

**Título: Narrativa Digital: Adaptada ao Contexto (Cabo Verde)**

Domingos Andrade<sup>1</sup>

**Palavras-chave** (Contexto, Integração, Narrativa, TIC`s)

**Resumo** (até 150 palavras)

A criação de softwares educativos tem sido vital para o desenvolvimento e integração de pessoas com necessidades educativas especiais. Explorando o potencial que a tecnologia nos coloca a disposição para criar conteúdos adaptados a cada tipo de NEE.

Criar conteúdos adaptados às circunstâncias melhora o desenvolvimento e a integração das tecnologias a todos os níveis, por ser pensada e desenvolvida criteriosamente para aquela ocasião e realidade e onde entra a narrativa/Storytelling para dar feição aos conteúdos mais adaptados ao contexto e a necessidade específica e a aplicação irá fruir para uma melhor integração.

Criar conteúdos voltados para a nossa realidade e adaptados à nossa situação, traria ganhos significativos se comparados com os outros produzidos desfasados do nosso contexto.

### **Introdução**

Contar e ouvir histórias sempre fez parte da narrativa da humanidade. Esta passagem comunicativa é um dos pilares básicos para qualquer tipo de relação humana, por sermos seres sociais temos a necessidade de nos comunicarmos. As nossas vidas estão tão cheias de histórias que às vezes nem damos conta por elas, mas são muito importantes por nos permitir criar regras em que vivemos, porém são veículos de informação que vão adaptando e integrando as novas tecnologias.

---

<sup>1</sup> Universidade de Cabo Verde, E-mail: [domingos.andrade@docente.unicv.edu.cv](mailto:domingos.andrade@docente.unicv.edu.cv)

Da tribo com as pinturas rupestre, das conversas a volta da fogueira, das cantigas na igreja, do teatro, a tradição oral, pinturas, fotografia, radio, televisão, cinema de entre tantas outras formas de comunicação diante da aldeia global da revolução tecnológica e surgimento de novas mídias, sempre existe uma forte relação estabelecida graças ao veículo que todos têm em comum à narrativa. (Sobral & Bellicieri) (MURRAY, 2003.)

Os computadores mediados por internet e a televisão digital interativa são os exemplos mais recentes – no final do século XX e começo do século XXI – dessa apropriação tecnológica, da (re) construção de narrativas, agora digitalizadas, e da expansão das histórias. (Kieling, 2012).

Essa hibridização da narrativa manifestou-se de diversas formas durante esses milênios, com novo formato nas novas tecnologias, passando do analógico para o digital, levando consigo as principais características: contar história e transmitir informação. Todos os nossos conhecimentos chegam de ciência dos nossos antecessores “ *o povo que não conhece a sua história, esta condenada a cometer os mesmos erros*” (Edmund Burke).

Se antes a narrativa através da tradição oral não carecia de muito para fazer a sua função (transmitir e contar história), agora no digital precisa de alguns conhecimentos para poder fazê-lo convenientemente, porque segundo Lao Tse “*Produção sem apropriação ação sem imposição própria evolução sem prepotência*”. Precisamos criar conteúdos que necessitamos, para ser usados na nossa evolução.

Tendo este projeto surgido inicialmente de uma pergunta provocatória do CONCEI I e da necessidade de adaptar os *softwares* educativos provenientes do estrangeiro, ao nosso contexto e realidade educativa.

**Objetivo:** Mostrar que os conteúdos produzidos nacionais trarão maior benefício ao ensino aprendizagem em relação os que são produzidos fora do país “internacional”. Ao ser criados a pensar na nossa realidade, muitos detalhes terão sido levados em conta e não precisando de uma adaptação ao nosso contexto. O que defere dos utilizados atualmente, adquiridos fora do país, necessitam de uma adaptação a nossa realidade e ao nosso contexto para sua aplicação adequada.

## Metodologia

A metodologia de pesquisa do presente trabalho é qualitativa, onde foram realizadas algumas conversas informais, além do conhecimento da realidade e do contexto em causa e bibliografias de apoio. O investigador precisa de mostrar uma grande sensibilidade ao contexto onde esta a realizar a investigação, produz dados descritivos a partir de documentos, entrevistas e da observação (Sousa & Baptista, 2011).

A figura 1 traduz o percurso realizado para poder chegar ao resultado obtido, desde a fase inicial até a final.

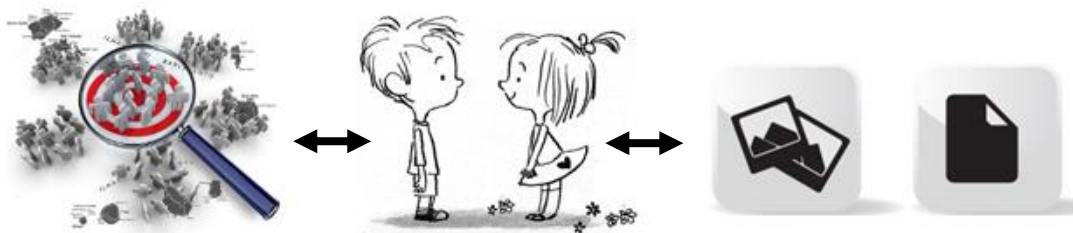


Figura 1 Metodologia Qualitativa

## Apresentação e discussão dos resultados

A criação de um conteúdo educativo é inerente a criação da narrativa, para que a sua transmissão seja mais eficaz e coerente. Os conteúdos trazem consigo histórias, que exprime a essência da narrativa a transmitir, acoplado a informação educativa.

O desenvolvimento de um conteúdo multimédia envolve várias capacidades, tais como o pensamento organizado, capacidade de processar grandes quantidades de informação, a capacidade de resolver problemas e a capacidade de composição de informação (Ribeiro, 2012). Traduz todos os cuidados indispensáveis a produção de um *software* educativo. E podemos acrescentar a recolha de informação por parte dos utilizadores.

A capacidade do designer na reinvenção do mundo está diretamente associado à percepção que ele tem desse mundo. Ou seja o modo como ele refaz o mundo é indissociável do modo como ele o vê. (Cabau, 2011). A imaginação vê aquilo que a fantasia, a invenção e a criatividade pensam, (Munari, 2007) e a percepção do designer pode chegar ao auge, da

sua fantasia mas sem ter a essência (relacionar com o contexto e com a realidade), e com os próprios futuros utilizadores, por vezes a sua criação necessitará de adaptação, normalmente como acontece com os conteúdos não nacionais.

O antropólogo E. Hall propõe o termo proxémica (Hall, in Winkin, 1981). De acordo com este investigador, a estruturação que fazemos do espaço é um fenómeno cultural. Assim, este autor afirma que “indivíduos pertencentes a culturas diferentes não só falam línguas diferentes, mas, o que é sem dúvida mas importante, “habitam mundos sensoriais diferentes”. (Tavares, 2000) Torna-se mais evidente a necessidade de conceber os nossos conteúdos nacionais por pessoas capacitadas com conhecimento: académicos, técnicos e local (conhecedor da nossa realidade e do nosso contexto).

Não esquecendo do mais importante a observação do utilizador e de tarefas, essa análise envolve três aspetos: os utilizadores, as suas tarefas e o ambiente, ou ambientes, em que elas realizam (j.Fonseca, Campos, & Gonçalves, 2012), revinda a necessidade de termos conteúdos nacionais, por ser mais eficaz estar adaptado ao nosso contexto e realidade e nossos utilizadores e na sua criação serão levados em conta os *inputs* deixado por eles. Por outras palavras menos importante, fica menos dispendioso do que um adquirido internacional, mas fácil entrar em contacto com o fornecedor se for nacional entre outras questões prática da própria utilização.

De notar que a criação de conteúdos nacionais, é insipiente tanto quanto a utilização de *softwares* educativos no sistema de ensino nacional, algo que certamente será colmatado com a implementação efetivo do programa MUNDO NOVO e conseqüentemente a produção de conteúdos nacionais, destinado ao ensino aprendizagem e também dos vários profissionais que estão saindo da universidade com valências para produção de conteúdos.

## **Conclusões**

O desenvolvimento de conteúdos multimédia são essenciais para integração do TIC na educação e traduzindo em benefícios incalculáveis ao ensino aprendizagem. O processo de criação de um conteúdo multimédia educativo é semelhante independente do seu espaço geográfico de desenvolvimento ser nacional ou estrangeiro.

Primeiro, ter um público-alvo específico e segundo, o objetivo de satisfazer a necessidade específica, podendo variar a forma de produção dependendo da tecnologia que o produtor tiver em sua disposição no desenvolvimento do conteúdo.

Mas fica evidente que os conteúdos pensados e criados para um público alvo específico terão mais benefício sobre os mesmos, por ele ser pensado para aquela realidade, e contexto específico, e muitas vezes testados com o público alvo de forma a melhorá-lo com os *inputs* deles aumentando consideravelmente o seu impacto e benefício no ensino aprendizagem, do público alvo específico.

Algo que não acontece com os conteúdos desenvolvidos no estrangeiro, apesar de o público-alvo situar na mesma faixa etária por exemplo, mas a realidade e contexto varia, e conseqüentemente podendo surgir necessidade de adequar muitas vezes esses conteúdos.

Alerto agora a criação de conteúdos nacionais, que ainda é insipiente tanto quanto a utilização de softwares educativos no sistema de ensino nacional.

## **Agradecimentos**

Agradeço a Deus em primeiro lugar,

A Coordenadora da Sala de Recurso da Praia que me lançou esse desafio, Neusa Andrade  
A minha família em particular (Yasmin, Sandra, Bruna, Gerimias) por me elucidar e colocar no caminho trilhado.

Do Professor Filomeno que sempre me incentivou e desafiou a criar conteúdos dentro dessa temática e a todos que de forma direta ou indireta tiveram ligado a realização desse trabalho.

## Bibliografia

Cabau, P. (2011). *design pelo desenho*. Lisboa: fca.

J.Fonseca, M., Campos, P., & Gonçalves, D. (2012). *Introdução ao Design de Interfaces*. Lisboa: Fca.

Kieling, A. S. ( 2012). Narrativas digitais interativas e o uso da tecnologia. *FAMECOS,mídia, cultura e tecnologia*, (pp. v. 19, n. 3, pp. 739-758,). Porto Alegre,.

Munari, B. (2007). *Fantasia*. Lisboa : Edições70.

MURRAY, J. H. (2003.). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São paulo: Itaú Cultura: Unesp.

Ribeiro, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas* . Lisboa: Fca.

Sobral, H., & Bellicieri, F. N. (s.d.). Influências dos meios digitais na narrativa. *Volume 5*.

Sousa, M. j., & Baptista, C. S. (2011). *Como Fazer Investigação, Dissertações, Teses e Relatórios*. Lisboa: Pactor.

Tavares, C. F. (2000). *Os media e a Aprendizagem*. Lisboa: Universidade aberta.

### **Tabelas, gráficos e ilustrações (no corpo do texto).**

Figura 1 Metodologia Qualitativa..... 3