



CURRÍCULO E AS NARRATIVAS DIGITAIS: UMA ESTRATÉGIA CONTINUADA DE APRENDIZAGEM

Setembro/2013

Eixo temático: Novas Tecnologias em Educação
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP
PEREIRA, Ednaldo Coelho¹
ednaldocoelho@gmail.com
Comunicação Oral. Texto completo.

RESUMO

O presente artigo tem como temática a Narração em ambiente digital e tem como objetivo mostrar a convergência existente entre Currículo e as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) usando como metodologia a análise dos debates feitos a partir dos temas abordados dentro do escopo da disciplina “Tecnologia, currículo e conhecimento: fundamentos e prática”, do Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP (Doutorado). Tais temas e debates deram embasamento e permitiram a construção de uma “Narrativa digital” através de uma aplicação hipermídia, tendo como eixo principal, a linha do tempo que conta a história do autor desde o ingresso no referido programa passando por vários debates acerca de educação, currículo e tecnologias até o momento atual, apresentando como resultado principal a comprovação de como as TDIC e, em especial, as Narrativas Digitais podem ser utilizadas como estratégia continuada de aprendizagem, uma vez que o uso das narrativas digitais mostrou-se eficiente quando se pretende relatar fatos que retratam abstrações da janela da mente, onde se tem apenas recortes de fatos ou acontecimentos marcantes e, que, se dispostos em uma linha do tempo podem dar a compreensão do cenário como um todo.

Palavras - chave: Currículo. Narrativas digitais. Hipermídia.

¹Doutorando em Educação: Currículo. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP.



INTRODUÇÃO

Uma das características mais notáveis do ser humano é a capacidade de se adequar e se adaptar ao meio em que está inserido. Se o clima é frio o corpo passa a produzir mais calor para compensar e estabilizar a temperatura, se o fuso horário apresenta variações, então o organismo se ajusta para manter as funções fisiológicas como dormir e se alimentar para manter o corpo em consonância com o ambiente. E quando essa mudança ocorre não mais afetando a parte física e sim a maneira de pensar a respeito de determinadas questões que outrora eram dadas como irrelevantes ou sem solução por pura ignorância de conhecimentos que pudessem auxiliar na resolução e compreensão dos mesmos? Esses questionamentos surgiram a partir do momento em que o autor ingressou no programa de Pós Graduação em Educação: Currículo da Pontifícia Universidade Católica – PUC/SP.

Toda a carreira acadêmica do autor está pautada nos conceitos e práticas advindas da grande área de “Exatas”, com graduação em computação e mestrado em Engenharia Elétrica onde sempre teve inquietações e questionamentos que nunca foram respondidos nas literaturas inerentes a grande área de origem. Então, de que mudanças estamos falando? O texto a seguir relata a trajetória e as mudanças de pensamentos e atitudes que ocorreram a partir do ingresso no programa já mencionado e a forma como os diversos temas foram sendo debatidos e compreendidos e como a reflexão a respeito levou a compreensão da temática “currículo” e a relação com as TDIC. Tal iniciativa foi utilizada como estratégia de aprendizagem continuada que culminou na implementação de uma aplicação hipermídia denominada de “Narrativa digital” que conta a trajetória do próprio autor seguindo a linha do tempo e os fatos relevantes que o levaram ao programa de doutorado em educação associado às novas tecnologias.

1.REFERENCIAIS TEÓRICOS

1.1 Currículo e as Narrativas



É certo de que o currículo perpassa por várias áreas do conhecimento e vê-lo somente a partir de um único ponto de vista não seria a forma mais adequada para estudá-lo e entendê-lo, então o que é o currículo? Qual das visões é a mais importante? Antropológica, cultural, biológica, étnica, política, religiosa, racial? Segundo Sacristán (1995), currículo é uma prática pedagógica que resulta da interação e confluência de várias estruturas (políticas, administrativas, econômicas, culturais, sociais, escolares...) na base das quais existem interesses concretos e responsabilidades compartilhadas. Dentre tantas outras poderia aqui descrever segundo a literatura a característica principal de cada uma dessas visões a respeito do currículo, no entanto, atrevo-me a tão somente expressar a minha visão limitada de currículo que é o trabalho coletivo de todas essas áreas com o propósito de oferecer a criança ao jovem e ao adulto, subsídios para uma aprendizagem de transformação sociocultural incorporando experiências já adquiridas e que ajude na formação do conhecimento e do próprio ser humano.

Cultura – o caminho da dignificação – a disciplina refreia o indesejável, a formação dirige, cria e dignifica. Educar é mais do que instruir: é dar possibilidades, pois um homem culto não só possui a cultura objetivada com possibilidade de progressão ascendente como também é moldado por ela. Assim a cultura é vista como oposto ao natural ou aquilo que é herdado naturalmente e a educação como meio de mudar uma condição que é dada pela herança. Dessa forma o poder mítico atribuído à cultura é transferido à educação e a quem dessa fonte beber. Por meio da educação os homens são libertados, donos de seu passado, e livres para atuarem no presente e construir o seu futuro. (SACRISTÁN, 1999, p. 161).

O currículo, então, está implícito no contexto em que vivemos nos costumes, nas crenças, na linguagem cotidiana, dentre outras, e na cultura herdada dos nossos pais que por sua vez herdaram de nossos avós e assim contribuem para a formação do homem como indivíduo e como ser culto no sentido da palavra. Exemplifico aqui um costume bem antigo, o ato de contar histórias, este ato é secular, na idade das cavernas isso acontecia ao redor do fogo, na era medieval a corte se reunia em grandes salões nos castelos, e nos dias atuais como isso acontece? Será que ainda acontece? Talvez na hora de dormir, já deitada na cama a criança espera por esse momento. Segundo Almeida; Valente (2012) concordam com Galvão (2005), que a atividade de contar histórias não é



nova e pode ser considerada como uma das primeiras formas de entretenimento, no entanto, as narrativas vão além das histórias. O fenômeno em si constitui a história, enquanto o método que a descreve e a investiga se concretiza em uma narrativa.

O fato é que a forma de contar histórias pode até mudar, mas o ato de contar, esse ainda permanece e, até mais intenso do que antes através das narrativas, que usa como veículo para isso as novelas, peças de teatro, documentários, filmes, as músicas que de tão originais acabam transformando o cenário/contexto na realidade por clamor da grande massa, exemplo disso é a música “Faroeste Caboclo”, do grupo “Legião Urbana” da década de 90, que acaba de virar filme. Na música é contada através de narrativa a história de um homem negro que vivia na área rural, sem estudos e que sofria todos os tipos de preconceitos e que foi para a cidade grande, “Brasília” tentar a sorte e lá encontra uma cidade totalmente diferente de tudo que já tinha visto, e como tantos, acaba se envolvendo com as drogas e o mundo do crime, mas que traz consigo a ingenuidade e o valor de lealdade ao enfrentar seu rival de crimes. Essa música foi lançada em meados dos anos de 1991/1992, em meio à redemocratização do país e por movimentos populares que fizeram crescer as discussões políticas e as reivindicações sociais. Foi nessa década que surgiu a geração dos “caras pintadas”, um movimento estudantil brasileiro realizado no decorrer do ano de 1992. O movimento baseou-se nas denúncias de corrupção que pesaram contra o presidente e ainda em suas medidas econômicas e contou com milhares de jovens em todo o país. (PONCE, 2009). Essa música de certa forma marcou toda uma geração ao ponto de na cidade de Brasília existir um apelo popular para criação de um monumento no lote 14, onde segundo a música ocorreu o grande duelo entre o “Santo Cristo” e o famigerado “Jeremias” para visitação dos turistas. Isso nos leva a uma reflexão: contamos histórias de fatos já acontecidos e para isso em algumas vezes usamos como pano de fundo um personagem da ficção “herói” para chamar a atenção ou dar uma conotação lúdica, e quando o contrário acontece? Ou seja, quando uma história ultrapassa as fronteiras da ficção e passa a interferir na vida real? Essa perspectiva chama a atenção para a importância das narrativas que com o advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC expandiu esse universo imensuravelmente, dando inúmeras possibilidades para contar e criar histórias, aqui denominadas de narrativas digitais.

1.2 Narrativas digitais e os roteiros hipermídias

Para Almeida; Valente (2012) as narrativas digitais, expandem e criam novas possibilidades do poder de imaginação de seus produtores. Agora, eles podem implementar ideias e ações que seriam impossíveis de ser imaginadas na narrativa linear, impressa ou oral. O autor pode lançar mão de vários artefatos para conduzir o leitor/espectador durante essa viagem das narrativas, desde uma simples página na internet utilizando apenas textos para a sua narrativa ou através de combinações mais ousadas de texto, áudio, vídeo.

Com a utilização das TDIC é possível ainda a todo e qualquer momento, modificar as narrativas digitais de tal forma que elas estejam o tempo todo atualizadas ou direcionadas a um contexto, além de permitir o registro e o compartilhamento das ações como a evolução da construção do conhecimento afim de que sejam socializados e reconstruídos, criando-se assim ambientes colaborativos.

Fica claro que a evolução das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) tem um papel fundamental no processo de globalização, provoca mudanças nos modos de ser e estar no mundo, reconfigura as relações comunicacionais e faz surgir uma nova ordem social, denominada de sociedade tecnológica, sociedade em rede, sociedade da informação, sociedade do conhecimento, sociedade cognitiva, sociedade digital, dentre outras denominações. (ALMEIDA; VALENTE, 2011, p. 6).

Quando se pensa em roteiro, logo vem à cabeça uma sequência de passos a serem executados para cumprir determinada tarefa ou pode-se ainda fazer uma analogia a uma receita de bolo, onde não basta apenas especificar os ingredientes mais sim a quantidade desses ingredientes, a ordem em que eles se misturam e o tempo de execução de cada tarefa inclusive a permanência no forno. Desse modo, um roteiro de filme é concebido, levando-se em conta à temática principal, se é um drama, ação, comédia, ou outra categoria, além de caracterizar os personagens e o contexto onde ocorre o fato. Tendo esse entendimento, para associá-los ao conceito de roteiros hipermídias outras variáveis devem ser levadas em consideração, segundo Gosciola

(2004), a hipermídia é vista como um meio, uma linguagem e um produto audiovisual, o que significa que a concepção da matriz da hipermídia é o audiovisual e não o hipertexto. Visto desse modo, o roteiro de hipermídia é a representação de uma estrutura de conjuntos de conteúdos e seus respectivos conjuntos de links e as possibilidades de trajetória. O que significa que um roteiro de uma aplicação hipermídia deve permitir uma interação com o contexto alterando a ordem em que os fatos acontecem ou são vistos, permitindo uma flexibilidade de percursos não lineares podendo ainda retornar a um ponto e a partir dele ter o entendimento da narrativa contada a partir daí.

1.3 Espiral da aprendizagem e a compreensão do currículo

Desde o início da disciplina hora citada, foram constantes os momentos em que determinados conceitos se tornaram repetitivos, ao ponto de chamar a atenção durante uma palestra proferida pelo Professor Doutor Fernando Albuquerque Costa, da Faculdade de Psicologia e de Ciência da Educação da Universidade de Lisboa, na qual o palestrante em sua fala, por vezes, coincidia seu discurso com o discurso do grupo de pesquisa “Formação de Educadores com suporte em meio digital”, do programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo da PUC-SP. Durante seu discurso, entre várias observações feitas ficou claro que o ponto principal da questão reside no professor, profissional, educador, que na maioria das vezes apresenta um déficit na sua formação. No entanto, durante seu discurso também ocorreram diversos momentos em que apesar de já ter lido/ouvido a respeito de tal tema, observei que muitas anotações eram feitas, o que me levou a compreender que um ciclo de aprendizagem estava sendo criado, mas que este ciclo não era fechado, pois a cada volta no ciclo, a aprendizagem era expandida. Este processo de aprendizagem nos leva a entender que o ser humano para aprender/conhecer algo precisa passar por um ciclo, sempre resgatando conhecimentos já adquiridos e utilizando os mesmos para criar ou recriar novos conhecimentos. Com essa compreensão várias inquietações foram surgindo sobre o que é a aprendizagem? O que é conhecimento? E como esses conceitos emergiram para se relacionarem com o estudo das narrativas digitais?

Segundo o dicionário Aurélio, Conhecimento é o ato ou efeito de abstrair ideia ou noção de alguma coisa, como por exemplo: conhecimento das leis; conhecimento de um fato (obter informação); conhecimento de um documento; termo de recibo ou nota em que se declara o aceite de um produto ou serviço; saber, instrução ou cabedal científico (homem com grande conhecimento). Já Piaget (1972) afirma que o conhecimento não é transmitido. Ele é construído progressivamente por meio de ações, que são interiorizadas e se transformam. “A inteligência surge de um processo evolutivo no qual muitos fatores devem ter tempo para encontrar seu equilíbrio”. Essa é uma visão na qual o conhecimento realiza mudanças que se refletem no próprio indivíduo.

O conhecimento é dividido em tácito e explícito e que na dimensão epistemológica o conhecimento tácito é pessoal, específico ao contexto e, por isso, difícil de formalizar e comunicar, já conhecimento explícito ou “codificado”, por outro lado, refere-se ao conhecimento que é transmissível na linguagem formal, sistemática, no entanto não são entidades totalmente separadas, e sim mutuamente complementares. Interagem um com o outro e realizam trocas nas atividades criativas dos seres humanos, onde a criação do conhecimento resulta da conversão de conhecimento tácito em conhecimento explícito, em um processo “espiralado”. (NONAKA ; TAKEUSHI, 1997, p. 63).

Como podemos observar, o conhecimento é na sua essência a junção das experiências pessoais com aquilo que aprendemos na escola e através dos livros. O que nos leva então a compreender a importância de um e de outro, ou seja, por um lado aprendemos a língua, costumes, crenças, religião e por outro aprendemos a ler/escrever, leis, direitos dentre outros. Esses conhecimentos são convergentes, pois aquilo que se aprende na escola, se leva para vida e as experiências vividas fora da escola são levadas para dentro dela, então de que estamos falando? Exatamente do currículo e o contexto para favorecer a aprendizagem e construir o conhecimento.

2. OBJETIVO E METODOLOGIA

O objetivo central deste estudo é descrever como os conhecimentos construídos durante os debates dos temas propostos na ementa da disciplina foram utilizados para

criar uma aplicação hipermídia denominada de “Narrativa Digital” e assim compreender o elo existente entre currículo e as TDIC.

Antes de iniciar a implementação da aplicação hipermídia foram debatidos os temas: Currículo e as narrativas, narrativas digitais, ciclo de aprendizagem e roteirização; após cada debate um fórum da disciplina que ocorria via *web* contava com a participação de todos os alunos e ajudava a consolidar os conceitos e a entender como estes poderiam se relacionar e contribuir para a criação da aplicação hipermídia.

Para a implementação da aplicação hipermídia foram definidas algumas estratégias:

- a) definição da forma de apresentação da narrativa no formato cronológico seguindo a linha do tempo;
- b) escolha da ferramenta para implementar a aplicação hipermídia atendendo os requisitos garantia de acesso, gratuidade, garantia na utilização dos recursos multimídia, facilidade de utilização e interação;
- c) criação do roteiro hipermídia, definindo contexto e temática no tempo e espaço além da escolha dos artefatos hipermídia definindo conteúdo e objetivo da utilização de cada um.

2.1 Linha do tempo na construção de narrativas digitais

Uma narrativa como visto anteriormente, tem na sua essência um contexto, um personagem principal, e a própria história que se desenrola ao longo do tempo. O roteiro atua como grande maestro dando sentido e organizando os fatos.

Os roteiros clássicos seguem a uma fórmula de contextualização, de onde se desenrolam os fatos, caracterização dos personagens, o problema em questão, o mergulho do personagem principal no mundo da ficção ou no contexto do problema, o clímax da trama, visto como o grande momento onde tudo deve ser definido e onde geralmente o protagonista passa por crises e repensa a sua existência para depois ressurgir enfrentando seus medos, vencendo a si mesmo e em seguida retorna a realidade para dar um desfecho a trama. (NUNES, 2013, p. 5).

Uma narrativa pode ser contada adotando várias estratégias, iniciando com determinados fatos e em seguida retornando a um momento anterior para descrever com detalhes como os fatos chegaram aquele ponto ou na medida em que os fatos vão se desenrolando, recorre-se a momentos anteriores para dar um melhor entendimento à cena em questão ou ainda segue uma ordem natural na linha do tempo onde os fatos obedecem a uma ordem cronológica para acontecerem.

Dentro do escopo proposto pela disciplina, foi definido que a narrativa seguiria a ordem cronológica da linha do tempo e que a temática para a construção seria a história do próprio autor com ênfase em determinados momentos e/ou acontecimentos marcantes em sua vida que o levaram ao programa de Pós Graduação Doutorado em Educação: Currículo da PUC-SP, e uma vez dentro do programa, as reflexões feitas após os debates sobre os temas abordados ou ainda fatos que o levaram a uma compreensão sobre os temas currículo, currículo e narrativas e a propor sua tese dentro da linha de pesquisa “Formação de Educadores com suporte em meio digital”.

2.2 Escolha da ferramenta

Após a definição dos parâmetros norteadores para a construção da narrativa, ordem cronológica e temática, iniciou-se o processo de busca de ferramentas para a implementação da aplicação hipermídia. Para escolha da ferramenta utilizada foram levados em consideração vários fatores:

- a) garantia de acesso – a ferramenta teria que proporcionar facilidade de acesso, uma vez iniciada a construção da narrativa, o processo tornar-se-ia dinâmico e como a aplicação seria construída observando a contribuição dos participantes da disciplina, também teria que permitir o acesso de qualquer lugar e a qualquer momento. Procurou-se então uma ferramenta que pudesse ser acessada remotamente e que permanecesse disponível 24 horas por dia. Várias alternativas foram elencadas, no entanto cada uma apresentava também limitações, dentre elas a principal foi cadastramento obrigatório para convidados para acesso ao conteúdo, requerendo, convite prévio feito pelo autor da narrativa, quando a melhor situação seria a narrativa estar à disposição de qualquer pessoa.

- b) gratuidade – esse quesito foi bem explorado, pois, pretendia-se usar uma ferramenta que garantisse a sua utilização por qualquer pessoa independente da situação financeira.
- c) garantia na utilização dos recursos multimídia – a maioria dos softwares pesquisados permitia a utilização de áudio, vídeo e imagem e a construção de hiperlinks, no entanto, com a limitação de espaço e dificuldade no *upload*.
- d) facilidade de utilização – para avaliar esse tópico, a questão do conhecimento foi preponderante, pois, pretendia-se escolher uma ferramenta que apresentasse uma familiaridade com aplicativos já utilizados no cotidiano por pessoas não especialistas e que não exigisse conhecimentos específicos, como por exemplo, a codificação de programas em uma linguagem de programação.
- e) interação – algumas ferramentas apesar de atender aos requisitos anteriores, não permitiam a intervenção por parte do espectador, ou seja, uma vez iniciada a visualização da aplicação hipermídia tornava-se refém da própria aplicação, não podendo interferir na escolha de conteúdo a ser visto ou no objeto a ser visto como áudio, vídeo, imagem ou simplesmente a leitura de textos, tendo somente que exercer o papel de “espectador” no sentido da palavra. O que não era interessante, pois, pretendia-se criar uma aplicação onde o espectador tivesse total controle sobre o tempo e o conteúdo a ser visto.

Por fim, a escolha da ferramenta se deu a partir da averiguação dos *softwares* que mais atendiam as especificações dos requisitos citados e findou com a escolha da ferramenta “*OfficeTimeline*” , “<http://officetimeline.azurewebsites.net/plus.aspx>”, que é uma ferramenta gratuita para construção de apresentações utilizando a linha do tempo. Essa ferramenta ao ser instalada, torna-se uma aba do aplicativo “*Power Point*” do pacote *Office* da Microsoft, o que já facilita a sua aceitação por está inserida em um aplicativo já bastante conhecido e não requer conhecimentos mais específicos. Os recursos oferecidos pela ferramenta foram suficientes para a criação da narrativa

proposta, mas ainda oferece recursos adicionais para trabalhos mais profissionais, precisando para isso fazer a atualização para a versão paga. O fator limitante da ferramenta para o caso em pauta consiste na garantia de acessibilidade, que apresenta duas óticas para a mesma questão. Como a ferramenta ao ser instalada vira uma aba do “*Power Point*”, significa que o acesso ao processo de construção de qualquer aplicação está restrita a instalação da ferramenta na máquina que se deseja visualizá-la, ou seja, a aplicação é sempre construída off-line, por outro lado, essa deficiência em determinados momentos acaba se tornando uma vantagem, ao considerarmos o acesso a internet um recurso ainda não disponível para todos e mesmo aqueles que o tem sofrem com as conexões de baixo desempenho.

2.3 O roteiro e os artefatos de hipermídia

Paralelo ao processo de escolha da ferramenta, um roteiro da narrativa a ser construída foi elaborado. Nele foram definidos os tópicos relevantes a serem narrados, a importância de cada um no processo formativo dentro da área das TDIC, o mapa de navegação de hiperlinks e o alcance vertical de cada um, a definição de cada mídia a ser utilizada, texto, áudio, vídeo, especificando inclusive o tempo máximo de duração de cada uma das mídias e a reflexão que cada uma teria que conter.

Uma vez definido o roteiro, o processo de construção da aplicação tornou-se bem mais fácil, pois já era possível visualizar e entender toda a arquitetura, espinha dorsal da aplicação através do detalhamento roteirizado. O trabalho então ficou reduzido à redação dos textos para entendimento do espectador, criação dos vídeos de reflexão sobre cada uma das etapas ditas como importantes na trajetória do autor/personagem já com tempo de duração e conteúdo que cada um deveria conter, busca de imagens e sons para caracterizar as diversas fases da narrativa e por fim a montagem dos links para a navegação não linear por parte do espectador, de tal forma que o mesmo pudesse, ler um texto explicativo sobre cada ponto apontado como importante, visualizasse uma imagem ou som que a caracterizasse e por fim assistisse a um vídeo com a reflexão do autor sobre o fato.

3. RESULTADOS

Uma grande parte dos conhecimentos construídos durante o semestre pôde ser, de certa forma, materializado durante a confecção da aplicação hipermídia onde vários fatores foram observados:

- a) Roteirização: Para implementação da aplicação hipermídia foi de fundamental importância o entendimento da utilização dos roteiros, a que se destinam e como eles são importantes na confecção das narrativas. Através dos roteiros, pude ter uma visão geral e detalhada da narrativa a ser implementada, antes mesmo da escolha da ferramenta, o que me deu uma independência para a escolha feita.
- b) Uso das narrativas digitais mostrou-se eficiente quando se pretende relatar determinados fatos que retratam abstrações da janela da mente, onde se tem apenas recortes de fatos ou acontecimentos marcantes e que se dispostos em uma linha do tempo podem dar a compreensão do cenário como um todo.
- c) Escolha e utilização da ferramenta: Para a escolha da ferramenta, vários requisitos tiveram que ser levados em consideração como plataforma de implementação, conhecimentos prévios para manusear e facilidade de acesso, todos esses fatores tiveram sua relevância durante o processo de escolha da ferramenta, pois pretendia-se escolher uma ferramenta capaz de reunir todas essas características, no entanto ao término da disciplina com a apresentação da narrativa, pode-se perceber a deficiência no quesito interface, pois durante a apresentação e principalmente durante a transição entre os slides tudo acontecia de forma estática, o que de certa forma não contribuiu para manter a atenção do espectador.
- d) Delimitação do escopo da narrativa: Esse quesito foi de suma importância durante a confecção do roteiro, pois nessa fase as questões de forma e conteúdo foram bastante exploradas e assim pode-se fazer uma abstração para elencar os tópicos de maior relevância a serem abordados.

CONCLUSÃO

As discussões realizadas durante um semestre tendo à temática central as questões do currículo, e como ele se relaciona com as TDIC, me deram suporte para entender de que maneira as narrativas digitais podem ser empregadas como alternativas no processo de aprendizagem continuada para a construção do conhecimento. A relação existente entre o currículo e as TDIC me levou a compreender que um dos principais fatores que contribuem para o sucesso dessa relação é o bom desempenho do profissional, professor, educador e que as TDIC desempenham um papel importante na comunicação e transformação na forma como construímos o conhecimento.

Quanto ao processo espiralado da aprendizagem, foi muito marcante essa percepção durante os vários debates. Foi através dessa compreensão que pude entender como o processo de aprendizagem evolui passando por uma fase introdutória de conceitos, onde muitos deles são novos ou apresentam uma conotação diferente dos já conhecidos, em seguida vem à fase de integração e contextualização dos mesmos, é nessa fase que os questionamentos são mais intensos e a busca pelas respostas é marcante, e por último a fase de transformação de pensamentos e atitudes, onde é necessário se fazer uma reflexão mais apurada das duas fases anteriores para consolidação do conhecimento propriamente dito.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B; VALENTE, J. A. **Currículo sem Fronteiras, Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais.** v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012.

ALMEIDA, M. E. B; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

FREIRE, P. **Educação e mudança.** 14.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. (Coleção Educação e Comunicação).

GALVÃO, C. Narrativas em Educação. **Ciência & Educação.** v. 11, n. 2, p.327-345, 2005. Disponível em: <<http://www.dx.doi.org/10.1590/s1516-73132005000200013>>. Acesso em: jun. de 2013.



GASCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação e Tecnologias da Informação 27. 2004. **Anais...** junho 2004.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. **Criação de conhecimento na empresa**. 13.reimp. Rio de Janeiro: Elsevier, 1997.

NUNES, J. **Como escrever o seu argumento em dez passos**. Disponível em: <<http://Joaonunes.com>> Acesso em: 13 mai. 2013.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**. Petrópolis: Vozes, 1972.

PIAGET, J. **Fazer e compreender**. São Paulo: Melhoramentos/Edusp, 1978.

PONCE, Branca Jurema. Educação em valores no currículo escolar. **Revista e-curriculum**, v.5, n.1, dez. 2009.

SACRISTÁN, J. G. Currículo e diversidade cultural. In: MOREIRA, A. F. (Org.) **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995.

SACRISTÁN, J. G. A cultura para os sujeitos ou os sujeitos para a cultura? O mapa mutante dos conteúdos na escolaridade. In: SACRISTÁN, J. G. **Poderes instáveis em educação**. Porto Alegre: Artmed, 1999. p. 147 - 206.

SILVA, T. T. da; MOREIRA, A. F. (Orgs.) **Currículo, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Cortez, 1995.

VALENTE, J. A. A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e comunicação: repensando conceitos. In: JOLY, M. C. (Ed.). **Tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002.