanto a pluralidade de ideias e concepções acerca dos objetos estudados.

É também possível indicar que a narrativa digital se apresenta como uma alternativa entre o tradicional e o tecnológico ao acolher, no ato de contar, os artefatos digitais como diferentes meios e modos de criação e disseminação de histórias (Laudares e Goulart, 2019). Esse tipo de produção traz aos sujeitos, inclusive aos estudantes, a possibilidade de socializar a experiência do próprio experimento através da integração entre a descrição da vivência e o uso de recursos digitais como vídeos, áudios e imagens disponíveis em ambientes virtuais.

O respeito à trajetória de cada estudante, a Ártemis do convite para a produção narrativa se torna uma estratégia de promoção ao protagonismo, situando-os como sujeitos de sua própria história, utilizando suas narrativas como instrumento de construção formativa. Aliado a isso, “[...] quando se busca narrar as trajetórias de vida, incluindo a formação escolar, tem-se que relembrar o passado a partir do momento em que se está, é como se se juntassem peças de um quebra-cabeça” (Pires e Verçosa, 2021, p. 10). Diante disso, indaga-se: quais as contribuições da experiência de aprender sobre recursos educacionais digitais, utilizando-os na produção de narrativas digitais?

Este estudo objetiva mapear, por meio de uma análise *webgráfica*, as contribuições da produção estudante na aprendizagem sobre os recursos educacionais digitais com vistas à compreensão dos elementos incorporados às narrativas digitais. O caminho metodológico percorre uma abordagem qualitativa desenvolvida por meio de uma análise documental exploratória *webgráfica*, tendo como instrumento de coleta e produção de dados as narrativas disponíveis em *blogs* pessoais desenvolvidos para

socialização de produções de uma disciplina eletiva do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Ufal).

Afirmam Quim, Tomanin e Sousa (2023) que a experiência com *blogs* tende a estimular a utilização das tecnologias digitais e a colaboração entre os pares, além de favorecer o compartilhamento tanto de informações quanto das dificuldades encontradas nos processos de ensino e aprendizagem. Nessa direção, os *blogs* são definidos como espaços de interação, aprendizagem e pesquisa.

O diálogo com os estudos de Almeida (2025), sobre o desenvolvimento do currículo na cultura digital; Matar e Ramos (2021) e Chizzotti (2018), que explanam sobre a pesquisa qualitativa, inclusive a desenvolvida na *internet*; Almeida e Valente (2012), Pimentel (2019) e Carvalho e Alves (2020), ao tratarem sobre o desenvolvimento de narrativas digitais; Santos (2024) ao apontar o uso de diários na cibercultura; e Marinho, Fernandes e Pimentel (2021), ao apresentarem a utilização dos portfólios na educação superior, dão base, entre outros teóricos acessados, às discussões apresentadas.

O artigo encontra-se organizado em quatro partes que apresentam, respectivamente, uma discussão teórica sobre a produção de narrativas digitais, ampliada por uma subseção sobre os recursos educacionais digitais utilizados como elementos na construção de narrativas. Em seguida, apresenta-se o percurso metodológico; discutem-se os dados encontrados e os resultados, apresentando as categorias de análise, e socializam-se as considerações finais.

## Referencial Teórico-metodológico

Almeida e Valente (2012, p. 63) dizem que “narrar a experiência remete ao registro da memória sobre o cotidiano da vida social; ao específico do sujeito; ao coletivo de um grupo; aos significados que os sujeitos atribuem aos acontecimentos”. Esse mapeamento das expressões articula as singularidades do estudante, gestadas no contexto social, em sua trajetória, em cada experiência e lembrança resgatada por conexões que provocam a descrição de concepções, opiniões e relações, para imprimir marcas únicas em histórias narradas por seus próprios autores. Ao narrarem as experiências educacionais, os estudantes podem revelar variadas descobertas, produções, problemáticas, desafios, superações e até projeções sobre os processos educativos.

Ao considerar que a cultura digital “[...] altera os modos de expressar o pensamento, logo provocam mudanças no conhecimento e interferem no currículo, que

se encontra em meio a hibridismos, desafios e tensões” (Almeida, 2025, p. 2), torna-se relevante refletir sobre o ambiente digital enquanto espaço do ensinar e do aprender por meios de seus diversos artefatos e características. Nesse cenário, as narrativas podem superar as delimitações de acesso ao serem disponibilizadas a distância de um *click*, compartilhando, além de informações, impressões e interpretações sobre o vivido, impactando tanto o narrador, quanto seus leitores ou ouvintes, pois

[...] a utilização das narrativas digitais pode ser uma força motriz no desenvolvimento de aprendizagem significativa, uma vez que proporciona a estudantes e professores, percursos prazerosos, autorais, autônomos, participativos, atendendo perfeitamente aos novos anseios de aprendizagem que quebram os paradigmas no ensino-aprendizagem, consideram a inserção não aleatória de tecnologias digitais, que já fazem parte do cotidiano, fusionando diversas linguagens, permeadas por uma variedade de mídias. (Moura, Silva e Viana, 2023, p. 68).

A incorporação de tecnologias digitais já usadas na dinâmica social pode traduzir não só as inovadoras formas de comunicação praticadas nos processos de ensino e de aprendizagem, como também (re)apresentar as narrativas como fontes de informação tanto acessadas quanto produzidas pelos estudantes, convidando à mudança de *status* de usuários para produtores de conteúdos a partir dos recursos disponíveis.

Nas palavras de Carvalho e Alves (2020), imersos na cultura digital, os sujeitos superam o consumo de narrativas para lançar-se como seus produtores, indicando mudanças necessárias ao narrar diante das novas dinâmicas sociais. O uso dessas tecnologias digitais na elaboração de narrativas tende a oportunizar aos estudantes a construção de histórias mais atraentes, pois “[...] harmonizam vozes, sons, textos, imagens em torno de diferentes recursos tecnológicos para elevar a experiência do leitor e aproxima-lo, o máximo possível, da realidade” (Laudares e Goulart, 2019, p. 124).

Para Rodrigues, Almeida e Valente (2017), o uso da narrativa como recurso pedagógico reconhece o protagonismo e a autoria do estudante, que ao produzir sua história acessa as experiências pessoais que o atingiram e o inquietaram durante a aprendizagem para criar. Admitindo-se no processo de construção do conhecimento a trajetória, a identidade, a criatividade e as experiências de cada estudante envolvido no contexto, acolhendo inclusive suas diversas formas de informar e se comunicar a partir do uso de variadas tecnologias, “[...] passamos a compreender as narrativas digitais como a possibilidade de uso das TICs para o desenvolvimento e registro de sua própria história, dando voz e vez a cada um, para expressar seus pensamentos, ideias e vivências”

(Pimentel, 2019, p. 5), ampliando, nesse contexto, a participação do estudante em seu processo de aprendizagem, ao manusear as tecnologias digitais na construção de conteúdos a partir de suas singularidades.

No ato de narrar, Almeida e Valente (2012, p. 59) apontam que “[...] o fato de o aprendiz conseguir produzir a narrativa (ter o produto), ou de ser capaz de usar os recursos tecnológicos (ter o domínio da tecnologia), rouba a cena e acaba sendo mais importante do que o processo de produção [...].” Indica a relevância de o estudante colocar-se enquanto autor de seu processo, fazendo uso de sua experiência e de recursos disponíveis em seu contexto para efetivar a missão de contar e contar-se, como os portfólios pessoais que exercem um papel libertador a partir da autoria sobre as singularidades de seu processo contínuo e sistemático de produção e avaliação (Marinho, Fernandes e Pimentel, 2021).

A cultura digital traz aspectos inovadores ao ato de narrar, oferecendo variados elementos para compor e socializar informação dos também diversos canais de comunicação, como apontam Almeida e Valente (2012, p. 64) ao indicar que “A presença das TDIC em nossa cultura cria novas possibilidades de expressão e comunicação, gerando outros campos de estudos e de pesquisa, antes inexistentes”. Essa realidade advém das transformações ocorridas nos modos de comunicação contemporâneos que ampliam e até inauguram formas e espaços para interação de acordo com a diversidade narrativa.

O uso e a produção de espaços virtuais de comunicação, como canais, diários e portfólios *on-line*, são estratégias para compartilhar informações. De acordo com Santos (2024, p. 24), “Os diários na cibercultura nos permitem partilhar em tempo real as nossas experiências de pesquisa e formação, de vida e formação [...]”, indicando esse artefato e seus similares como *blogs* e e-portfólios como meios viáveis para comunicar aspectos pessoais nos processos formativos. Mattar e Ramos (2021) indicam que tais diários registram as trajetórias pessoais ao compartilhar conteúdos e opiniões que podem ser usados na pesquisa.

Ao socializar experiências em indicativos expressos de modo digital, os estudantes, aqui descritos como estudantes-narradores, apresentam narrativas inteiradas da utilização ou produção de diversos recursos educacionais digitais incorporados a partir das experiências de aprendizagens, como por exemplo a indicação de vídeos disponíveis no canal do *YouTube*, que podem agregar à narrativa uma versão audiovisual como meio de exemplificação ou complementação às informações. Por outro lado, a sua produção,

demandava ao estudante-narrador a superação do processo de curadoria<sup>4</sup>, lançando-se enquanto autor de uma narrativa multimídia.

Um outro recurso utilizado pelos estudantes-narradores na criação de narrativas é o *podcast*, que se apropria da expressão da oralidade no processo de gravação de vozes para abordar determinado tema, o que, segundo Moura, Costa e Viana (2023, p. 141), pode “[...] dar voz aos sujeitos, que antes silenciavam em sala de aula, ao mesmo tempo que lhes é oferecida a escuta.” Revela-se nessa ação uma alternativa à participação estudante na construção dos processos de ensino e aprendizagem de modo ativo e pessoal.

Os mapas conceituais, ao serem construídos pelo estudante-narrador e incorporados em suas narrativas digitais, tendem a socializar sua interpretação sobre o conteúdo estudado ao sintetizar visualmente termos e expressões para ele relevantes, aglutinando à narrativa a possibilidade de resgate de informações nucleares do material acessado, como exposto na Figura 1.

**Figura 1:** Mapa conceitual dos elementos narrativos



**Fonte:** os autores, 2024.

A elaboração de quadros, similar à dinâmica da construção dos mapas conceituais, poderia indicar uma ação do estudante para sistematizar a apresentação de informações presentes no texto narrativo, identificando e organizando aspectos sobre o assunto

<sup>4</sup> É o processo de pesquisar, selecionar e compartilhar conteúdos de acordo com temática discutida e público destinado, do acesso e contextualização dos diversos materiais disponíveis e de acordo com estudos sobre preferências, tendências e relevâncias.

abordado ao retomar dados ou excertos produzidos ou acessados nas referências da produção. A indicação, apresentação ou construção de *e-books* ou *flipbooks*<sup>5</sup> desenvolvidos pelo estudante-narrador lhe oportunizam a socialização de seu contexto de estudo, pesquisa e produção, explanando sobre materiais e referenciais acessados e tecnologias validadas por meio da divulgação de dispositivos e *softwares* disponíveis no ambiente virtual.

De modo diferente, os jogos digitais, incorporados ao ato de narrar digitalmente, convidam à interação, desafiando os leitores a acessar as informações e impressões presentes nos textos do estudante-narrador e utilizá-las de modo experimental, como apresentado no jogo de tabuleiro digital presente em uma das narrativas acessadas. Por sua vez, os questionários *on-line* são uma tentativa de o estudante-narrador convidar seus leitores a interagir com a temática por ele discutida, do envio de respostas pessoais sobre a própria produção narrativa ou um tópico por ela introduzido, agregando à narrativa, além da possibilidade de interação, a acolhida da reflexão e criticidade dos leitores sobre o material produzido.

A indicação do acesso e a interação com outro *blog* são também usadas como recursos educacionais, sugerindo um possível diálogo entre a produção do estudante-narrador e a do autor indicado, aglutinando opiniões e construções sobre uma mesma temática. O uso desses repositórios virtuais, similares ao portfólio, possibilita aos estudantes ainda a ampliação e reconfiguração de conceitos a partir da tomada de consciência sobre o envolvimento de cada um nos processos de aprendizagem (Marinho, Fernandes e Pimentel, 2021).

O uso da imagem e suas variações aparecem como dispositivo para o reforço da atenção no contato com a narrativa, gerando engajamento e viabilizando a apresentação da informação de modo mais agradável (Braga Jr., 2023). Esse contexto é observado durante a análise webgráfica desenvolvida, apontando uma possível tentativa de apoiar o processo de compreensão da leitura, considerando a presença do recurso visual ou a integração entre palavras e figuras como exercício de produzir informações mais abrangentes de variados recursos, como o GIF<sup>6</sup>.

---

5 Adaptação da técnica de dar movimento às imagens da mudança de páginas, é um livro em 3D que permite a navegação digital entre as páginas do material a partir da conversão de arquivos em PDF.

6 Na tradução para a língua portuguesa, a sigla GIF significa Formato de Intercâmbio de Gráficos, ou seja, é uma breve animação sem som, geralmente utilizada em redes sociais.

Outras formas de comunicar viabilizadas pelo uso ou pela produção de recursos podem ser visualizadas em infográficos, demonstrando as possibilidades de integrar texto e imagens em um todo que informa e acolhe diferentes técnicas, ao tempo em que oportunizam aos estudantes-narradores a narração de suas experiências a partir da integração entre as diferentes mídias.

## Materiais e Métodos

O estudo foi estruturado pela abordagem qualitativa e tipologia exploratória desenvolvida por uma análise webgráfica de narrativas digitais postadas em *blogs* pessoais com acesso público, desenvolvidos por estudantes de uma turma da disciplina eletiva Recursos Educacionais Digitais do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/Ufal).

A análise webgráfica das produções postadas nos nove *blogs* ocorreu por meio do estudo dos documentos digitais que demandaram procedimentos distintos ao serem considerados os diferentes suportes exigidos pelas tecnologias e mídias digitais, além da *internet*. Ao considerar aspectos dimensionais e éticos, foram elaborados os seguintes critérios para inclusão: produções desenvolvidas por discentes do *stricto sensu*; que abordem experiências oriundas da disciplina Recursos Educacionais Digitais; e que foram postadas em *blogs* no ano de 2024. Foram excluídas produções que apresentassem imagens de terceiros sem a devida indicação de autorização de uso de imagens; conteúdos pejorativos ou discriminatórios; ou divulgadas em *blogs* com acesso restrito.

Ao total, 85 narrativas digitais foram selecionadas e lidas integralmente, pois no movimento autobiográfico, segundo Chizzotti (2018), o narrador seleciona e analisa as experiências ao interpretar sua história, criando um texto que privilegia sua voz, inscrevendo-se na realidade social. Destas, 14 narrativas foram retiradas da amostra por conter imagens de terceiros.

O fichamento dos excertos narrativos indicou construção das categorias de análise: registro de memórias, conexão, compartilhamento e desenvolvimento de habilidades, apresentadas a partir da relação com o contexto das narrativas como recursos de aprendizagem e da incorporação dos recursos educacionais como elementos narrativos. Os achados de pesquisa foram estudados a partir de um agrupamento estatístico por categorias.

Enquanto desafio enfrentado no desenvolvimento do estudo, aponta-se que a indicação estudante da elaboração de textos produzidos com o auxílio de Inteligência Artificial provocou questionamentos sobre os aspectos autorais envolvidos no desenvolvimento das narrativas.

## Resultados e Discussão

Ao buscar mapear as contribuições da experiência narrativa estudante na aprendizagem sobre os recursos educacionais digitais, algumas evidências foram apontadas pela expressão dos estudantes postadas no material acessado durante a análise webgráfica desenvolvida. De acordo com os indicativos produzidos pelos estudantes-narradores, as contribuições do desenvolvimento das narrativas no processo de aprendizagem sobre os recursos educacionais digitais se efetivam em quatro vertentes: conexão, desenvolvimento de habilidades, compartilhamento e registro de memórias, tanto pelas narrativas digitais produzidas enquanto recurso de aprendizagem quanto pela incorporação dos recursos educacionais digitais nas produções, conforme apresentado de modo sintético no Quadro 1.

**Quadro 1:** Síntese descritiva da análise de acordo com as categorias

a) Registro de memórias
A percepção de que os blogs funcionam como repositórios pessoais é indicada pelas narrativas produzidas e publicadas pelos estudantes em registros das aprendizagens e reflexões, promovendo a revisita de conceitos, produções e práticas nos diferentes percursos formativos.
b) Conexão
O vínculo criado entre os pares fortalece a aprendizagem à medida que o acesso às narrativas postadas é potencializada pela diversidade de mídias utilizadas (vídeos, podcasts, mapas conceituais, hiperlinks etc.) ampliando as formas de interação entre os estudantes-narradores, seus saberes e recursos digitais utilizados.
c) Compartilhamento
A publicação das narrativas promove o intercâmbio entre os diferentes contextos de aprendizagem por meio da aprendizagem mútua, da produção autoral e da colaboração.
d) Desenvolvimento de habilidades

A diversidade de recursos (infográficos, quadros, jogos, podcasts etc.) convida à desconstrução de conceitos e práticas tradicionais, apoiando mudanças educacionais mediadas por tecnologias digitais. Também favorece o desenvolvimento de competências comunicativas e multimodais, incluindo o uso ético de IA.

**Fonte:** os autores, 2024.

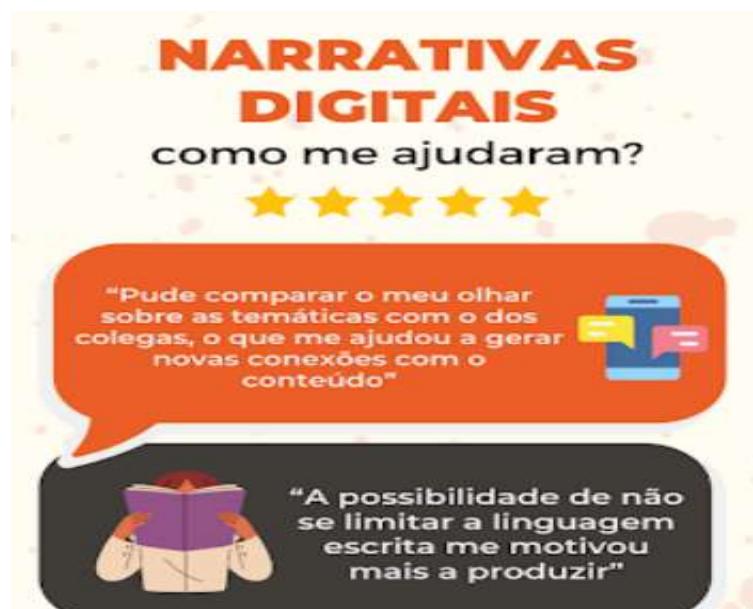
Embora relacionados, sujeito e processo são apresentados pelas narrativas de modos distintos, sendo o primeiro o que atua em um contexto e por ele é afetado, e o segundo a ambientes que é influenciada por seus atores, intervindo em suas experiências. As narrativas publicadas nos *blogs* acessados expressam, de modo pessoal, as impressões sobre o desenvolvimento de narrativas digitais como recursos de aprendizagem, nas quais os estudantes-narradores, aqui nomeados apenas como estudantes para garantia dos preceitos éticos da pesquisa, descrevem-se em possibilidades de conexão viabilizados pelo ato de narrar, como indicado no excerto narrativo divulgado a seguir:

A vivência de produzir e acessar narrativas digitais em nossos blogs trouxe um novo significado ao que aprendemos. Ao compartilhar nossas histórias e reflexões, pudemos nos conectar de maneiras profundas, fortalecendo nossa comunidade de aprendizagem. Essa interação não só enriqueceu nosso entendimento sobre os RED, mas também despertou um senso de colaboração e empatia entre nós. (estudante 1, 2024).

A participação ativa dos estudantes, oportunizada por meio da socialização das impressões e produções e do uso de variados recursos para narrar-se, é postada pela totalidade dos estudantes-narradores como contribuição ao aprendizado dos RED. Essa diversidade tecnológica disponível e de fácil acesso e manipulação é também indicada por Almeida e Valente (2012) como meio para que os sujeitos sejam narradores, produtores e divulgadores dos conhecimentos. Outro ponto revelado durante a análise webgráfica pelos estudantes 2, 4 e 7 aborda a adoção da estratégia de publicização dos contextos de estudos como recurso de aprendizagem.

A produção de imagens, também adicionada à construção das narrativas dos estudantes, é encontrada a partir da construção de nuvem de palavras e infográficos que, segundo Braga Jr. (2023, p. 45), “[...] são esquemas que integram informações textuais e não-verbais [...] Permitem apresentar uma grande quantidade de informação de maneira resumida e direcionada”, como o desenvolvido por uma estudante-narradora sobre como a produção das narrativas digitais a auxiliou no processo de aprendizagem sobre os recursos educacionais digitais, como ilustrado na Figura 2.

**Figura 2:** O fim que marca o início



**Fonte:** Blog conversando sobre TD, 2024.

A percepção da construção de novos significados a partir da produção e da interação com as narrativas digitais desenvolvidas no processo de aprendizagem é trazida pelos estudantes 1, 2 e 8 a partir de escritos sobre o compartilhamento de ideias, acessos e experiências como agente provedor da interação entre os pares, expressos por postagens que narram, por exemplo, a oportunidade para aprender dentro e fora da sala de aula, de modo mútuo, a partir do acesso e interação com as narrativas que, de forma simples e com apoio de recursos visuais, apresenta os conteúdos em cliques (estudante 2, 2024), além da indicação de aprofundamento sobre os conceitos e aplicabilidades dos recursos educacionais digitais através do contato com os contextos de aprendizagem de seus pares (estudante 8, 2024).

A indicação do desenvolvimento de habilidades demandado pela produção das narrativas digitais divulgadas nos *blogs* é registrada pelos estudantes 5 e 6 ao narrarem a reflexão e a criticidade estimuladas na confrontação entre os conteúdos e opiniões acessadas. Isso vem dialogar com os indicativos de Carvalho e Alves (2020) ao apontarem as mudanças inerentes da passagem de consumidores para produtores de narrativas digitais.

O contato com as variadas tecnologias digitais apresentadas, experienciadas e produzidas durante as aulas aparecem como novas formas de utilizar o contexto digital para interagir com o conteúdo sobre os recursos educacionais digitais para a produção das narrativas, o que convida, segundo o estudante 5 (2024), à desconstrução de conceitos e

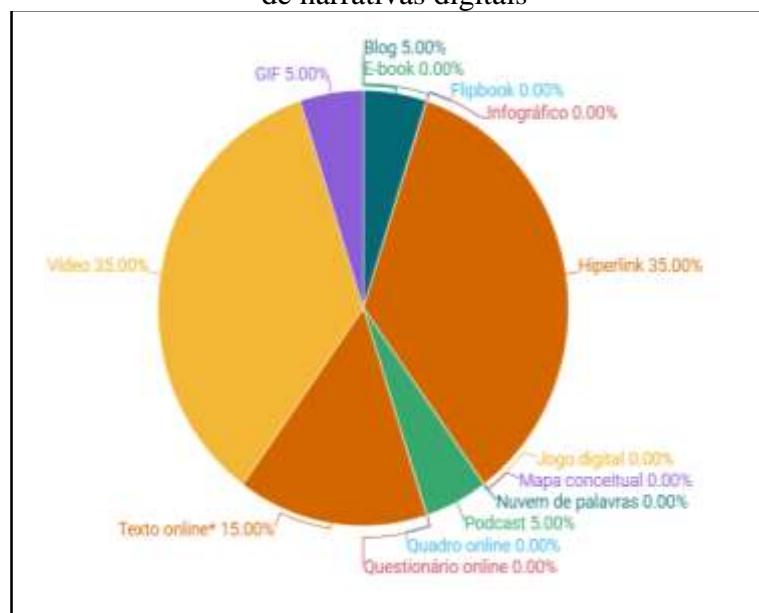
práticas como ação necessária às mudanças propostas e desenvolvidas nos processos educacionais, sobretudo os que fazem uso das tecnologias digitais. Isso dialoga com o aspecto emancipatório contido nas narrativas, pois ao produzir a narrativa, o sujeito aprende a construir a sua formação, percebendo a si e as outras pessoas de modo transformador, teorizando a própria experiência.

Ao usar o *blog* como repositório pessoal, é anunciado pelos estudantes 1 e 9 o protagonismo exercido pelo próprio estudante a partir de seu contexto. De acordo com Santos (2024), os conhecimentos são produzidos pela experiência que gera marcas a serem resgatadas pela reflexão que a questiona, materializando-a em diferentes gêneros e suportes. O registro de memórias, nesse cenário, é também indicado pelos estudantes-narradores como ferramentas para a construção do conhecimento, apoiada pela possibilidade da organização e do resgate de informações durante o processo de aprendizagem. Essas anotações digitais representam ainda para os estudantes 1 e 7 novas formas de aprender e construir aprendizagens, sobretudo ao acolher os recursos educacionais digitais como elementos do narrar, de acordo com a análise a seguir.

A análise webgráfica desenvolvida indica ainda uma expressiva variedade de recursos educacionais digitais incorporados pelos estudantes-narradores do *stricto sensu* na construção de narrativas digitais, apresentando elementos narrativos, como: o *flipbook*; a incorporação do celular na jornada letiva; os *hiperlinks* das plataformas Poki, *Click jogos*, Escolas *games*, *Crazy games*; os jogos digitais Conceitos em jogo e *Scratch*; os mapas conceituais Educação híbrida, Parecer CNE/CP nº 14/2022 e Recursos Educacionais Digitais; os *podcasts* Reflexões sobre o Conceito de Tecnologia e O conceito de tecnologia para além do senso comum?; o infográfico Narrativas Digitais: como me ajudaram?; os quadros *online*: Conceitual de Ambientes Tecnológicos, Comparativo entre gamificação e aprendizagem baseada em jogos digitais e Explicativo sobre Objetos Virtuais de Aprendizagem; o questionário *online* Vamos testar seus conhecimentos sobre currículo e tecnologias?; além dos vídeos: Evolução das tecnologias na educação, um curto histórico sobre o CEDU e Conceito de Tecnologia sobre a visão de Álvaro Vieira Pinto.

Esses recursos foram incluídos a partir da utilização de materiais disponíveis na *internet* para uso público e da produção autoral dos próprios estudantes-narradores. Na Figura 3, ilustrada a seguir, está descrita a frequência da utilização dos recursos educacionais digitais nas narrativas digitais disponíveis nos *blogs* acessados.

**Figura 3:** Utilização dos Recursos Educacionais Digitais na construção de narrativas digitais



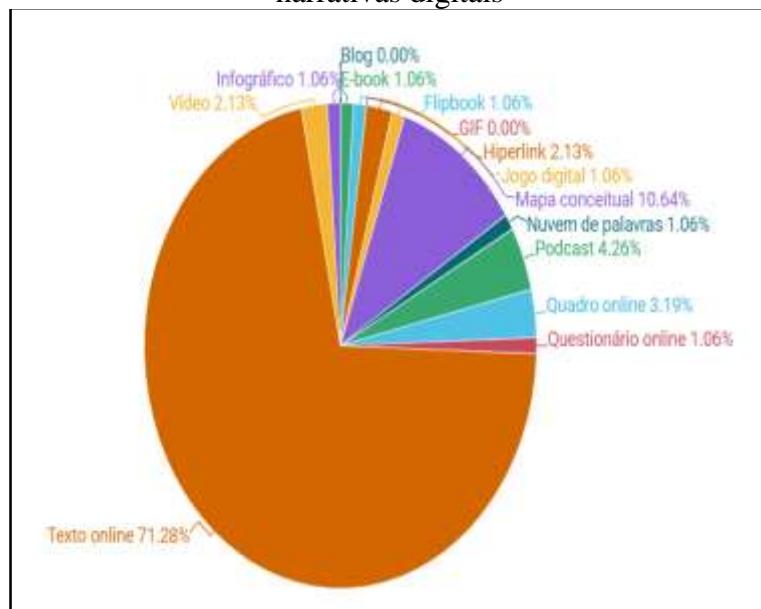
**Fonte:** Elaboração dos autores, 2024.

Os achados de pesquisa apresentados na Figura 3 apontam numericamente a frequência da utilização dos recursos, onde se identifica a presença de *hiperlinks* em 35% das narrativas produzidas, número que também representa a integração de vídeos. O *blog*, o *GIF* e o *podcast* aparecem, cada um, em 5% das narrativas.

O uso de textos *on-line* representa 15% da utilização em narrativas, no entanto o asterisco sinalizado na figura indica uma dúvida quanto à utilização, pois trata-se de construções textuais desenvolvidas a partir do uso de uma Inteligência Artificial (IA), o que traz a reflexão se seriam de fato utilizações ou produções ao considerar os comandos inseridos na plataforma para construção da informação. Os demais recursos tiveram seus percentuais zerados por não terem sido utilizados na construção das narrativas.

Segundo Almeida e Valente (2012), é necessário que as atividades tragam à cena os cotidianos dos estudantes e suas visões sobre o mundo, ainda que eles saibam expressar-se de modo adequado e efetivo, o que fica evidenciado na Figura 4, que apresenta as variadas produções autorais de recursos educacionais digitais adicionados ao desenvolvimento das narrativas digitais dos estudantes.

**Figura 4:** Produção dos Recursos Educacionais Digitais presentes nas narrativas digitais



**Fonte:** Elaboração dos autores, 2024.

Apesar de variados recursos terem sido desenvolvidos para compor as narrativas, o *e-book*, o *flipbook*, o *jogo digital*, a *nuvem de palavras* e o *questionário online* aparecem cada um em apenas 1.06% das narrativas; a geração de *hiperlink* e a produção de vídeos constam em 2.13% das postagens; e a elaboração de quadros *online* compõe apenas 3.19% das narrativas disponíveis nos *blogs*.

A gravação de *podcasts* está em 4.26% das narrativas, e sobre essa produção é importante ressaltar que os estudantes-narradores as desenvolveram de modo colaborativo em duplas ou grupos da turma. A produção de mapas conceituais chega a superar os 10% de presença na composição das postagens, mas somente os textos *online* aparecem de modo expressivo nas narrativas autorais com um percentual de 71.28% de incidência nas socializações.

Essa análise gráfica revela que, embora os estudantes estejam desenvolvendo estudos sobre os recursos educacionais digitais e a partir disso produzindo-os enquanto elementos narrativos, o modo habitual de narrar por meio de textos ainda prevalece no ato de contar, mesmo no contexto digital.

Nesse panorama, a incorporação de recursos educacionais digitais na produção de narrativas pode ser indicada como oportunidade para diversificar a forma de acessar experiências dos estudantes a partir da ampliação no uso das variadas mídias disponíveis na *internet*. Nos processos de inclusão, a gravação de um *podcast* ou a produção de um infográfico, por exemplo, poderia ser uma alternativa apresentada aos estudantes que

apresentam dificuldades com a escrita (digitação) como meio de expressar-se. A discussão sobre a produção realizada com auxílio de Inteligências Artificiais é outro ponto que demanda maiores estudos, pois o acesso a novas formas de comunicar pode exigir dos estudantes o desenvolvimento ou a melhoria de competências para informar e informar-se.

## Considerações finais

A relação entre os estudantes e as tecnologias digitais, sobretudo com os recursos educacionais digitais no contexto estudado, aponta contribuições propositivas ao processo de construção do conhecimento a partir das experiências de aprendizagem em quatro vertentes: a conexão entre os pares que colaboram ativamente na produção de conteúdos expressos pelas narrativas digitais; o desenvolvimento de habilidades necessárias à ação de aprender como a reflexão, a inovação e a criticidade; o compartilhamento de ideias e exemplos como base para a produção de narrativas; e o registro de memórias que estimula os estudantes a resgatar, organizar e construir as informações e o conhecimento.

Ao produzir narrativas digitais em diários *on-line* (*blogs*) como fonte de informação, aprendizado e ou reencontro consigo mesmos, os estudantes-narradores apresentaram produções construídas a partir das provocações e interações em sala de aula e pesquisas sobre os recursos educacionais digitais que, por sua vez, passaram a habitar as narrativas como elementos utilizados ou produzidos para potencializar as informações postadas.

Imagens, vídeos, *podcasts*, *hiperlinks*, jogos digitais e infográficos, entre outros recursos, ao comporem as narrativas, contribuíram, segundo o material analisado, com a aprendizagem dos estudantes. Conexão, compartilhamento, desenvolvimento de habilidades e registro de memórias são as categorias apontadas pelas narrativas ao abordar a participação ativa e pessoal no processo de aprendizagem; a reflexão e a criticidade provocada pelo acesso às experiências e opiniões expressas; o compartilhamento de exemplos, ideias, acessos e produções; o resgate e organização das informações.

Ao desenvolver este estudo, a dúvida relativa à atribuição da autoria de textos produzidos com auxílio de uma Inteligência Artificial indica, além de uma reflexão, uma possibilidade de pesquisa sobre os processos de criação desenvolvidos a partir da inserção de comandos e dados em plataformas digitais ou *softwares* para construção da informação.

## Referências

ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. **Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais.**

Curriculum without Frontiers, v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dec 2012. Disponível em: [http://www.waltenomartins.com.br/pmd\\_aula1\\_art01.pdf](http://www.waltenomartins.com.br/pmd_aula1_art01.pdf). Acesso em: 24 set. 2024.

ALMEIDA, M. E. B. de. Currículo e cultura digital: entre desafios, hibridismos e tensões. **REVISTA INTERSABERES**, [S. l.], v. 20, n. Especial, p. e25doe07, 2025. DOI: 10.22169/revint.v20.e25doe07. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/2709>. Acesso em: 20 ago. 2025.

BRAGA JR, A. X. Panorama dos recursos imagéticos usados na educação à distância *In*. SANTANA, Luciana; BARBOSA, Isnaldo Isaac (Orgs.). **Pesquisa na modalidade a distância**: experiências, metodologia e escrita. Maceió : Edufal, 2023.

CARVALHO, A. B. G. P. de; ALVES, T. P. Narrativas dos professores nas redes: o percurso dos professores da Educação Básica. **Educar em Revista**, Curitiba, v. 36, e76253, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/st6TR3J4bdK43SrDWWHfHFq/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 ago. 2025.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais** - Petrópolis, RJ: Vozes, 2018.

LAUDARES, E. M. de A.; GOULART, I. do C. V. Narrativas digitais: a palpante forma de contar histórias. **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, São Paulo, v.37, n.75, p.115-135, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/handle/1/39603>. Acesso em: 21 jul.2024.

MARINHO, P. M. T.; FERNANDES, P.; PIMENTEL, F. S. C. The digital portfolio as an assessment strategy for learning in higher education. **Distance Education**. Austrália, v 42, Issue 2, mai 2021. p 253-267. Disponível em: <https://www.repositorio.ufal.br/handle/123456789/7951>. Acesso em: 29 out.2024.

MATTAR, J.; RAMOS, D. K. **Metodologia da pesquisa em educação**: abordagens qualitativas, quantitativas e mistas. 1. ed. - São Paulo: Edições 70, 2021.

MOURA, E. C. de M.; COSTA, C. J. de S. A.; VIANA, M. A. P. A avaliação da aprendizagem a partir da construção de narrativas em podcast: produzindo histórias em áudio *In*: PIMENTEL, F. S. C.; SILVA, A. P. da. (Orgs.). **Tecnologias digitais e inovação em educação**: abordagens, reflexões e experiências. São Carlos: Pedro & João Editores, 2023. Disponível em: [https://pedroejoaoeditores.com.br/wp-content/uploads/2022/12/EBOOK\\_Tecnologias-digitais-e-inovacao-em-educacao.pdf](https://pedroejoaoeditores.com.br/wp-content/uploads/2022/12/EBOOK_Tecnologias-digitais-e-inovacao-em-educacao.pdf) . Acesso em: 18 ago.2024.

MOURA, E. C. de M.; SILVA, J. M. da; VIANA, M. A. P. Escape room e narrativas digitais: estratégias de aprendizagem em contextos educativos. In: **Tecnologias digitais da informação e comunicação na formação de professores**: ressignificando e potencializando a prática docente na educação básica e ensino superior. São Carlos: Pedro & João Editores, 2023.

PIMENTEL, F. S. As narrativas digitais como possibilidade de aprendizagem personalizada numa disciplina gamificada. **EM TEIA – Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana** – vol. 10 - número 1, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/emteia/article/view/240020>. Acesso em: 2 out.2024.

PIRES, P. A. G.; VERÇOSA, P. S. Narrativas autobiográficas: contribuição para a formação e a prática docente. **Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 08, p. 1-21, jan./dez., 2021. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/4840/3812>. Acesso em: 22 nov. 2024.

QUIM, O.; TOMANIN, C. R.; SOUSA, C. V. de. Repensando a prática pedagógica com auxílio das TDIC: uma experiência com professores da educação básica. **Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 10, p.1-18. 2023. Disponível em: <https://periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/article/view/5826/987>. Acesso em: 4 out. 2024.

RODRIGUES, A.; DE ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Currículo, narrativas digitais e formação de professores: Experiências da pós-graduação à escola. **Revista Portuguesa de Educação**, [S. l.], v. 30, n. 1, p. 61–83, 2017. DOI: 10.21814/rpe.8871. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/8871>. Acesso em: 1 out. 2024.

SANTOS, E. **Formação online na pós-graduação stricto sensu**: Diários, visual storytelling, narrativas e autorias de uma pesquisadora em movimento nas Cidades e no Ciberespaço. São Carlos: Pedro & João Editores, 2024.

VIEIRA PINTO, A. **O conceito de tecnologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

**Enviado em:** 28/11/2024.

**Aceito em:** 19/08/2025.

**Publicado em:** 26/12/2025.