

VISUAL STORYTELLING: RECURSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA DA UFBA

Ana Paula Santos Souza Teixeira

Mestra em Ciência da Informação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.
atanateixeira@gmail.com.
<https://orcid.org/0000-0002-7795-2734>.

Nídia Maria Lienert Lubisco

Doutora em Documentação. Universidade Federal da Bahia, Salvador, Bahia, Brasil.
nidialubisco@gmail.com.
<http://orcid.org/0000-0002-5008-8878>.

Hélio Souza de Cristo

Doutor em Difusão do Conhecimento. Centro Universitário Senai Cimatec, Salvador, Bahia, Brasil.
helio-87@hotmail.com.
<https://orcid.org/0000-0003-1219-9304>.

RESUMO

Este artigo apresenta a *Storytelling*, mídia digital visual que possibilita a narração de histórias, usando fotografias, sons, cores e textos. Tem como objetivo analisar o visual *Storytelling* como mídia digital potencializadora do processo ensino-aprendizagem, em uma disciplina do curso de Biblioteconomia, da Universidade Federal da Bahia, na modalidade presencial. Trata-se de uma pesquisa descritiva, com abordagem quali-quantitativa. Os resultados demonstram que os alunos, ao assistirem o *Storytelling*, demonstraram interesse pelo assunto abordado, indicando sua aplicação em outras disciplinas. Conclui-se que o *Storytelling* pode ser utilizado como recurso metodológico no processo ensino-aprendizagem, possibilitando a construção coletiva e o compartilhamento do conhecimento de forma interativa, na perspectiva da consciência e do automonitoramento do ato de aprender (metacognição).

Palavras-chave: Visual *Storytelling*. Biblioteconomia. Ensino. Aprendizagem.

VISUAL STORYTELLING: TEACHING AND LEARNING RESOURCE IN LIBRARY COURSE DA UFBA

ABSTRACT

This article presents *Storytelling*, a visual digital media that enables storytelling, using photographs, sounds, colours and texts. Its objective is to analyse visual *Storytelling* as a digital media that enhance the interactive teaching-learning process, specifically in a class of the Librarianship and Documentation presential course of the Federal University of Bahia. This is a descriptive research, with quali-quantitative approach. The results show that students, when watching visual *Storytelling*, showed interest in the subject addressed, suggesting its applicability to other subjects. Thus, visual *Storytelling* can be used as a methodological resource in the teaching-learning process so as to make possible the collective construction and the knowledge sharing in an interactive way through the lens of awareness and the self-monitoring of the learning process, that is, the metacognition.

Keywords: Visual *Storytelling*. Librarianship. Teaching. Learning.

1 INTRODUÇÃO

As mídias digitais, disponíveis para a sociedade após o advento das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs), em seus primórdios eram mais utilizadas como entretenimento, como recurso organizacional, lazer e comunicação, mas não no que tange à Educação, o que veio a ocorrer neste século. Quando se fala em ensino presencial, esses recursos

são utilizados de maneira tímida pelos professores no processo de ensino-aprendizagem, visto que são vários os fatores para o não uso dessas ferramentas: ausência de estrutura física da escola e de acesso à internet ou até mesmo a falta de capacitação dos professores na produção da mídia digital (PAIVA; XAVIER; SALES, 2017).

O uso das tecnologias digitais está cada vez mais presente nas práticas-pedagógicas, seja na modalidade presencial ou a distância *online*. No entanto, no Brasil ainda há o enfrentamento de desafios da desigualdade digital, principalmente após o período pandêmico da COVID-19, sendo que os mais afetados por essa desigualdade são as pessoas social e economicamente vulneráveis (COMITÊ..., 2021; CRISTO, 2020). Moran (2022) chama atenção para o cenário educacional após a pandemia, em que houve um retorno complexo dos professores e alunos à sala de aula, “[...] Não [sendo] fácil manter os estudantes atentos e interessados neste novo cenário fi-digital (físico-digital)”. (MORAN, 2022, p. 1)

Nesse sentido, neste artigo, aborda-se a importância do uso das mídias digitais na Educação, especificamente do visual *Storytelling* – em tradução literal, *narração visual de histórias* – mídia digital por meio da qual narram-se histórias, utilizando fotografias, sons, cores e textos, o que permite uma interpretação criativa e, conseqüentemente, ações metacognitivas geradas no sujeito aprendiz. A partir dessa perspectiva, este trabalho aborda as potencialidades do visual *Storytelling* em uma disciplina introdutória do curso de Biblioteconomia e Documentação, da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Partindo-se do pressuposto de que as TDICs enriquecem a dinâmica do processo ensino-aprendizagem, esta pesquisa tem como questão: – Como o uso da mídia digital visual *Storytelling* pode potencializar o processo interativo de aprendizagem do aluno em disciplina do curso de Biblioteconomia e Documentação da UFBA, na modalidade presencial? Para responder a esta pergunta, estabeleceu-se como objetivo geral: – Analisar o visual *Storytelling* como mídia digital potencializadora do processo interativo de aprendizagem do aluno de disciplina do curso de Biblioteconomia e Documentação da UFBA, na modalidade presencial.

A fim de dar cumprimento ao objetivo geral, estabeleceram-se os seguintes objetivos específicos: (1) analisar a mídia digital como recurso pedagógico em sala de aula e demais ambientes de aprendizagens; (2) apresentar de forma breve a transformação da contação de história até chegar no *Storytelling* narrado no ciberespaço; e (3) criar um visual *Storytelling* para identificar os níveis referentes à receptividade (interação) do aluno mediante sua aplicação. Salienta-se que o conteúdo adotado para a mídia em pauta versa sobre a história da Bibliotheca

Gonçalo Moniz – Memória da Saúde Brasileira – Faculdade de Medicina da Bahia, da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

O embasamento teórico foi elaborado a partir das bibliografias de Castells (2016), Paulo Freire (2013), Rocha, Rangel e Souza (2017), Silva, Versuti e Teles (2019), Teixeira (2020), entre outros autores. Referente ao método de pesquisa, realizou-se o levantamento bibliográfico nas bases de dados Brapci, Scielo, Portal de Periódico da Capes e *Google Acadêmico*. Quanto aos objetivos, trata-se de uma pesquisa descritiva com abordagem quali-quantitativa. Para a coleta de dados, utilizou-se questionário, enviado por e-mail para 46 alunos do 1º semestre 2018.1, da disciplina Introdução à Biblioteconomia e Ciência da Informação, do curso de Biblioteconomia da UFBA, na modalidade presencial, a fim de coletar informações a respeito da sua receptividade (interação), após assistir o visual *Storytelling*.

Diante do exposto, esta pesquisa se justifica pela importância da utilização das mídias digitais na Educação presencial e *online* e por se tratar da representatividade de um processo criativo organizado, cujo objetivo é despertar e envolver o aluno em um determinado tema abordado em dada disciplina, proporcionando uma aprendizagem significativa.

2 O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

A criação da Internet no final do século XX e a conseqüente transformação da Educação a Distância permitiram que o processo ensino-aprendizagem ultrapassasse os espaços físicos das salas de aula (CASTELLS, 2012). Ou seja, com a possibilidade do ensino a distância, de acordo com Kenski (2012) e Porto, Oliveira e Chagas (2017), surgem – numa escala espaço-temporal de sucessivas eras tecnológicas – as mídias virtuais de aprendizagem, capazes de articular os avanços tecnológicos, especialmente os digitais, a novas estratégias de ensino, aprendizagem, produção e disseminação de conhecimentos, que passaram a integrar e ampliar a ideia de educação na medida em que possibilitaram relações interativas e comunicativas síncronas e assíncronas, como afirmam Rocha, Rangel e Souza (2017).

De acordo com Kenski (2012), o virtual integra e avança a natureza física da sala de aula, tendo por função possibilitar a educação por meio das relações mediadas de ensino-aprendizagem, bem como otimizar o compartilhamento de conhecimentos de forma mais rápida e ampla. Assim, essa “[...] evolução tecnológica redesenha a sala de aula em um novo ambiente virtual de aprendizagem” (KENSKI, 2012, p. 93).

No entanto, as mídias digitais por si só não garantem que os objetivos que alicerçam a sua criação sejam alcançados no campo da Educação, por exemplo, pois só terão sentido e relevância

na medida em que, como forma, ganharem conteúdo pela adoção e inserção de práticas pedagógicas associadas a objetivos de aprendizagem.

Considerando os estudos e pesquisas que perpassam a produção de mídias no cenário da Educação *Online*, em especial aqueles trazidos por Belloni (2003), Kenski (2012) e Simão Neto e Hesketh (2009), pode-se dizer que os meios de comunicação, na condição de artefatos de interação, estão ligados a modelos específicos de Educação que, no conjunto, revelam as intencionalidades de formar o sujeito para a vida cidadã, por meio dos atos de ensinar e aprender via ambientes virtuais.

Partindo desse princípio, pode-se dizer que a operacionalização de *design* educacional ou instrucional, do ponto de vista das mídias digitais, pode favorecer a formação de sujeitos mais críticos, reflexivos e emancipados digitalmente, uma vez que está subsidiado por concepções epistemológicas que incidem na formação dos sujeitos, segundo Santos (2003).

Nesse sentido, falar em Educação *Online* no cenário da transformação social, por meio das novas TIDCs, a exemplo do *Storytelling*, significa refletir também sobre a estrutura de inclusão dos sujeitos por meio da mídia-educação, visto que o exercício pleno da cidadania na contemporaneidade requer relações que se desenvolvam no âmbito do hibridismo entre o *online*, o presencial, o semipresencial, o *off-line* e a distância, em que dialogam com a mídia e educação. Quanto a esse aspecto, Bévort e Belloni (2009) sinalizam que:

[...] vivemos num mundo onde as mídias estão onipresentes, sendo preciso considerar sua importância na vida social [...] sem o que a educação que oferecemos às novas gerações continuará sendo incompleta e anacrônica, em total dissonância com as demandas sociais e culturais (BÉVORT; BELLONI, 2009, p. 1081-1082).

Em consonância com as autoras, acredita-se que é urgente revisitar as concepções de currículo – seja do ponto de vista da Educação Presencial ou a Distância – que têm orientado as práticas didático-pedagógicas na contemporaneidade. A almejada educação inclusiva, participativa e colaborativa mediante a mídia-educação depende, sobretudo, do deslocar-se das “grades curriculares” que aprisionam, separam, aumentam as distâncias, desconsideram as diversidades, segregam as pluralidades e delimitam as relações entre saberes, conhecimentos e informações (LÉVY, 1999).

Por outro lado, partindo da epistemologia socioconstrutivista (VYGOTSKY, 2011), a produção e o uso de um *design* educacional¹ podem assumir a natureza de “teias curriculares”, que se

¹ Trata-se de uma ação institucional e sistemática de ensino que envolve o planejamento, o desenvolvimento e a aplicação de métodos, técnicas, atividades, materiais, eventos e outros produtos educacionais em situações didáticas

estruturam na construção não-linear e determinística de um formato de ensino-aprendizagem. Isso significa dizer que de nada adianta produzir mídias formalmente belas e bem estruturadas, com um *design* educacional inovador do ponto de vista estético, mas que se encontrem distantes das questões culturais que atravessam a formação dos sujeitos ou que não os desafiem.

Sabe-se que já existe uma diversidade de recursos pedagógicos utilizados de forma remota e presencial no processo ensino-aprendizagem, mas neste artigo destaca-se o visual *Storytelling*, a respeito do qual comentam Maddalena, D'Ávila e Santos (2018, p. 293): “[...] o termo *Story* em português significa estória (narrativa de ficção, oral ou escrita) [assim] partimos da ideia de que estória e história são partes indivisíveis de um mesmo processo, na *Storytelling*, onde a ficção e realidade se complementam no ato de narrar.” Já para Xavier (2015, p. 12), o visual *Storytelling* é “Uma ferramenta de comunicação estruturada em uma sequência de acontecimentos que apelam a nossos sentidos e emoções.” Nessa perspectiva, trata-se de uma mídia capaz de potencializar o processo interativo de aprendizagem, permitindo uma interpretação criativa e geração de ações metacognitivas no sujeito aprendiz.

Por esse ângulo, parte-se da concepção que o *Storytelling*, simbolicamente, constitui-se como uma mídia digital cujas possibilidades atreladas à ação mediadora podem viabilizar a transposição da lógica de “grades curriculares” para as “teias curriculares”. Enquanto a primeira lógica se debruça na concepção de ensino bancário, sustentado por um *design* instrucional que valoriza as práticas reprodutoras e centradas na aquisição apassivada de informações, a segunda, por sua vez, parte do pressuposto que ensinar e aprender são dois processos dinâmicos e mediados. E, assim, o *design* instrucional do *Storytelling* se destaca por ser capaz de sustentar-se em práticas crítico-reflexivas, que valorizam a construção de conhecimentos em rede, interligando cultura digital ao universo do currículo, formação docente, práticas pedagógicas e colaboração. Simão Neto e Hesketh (2009) ressaltam que:

[...] *design* instrucional então pode ser visto simplesmente como a ponte entre o discurso pedagógico e sua materialização na forma de produtos educacionais [...] O *design* instrucional visa à sintonia entre as formas pelas quais a aprendizagem ocorre e os meios, linguagens, recursos e tecnologias que promovam a sua melhoria constante (SIMÃO NETO; HESKETH, 2009, p. 65).

Conforme os autores, o *design* instrucional ou educacional de uma mídia digital desempenha um papel fundamental na articulação entre o conteúdo e a forma de uma mídia, que – via mediação e interatividade – pode provocar a transitividade de práticas epistemológicas

específicas, a fim de facilitar, a partir dos princípios de aprendizagem e instrução conhecidos, a aprendizagem humana. (FILATRO, 2008, p. 3)

unidirecionais, lineares, hierárquicas para a interação, autonomia, aprendizagem colaborativa, dialogicidade e criação.

Em Freire e Guimarães (2013), as mídias educacionais assumem caráter de instrumentos dinâmicos de emancipação e transformação social, cujos processos se dão eminentemente *nos e por meio dos* sujeitos. Isso significa afirmar que a validade potencial de uma mídia digital, sobretudo educacional, não está centrada, simplesmente, no número de sujeitos-usuários, mas nas relações construídas, no teor de informações trocadas, no processo de mediação e de participação ativa dos sujeitos, bem como nos conhecimentos adquiridos e sistematizados, como *feedback* da função social da mídia digital de aprendizagem. Como disse Silva (2017),

[...] se estivessem vivos hoje e fossem incluídos ciberculturais, Paulo Freire, Vygotsky, Freinet, Dewey e Anísio Teixeira saberiam tomar a Web 2.0 ou a internet social e suas redes sociais como aliados capazes de materializar a ação comunicacional da educação autêntica, presencial e *online*, feita de conectividade, autoria, compartilhamento, colaboração, dialogia e interatividade (SILVA, 2017, p. 15).

No contexto da educação formal, a mesma autora chama a atenção que é necessário e cada vez mais urgente que o sistema educacional – em especial o brasileiro – empenhe-se pela efetividade de práticas colaborativas e interdisciplinares que rompam com o cenário no qual

[...] o professor apresenta oralmente o assunto, escreve na lousa alguns apontamentos; os alunos, com atenção flutuante, copiam o que está escrito, fazem leituras de textos, sentam-se separadamente e permanecem em silêncio a maior parte do tempo [...] Ao menor movimento dos alunos ou tentativas de “conversas paralelas” o professor grita: “Silêncio! Desse jeito eu não posso dar aula!” (KENSKI, 2003, p. 130).

Refletir acerca da colaboração das mídias digitais pela ótica dos pressupostos teórico-conceituais de Kenski (2003, 2012), tomando como referência as possibilidades educacionais advindas do *Storytelling*, desperta para o fato que a produção e o uso de mídias têm assumido a condição de ferramentas de disseminação de informações e conhecimentos, mobilização e organização social, assim como de campo identitário, educativo e pedagógico, marcadamente por novos fluxos e trajetos de globalização e territorialidade provenientes do mundo cibercultural.

A utilização do *Storytelling*, por exemplo, como mídia educacional de gestão de conhecimento e aprendizagem, pode promover conflitos cognitivos essenciais para o alcance de um novo patamar de aprendizagem, como reflexo da interação e mediação entre os sujeitos.

2.1 O visual *Storytelling* como recurso pedagógico em sala de aula

É preciso reiterar que as chamadas novas tecnologias transformaram as ações cotidianas da sociedade, permitindo a criação de valores e a construção de uma comunicação mais interativa no ambiente virtual. Além da nova forma de fazer, há uma nova forma de pensar. Essa conjuntura social, chamada por Castells (2016) de Sociedade em Rede, está inserida nesse ambiente, onde os sujeitos advêm de um processo de desenvolvimento social a partir de interesses em comum.

A partir disso, quando se busca abordar a nova conjuntura social em que a Educação se encontra atualmente, infere-se que houve um redimensionamento na forma de disponibilizar os conteúdos em sala de aula, onde o processo interativo de aprendizagem passou de uma comunicação unilateral, com instrumentos analógicos, para uma transmissão mútua, bidirecional; somam-se a isto, a produção e o uso de ferramentas e mídias para a educação presencial e a distância *online*, as quais contribuem para uma metodologia ativa e construtiva do conhecimento. (MOORE; KEARSLEY, 2007).

Visto por este ângulo, o processo ensino-aprendizagem passa a ser visto como um elemento que não está fechado aos modelos canônicos de ensinar e aprender, mas que também avança para um ambiente escolar que se maximiza à medida que as metodologias utilizadas se diversificam e dialogam com os tempos e espaços onde estão inseridos os sujeitos. Desse modo, Paiva e Lima Júnior (2014, p. 182) afirmam que, “[...] as TICS [incorporadas] nas instituições principalmente nas de educação [são] estratégias para que estas tecnologias se tornem estruturantes desses processos que envolvem a formação humana”.

Diante disso, considera-se que o visual *Storytelling*, utilizado como recurso pedagógico, é um grande aliado do professor, sobretudo para o aluno, ajudando-o “[...] a interpretar dados, relacioná-los, contextualizá-los”. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2003, p. 30). Corroborando essa ideia, Silva, Oliveira e Martins (2018, p. 1098) concebem que

O storytelling utilizado em sala de aula contém benefícios como adquirir o interesse dos alunos, transmitir o conteúdo de forma mais interessante, gerar uma comunicação mais próxima com o aluno, intertextualidade com outras disciplinas e garantir um aprendizado efetivo.

Por outra perspectiva, alguns professores, ou até mesmo a escola, ainda têm certa resistência em utilizar as mídias digitais com seus alunos, seja por não dispor dos aparatos tecnológicos para aplicação pertinente, pela falta ou baixa qualidade da conexão à internet

ou porque consideram que lhes falta formação adequada. Concordando com os autores anteriores, Freire e Guimarães (2013, p. 44) destacam que

É evidente que a escola, enquanto instituição social e histórica, não pode cumprir sempre da mesma forma um certo papel que ela vem cumprindo, através do tempo e do espaço. Por outro lado, eu não diria que a escola tem de brigar com as novas presenças que se vêm em torno dela. Presenças que vêm surgindo em função do desenvolvimento da ciência e da tecnologia [...].

No entanto, ressalta-se que uma parte da sociedade, principalmente as pessoas social e economicamente vulneráveis, ainda permanece sem acesso a essas tecnologias e essa realidade ficou mais evidente em março de 2020, quando iniciou no Brasil a pandemia causada pela COVID-19. A pesquisa *Painel TIC COVID-19*, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.BR), com o objetivo de “[...] medir os hábitos dos usuários de Internet e compreender como tem se comportado a relação desses indivíduos com a rede.” elencou sete temas para a investigação e, entre eles, o ensino remoto. Segundo a pesquisa,

Dentre os usuários de Internet com 16 anos ou mais que frequentavam escola ou universidade, o telefone celular foi utilizado com maior frequência para o acompanhamento de aulas ou atividades remotas pela maioria daqueles das classes DE (54%), enquanto o uso predominante de computador (notebook, computador de mesa e tablet) era maior nas classes AB (66%). [...] As disparidades no acesso aos dispositivos adequados podem indicar assim um aproveitamento diferente de oportunidades oferecidas pelas TIC. (COMITÉ..., 2021, p. 23)

Ante o exposto, percebem-se os desafios e as limitações do uso das mídias digitais na Educação, sobretudo porque que ainda existe uma crescente exclusão digital das pessoas mais vulneráveis, como citado, tanto nas condições de conectividade, quanto no acesso a dispositivos eletrônicos adequados para desenvolver as atividades escolares. De acordo com o CGI.BR “[...] profundas desigualdades regionais e socioeconômicas que marcam a sociedade brasileira também se reproduzem no ambiente on-line, com menor proporção de uso da Internet em áreas rurais, entre indivíduos com menor renda e escolaridade[...].” (COMITÉ..., 2021, p. 49). Por isso, compreende-se a importância de que haja mais políticas públicas visando à inclusão digital, com vistas a dirimir a desigualdade digital e social.

Apesar desses fatores limitadores, é importante considerar também o aumento do ensino remoto a partir do período pandêmico. Cita-se, por exemplo, o estudo desenvolvido por Teixeira (2020) sobre *A importância da tecnologia na educação em tempos de COVID-19*. Nele, a autora propôs uma atividade interdisciplinar por meio do *Storytelling Cubes*, nas disciplinas de Matemática e Linguagem Escrita para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental-I.

Destaca-se que, neste artigo, abordou-se a importância do uso do visual *Storytelling* em uma disciplina do curso de Biblioteconomia, porém essa mídia também é utilizada em outras áreas do conhecimento, a exemplo, da disciplina de *Informática e Comunicação Pedagógica*, que compõe o quadro de disciplinas ofertadas pelo Programa de Pós-Graduação em Educação, em uma universidade pública brasileira, que utilizou o recurso em aulas presenciais conectadas (SILVA; VERSUTI; TELES, 2019, p. 1061).

Após a experiência na referida disciplina, Silva, Versuti e Teles (2019, p. 1063) afirmam que

É imperativo notar, que no processo formativo propiciado no uso da *Storytelling* enquanto recurso didático-pedagógico [...], os acadêmicos moveram e aprimoraram dimensões físicas, de linguagem e de pensamento relacionando suas vivências históricas, sociais, pessoais acionando signos, símbolos para acessar a memória e produzir novos aprendizados, o que em nossa interpretação.

Já Wanessa Sobral (2019) apresentou a criação de um projeto midiático para ser usado em sala de aula por professores de Literatura. Trata-se da “[...] criação de pequenos *Storytellings* que contam, de maneira resumida e interativa, acontecimentos marcantes e históricos dos períodos literários brasileiros.” De acordo com Bannell e colaboradores (2016, p. 74-75), “[...] todos somos capazes de produzir associações, mas também aprendemos a fazer associações, e esse aprendizado orienta a forma como adquirimos e produzimos conhecimentos”.

Assim, ressalta-se que o visual *Storytelling* é uma tecnologia que passou por várias modificações em relação à maneira de produção, aos equipamentos, à projeção, entre outros aspectos. Por isso, apresentar-se-á na próxima seção, a transformação da contação de história até os dias atuais.

3 A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA: DO ORAL AO DIGITAL

Conforme achados por paleontólogos e arqueólogos em paredes de cavernas de algumas partes do mundo, essa arte milenar de contar histórias era registrada por meio de pictografias como meio de comunicação e de compartilhamento de informação, conforme assinala Bedran (2012):

Desde que o mundo é mundo, o homem sempre esteve ao lado de suas narrativas, ao redor do fogo, por meio da escrita rupestre entremeada de sons guturais até a elaboração da linguagem. Contando sua própria história e a do mundo, o homem vem se utilizando da narrativa como recurso vital e fundamental. Sem ela, a sociabilidade e mesmo a consciência de quem somos não seria possível. (BEDRAN, 2012, p. 25).

Outras maneiras de contar histórias eram as sessões realizadas por remotas sociedades de cultura oral nas quais, segundo Busatto (2013, p. 86), “[...] a contextualização do saber era uma característica marcante. A palavra tinha o sentido que a comunidade lhe atribuía no exato instante em que era proferida, e dentro do contexto empregado”.

Cléo Busatto (2013) destaca ainda a performance do contador de histórias na era digital, aludindo uma mudança de foco que ocorreu a partir de uma ruptura, onde se destacam as tecnologias digitais, visto que a maneira de contar história, que outrora era somente na forma oral e escrita, passou a utilizar ferramentas disponíveis no ciberespaço, podendo enriquecer o desempenho desse sujeito.

Como exemplo, tem-se o visual *Storytelling* que, utilizado no ambiente de aprendizagem, permite uma interpretação criativa, além de propiciar a metacognição por meio de fotografias, sons, cores e textos, utilizando-se de linguagens de hipermídia – alicerce da *Web 2.0*² – as quais possibilitam que uma mídia digital se apresente em forma de texto, som e imagem para ser acessada e compartilhada por meio do computador. Stedile e Friendlander (2003, p. 796) explanam que a metacognição “[...] está ligada às estratégias utilizadas pelos indivíduos, as quais monitoram, testam, ordenam e controlam as habilidades cognitivas, nos esforços individuais para aprender.”

Para Xavier (2015), com as novas tecnologias, as escolas podem adotar mídias digitais como o *Storytelling* e inseri-las nos métodos de ensino-aprendizagem. Essa preocupação é percebida quando Xavier (2015, p. 12) aborda que “[...] as escolas sofrem para despertar interesse dos alunos, insistindo em velhas fórmulas que não acompanham a velocidade contemporânea.” O autor vê, diante da nova conjuntura tecnológica, uma ampliação do *Storytelling* para campos além dos empresariais, “[...] o clique deflagrador da revitalização do *Storytelling* acontece no momento em que o mundo digital se estabelece definitivamente entre nós, trazendo novas conexões e novas oportunidades de expressão [...]”. (XAVIER, 2015, p. 15)

Além disso, existem diversas ferramentas e plataformas gratuitas para a produção de visual *Storytelling*, a exemplo do *Canva*, *Prezi*, *Freepik*. Todas elas são *online* e permitem que qualquer pessoa, após cadastro, crie um *design* e publique em qualquer plataforma ou rede social. Gonçalves (2022) apresenta essa experiência em sua pesquisa *O uso do Canva nas práticas pedagógicas: criação de histórias e suas possibilidades*. Segundo a autora, para alcançar o êxito no uso desses recursos tecnológicos em práticas pedagógicas é necessário “[...] um trabalho

² Tim O'Reilly (2005, p. 1, tradução nossa) conceitua *Web 2.0* como “[...] um conjunto de princípios e práticas que unem um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios, a uma distância variável desse núcleo.”

coletivo com os professores e estudantes [...]. Não fazendo por eles, mas com eles, mostrando que há muitas possibilidades, que faça sentindo em suas práticas mediadas pela tecnologia.” (GONÇALVES, 2022, p. 43)

Diante do exposto, salienta-se que as histórias podem ser representadas por diversos meios, como pela música, por filme, fotografias, os quais, segundo a estrategista digital Helena Dias (2014), podem ajudar na criação dos visuais *Storytelling*, como um mosaico de imagens, uma ou várias imagens, infográficos, apresentações em *slides* e vídeos. Com base nas discussões explanadas até aqui, apresenta-se, na seção seguinte, como se deu a criação do *Visual Storytelling* e sua aplicação aos alunos da disciplina *Introdução à Biblioteconomia e Ciência da Informação*, da UFBA.

4 METODOLOGIA

Para cumprir o objetivo de analisar o *Visual Storytelling* como uma mídia digital potencializadora do processo interativo de aprendizagem do aluno matriculado em disciplina do curso de Biblioteconomia e Documentação da UFBA, na modalidade presencial, realizou-se uma pesquisa descritiva, com abordagem qualitativa e quantitativa, a partir de levantamento da literatura para o estabelecimento do referencial teórico do estudo.

Como procedimento de coleta de dados, utilizou-se o questionário via *Google Forms*, cujos aspectos explorados versaram sobre quais contatos os alunos tiveram com uma mídia digital em sala de aula no Ensino Médio, se conheciam o visual *Storytelling* e quais eram as suas impressões e compreensão sobre o tema abordado no *Storytelling*, criado e apresentado pela pesquisadora.

O citado questionário incluiu a apresentação de um visual *Storytelling*, veiculando a história da fundação da Bibliotheca Gonçalo Moniz – Memória da Saúde Brasileira – Faculdade de Medicina da Bahia, da UFBA, localizada no bairro do Pelourinho, centro histórico de Salvador/BA. Instituída em 1832, desde 2009 foi incorporada ao Sistema Universitário de Bibliotecas da UFBA (SIBI/UFBA). A Bibliotheca, que passou por um incêndio em 1905, atualmente conta com mais de 100 mil volumes da área da saúde, história e ciências naturais, publicados entre 1557 e 1960. (BIBLIOTHECA ..., 2018)

O *Storytelling* disponibilizado no corpo do próprio questionário, também incluía um *link* de acesso ao canal do *YouTube* de modo não listado, para visualização e comentários. Com isso, foram usados dois meios para a coleta de dados: o questionário, no qual o aluno pôde assistir

o visual *Storytelling* no próprio instrumento e responder as perguntas; e o outro meio foi o canal do *YouTube* para averiguar-se o engajamento dos alunos a partir das curtidas e dos comentários.

A amostra da pesquisa incluiu 46 alunos da disciplina *Introdução à Biblioteconomia e Ciência da Informação*, do curso de Biblioteconomia e Documentação, da UFBA, do 1º semestre 2018.1, na modalidade presencial. O questionário contendo o visual *Storytelling* foi enviado por meio de endereço eletrônico, ficando disponível para acesso de 24/07/2018 a 13/08/2018 (21 dias). Neste período, 11 alunos responderam, tendo sido categorizados de 1 a 11. Após a coleta de dados, suas respostas foram sistematizadas pela ferramenta *Google Forms*, que gerou automaticamente gráficos das respostas fechadas de múltipla escolha, das abertas e da semiaberta. As respostas foram analisadas e interpretadas por meio da técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011).

4.1 Criação de um visual *Storytelling*

O *Center for Digital Storytelling*³ aponta sete elementos para a criação de um *Storytelling*: Ponto de vista, Questão dramática, Conteúdo emocional, Voz do contador da história, Trilha sonora, Economia e Ritmo. Além de seguir esses elementos, no processo de criação do visual *Storytelling*, analisou-se a *Bibliotheca Gonçalo Moniz* por meio do endereço eletrônico oficial da instituição, bem com o por uma visita *in loco*, no dia 9 de julho de 2018, o que possibilitou tirar fotos e conhecer mais sobre a história da instituição e seus gestores. Após esses registros, elaborou-se um roteiro, composto por ilustrações, fotografias e trilhas sonoras livre de direitos autorais. A criação do visual *Storytelling* foi pelo editor de vídeo *Made with vídeo show*, com a narração de uma das autoras, resultando numa gravação com três minutos de duração. A mídia foi armazenada no questionário *online*, o qual também instruía o aluno a clicar no *link* para assisti-lo no canal referido. Na Figura 1, apresenta-se o visual *Storytelling* aplicado aos alunos.

³ Disponível em: <https://www.storycenter.org/>

Figura 1 – Visual *Storytelling*

Fonte: dados da pesquisa (2018).

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O questionário, composto por 11 perguntas – 4 abertas, 6 fechadas de múltipla escolha e 1 semiaberta – com o objetivo de identificar os níveis de receptividade (interação) do aluno ante a aplicação do *Visual Storytelling*, foi apresentado de modo *online*, por meio de endereço eletrônico dos 46 alunos matriculados na disciplina *Introdução à Biblioteconomia e Ciência da Informação*, tendo sido respondido por 11 alunos, isto é, cerca de 25%.

Por ser o primeiro semestre dos alunos na universidade, a primeira pergunta considerou se eles, em sua fase escolar anterior, tiveram alguma experiência com recursos pedagógicos tecnológicos, resultando no seguinte: 63,6% dos alunos responderam que não tiveram experiência com recursos tecnológicos; já 36,4% disseram que tiveram aulas com vídeos durante esse período, inclusive um deles com o visual *Storytelling*.

Quanto ao seu conhecimento sobre o visual *Storytelling*, 90,9% disseram que não conheciam a referida mídia digital e 9,1% relataram que fora utilizado por um professor em uma aula de Geografia no Ensino Médio, no ano de 2015. Quando perguntados sobre o que eles achavam de as TDICs serem inseridas nos ambientes de aprendizagem, visando proporcionar interação na constituição/construção do processo ensino-aprendizagem, 81,8% replicaram que seria excelente e 18,2% responderam que seria bom.

As respostas apresentadas evidenciam que, apesar de a maioria dos alunos demonstrar que não tinha experiência com as TDICs no processo de aprendizagem antes de entrar na universidade,

eles compreendem a importância de as mídias digitais serem inseridas na prática cotidiana de sala de aula. A respeito, Bannell e colaboradores (2016, p. 134) afirmam que “[...] o uso de tecnologias em sala de aula pode ter como efeito o reforço da motivação e sua socialização no ambiente escolar, mas para procurar uma motivação de qualidade precisa-se de uma metodologia de ensino-aprendizagem variada e personalizada.”

Sobre as questões 5 e 6, 100% responderam que o visual *Storytelling* auxilia o aprendizado nos ambientes pertinentes e, para tanto, fizeram algumas justificativas, a saber: o respondente 1 diz que “É uma maneira mais dinâmica de ensino”; o aluno 3 relatou que “Vendo imagens referente ao assunto, torna melhor o entendimento”; o aluno 9 enfatiza que o visual *Storytelling* “Treina a questão da percepção e compreensão de algo.”

Perguntados nas questões 7 e 8 acerca da ampliação da capacidade perceptiva e maior compreensão e apreensão perante as informações apresentadas sobre a história da fundação da Bibliotheca Gonçalo Moniz no visual *Storytelling*, os alunos teceram algumas considerações, a saber: o respondente 1 disse: “Não é cansativo, além de rápido, é atrativo”; o respondente 4 fala que “Os exemplos de imagens audiovisuais discernem com mais facilidade”; já o 5 enfatiza: “Acredito que a ajuda visual auxilia a compreensão do que se ensina.” Com relação às impressões sobre o tema abordado na mídia digital, na questão 9, entre as opções: *Compreensão*, *Interação* e *Disposição do conteúdo*, este último foi o que mais os alunos consideraram ser excelente no visual *Storytelling* assistido.

Diante do exposto, no que tange aos processos de aprendizagens aliados às novas tecnologias, com vistas a uma maior interação com os alunos em sala de aula, Bannell e colaboradores (2016, p. 104) salientam que “[...] o acesso à informação, agenciado pelas tecnologias digitais, é o primeiro passo para a construção de conhecimentos, e a promoção de dinâmicas colaborativas se torna condição fundamental para gerar práticas educacionais inovadoras.”

Em relação à integração do uso do visual *Storytelling* no curso de Biblioteconomia e Documentação da UFBA, os alunos concordaram ser uma ferramenta que deveria ser inserida, conforme se observa em alguns relatos: o respondente 3 diz que “Todos os métodos que nos ajudem a compreender melhor os assuntos são bem-vindos”; o 5 enfatiza “Poderia levar aos graduandos uma forma dinâmica de aprender alguns assuntos abordados em sala”; já o aluno 6 responde que “Toda forma de inovação e que dê resultados é válida, e o *Storytelling* proporciona isso.” Ademais, constatou-se que no canal do *YouTube* houve 29 visualizações do visual *Storytelling*, 3 cliques como “gostei” e um comentário “Muito bom”.

De modo geral, observou-se que os respondentes evidenciaram a importância das mídias digitais estarem inseridas em uma sala de aula na modalidade presencial, por proporcionar interação e dinamismo, além de serem estratégias metodológicas que auxiliam no processo de apropriação de conteúdos.

Bannell e colaboradores (2016, p. 124) apontam que “[...] a apropriação do repertório de uso da tecnologia e sala de aula é positiva para que possamos sugerir mudanças na prática docente.” E sob a perspectiva de Paiva, Xavier e Sales (2017, p. 3), no que se refere ao professor utilizar as ferramentas tecnológicas para trabalhar com os alunos, “[...] o uso de linguagens, recursos e mídias audiovisuais na educação contribui, entre outras coisas, para que o professor possa agrupar funções de apresentar informações de um determinado conteúdo motivando, ilustrando ou até como puro meio de expressão.” A partir do exposto, na próxima seção, tecem-se as considerações finais no que se refere ao uso das mídias digitais no ambiente de ensino e aprendizagem.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das discussões apresentadas, compreende-se que, com o advento das TDICs, as mídias digitais criaram novos sentidos para o ambiente da sala de aula presencial, tendo em vista que elas não substituem as mídias tradicionais, mas reforçam e contribuem positivamente com os padrões metodológicos existentes.

Dessa forma, a partir da tessitura desta pesquisa, conclui-se que o *Visual Storytelling* pode ser um aliado para dos professores como recurso metodológico no processo de ensino-aprendizagem presencial, com vistas a possibilitar um processo coletivo de construção e compartilhamento do conhecimento, de maneira interativa e lúdica, em uma sociedade conectada com novas maneiras de sociabilidade e cultura. Apesar de constatar essa importância, faz-se necessário ressaltar os aspectos desafiadores que causam limitações no uso do *Storytelling* em sala de aula, seja porque nem todas as escolas dispõem de estrutura física adequada, como laboratórios, equipamentos tecnológicos, acesso à internet, ou pela falta de capacitação dos professores no desenvolvimento da mídia digital, como tratado anteriormente.

Além disso, os resultados mostram que a impressão dos alunos ao assistir o visual *Storytelling* despertou ainda mais interesse pelo tema abordado na mídia. Outro ponto a ser ressaltado foi que a maioria dos respondentes gostaria que fossem inseridas mídias digitais em sala de aula na modalidade presencial, por proporcionar mais dinamismo e interação nas disciplinas.

A partir dos resultados, conclui-se que é evidente a importância das mídias digitais, neste caso, o visual *Storytelling* no curso de Biblioteconomia e Documentação da UFBA na modalidade presencial, já que, conforme constatado nas respostas dos alunos, os recursos proporcionados pelas TDICs contribuem na motivação e compreensão do aluno sobre um determinado tema. É a partir dessa perspectiva que se faz necessário que os professores desenvolvam estratégias pedagógicas para a aplicação do *Storytelling*, entre outras mídias digitais, nos ambientes de aprendizagens, seja ele *online* ou presencial.

Por fim, sugerem-se mais pesquisas que demonstrem a potência do uso do visual *Storytelling* em sala de aula, tendo em vista a contribuição na formação de um sujeito mais reflexivo e participativo, bem como estudos voltados para a elaboração de materiais pedagógicos que auxiliem na capacitação dos professores em suas práticas-pedagógicas.

REFERÊNCIAS

- BANNELL, Ralph Ings; DUARTE, Rosália; CARVALHO, Cristina, *et al.* **Educação no século XXI: cognição, tecnologias e aprendizagens**, Petrópolis, RJ: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC, 2016. 158p.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BELLONI, Maria Luiza. **Educação a distância**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.
- BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 28 jun. 2022.
- BEDRAN, Bia. **A arte de cantar e contar histórias**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- BIBLIOTHECA GONÇALO MONIZ – Memória da Saúde Brasileira Faculdade de Medicina da Bahia – UFBA. 2018. **Histórico**. [Site]. Disponível em: <http://www.bgm.fameb.ufba.br/historico>. Acesso em: 22 jan. 2023.
- BUSATTO, Cléo. **A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço**. São Paulo: Vozes, 2013. 152 p.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 10 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016. 630 p. 1 v.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade interativa. In: CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. v. 1. Tradução: Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2012. p. 442-449.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. **Pesquisa web sobre o uso da Internet no Brasil durante a pandemia do novo coronavírus**: Painel TIC COVID-19. São Paulo, 2021. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20210426095323/painel_tic_covid19_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 15 abr. 2023.
- CRISTO, Hélio Souza de. A quem serve o Exame Nacional do Ensino Médio em tempos de pandemia da Covid-19 no Brasil? **Revista Espaço Acadêmico**, v. 20, n. 224, p. 442-449, set./out. 2020. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/54383>. Acesso em: 01 maio 2023.
- DIAS, Helena. **Visual Storytelling**: como contar a história da sua empresa. [Lisboa]: Community Manager. 2014. Disponível em: <https://www.communitymanager.pt/visual-storytelling/>. Acesso em: 15 mar. 2022.
- FILATRO, Andrea. **Design instrucional na prática**. São Paulo: Pearson, 2008.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a mídia**: novos diálogos sobre educação. São Paulo: Paz e Terra, 2013. 240 p.

GONÇALVES, Marilane Campista. **O uso do Canva nas práticas pedagógicas**: criação de histórias e suas possibilidades. 2022. Monografia (Especialização em Práticas Pedagógicas para a Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Centro-Serrano, Santa Maria de Jetibá, 2022. 54p. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/2509>. Acesso em: 15 abr. 2023.

KENSKI, Vani Moreira. Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem. In: KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. O ensino e os recursos didáticos em uma sociedade cheia de tecnologias. In: CASTRO, Amélia D. de; CARVALHO, Anna Maria Pessoa de (Orgs.). **Ensinar a ensinar**: didática para a escola fundamental e média. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MADDALENA, Tania Lucía; D'Ávila, Carina; SANTOS, Edméa. Visual storytelling e pesquisa-formação na cibercultura. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) Biográfica**, Salvador, v. 3, n. 7, p. 290-305, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/rbpab/article/view/3872>. Acesso em: 14 maio 2022.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância**: uma visão integrada. Tradução: Roberto Galman. São Paulo: Thomson, 2007. 398p.

MORAN, José. **Avanços e desafios na educação, neste momento**. São Paulo: Educação Transformadora. 2022. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/?p=2260>. Acesso em: 16 abr. 2023.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7 ed. São Paulo: Papirus, 2003.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0**: design patterns and business models for the next generation of software, 2005, p. 1-5. Disponível em: <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>. Acesso em: 16 abr. 2023.

PAIVA, Valnice Sousa; LIMA JÚNIOR, Arnaud Soares de. Cinema no campo: uma ação para emancipação social através da produção audiovisual. In: WORLD CONGRESS COMMUNICATION AND ARTS, 7., 2014. Portugal. **Anais...** Vila Real, Portugal, 2014, p. 20-23. Disponível em: <http://copec.eu/congresses/wcca2014/proc/works/40.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2021.

PAIVA, Valnice; XAVIER, Antonete Araújo Silva; SALES, Mary Valda Souza. **Escritas imagéticas e subversões nas histórias**: práticas com arte, tecnologia e criatividade. Salvador: UFBA/Superintendência de Educação a Distância, 2017. Hiperbook.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. Educação mediada pelo Whatsapp: ensinar e aprender por mensagens instantâneas. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre (Orgs.). **Whatsapp e educação**: entre mensagens, imagens e sons. Salvador: EDUFBA, 2017.

ROCHA, Maria do Carmo Suzart; RANGEL, Marcia Tereza Rebouças; SOUZA, Lanara Guimarães de. **Introdução a educação a distância**. Salvador: UFBA / Superintendência de Educação a Distância, 2017. 59p. Ebook.

SANTOS, Edméa Oliveira. Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livres, plurais e gratuitas. **Revista FAEEBA**, v. 12, n. 18, 2003.

SILVA, Marco. Paulo Freire, Vygotsky, Freinet, Dewey e Anísio Teixeira usariam o WhatsApp. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre (Orgs.). **Whatsapp e educação**: entre mensagens, imagens e sons. Salvador: EDUFBA, 2017.

SILVA, Jamille Anderson Luiz da; OLIVEIRA, Fábio Cristiano Souza; MARTINS, Danielle Juliana Silva. Gamificação e storytelling como estratégia motivacional no ensino de programação. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 17., 2018. Foz do Iguaçu. **Anais eletrônicos** [...]. Foz do Iguaçu: SBGames, 2018. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/EducacaoFull/188190.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2023.

SIMÃO NETO, Antonio; HESKETH, Camile Gonçalves. **Didática e design instrucional**. Curitiba: IESDE, 2009.

SOBRAL, Wanessa Franco. **Digital storytelling como recurso didático no ensino de literatura brasileira**. 2019. Monografia (Especialização em Linguagens e Educação a Distância) – Universidade Federal de Santa Catarina, Treze Tílias, 2019. 30p. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/199877>. Acesso em: 18 abr. 2023.

STEDILE, Nilva Lúcia Rech; FRIENDLANDER, Maria Romana. Metacognição e ensino de enfermagem: uma combinação possível? **Rev Latino-Am Enfermagem**, 2003, nov./dez. v. 11, n. 6, p. 792-799. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rlae/v11n6/v11n6a14.pdf>. Acesso em: 01 maio 2022.

TEIXEIRA, Maria do Carmo Viana Lara. **A importância da tecnologia na educação em tempos de COVID-19**: proposta de inserção da tecnologia como recurso pedagógico escolar. 2020. Monografia (Especialização em Tecnologias Digitais e Educação 3.0) – Escola de Educação Básica e Profissional – Centro Pedagógico, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020. 57p. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/35963>. Acesso em: 18 abr. 2023.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. Rio de Janeiro: Editora Business, 2015. 304p.

NOTAS E CRÉDITOS DO ARTIGO

- **Reconhecimentos**: Não se aplica.
- **Financiamento**: Não se aplica.
- **Conflitos de interesse**: Não se aplica.
- **Aprovação ética**: Não se aplica.
- **Disponibilidade de dados e material**: Não se aplica.
- **Manuscrito publicado como *preprint***: Não se aplica.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES:

Contribuição	Teixeira, A. P. S.	Lubisco, N. M. L.	Cristo, H. S.
Concepção do estudo	X		
Conceitualização	X	X	X
Metodologia	X	X	
Coleta de dados / investigação	X		
Curadoria de dados	X		
Análise dos dados	X	X	X
Discussão dos resultados	X	X	X
Visualização (gráficos, tabelas e outros)	X	X	X
Rascunho original	X		
Revisão e edição final	X	X	X
Supervisão e administração			
Aquisição de financiamento			

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **BIBLOS – Revista do Instituto de Ciências Humanas e da Informação (ICHI)** direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a Licença *Creative Commons Attribution (CC BY) 4.0 International*. Esta licença permite que terceiros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico.

PUBLICADOR

Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Instituto de Ciências Humanas e da Informação (ICHI). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

Presidente do Corpo Editorial

Angélica C. D. Miranda, Universidade Federal do Rio Grande, FURG.

Editora da Revista

Maria Helena Machado de Moraes, Universidade Federal do Rio Grande, FURG.

Editor Associado

Nivaldo Calixto Ribeiro, Universidade Federal de Lavras, UFLA.

Assistente de Editor

Luan Soares Silva, Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC.

Revisor da língua portuguesa

Os Autores.

Revisor de referências

Os Autores.

HISTÓRICO:

Recebido em: 19/03/2023

Aceito em: 09/05/2023

Publicado em: 13/11/2023

Este formulário foi elaborado a partir das boas práticas sugeridas pela SciELO no seu formulário de conformidade com a Ciência Aberta e pelos formulário de Notas da Obra dos periódicos científicos: Encontros Bibli, AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento e do formulário Credit da Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação.