

TecnoContos: ficções sonoras, tecnologias e educação

TecnoContos: ficciones sonoras, tecnologías y educación

TecnoContos: sound fictions, technologies and education

Tania Lucía Maddalena ^[a] 

Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Departamento de Estudos Aplicados ao Ensino (DEAE),
Faculdade de Educação

Como citar: MADDALENA, T. L. TecnoContos: ficções sonoras, tecnologias e educação. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, PUCPRESS, v. 24, n. 83, p. 1495-1512, 2024. <https://doi.org/10.7213/1981-416X.24.083.DS13>

Resumo

O presente artigo expõe uma experiência de ciberpesquisa-formação realizada em uma universidade pública do Rio de Janeiro, na qual mais de 160 estudantes criaram ficções sonoras, em formato de podcast, sobre temáticas da área de Tecnologias e Educação. Enquanto alguns teóricos afirmam que já não narramos e vivemos a crise da narração (Han, 2023) ocasionada pelos usos das tecnologias digitais, esta pesquisa avança em direção contrária. Inspirada nos fundamentos teórico-metodológicos da ciberpesquisa-formação (Santos, 2019), da pesquisa narrativa (Ferraroti, 2014) e das pesquisas com os cotidianos (Alves, 2019; Certeau, 2012), a pesquisa priorizou a intervenção direta na sala de aula com o desenvolvimento de projetos narrativos e os usos criativos das tecnologias digitais em rede. Os achados da pesquisa demonstram: 1) O trabalho com sons digitais proporcionou um acesso aos cotidianos habitados pelos estudantes, evidenciando as paisagens sonoras como um recurso narrativo potente; 2) Os usos da invenção ficcional permitem problematizar e pluralizar o presente; 3) Os projetos narrativos funcionam como dispositivos autorais, potencializando o letramento digital; e 4) A criação de uma história digital é atravessada pela hiperescrita de si (Maddalena, 2018) e, em algumas ocasiões, revela a busca por uma narrativa coletiva. Como resultado do projeto, foi criada uma playlist com mais de 40 TecnoContos, ficções sonoras de três a cinco minutos de duração, que recuperam uma prática fundamental do ato de educar: compartilhar histórias e aprender com elas.

^[a] Doutor em Educação, e-mail: tmaddalena@gmail.com

Palavras-chave: Ficções sonoras. Narrativas Digitais. Ciberpesquisa-formação.

Abstract

This article presents a cyber-research-training experience carried out at a public university in Rio de Janeiro, in which more than 200 students created sound fictions, in podcast format, on topics in the area of Educational Technology. While some theorists affirm that we no longer narrate and live the crisis of narration (Han, 2023) caused by the uses of digital technologies, this research takes a position in the opposite direction. With the theoretical-methodological foundations of cyber-research-training (Santos, 2019), narrative research (Ferraroti, 2014) and research with everyday life (Alves, 2019; Certeau, 2012), the research prioritized direct intervention in the classroom with the development of narrative projects and creative uses of digital technologies in connection. The research findings demonstrate: 1) The work with digital sounds provided access to the everyday life inhabited by the students, evidencing soundscapes as a powerful narrative resource; 2) The uses of fictional invention allow the present to be problematized and pluralized; 3) Narrative projects function as authorial devices, encouraging digital literacy; e 4) The creation of a digital story is crossed by the Self-Hyperwriting (Autor, 2018) and, on some occasions, reveals the search for a collective narrative. As a result of the project, a playlist was created with more than 40 Tecnocontos, sound fictions lasting three to five minutes, which recover a fundamental practice of the act of educating: sharing stories and learning from them.

Keywords: Sound Fictions. Digital Narratives. Cyber-research-training.

Resumen

El presente artículo expone una experiencia de ciberinvestigación-formación realizada en una universidad pública de Río de Janeiro, en la cual más de 200 estudiantes crearon ficciones sonoras, em formato de podcast, sobre temáticas del área de Tecnología Educativa. Mientras algunos teóricos afirman que ya no narramos y vivimos la crisis de la narración (Han, 2023) ocasionada por los usos de las tecnologías digitales, esta investigación avanza en dirección contraria. Con los fundamentos teórico-metodológicos de la ciberinvestigación-formación (Santos, 2019), la investigación narrativa (Ferraroti, 2014) y de las investigaciones con los cotidianos (Alves, 2019; Certeau, 2012), la investigación priorizó la intervención directa en el aula con el desarrollo de proyectos narrativos y usos creativos de las tecnologías digitales en conexión. Los hallazgos de la investigación demuestran: 1) El trabajo con sonidos digitales proporcionó un acceso al cotidiano habitado por los estudiantes, evidenciando los paisajes sonoros como un recurso narrativo potente; 2) Los usos de la invención ficcional permiten problematizar y pluralizar el presente; 3) Los proyectos narrativos funcionan como dispositivos autorales, incentivando la competencia digital; e 4) La creación de una historia digital está atravesada por la hiperescritura del yo (Maddalena, 2018) y, en algunas ocasiones, revela la búsqueda por una narrativa colectiva. Como resultado del proyecto, se disponibilizó una playlist con más de 40 TecnoContos, ficciones sonoras de tres a cinco minutos de duración, que recuperan una práctica fundamental del acto de educar: compartir historias y aprender con ellas.

Palabras clave: Ficciones sonoras. Narrativas Digitales. Ciberinvestigación-formación.

Sempre me pareceu no mínimo curioso alguns cientistas afirmarem que o fim do homem de Neandertal se deve, entre outras possibilidades, ao fato de ele não ter sido capaz de criar ficção. Mas será possível ser capaz de falar sem, automaticamente, criar ficção? (Carola Saavedra)

Introdução

Será que com a evolução das tecnologias digitais em rede os seres humanos perdemos nossa capacidade de narrar? No livro *A crise da narração*, Byung-Chul Han (2023) afirma:

A perda de empatia na era do smartphone é um sinal eloquente de que ele não é um meio de narração. Seu próprio dispositivo técnico dificulta a narração de histórias. O ato de digitalizar ou deslizar não é um gesto narrativo. O smartphone permite apenas uma troca acelerada de informações (Han, 2023, p. 15).

Começar com uma pergunta na introdução de um texto é um convite à reflexão. Penso que todos os que trabalham com educação precisamos refletir sobre os entendimentos em torno da narração digital e as características do ato narrativo na contemporaneidade.

Ao longo da história a prática narrativa foi entendida de diversas formas; o uso de mitos, lendas, relatos e histórias tem sido chave na transmissão de conhecimentos, desde seu início na tradição oral (Ong, 2021) até a atualidade, mediante todo tipo de telas (Scolari, 2013). As histórias nos formam e transformam, nos brindam diversas possibilidades de acesso à realidade (Bruner, 1996; 2014) e formas de habitar o mundo, e por essa razão são de grande importância para o campo educativo.

Foi Walter Benjamin, no conhecido ensaio “O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov”, escrito em 1934, quem argumentou que tínhamos perdido a capacidade de contar e ouvir histórias, ao observar as mudanças em como as narrativas eram transmitidas. Ele entendia que a narrativa tradicional, vinda da tradição oral e fundada na partilha de experiências de vida, estava em declínio. O avanço tecnológico, para Benjamin, transformou a maneira como as pessoas consumiam histórias, de forma cada vez mais fragmentada e menos conectada às tradições orais e comunitárias, em um primeiro momento com a expansão da literatura escrita (especificamente o romance), e depois com o surgimento das mídias de massa. Ele escreveu esse ensaio influenciado pelo impacto da Primeira Guerra Mundial com fortes mudanças sociais e culturais. O ensaio é parte do argumento que Han (2023) utiliza para pensar as formas de narrar hoje, em 2024, quase um século depois.

O que tem acontecido com a narração e as novas formas de contar e compartilhar histórias após a invenção da internet? Podemos afirmar que perdemos nossa capacidade de narrar e partilhar experiências de vida? Ou, como afirma Han (2023), o *smartphone* permite apenas uma troca acelerada de informações?

Concordo que o ato de deslizar não pode ser entendido como um gesto narrativo, concordo também que precisamos falar dos excessos e das problemáticas que atravessam o digital em rede. Mas discordo totalmente que o *smartphone* seja simplesmente um dispositivo técnico que permite uma troca acelerada de informações. Com o celular temos acesso à internet, que não deve ser reduzida a uma mídia única, mas vista como uma incubadora de mídias (Santos, 2014; Santaella, 2021). Com um celular na mão podemos fazer muito mais que um simples “ato de deslizar”, e aqui é muito importante problematizar a ideia de que na internet somos simples consumidores passivos.

Contar histórias

Falar sobre narração de histórias pode nos levar por diversos caminhos. O que é uma história? Quais são seus componentes? Existe uma forma única e legitimada de contar histórias?

Foi Aristóteles (384-322 a.c.), na sua obra “Poética” (2004, p. 33), quem conceituou pela primeira vez a estrutura narrativa. Sua análise da tragédia foi tão completa que inspirou inúmeras teorias sobre narração e escrita de relatos literários. Para o filósofo, a tragédia é a imitação de uma ação acabada e inteira, de alguma extensão, e ele considerava que “ser inteira é ter princípio, meio e fim. [...] Portanto, é necessário que os enredos bem-estruturados não comecem nem acabem ao acaso, mas sim apliquem os princípios anteriormente expostos” (Aristóteles, 2004, p.51).

Essa divisão dos três momentos narrativos de uma tragédia – começo, meio e fim – foi a base para o desenvolvimento da narração de muitas teorias sobre a escrita de histórias, como, por exemplo, a “estrutura dos três atos” desenvolvida séculos depois pelo roteirista Syd Field, no seu clássico livro “Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico” (2001). Os três atos concebem o enredo como uma estrutura linear: a história é composta de uma situação inicial, uma complicação e a resolução numa situação final.

Joseph Campbell introduziu o conceito de Monomito em 1949, também conhecido como “Jornada do Herói”, no livro “O herói de mil faces”, considerado um clássico na narratologia. O objetivo do autor era mostrar certos padrões narrativos presentes em mitos de diversas culturas através de milhares de anos. Apresentando as etapas comuns nas trajetórias desses heróis, grandes personagens da história que foram – e são até hoje – alvo de fé de muitas culturas, como, por exemplo: Buda, Moisés e Cristo. A jornada do herói foi inspiração de muitos roteiristas famosos, como é o caso de George Lucas, criador do roteiro de Star Wars, que afirmou ter seguido os passos da jornada do herói para a criação da saga.

Alessandro Baricco apresenta uma forte crítica às estruturas narrativas fixas para contar histórias, especificamente à “Jornada do herói”. No seu recente livro “A via da narração” (2023, p.29), argumenta que a jornada do herói, longe de ser uma narrativa universal, é um produto com intenções claras, completamente artificial, que contém um ADN ético útil para a dominação. Nas suas palavras:

El mito del héroe que cambia el mundo, la obsesión por el individualismo, el culto incuestionable del progreso, la idea de que la superación de una serie de pruebas es lo que lo genera, la necesidad estructural de un enemigo, la necesidad del optimismo y, por lo tanto, del final feliz, e incluso la convicción de que las cosas suceden de forma lineal y según una arquitectura ordenada y racional: ¿Quién no reconoce las señas de identidad de una determinada civilización productiva y, al mismo tiempo, sus deudas evidentes con una idea militar y guerrera de la existencia? Son figuras mentales que sirven para construir trabajadores mansos y soldados convencidos: las dos fuerzas que necesitaba esa civilización (Baricco, 2023, p. 33).

O argumento de Alessandro Baricco nesta obra avança caracterizando a contação de histórias como um ato que passa de gerações em gerações e que dá sonoridade a certas vibrações do mundo, entendendo que “Narrar é a arte de deixar andar uma história, um enredo e um estilo no fluxo de um único ato. Seu propósito é manter unidos o céu e a terra” (Baricco, 2023, p.42). O argumento do livro foi escrito a partir da transcrição de uma aula sobre a narração, que o autor ofereceu na Scuola Holden (Turim, Itália) em 2021.

Seguindo o pensamento do Baricco, sobre as histórias que contamos fora das estruturas consideradas “universais”, reflito: o que acontece com as histórias orais? Com as histórias dos cotidianos que habitamos? Com aquelas histórias que não ganham um lugar na grande tela do cinema e não estão nos livros que lemos, mas são as histórias que nos compõem?

É nessas práticas cotidianas, nas “artes do dizer” (Certeau, 2012), que se estruturam vários viveres cotidianos. A pesquisadora do campo educativo Nilda Alves (2008) argumenta que a cultura narrativa possui uma grande importância porque garante formas de trocar e produzir conhecimento nos cotidianos escolares e nas diversas redes educativas, porém, não necessariamente são histórias que seguem a linearidade das estruturas narrativas escritas convencionais, com começo, meio e fim.

Embora sejam narrativas que possuem um certo enredo, as narrativas orais que trazem a memória cotidiana não conhecem o enredo linear como as narrativas escritas do romance: “Naturalmente, toda a narrativa tem um certo enredo, no entanto, uma história pode ser parada e ficar sem conclusão se, de repente, a lembrança de como as pessoas se vestiam ou se penteavam ‘naquele tempo’ ganha importância. É sobre isso que se vai falar então” (Alves, 2008, p.37). A tessitura das narrativas pode tomar caminhos bem diferentes, até quando a pessoa conta a mesma história para pessoas diferentes ou para ela mesma um tempo depois. As histórias mudam, o narrador tece sempre de formas diversas o seu modo de narrar. A experiência cotidiana de contar uma história é uma “arte de dizer” e, nessa prática, nessa arte, entra em jogo o contexto, o desejo e todas as subjetividades de quem narra.

Contar histórias digitais

Defendo há alguns anos que a narração de histórias foi se adaptando e se expandindo por meio das diversas tecnologias de linguagem que acompanharam a evolução humana: a oralidade, a escrita, o livro impresso, o rádio, o cinema, a televisão, o computador, a internet, as redes sociais etc. (Maddalena, 2021). As formas de narrar e seus formatos foram mudando, alguns permanecem intactos ao passo do tempo, muitos outros desaparecem e ressurgem com novas características, mas todos convivem no universo narrativo que habitamos nos cotidianos. Um universo narrativo muito complexo, que não escapa das lógicas perversas do capitalismo, do colonialismo de dados (Amadeu, 2021) e dos dilemas e contradições sociais do nosso tempo.

Com a evolução da internet, sua hipertextualidade e a convergência das mídias (Santaella, 2021), a narração de histórias digitais se converteu em uma prática cotidiana. Aqui é interessante destacar que, mesmo em um cotidiano impregnado pela lógica do digital em rede, e com uma expansão constante das narrativas digitais, nem toda narrativa digital necessariamente conta uma história, por isso não as trato como sinônimos. As histórias digitais são entendidas como as narrativas que combinam a arte tradicional de contar histórias – utilizando elementos como: personagens, enredo, ambientação, estilo – com mídias digitais. Essas mídias podem incluir imagens, vídeos, áudios, hipertextos e fotografias, integradas em ambientes digitais que, muitas vezes, oferecem experiências expandidas, imersivas e interativas. Além disso, vale ressaltar que as histórias digitais raramente são produtos fechados ou lineares e, na maioria das vezes, seguem estruturas abertas e flexíveis.

Quando narramos uma história digital tecemos uma trama que contém traços de nossa memória, combinando nossa experiência e a ficção que nos inventa cotidianamente (Maddalena, 2018) e, quando este processo se entretetece com a linguagem da hipermídia (Santaella, 2021), as possibilidades

narrativas se ampliam e expandem. O narrador de uma história digital transita pela ubiquidade dos espaços-tempos da rede e cria conteúdos em hipermobilidade, brinca com uma combinação de linguagens conjugando imagens, textos, sons, músicas, fotografias, localizações etc. Entende a plasticidade do digital e mergulha em um ecossistema hipermediático, alargando as possibilidades narrativas que possuem as mídias analógicas.

O narrador digital experimenta um processo de criação que vai além do simples ato de consumir e deslizar no *smartphone*, mas nem sempre este é um processo espontâneo. Por essa razão, para poder vivenciar experiências formativas e criativas no campo narrativo contemporâneo é importante (re)pensar o letramento digital além do simples uso ferramental; devemos apresentar inspirações, alargando o repertório cultural de nossos estudantes, ao mesmo tempo em que estimulamos uma escuta sensível (Barbier, 2002), para conhecer o repertório que eles mesmos nos apresentam.

A partir deste contexto, o objetivo principal do presente artigo é expor uma experiência de Ciberpesquisa-formação (Santos, 2019) na qual mais de 160 estudantes criaram ficções sonoras na disciplina Tecnologias e Educação do curso de Pedagogia, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Recuperar a narração e a invenção de histórias na formação de futuros docentes é continuar apostando na força das palavras, e é apostar também na possibilidade formativa do encontro com outros e, assim, encontrar a alteridade que mora no ato narrativo a partir dos diversos lugares de enunciação, sem deixar de lado temas e dilemas do nosso tempo.

Como promover e recuperar uma prática ancestral como é a narração de histórias na formação docente? Quais são os sentidos, no plural, de criar e contar histórias digitais em um mundo impregnado de narrativas rápidas, efêmeras e comerciais? Por que produzir narrativas sonoras com estudantes universitários acostumados à exuberância imagética contemporânea? Como devemos avançar em práticas de letramento digital para formar cidadãos responsáveis, autores e produtores de cultura e não simples consumidores passivos?

É na hipermídia, linguagem da internet (Santaella, 2021), que devemos nos situar como docentes e pesquisadores da educação. Entender as práticas e usos que nossos estudantes realizam na internet é crucial para poder desenhar projetos e experiências formativas mais sintonizadas com as demandas e desafios contemporâneos. Depois de atravessar a pandemia da covid-19, e frente a todo o processo de digitalização que vivenciamos, com o uso intenso de tecnologias digitais nos espaços de formação, cabe perguntarmos: o que aprendemos? Quais práticas temos que mudar na formação de professores e quais são as que queremos manter depois da pandemia?

Venho argumentando há alguns anos que, para poder avançar no letramento digital nos cursos de formação docente, é necessário olhar para a cultura, os usos e as práticas cotidianas que fazemos dessas tecnologias. As tecnologias digitais não são apenas aparelhos e equipamentos; são artefatos culturais (Certeau, 2012), e seus usos carregam implicações éticas, políticas, econômicas e educativas. A pandemia da covid-19 demonstrou como é necessário repensar os usos muitas vezes focados numa concepção ferramental e tecnicista das tecnologias digitais nas práticas de formação de professores, pois sabemos que as docências na cibercultura dialogam mais com as práticas do que com os equipamentos (Nolasco-Silva; Lo Bianco, 2022).

A narração se viu sacrificada em nome da razão, como anuncia Skliar (2014, p. 200), *“foi desconsiderada, por encontrá-la próxima demais do senso comum, presa demais à corporalidade, carregada demais de subjetividade, distanciada demais do saber objetivo”*. Recuperar a narração possibilita um outro olhar sobre a experiência, ser *“motor narrativo”* (Maggio, 2022, p.37) com programas

e intervenções didáticas, expandindo o ensino universitário além da sala de aula tradicional e a educação conteudista bancária (Freire, 1996). Esse olhar implica entender que o currículo é algo vivo, que cria e se recria nas práticas formativas cotidianas de todos os que convivem nas aulas (Alves, 2019). Implica, também, compreender que, dentro da sala de aula, o conhecimento não é algo a ser incorporado, mas uma experiência que envolve ao ser (Contreras, 2023), e essa experiência parte sempre de uma vivência coletiva.

Contar histórias com sons: o que são as ficções sonoras?

Nos últimos anos, com o desenvolvimento constante das tecnologias digitais em rede, presenciamos uma expansão criativa dos formatos de áudio (Carrión, 2020; Santaella, 2021; Scolari, 2021). *Podcasts*, audiolivros, assistentes de voz, mensagens de áudio pelo WhatsApp e pelo Instagram, entre outros aplicativos de *chat* e comunicação *on-line*, formam a paisagem sonora contemporânea: “uma paulatina onipresença de vozes digitais nas nossas vidas cotidianas” (Carrión, 2020, p.142). O som é entendido aqui como uma matriz de linguagem e pensamento (Santaella, 2001), um sistema de signos e um modo de expressão através do qual a realidade é percebida, interpretada e comunicada. O som possui suas próprias características e modos de gerar sentido. Nas palavras de Lúcia Santaella:

Emanando de uma fonte, o som se propaga no ar por pressões e depressões, percorrendo trajetórias, sujeitas a deformações, cujos contornos e formas nunca se fixam. Vem daí a qualidade primordial do som, sua evanescência, feita de fluxos e refluxos em crescimento contínuo, pura evolução temporal que nunca se fixa em um objeto espacial. O som é omnidirecional, sem bordas, transparente e capaz de atingir grandes latitudes. Não tropeçamos no som. Ao contrário, ele nos atravessa. (Santaella, 2001, p.105)

O *podcast* surge nos anos 2020 como uma espécie midiática híbrida, na qual se cruzam a rádio, o audiolivro e a escrita (Scolari, 2021). A atribuição de seu nome provém da união entre *iPod* – o reprodutor da marca Apple que, na sua sigla “Pod”, refere-se a *personal on demand* (sob demanda) – junto com *broadcast* (transmissão). Seu início esteve ligado às plataformas e distribuidoras do gênero. Assim, configurou-se o que hoje conhecemos como *podcast*: um formato de conteúdo digital que consiste em arquivos de áudio distribuídos através da internet, atuando sob demanda da audiência, podendo ser descarregado e reproduzido a qualquer momento. Dentro dessa mídia nos encontramos com um universo narrativo diverso: programas de notícias, esportes, entrevistas, divulgação científica, literários, ensaios sonoros, ficções sonoras, entre outros.

As ficções sonoras são produções de áudio que contam uma história utilizando sons, diálogos, efeitos e paisagens sonoras, sem imagens visuais. O termo “paisagem sonora” deriva do inglês “*soundscape*” e se refere à ambiência acústica que nos rodeia (Schafer, 1993). Uma paisagem sonora é composta pelos diferentes sons que integram determinado ambiente, sejam esses sons de origem natural, humana, industrial ou tecnológica.

As ficções sonoras se baseiam no poder que o som possui para criar um mundo imaginário na mente do ouvinte. É importante sublinhar que este tipo de produção sempre conta uma história ficcional: está situada em um ambiente, possui um enredo, personagens, estilo e todos os elementos de uma ficção. Podemos situar como antecedentes do gênero as antigas radionovelas, também conhecidas como dramas radiofônicos ou radioteatro, mesmo que possuam algumas diferenças. O termo “ficção sonora” começou a ser mais utilizado em língua espanhola para produções disponíveis nas plataformas

de *podcast*. Com o auge dos *podcasts* e a popularidade crescente dos conteúdos *on-line*, as ficções sonoras têm experimentado um ressurgimento e vêm se convertendo em uma forma criativa e atrativa de contar histórias. Algumas ficções sonoras em espanhol, como “Caso 63”, escrita por Julio Rojas na pandemia de covid-19 e traduzida ao português como “Paciente 63¹”; “Biotopia²” e “Titania³”, escritas por Manuel Bartual, e “Gemelos Digitales⁴” escrita por Jorge Carrión, são alguns exemplos desse gênero. Conhecer e ouvir essas ficções sonoras serviu como inspiração para o desenho da proposta dos TecnoContos.

Inspirações metodológicas

Na segunda metade do século XX, surgiu no campo educativo uma série de métodos de investigação que incentivaram a intervenção direta no campo de estudo, métodos que compartilham a ideia de que por meio da intervenção do pesquisador no campo podem surgir processos de transformação e formação dos sujeitos implicados, enfatizando um olhar mais amplo e comprometido com os sujeitos sem reduzi-los a um mero objeto de estudo.

A partir desses antecedentes teórico-metodológicos o presente artigo, que aborda a criação de narrativas digitais em processos de formação docente, incorpora o método da pesquisa-formação na cultura digital (Santos, 2019) e os princípios epistemológicos da pesquisa narrativa (Connelly & Cladinin, 1995; Ferraroti, 2016) e das pesquisas com os cotidianos (Alves, 2019; Certeau, 2012).

A Ciberpesquisa-formação

O método da pesquisa-formação entende que não há separação entre a pesquisa e o ensino; recupera a ideia de Paulo Freire de que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses quefazer se encontram um no corpo do outro” (Freire, 1996, p. 29). Autores como Nóvoa (2021) e Macedo (2006; 2021) dão sustento teórico ao entendimento do sujeito em formação à tarefa do professor-pesquisador.

Como desenhar e vivenciar uma pesquisa-formação em nosso contexto contemporâneo, permeado de tecnologias digitais hiperconectadas? A pesquisa-formação na cibercultura (Santos, 2019), também conhecida como Ciberpesquisa-formação, entende que as novas relações entre o contexto sociotécnico e a vida social, as especificidades da cultura contemporânea permeiam as práticas pedagógicas e afetam diretamente o campo educativo, em todas as suas modalidades e seus contextos. Por esta razão, este método dialoga diretamente com o campo da comunicação e os estudos da cultura digital, e autores como André Lemos (2021), Lucia Santaella (2021), Sérgio Amadeu (2021), Carlos Scolari (2018; 2021) vão trazer aportes fundamentais sobre as especificidades da cultura contemporânea. Em termos metodológicos, entender as características do contexto contemporâneo e as lógicas das conexões digitais implica reconhecer que o pesquisador pode incorporar diversas interfaces e aplicações online para seus usos investigativos (Santos, 2019, p. 109).

Aqui cobra especial importância a ideia de professor-pesquisador como um praticante cultural (Certeau, 2019) do nosso tempo que se inspira nas práticas e movimentos contemporâneos: uso de redes

¹ Disponível em: <<https://acesse.one/46xKY>> Acesso em: 17 de jul. de 2024.

² Disponível em: <<https://link.dev/sErz4>> Acesso em: 17 de jul. de 2024.

³ Disponível em: <<https://link.dev/tHLoH>> Acesso em: 17 de jul. de 2024.

⁴ Disponível em: <<https://link.dev/RxRF>> Acesso em: 17 de jul. de 2024.

sociais, narrativas com inteligência artificial (IA), *videogames*, realidade aumentada, narrativas imersivas, ciberliteratura, ciberativismo, ficções sonoras, entre tantas outras tendências, para pensar e executar práticas pedagógicas e propostas de formação. A paisagem narrativa que temos hoje na internet é sumamente complexa, diferente do que tínhamos dez anos atrás e do que teremos nos próximos anos com a evolução da IA; estudar e pesquisar a linguagem da hipermídia e as mudanças contemporâneas no que se refere aos usos das tecnologias digitais converteu-se em uma necessidade que vai além do investimento em leituras de referência bibliográfica da área; implica também criar, experimentar e vivenciar práticas de criação autoral, do fazer prático, com um investimento e mergulho na profundidade das linguagens e lógicas da hipermídia.

Assim, a ciberpesquisa-formação absorve a ideia de dispositivo que, como ato de currículo (Macedo, 2006), tem sua origem nos encontros (in)ensos, mediados e afetados pela alteridade. Enquanto dispositivo, o ato de currículo:

Pode irromper realizando mudanças, deslocamentos, interferências, protagonismo, criando intensidades, mobilizações, olhares outros, práticas outras. Daí sua configuração intencional, seu caráter generativo, sua perspectiva de devir. (Macedo, 2006, p. 15)

Este método possui uma intencionalidade formativa que se estende desde o desenho do dispositivo sintonizado com a cultura digital. A partir da sua criação e desenvolvimento surgem narrativas, imagens, sons e diversas criações que se expressam na prática pedagógica e deixam rastros, materializados em novas narrativas, e servem para uma posterior análise do professor-pesquisador.

TecnoContos: criação de ficções sonoras no ensino universitário

A proposta de criar ficções sonoras realizou-se com 160 estudantes, do primeiro ano do curso de Pedagogia de uma universidade pública do Rio de Janeiro, durante quatro semestres consecutivos com diferentes grupos de estudantes, entre os anos de 2022 e 2024. A experiência foi desenvolvida na disciplina Tecnologias e Educação, uma disciplina semestral obrigatória de 60h, que busca introduzir os estudantes de Pedagogia nos debates contemporâneos e em experiências pedagógicas que promovam o uso criativo das tecnologias digitais em rede.

O projeto chamado TecnoContos teve aproximadamente um mês e meio de duração e foi o projeto final do curso. Depois de termos trabalhado com leitura de textos acadêmicos, didáticos, vídeos e diversos recursos, realizamos uma apresentação da proposta do projeto final e uma introdução ao conceito de ficções sonoras.

Figura 1 – Capa da playlist do projeto



Fonte: Imagem criada pela autora.

A proposta consistiu em que cada grupo, formado por três ou quatro estudantes, criassem uma ficção sonora de três a cinco minutos de duração. Para isso tivemos um encontro no qual se mostraram as características do formato, ouvimos diversos exemplos de forma ilustrativa. Em seguida, realizamos a configuração dos grupos e o sorteamos doze temas: 1) *Fake news*; 2) Redes sociais; 3) *Cyberbullying*; 4) Ciberdocência; 5) Ciberativismo; 6) Infâncias contemporâneas; 7) Telas; 8) Segurança digital; 9) *Games*; 10) Filtros e edição; 11) Inteligência Artificial (IA) e 12) *Memes*.

Os temas foram escolhidos pensando em assuntos potentes que funcionassem como disparadores das histórias ficcionais, todas essas temáticas foram abordadas em sala de aula anteriormente e a partir delas se elaboraram as ficções sonoras. O fato de serem produções curtas não significou que fossem de menor importância, pelo contrário, buscar se concentrar em uma narrativa significativa de três a cinco minutos implica um trabalho detalhado de roteirização, síntese e estudo do tema abordado.

A partir daqui o projeto dividiu-se em cinco etapas: 1) escrita do roteiro da ficção sonora; 2) gravação e edição; 3) apresentação final na Roda de Histórias; 4) autoavaliação da experiência realizada e 5) publicação da ficção sonora na *playlist* no Spotify.

Figura 2 – Etapas do projeto



Fonte: Imagem criada pela autora.

1. Pesquisa sobre o tema e escrita do roteiro da ficção sonora

Nesta fase inicial do projeto, os grupos começaram a pensar e a escrever suas histórias. Buscaram inspirações em histórias de amigos e familiares, nas notícias, em vídeos, filmes, literatura etc. A pesquisa sobre o tema é um ponto central para pensar no fio narrativo, uma história com coerência que, ao mesmo tempo, deixe uma reflexão sobre a temática que o grupo irá trabalhar.

Para ajudar na escrita do roteiro, cada grupo criou um documento no Google Docs com algumas perguntas-guia: quem é o personagem? É um ou são vários? Onde estão? O que acontece na história? A história pode ser dividida em cenas ou momentos diferentes? Como se relaciona com o campo das Tecnologias e a Educação? Que sons poderíamos utilizar para criar a paisagem sonora da história? Quem é a voz narrativa? A história é narrada pelos próprios personagens ou há outro narrador?

A partir destas perguntas os grupos iniciaram a escrita de suas histórias e organizaram as informações em um quadro (Quadro 1) dividido em três colunas: cenas, sons e vozes, para facilitar a gravação das ficções sonoras. Este quadro também estava disponível no Google Docs, a modo de exemplo:

Quadro 1 – Roteiro de ficção sonora

Cenas	Sons	Vozes e diálogos
1- Ana está no seu quarto mexendo no celular e de repente sua mãe bate na porta.	Som ambiente do quarto do Ana. Som de uma conversa de WhatsApp.	

	Sons de passos e som de uma chamada à porta.	Mãe da Ana: - Ana? Quero conversar com você. Posso entrar?
--	--	--

Fonte: Material didático criado pela autora.

Por duas semanas consecutivas, os grupos trabalharam com a escrita das suas histórias e foram melhorando os roteiros. A escrita do roteiro foi um processo mediado constantemente por mim, professora-pesquisadora, e um momento de grande aprendizagem para os estudantes.

2. Gravação e edição das ficções sonoras

Uma vez que a história estava escrita passamos à fase de gravação. Aqui é importante mencionar que a Faculdade de Educação não conta com um laboratório de gravação profissional para usos didáticos. Todo o processo de gravação e edição foi realizado com os dispositivos móveis dos próprios estudantes.

Quais sons foram parte da paisagem sonora da história que se pretende contar? Esta pergunta foi chave para que os estudantes pudessem iniciar a busca de sons ou a produção dos mesmos. Disponibilizamos alguns sites, bibliotecas sonoras de uso livre e gratuito, nas quais os estudantes poderiam encontrar diversos arquivos de áudio com sons como: som de mar, de vento, passos, chegada do ônibus, chuva, entre outros. E também trechos de músicas reutilizáveis com licença Creative Commons.

Sempre incentivei a gravação de sons originais. Na sua totalidade, os dispositivos celulares dos estudantes tinham gravador de voz. É um aplicativo que costuma vir incorporado às funções básicas dos celulares e foi o que utilizamos para gravar os diálogos, sons de ambiente etc. O ruído do pátio durante o recreio escolar, os gritos e corridas de um espaço de brincadeira com crianças antes do começo das aulas, os sons do metrô no Rio de Janeiro, o próprio barulho do ônibus ou do carro, entre outros, foram alguns dos sons que os alunos capturaram para utilizar nas suas ficções sonoras.

Para o processo de edição, destinaram-se duas aulas, no estilo oficina, para conhecer em profundidade o Spotify for Podcasters⁵, um aplicativo de uso gratuito disponível na Google Play e Apple Store, que antigamente se chamava Anchor e desde o ano 2019 pertence ao Spotify. Nele, podem-se editar os *podcasts* de forma gratuita, de maneira simples e intuitiva, incorporando sons da biblioteca, músicas, transições, arquivos de voz. Além disso, o aplicativo também inclui a possibilidade de gravar, cortar e editar os próprios arquivos de áudio. À medida em que se avança com a produção de um *podcast*, a ilha de edição permite acompanhar o andamento do episódio. Este sistema ajuda a perceber quais elementos faltam e se é necessário completar algum trecho de gravação.

A escolha deste aplicativo se deu pelo fato de ser muito fácil de utilizar, sem ser um editor profissional. É importante mencionar que o objetivo da proposta dos TecnoContos é formativo e didático. Não buscamos criar produções de alta qualidade e complexidade sonora, mas esperamos que

⁵ Disponível em: <<https://podcasters.spotify.com/>> Acesso em: 1 de jun. de 2024.

os estudantes possam criar narrativas sonoras, gravando e editando eles mesmos e, assim, estimularmos a criatividade e o letramento digital que um professor em formação pode desenvolver.

3. Apresentação final no círculo de histórias e autoavaliação

Tivemos dois encontros de apresentações finais das ficções sonoras, sentados em roda e com uma caixinha de som sem fio no meio da roda. Cada grupo compartilhou sua ficção sonora e contou sobre seu processo de criação, as dificuldades que encontraram e as surpresas que o projeto teve em seu desenvolvimento. Cabe destacar aqui que todos os grupos chegaram ao objetivo proposto, prevaleceu uma motivação constante e foi visível a satisfação que os grupos sentiram ao criar uma produção sonora, realizada do zero por eles mesmos.

Na apresentação final, nos surpreendeu a diversidade das histórias, as emoções e reflexões que cada ficção sonora nos deixava. Para poder guardar os registros das produções, pedimos aos estudantes que realizassem a entrega final por meio de uma autoavaliação e uma análise do processo criativo realizado. Este registro foi feito com um formulário do Google Forms, com oito perguntas e um espaço para compartilhar o *link* do Spotify do TecnoConto. Algumas das perguntas foram: como foi a experiência de criação do TecnoConto? Como surgiu a ideia da história? Foi útil o documento dividindo cenas, sons e vozes para a escrita do roteiro? Como o grupo avalia o uso do aplicativo Spotify for Podcasters para realizar a edição? Utilizaria esta aplicação para outra proposta didática dentro da sala de aula? Como foi o processo de gravação das vozes e sons? Como se organizou o grupo? Sentem que aprenderam e refletiram sobre as relações entre Tecnologias e Educação depois de ouvir as ficções sonoras da turma?

A modo de fechamento da experiência formativa, criamos uma *playlist* no Spotify (link da Playlist omitido para não expor dados da autoria do artigo na avaliação por pares) que compilou mais de 40 ficções sonoras, de três a cinco minutos de duração. Estas produções foram realizadas entre os anos 2022, 2023 e 2024 e foram publicadas e autorizadas para sua posterior divulgação⁶ pelos seus autores, estudantes universitários do curso de Pedagogia, da disciplina Tecnologias e Educação.

A partir das produções das ficções sonoras, dos registros do processo de criação e dos questionários finais de autoavaliação realizados pelos grupos, se levantaram rastros e narrativas que podem ser interpretadas como achados do processo de pesquisa-formação na cibercultura.

A arte de contar histórias digitais: achados da ciberpesquisa-formação

Que resultados, achados e reflexões esta experiência de ciberpesquisa-formação nos deixa? Pesquisar experiências de formação a partir de uma perspectiva narrativa (Connelly; Clandinin, 1995) e experiencial (Larrosa, 2002) nos leva a entender que cada experiência formativa é única e, muitas vezes, maior do que seu próprio relato e passagem para a linguagem escrita. A experiência humana não cabe em gráficos nem porcentagens e, mesmo sabendo disso, os pesquisadores do campo educativo realizamos grandes esforços de síntese para comunicar os achados das pesquisas nas nossas comunidades científicas.

O projeto TecnoContos foi realizado por quatro semestres consecutivos: 2022.2, 2023.1, 2023.2 e 2024.1 com grupos e turmas diferentes, e cada turma que atravessou esta experiência deixou novas

⁶ Autorização por TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido).

contribuições e diversas percepções sobre a criação das ficções sonoras. Os doze temas abordados trouxeram reflexões importantes para a área e o campo que estudamos: as Tecnologias e a Educação.

São quatro os aspectos que podem ser observados nas mais de quarenta ficções sonoras criadas pelos diferentes grupos nas quatro turmas, e estes aspectos são considerados achados da pesquisa realizada (Figura 3).

Figura 3 – Achados da ciberpesquisa-formação com os TecnoContos



Fonte: Imagem criada pela autora.

1 – Os sons digitais como paisagens narrativas dos cotidianos habitados:

Um primeiro elemento que conseguimos observar foi que a partir da narração de histórias, por meio das ficções sonoras, as temáticas abordadas no projeto final deixaram de ter uma perspectiva técnica e academicista; passando a ser incorporadas à narração sob uma perspectiva mais cotidiana, demonstrando, inclusive, uma apropriação maior de termos conceituais e relações teóricas desses assuntos.

Os sons nos possibilitaram viajar a outros lugares e, sem sair da sala de aula, percorremos espaços só com nossos ouvidos. Os estudantes gravaram o som da universidade, sons dos corredores, dos ônibus, dos vendedores e artistas no metrô, do movimento do bairro, do pátio da escola, das conversas *on-line*, entre outros. Trouxeram *memes* em áudios que compartilham pelo WhatsApp, sons do jornal que ouvem a cada dia, músicas e paisagens sonoras que falam a partir de determinado lugar, mostrando as pluralidades, estéticas e diversidade de espaços que são habitados por eles.

Os sons digitais se mostraram como um recurso narrativo potente. Observamos isso com o uso de paisagens sonoras, tanto sua busca como sua captura ou sua criação do zero e a gravação das vozes dos estudantes, que chamaram familiares e amigos para compor os cenários das ficções e, assim, várias pessoas de fora das turmas participaram dos TecnoContos.

Quando nos abrimos a uma experiência narrativa, um dispositivo de escrita se transforma também em um dispositivo de escuta. Como mencionamos na introdução deste artigo, as histórias nos

formam e transformam. Escolhemos contar experiências e histórias que nos tocam e, quando narramos com sons, criamos uma atmosfera composta de elementos sonoros e também silêncios, pois queremos alimentar a imaginação de quem nos ouve. Ao recuperar e gravar os sons, os estudantes criaram conhecimentos, sentidos e conexões com os cotidianos habitados e, ao mesmo tempo, ficaram como registro e memória digital dos mesmos.

2 – Os usos da invenção ficcional para problematizar e pluralizar o presente

A ficção surge como um recurso potente para pensar a realidade, a força da narrativa ficcional brinca constantemente com o que poderia ser, é um convite ao campo do subjuntivo (Bruner, 2014). Quando propomos ficcionalizar, fabular, inventar mundos e histórias, abrimos um convite à imaginação; se bem houve um tema sorteado para realização dos TecnoContos, as histórias foram inventadas pelos grupos a partir das temáticas propostas.

E é muito interessante como nesse processo surgiram outras temáticas trazidas pelos estudantes, como: vícios com o celular, obsessão pela beleza e juventude, dificuldade do letramento digital da terceira idade, questões psicológicas vinculadas ao uso excessivo de filtros, cansaço de telas, sites e aplicativos de encontros, racismo e questões de gênero, descobertas da sexualidade, diferenças culturais, acesso às tecnologias e classe social, negacionismo, extremas direitas no mundo, entre outros. Esses atravessamentos não teriam surgido se o trabalho final da disciplina fosse uma exposição só do tema sorteado, foi a ficcionalização e invenção de histórias que possibilitou trazer outros assuntos, realidades e experiências.

Algumas ficções sonoras deixaram o ambiente mais leve, como comédias e histórias cotidianas engraçadas. Outros estudantes criaram ficções com histórias trágicas e de terror, trazendo medo, violência e finais abertos para abordar questões delicadas que nos convidam a (re)pensar e problematizar o tempo presente.

3 – Projetos narrativos: dispositivos autorais e criativos para o letramento digital:

A partir da experiência dos TecnoContos, com a criação de um *podcast* em formato de ficção sonora, os alunos passaram a experienciar o ato de criação. A maioria deles nunca tinha editado e realizado um *podcast*, esta foi a primeira vez.

Como descrito em detalhe nas cinco fases do desenvolvimento do projeto narrativo, foi possível observar que a criação autoral abriu a possibilidade de experimentação com as tecnologias digitais de uma forma criativa. Na oficina de edição realizada surpreenderam-se com a usabilidade do aplicativo, e à medida em que iam avançando na edição, os estudantes se aventuraram a experimentar novos recursos, a pesquisar e a testar outros aplicativos. Buscaram por sons nos *sites* recomendados, mas também tiveram a iniciativa de criar e editar com outros aplicativos, como simuladores de voz ou *apps* de Inteligência Artificial para tornar a ficção mais realista.

É evidente a necessidade de (re)pensar os usos que os docentes realizamos da narração e das tecnologias digitais para potencializar a formação. O resgate das presenças, da colaboração, da escrita do “nós” além do eu, da cocriação autoral em grupos, das reflexões que podem ser promovidas a partir dos usos de diversas linguagens não precisam de tecnologia de ponta, nem de grandes investimentos

em questões de infraestrutura, como pudemos ver nesta experiência, realizada com os celulares dos próprios estudantes.

É interessante mencionar que, além da experiência criativa e autoral que aconteceu na própria turma, as produções das ficções sonoras autorizadas para a sua divulgação ficaram na *playlist* do Spotify, podendo ser utilizadas como recursos didáticos e disparadores de novas conversas em outros contextos de formação.

4 – A criação de uma história digital como hiperescrita de si e a busca por uma narrativa coletiva

Entendo as hiperescritas de si como:

Práticas culturais de escrita na hipermídia, sempre dando prioridade a um tipo de escrita digital que possui como base a contação de histórias, sejam histórias de vida, ficções ou invenções. Para nós, as hiperescritas estão fundadas no hipertexto, fazem uso dele e o incorporam combinando com outros elementos digitais. [...] [As hiperescritas de si] São as escritas que contêm experiências, lembranças, relatos e ficções sobre si mesmo e o processo formativo, na linguagem da hipermídia. Ou seja, que utilizam e expandem a plasticidade do digital e suas possibilidades imagéticas, de hiperlinks e espaço/temporais das redes para contar histórias de vida, inventá-las e ficcionar a própria vida (Maddalena, 2018, p. 178-179).

No momento de escrita dos roteiros das ficções sonoras vários estudantes comentaram: “Esta é a história da minha avó”, “Esta história aconteceu comigo, professora”, “Me inspirei no meu irmão para essa cena”, “Mudei algumas coisas, mas na verdade sou eu”, “Trouxe a vida de mães na universidade, porque eu sou mãe e isso acontece comigo há anos aqui...”, “Todas estamos representadas um pouco aqui, sofremos cotidianamente essas violências por ser [sic] mulheres, essa história fala do que nos acontece...”.

Na criação das histórias digitais, as hiperescritas de si surgem como uma forma de expressão, de enunciação, apropriação e lugar de fala. E indo além das individualidades, muitas das histórias compartilhadas avançaram na busca de uma narrativa coletiva, trazendo histórias narradas em sons que recuperam uma multiplicidade de vozes: ancestrais, maternas, negras, periféricas, indígenas, LGBTQIA+, entre tantas outras, somando mais histórias na constelação de narrativas.

Será que vale a pena continuar narrando? Algumas considerações

El que narra, se convierte. (Alessandro Baricco)

O objetivo principal deste artigo foi apresentar uma experiência de ciberpesquisa-formação com a criação de ficções sonoras, realizada com estudantes Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Ao longo do artigo foram apresentadas as bases teórico-metodológicas que atuaram no desenho da pesquisa. O trabalho com tecnologias digitais em processos de formação humana implica um movimento de atualização constante e de abertura à experimentação e à vivência de processos de criação, a pandemia da covid-19 trouxe a necessidade de repensar a formação de professores para além da racionalidade técnica e instrumental dentro da área das Tecnologias e Educação. A narração de histórias de vida, histórias ficcionais e a própria invenção de histórias possui uma potência marcante

no outro; contém a alteridade no próprio ato narrativo. A experiência aqui exposta mostra um caminho nessa direção, entendendo que as tecnologias digitais recuperam e potencializam a força narrativa e inventiva que nos caracteriza.

Comecei este texto com a pergunta: será que com a evolução das tecnologias digitais em rede os seres humanos perdemos nossa capacidade de narrar? E fecho com a pergunta: será que vale a pena continuar narrando? No meio entre a primeira e a última pergunta está minha experiência com o projeto dos TecnoContos, que foi muito maior do que consegui traduzir na escrita deste texto. Convido a você, caro leitor que chegou até aqui, a ficar com as palavras (e os sons) que nos convidam a refletir sobre a importância da narração em nossas vidas e, especificamente, a narração na formação de educadores, valorizando o resgate de uma prática que está nas bases do ato de educar: compartilhar histórias e aprender com elas.

Referências

- AMADEU, S. A hipótese do colonialismo de dados e o neoliberalismo. In: *Colonialismo de dados: como opera a trincheira algorítmica na guerra neoliberal*. Orgs: Amadeu, S.; Souza, J. e Cassino, J. São Paulo: Autonomia Literária, 2021.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Prefácio de Maria Helena da Rocha Pereira. Tradução e notas de Ana Maria Valente. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2004.
- BARBIER, R. *A pesquisa-ação*. Tradução de Lucie Didio. Brasília: Plano, 2002.
- BARICCO, A. *La vía de la narración*. Barcelona: Anagrama, 2023.
- BENJAMIN, W. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Walter Benjamin: Magia e Técnica, Arte e Política. Obras escolhidas*. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.197-221.
- BRUNER, J. *Fabricando histórias: direito, literatura, vida*. São Paulo: Letra e Voz, 2014.
- CARRIÓN, J. *Lo viral*. Barcelona: Galáxia Gutemberg, 2020.
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. 20a ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 2012.
- FERRAROTTI, F. *História e histórias de vida: o método biográfico nas Ciências Sociais*. Natal: EDUFRN, 2014.
- FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HAN, B. Y. *A crise da narração*. Tradução de Daniel Guilhermino. Petrópolis, RJ: Vozes, 2023.
- JOSSO, M. C. *Experiências de vida e formação*. São Paulo: Cortez, 2004.
- LARROSA, J. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, n. 19, p. 20-28, 2002. Disponível em: <<https://bit.ly/1ryFC8Q>>. Acesso em: 10 mar. 2024.
- LEMOS, A. *A tecnologia é um vírus: pandemia e cultura digital*. Porto Alegre: Sulina, 2021.

MAGGIO, M. *Híbrida: enseñar en la universidad que no vimos venir*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Tilde Editora, 2022.

NOLASCO-SILVA, L.; LO BIANCO, V. *Os isolados e os aglomerados da cibercultura: ensino remoto emergencial, educação a distância e educação online*. Salvador: Devires, 2022.

NÓVOA, A.; ALVIM, I. Os professores depois da pandemia. *Educação & Sociedade*, Campinas, v. 42, 2021.

SAAVEDRA, C. *O mundo desdobrável: ensaios para depois do fim*. Belo Horizonte: Relicário, 2021.

SANTAELLA, L. *Humanos hiper-híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet*. São Paulo: Paulus, 2021.

SANTOS, E. *Pesquisa-formação na cibercultura*. Teresina: EDUFPI, 2019.

SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCHAFER, M. *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*.

SCOLARI, C. *Narrativas transmedia: cuando los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, 2013.

SCOLARI, C. *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa Editorial, 2018.

RECEBIDO: 20/07/2024

RECEIVED: 20/07/2024

APROVADO: 28/10/2024

APPROVED: 28/10/2024