



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO – CCE
ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

WANESSA FRANCO SOBRAL

***DIGITAL STORYTELLING* COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
LITERATURA BRASILEIRA**

TREZE TÍLIAS
2019

Wanessa Franco Sobral

***DIGITAL STORYTELLING* COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
LITERATURA BRASILEIRA**

Trabalho Conclusão do Curso de Especialização em Linguagens e Educação a Distância da Universidade Federal de Santa Catarina, polo de Treze Tílias, como requisito para a obtenção do Especialista em Linguagens e Educação a Distância.
Orientador: Prof. Dr. Celso Henrique Soufen Tumolo
Coorientador: Me. Daniel Reschke Pires

Treze Tílias
2019

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Sobral, Wanessa Franco
DIGITAL STORYTELLING COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO
DE LITERATURA BRASILEIRA / Wanessa Franco Sobral ;
orientador, Celso Henrique Soufen Tumolo , coorientador,
Daniel Reschke Pires ,
2019.
30 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Curso de
Especialização Em Linguagens e Educação A Distância ,
Florianópolis, 2019.

Inclui referências.

1.Ciências Humanas. 3. Linguagens e Educação a
Distância. 4. Digital Storytelling . 5. Literatura
brasileira. 6. Vídeos na educação. I. Tumolo , Celso
Henrique Soufen . II. Pires , Daniel Reschke
. III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Especialização Em Linguagens e Educação A Distância
. IV. Título.

Wanessa Franco Sobral

***DIGITAL STORYTELLING* COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE
LITERATURA BRASILEIRA**

O presente trabalho em nível de especialização foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Daniel Reschke Pires, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Bruno de Azevedo, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Marinho Bender, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de especialista em Linguagem e Educação a Distância pela Universidade Federal de Santa Catarina.

Prof. Celdon Fritzen, Dr.
Coordenador do Curso

Prof. Celso Henrique Soufen Tumolo, Dr.
Orientador

Treze Tílias, 22 de julho de 2019.

Este trabalho é dedicado aos meus familiares.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, essencial em minha vida, por renovar minhas forças dia após dia e por me socorrer nas horas de angústias, dando-me sabedoria e discernimento na busca de meus objetivos.

A minha família por sua dedicação e pelo amor que me fez mais forte, incentivando-me e contribuindo para meu crescimento acadêmico.

A minha colega, parceira, companheira de curso Patrícia Bentach que compartilhou comigo mias essa experiência enriquecedora.

E a todos aqueles que de alguma forma, estiveram e estão próximos a mim, fazendo valer a pena todo o empenho dedicação em busca de meus objetivos.

“A utopia está lá no horizonte. Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar”. (Eduardo Galeano, 1994).

RESUMO

Contar histórias digitais surgiu nos últimos anos como uma poderosa ferramenta de ensino e aprendizagem que envolve tanto professores quanto seus alunos. No entanto, até recentemente, deu-se pouca atenção a algumas propostas pedagógicas que poderiam ser inseridas para aumentar a eficácia da tecnologia como uma ferramenta em um ambiente de sala de aula. Propôs-se nesse artigo uma discussão sobre a história da narrativa digital (*Digital Storytelling*) e como ela pode ser usado educacionalmente no ensino de Literatura Brasileira, mais especificamente no período literário Romantismo. Contudo, em meio a essa discussão comum dentro do ambiente escolar para a inserção de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, o professor que trabalha com a Literatura Brasileira, encontra-se, na maioria das vezes, desorientado em relação às suas práticas, uma vez que seus alunos são o retrato do advento tecnológico. A partir deste contexto, apresentou-se uma proposta midiática para auxiliar e engajar o docente no seu planejamento pedagógico.

Palavras-chave: Digital Storytelling. Docente. Literatura Brasileira. Tecnologia.

ABSTRACT

Telling digital stories has emerged in recent years as a powerful teaching and learning tool that involves both teachers and their students. But until recently, little attention has been paid to some pedagogical proposals that could be inserted to increase the effectiveness of technology as a tool in a classroom environment. In this article it was proposed a discussion on the history of digital narrative Digital Storytelling and how it can be used educationally in the teaching of Brazilian Literature, more specifically in the literary period Romanticism. However, in the midst of this discussion within the school environment for the insertion of technologies in the teaching and learning process, the teacher who works with Brazilian Literature is, in most cases, disoriented in relation to its practices, since its students are the portrait of the technological advent. From this context, a media proposal was presented to assist and engage the teacher in their pedagogical planning.

Keywords: Digital Storytelling. Teacher. Brazilian literature. Technology.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	133
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	Erro! Indicador não definido.4
2.1	O USO DO DIGITAL STORYTELLING NA EDUCAÇÃO	Erro! Indicador não definido.4
2.2	O DESAFIO DO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR	Erro! Indicador não definido.6
2.3	MÚLTIPLAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LITERATURA	19
2.4	O VÍDEO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA	21
3	DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA.....	23
	REFERÊNCIAS	255
	APÊNDICE A – Roteiro da <i>Digital Storytelling</i>	27

1 INTRODUÇÃO

Diante de uma era tecnológica e digital que influencia diretamente os comportamentos sociais e culturais, a literatura tem sido um ponto muito questionado no sentido de como a tecnologia tem influenciado suas práticas, principalmente no contexto educacional.

Atualmente, muitos professores de literatura se veem frente a um grande impasse, o de como deixar as aulas de Literatura, tradicionalmente teóricas e amparadas apenas por livros, em aulas mais interessantes e dinâmicas a uma geração de alunos que está cada dia mais submerso no mundo digital.

Diante dos expostos, os usos das mídias digitais desapontam como um novo recurso a ser usado em sala de aula, uma vez que nos últimos tempos a literatura passou a destacar-se em novos suportes, que vão além do livro impresso. Nesse contexto, o audiovisual aparece como uma ferramenta didática capaz de atrair a atenção e o interesse dos alunos, visto que o formato audiovisual de conteúdo, torna-o chamativo e atraente, pois utiliza tanto o som quanto as imagens para transmitir sua mensagem. “O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades em outros tempos e realidades. Ele combina a comunicação sensorial sinestésica, com a audiovisual a intuição com a lógica, o emocional com a razão. (MORAN, 1995, p. 27).

Sabendo disso, é imprescindível que o professor se adeque a essa nova realidade, tendo um domínio básico desses recursos para poder incorporar tais mídias em suas aulas, deixando-as mais atrativas ao aluno. Este, portanto, tem de se permitir e aceitar as transformações em suas práticas diárias, aprendendo a utilizar esses meios como recursos didáticos, instigando em seus alunos a curiosidade e a descoberta.

Inicialmente objetivou-se a criação de um *digital storytelling*, que nada mais é do que a arte de contar histórias usando elementos específicos (personagem, ambiente, conflito e uma mensagem) em eventos com começo, meio e fim, para transmitir uma mensagem de forma inesquecível ao conectar-se com o leitor no nível emocional. Contudo, durante o processo de criação da mídia, percebeu-se que para a efetiva criação de um *digital storytelling* com todos os elementos que o caracterizariam, seriam necessários alguns programas mais sofisticados para sua execução. Pensando na realidade do professor brasileiro de escola pública, optou-se pela criação de um recurso audiovisual, com imagens e sons, feito com programas mais acessíveis

e gratuitos, mas ainda assim, mantendo a ideia principal do *digital storytelling*, contar uma boa história de maneira dinâmica para conseguir reter a atenção do interlocutor.

Nessa perspectiva, foi criado um recurso audiovisual afim de mostrar ao professor como essa ferramenta pode facilitar sua didática dentro de sala de aula, uma vez que a narrativa digital surge como uma eficaz ferramenta de aprendizagem para os alunos, já que este vive em um mundo rodeado de informações digitais a todo instante, a inserção de ferramentas tão comuns a eles pode despertar sua curiosidade e interesse em aprender, desenvolvendo seu aprendizado de forma lúdica e prazerosa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O USO DO DIGITAL STORYTELLING NA EDUCAÇÃO

A palavra *storytelling* em inglês significa literalmente “contar uma história”. Contudo, o conceito vai muito além de sua tradução, está relacionado à capacidade de narrar fatos, sejam fictícios ou reais, de forma verdadeiramente cativante. No contexto educacional, o *storytelling* surge com o objetivo de despertar o interesse e envolver o interlocutor, já que assimilar um determinado conteúdo quando se está imerso em uma história, é muito mais rápido e eficaz. Contar uma história com imagens e áudio, torna-se ainda mais instigante, considerando que nos dias de hoje o aluno vive imerso em um mundo digital, conforme explica Freitas (2016):

[...] nossos alunos vivem em uma era de excesso de informação, sendo diariamente bombardeados por estímulos que lutam (dentro e fora de sala) pela sua atenção. Automaticamente, criamos uma defesa, uma imunidade a muitas abordagens tradicionais. Creio que daí é que podem surgir muitos casos de indisciplina. E é neste contexto que o *storytelling* ganha uma força imensa! Isso porque contar uma história interessante é uma das maneiras mais eficazes de obter a atenção de alguém.

Perante as constantes mudanças em nossa sociedade, influenciadas fortemente pelos novos e avançados recursos tecnológicos, o uso das novas mídias digitais se alia à escola como meio pedagógico para enriquecer o ambiente educacional. Sendo assim, o *digital storytelling*, aponta nesse cenário como uma forma de fazer uso de tecnologias digitais para contar histórias.

A todo momento surge no cenário tecnológico uma nova ferramenta ou plataforma digital, ampliando o leque de opções que o professor tem para enriquecer sua aula “são

múltiplas as possibilidades de utilização de produtos audiovisuais digitais no processo de aprendizagem que ocorre no contexto da educação superior e que certamente continuarão crescendo, pois a cada instante somos surpreendidos pela introdução de novas ferramentas tecnológicas no cotidiano”. (HACK, 2013, p. 13).

Contudo, as diversas opções de ferramentas midiáticas, não deixam uma aula mais atrativa ao aluno simplesmente pela presença do recurso, é necessário por parte do professor, ser criativo, ser ousado e objetivo naquilo que pretende almeja.

As técnicas e tecnologias deverão sempre ser o meio e não o fim do processo de construção do conhecimento. Por isso, o docente e o aprendiz precisarão aprender a dominar a tecnologia, sujeitando-a aos seus objetivos; uma utilização que deverá se pautar na criticidade, na criatividade e na prática contextualizada, como veremos na próxima seção. (HACK, 2013, p. 13).

Conhecidos os conceitos do *storytelling*, surgem algumas questões acerca de como contar histórias ajudariam na aprendizagem. Sabe-se que quando se conta uma história, cria-se ambientes lúdicos e recheados de criatividade, que podem ser muito mais atrativos e interessantes que o mundo real, prendendo a atenção do espectador com mais facilidade. Nesse sentido, a utilização de técnicas que atraiam e retenham a atenção dos alunos se torna algo essencial no dia a dia das salas de aulas. Dessa forma, o *storytelling* surge como uma ferramenta extremamente eficaz, uma vez que une a arte de contar histórias com técnicas audiovisuais atuais e cada vez mais avançadas.

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. Além de habilidades de reflexão, de linguagem, pensamento de nível superior, sociais e artísticas. (SILVA; OLIVEIRA; MARTINS, 2018, p. 2).

Inserir um recurso como *storytelling* nos dias de hoje para enriquecimento das aulas, tornou-se de certa forma mais fácil, visto que com a chegada da era digital, a maioria das pessoas é portador de algum aparelho eletrônico para fotografar ou filmar acontecimentos a qualquer momento, gerando boas imagens e bons vídeos, mesmo sem grandes conhecimentos técnicos.

A tecnologia criou câmeras digitais capazes de serem manuseadas até por crianças. Assim, surgem os vídeos de amadores que, por vezes, são aproveitados pela mídia profissional. Hoje, basta uma câmera na mão e uma boa história para ser contada que o sucesso é quase que certo. Foi, portanto, a praticidade da moderna tecnologia inteligente que proporcionou a explosão do *storytelling*, permitindo que qualquer indivíduo que tenha posse de um simples celular possa fazer apreensão de imagens do seu entorno e de si mesmo como parte desse mesmo todo, com muita facilidade, e, assim, narrar o homem. (DOMINGOS, 2009).

Frente aos expostos, o *storytelling* passa a ser entendido como uma nova alternativa para narrar histórias por meio de diferentes suportes. Sendo assim, inserir o *storytelling* no planejamento diário das aulas, pode auxiliar no envolvimento do aluno na aula, reforçando seu interesse e aprendizado.

2.2 OS DESAFIOS DO USO DE MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

Os desafios do uso das novas tecnologias nos métodos de ensino em sala de aula não passam somente por disciplinas como geografia, história, biologia ou matemática, mas também pelo ensino da literatura.

No dia a dia da sala de aula ainda há muita discussão a respeito da incorporação de novas tecnologias no ambiente escolar, seja por falta de conhecimento do professor, falta de equipamentos adequados ou dificuldades em fazer o aluno usar o meio digital em sala de aula apenas para fins educativos.

Diante disso, a escola como espaço educativo necessita adaptar-se a essas novas mudanças no contexto sociocultural. A escola, cujo objetivo é preparar o sujeito para viver em sociedade, vê-se diante do desafio de incorporar as novas tecnologias digitais em sua prática pedagógica. Sem poder mais ignorar a importância que os meios tecnológicos assumiram na vida dos estudantes que estão em sala de aula atualmente, as instituições de ensino precisam criar formas de aproveitar o interesse que grande parte dos alunos demonstram por estas ferramentas e ensiná-los a extrair os pontos positivos que elas oferecem. Sendo assim, é imprescindível que as instituições de ensino aceitem e se adequem aos novos meios tecnológicos, trazendo para o ambiente escolar, recursos midiáticos que permitam o enriquecimento e a interatividade da aula. Obviamente, demanda-se de instrumentos compatíveis e modernos para efetuar tais práticas, embora seja sabido que nas escolas públicas

ainda é disponibilizado uso de equipamentos ultrapassados ou de má qualidade que não resultam nos efeitos desejados.

No caso da rede pública, há um problema ainda anterior à apropriação das novas tecnologias: a falta de infraestrutura. Segundo uma pesquisa de 2017 do movimento Todos pela Educação, 66% dos professores da rede apontam o número insuficiente de equipamentos como limitador no uso dos recursos tecnológicos no ensino. Além disso, 64% indicam a velocidade insuficiente da internet como restrição. (FONTOURA, 2018).

Mesmo com esse empecilho pode-se fazer o uso dos próprios aparelhos eletrônicos dos alunos, visto que hoje, praticamente a maioria possui algum tipo de equipamento, pois vive-se na era digital e a geração vigente de crianças e adolescentes têm acesso disponível a inúmeros recursos tecnológicos, uma vez que nos dias atuais são considerados componentes sociais importantes na vida moderna (COSTA VAL, 2014, p. 30).

Frente a esse novo cenário no qual as novas mídias atualizam-se rapidamente a cada dia cabe ao professor adaptar-se a esta realidade e incorporá-la na educação, adaptando suas práticas para acompanhar o mundo moderno, apropriando-se de ferramentas disponíveis e inserindo novos recursos, e de maneira contextualizada repassar ao aluno. “As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, relacioná-los, contextualizá-los”. (MORAN, 2003, p. 30)

É notório que um dos maiores pretextos para a resistência dos professores em implementar as novas tecnologias em suas aulas, é devido ao fato de não terem familiaridade com esses novos recursos digitais e a apreensão em deixar o quadro e o caderno de lado para inseri-los no contexto de ensino-aprendizagem formal. Para que o docente possa realmente se atualizar e inovar, é necessário que ele primeiramente tenha o desejo e a motivação. Ao defrontar-se com uma avalanche de novas tecnologias o professor da atualidade deve desenvolver competências que o ajudem a tornar a tecnologia uma ferramenta útil e significativa em suas práticas pedagógicas, dominando-as e se aperfeiçoando em favor do sucesso da aprendizagem de seu aluno. Assim como destaca Moran (2003, p. 30) “O professor é um pesquisador em serviço. Aprende com a prática e a pesquisa e ensina a partir do que aprende. Realiza-se aprendendo-pesquisando-ensinado-aprendendo.”

O professor de hoje deve estar ciente que as novas tecnologias não o substituirão, bem como não diminuirão sua importância no processo de ensino aprendizagem. Elas surgiram para trazerem novas formas de se chegar ao conhecimento, tornando-o mais prazeroso, interativo, proveitoso e atraente. “Na era digital, o professor possui um papel fundamental na mediação entre os seus alunos e a internet. A relação estabelecida pelos mesmos nessa fonte imensurável de pesquisas e leituras, mas também de cópias ou plágios”. (DESSBESELL; FRUET, 2012, p. 47).

Para que a utilização das novas tecnologias como ferramentas facilitadoras do processo de ensino e aprendizagem tenha sucesso, faz-se necessário uma capacitação constante por parte do educador, capacitação esta, proporcionada pelas instituições de ensino, que devem proporcionar meios de desenvolvimento profissional, oportunizando a busca por novos conhecimentos, novas técnicas de ensino e cursos de aperfeiçoamento, nos quais o professor possa aprender com estes novos recursos presentes no ambiente educacional.

Outro desafio a ser enfrentado ao inserir os meios digitais no contexto escola é a grande distração que estes instrumentos causam ao ser utilizado pelo aluno. Os alunos que frequentam a escola nos dias de hoje, são indivíduos nascidos na era digital, que vivenciam esse fenômeno e moldam suas rotinas em cima de aparelhos eletrônicos e mídias sociais, nas escolas atualmente lida-se a geração *homo zappiens*, conforme conceitua Venn e Vraking (2009, p. 12):

A nova geração, que aprendeu a lidar com novas tecnologias, está ingressando em nosso sistema educacional. Essa geração, que chamamos geração *Homo zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, o *minidisc* e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho de mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades. (VENN E VRAKING, 2009, p. 12).

É sabido que nem sempre todos irão fazer o devido uso do aparelho apenas para desenvolver a atividade proposta pelo professor, pois vivemos na era das mensagens instantâneas, no qual o fluxo de informações e novos conteúdos são compartilhados a cada segundo, distraindo o aluno com muita facilidade, tirando-o do foco do que tem que ser executado. Perante a esses obstáculos, cabe ao educador usar os recursos ao seu favor para

tornar a aula interessante e motivadora, para que o educando não perca o foco e se desvie do objetivo almejado por ele.

A facilidade que os meios digitais trazem ao estudante, pode ser visto também com um desafio a ser resolvido, já que o mal-uso da tecnologia, pode facilitar em excesso a resolução de uma tarefa proposta pelo professor. Nos dias de hoje, encontra-se com facilidade inúmeros aplicativos que fornecem respostas rápidas, facilitando a vida do aluno, privando-o do esforço de aprender mais profundamente determinados assuntos. Sendo assim, a equipe de gestores e professores deve encontrar um ponto de equilíbrio que faça o uso correto das novas tecnologias sem prejuízos na aprendizagem do aluno.

2.3 MÚLTIPLAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LITERATURA

Com o frequente avanço diário das mídias tecnológicas, o mundo tem se tornado um espaço de frenética comunicabilidade, refletindo significativamente no meio cultural. O surgimento desses novos aparatos tecnológicos digitais provocou uma grande mudança comportamental nos indivíduos e um novo olhar para os processos de escrita e leitura, uma vez que a literatura clássica se tornou desinteressante frente às inúmeras opções de entretenimento digital.

Nos dias de hoje, depara-se com novos desafios, uma vez que o livro está passando por imensa transformação no seu histórico cultural, o aparecimento de novas tecnologias traz amplas possibilidades de atrair novamente o aluno para o universo da leitura.

A inter-relação das tecnologias computacionais com a literatura adquiriu uma dimensão muito significativa, proporcionando ao leitor um aparato de novas ferramentas digitais que lhe possibilitaram a leitura de jornais, revistas, livros, etc., por meios das telas de telefones celulares, desktops, laptops, tablets, iPad, e-readers e de outros meios multimídias aos quais temos acesso. (FREITAS, 2017).

O livro digital surge nesse contexto, como um recurso na formação de novos leitores, dado que, nos dias atuais observa-se que o tempo dos leitores é quase que totalmente preenchido por outros envolvimento tecnológicos, e, já que a leitura impressa está a cada dia mais distante do interesse dessa geração digital, seja por opção ou necessidade, assim, suponha-se que o livro

eletrônico, *audiobooks* ou até mesmo vídeos, seja um jeito novo de atrair os alunos para o criativo mundo das histórias.

No contexto atual, marcado pela cibercultura, a oportunidade de acesso aos mais sofisticados recursos eletrônicos e hipermidiáticos são inumeráveis. A literatura digital está na rede em busca de novos leitores. Existem vários contos e produções em hiperficção, que oferecem aos leitores diversos recursos semióticos como sons, imagens, gráficos e fotos, oferecendo também várias maneiras de interagir, de buscar caminhos para o desvendamento do texto, inúmeras informações obtidas através dos links a serem clicados e explorados. (DESSBESELL E FRUET 2012, p.47).

Desse modo, reafirma-se a necessidade de adotar estratégias de utilização das tecnologias também no ensino de literatura. Cientes da importância da literatura no processo de formação do ser humano, o conhecimento literário, bem como a leitura dessa manifestação artística, deve ser uma atividade contínua na escola, porém, para que o objetivo de formar leitores resulte em resultados positivos, o professor necessita incorporar em suas práticas diárias estratégias inovadoras que aproximem o leitor do texto. Sendo assim, a inserção de novas mídias tecnológicas no planejamento do educador, pode ser vital nesse processo de aproximação, ponderando a atratividade dos educandos por esses recursos.

Sabendo da dificuldade que se tem em trabalhar em sala de aula o texto literário, e como os alunos sentem dificuldades em fazer esse tipo de leitura, por serem mais difíceis de serem interpretadas, surge nas escolas espalhadas pelo país, diversos projetos voltados a leitura, embora todos objetivem a formação de leitores, infelizmente muitos não conseguem extinguir a superficialidade com que os textos literários são trabalhados em sala de aula e nem instigar no aluno o gosto e o prazer em ler textos literários.

O trabalho referente a apreciação da leitura, torna-se mais árduo quando se trata do ensino médio, visto que os jovens nessa faixa etária, já tem outros interesses, sendo a escola uma das últimas prioridades. Mesmo cientes de tais fatos, sabe-se que as aulas de literatura são historicamente estigmatizadas por seu caráter teórico e monótono, já que muitas vezes “o trabalho com a literatura no ensino médio é direcionado somente ao estudo da periodização, por meio de fragmentos de textos, apresentados, em grande parte, nos livros didáticos, ou na apreciação de biografia do autor ou, até mesmo, na retomada de crítica literária.” (SARAIVA, ALLES, MÜGGE, 2017. p. 138). Ao professor cabe o papel de mediador, este precisa libertar-

se do ensino tradicional, focado apenas no livro didático e abrir-se para as novas possibilidades de repassar o conhecimento. Segundo Saraiva, Alles, Mügge (2017. p. 138)

classificar uma obra por período literário é simplificar a leitura, não deixando espaço para ver realmente do que fala o texto. Além disso, a interpretação é deixada por conta do livro didático, sem uma preparação prévia do professor, que limita o estudo do texto literário, prejudicando a interação texto-leitor. (SARAIVA, ALLES, MÜGGE, 2017. p. 138).

Sob esse enfoque, o ensino de língua e da literatura, necessita ser algo cativante e prazeroso, indo além da pauta dos períodos literários e da leitura de clássicos apenas por obrigação. Objetiva-se leitores críticos e ávidos por novos saberes, e o caminho mais curto para se alcançar isso, é por meio de uma nova metodologia que usufrua das novas tecnologias a seu favor, que explore textos literários e diversos autores e que proporcione ao jovem leitor em formação o entusiasmo e o deleite que se experimenta ao adentrar em uma obra literária.

2.4 O VÍDEO COMO FERRAMENTA DIDÁTICA

É notável que nos últimos anos a tecnologia e os meios digitais estão cada vez mais imersos em nosso cotidiano trazendo cotidianamente inovações e facilidades para a vida da sociedade.

Perante todas essas mudanças, as instituições de ensino e professores, precisam se atualizar e ir em busca de inovar o formato de suas aulas, uma vez que o espaço escolar é um dos principais ambientes onde ocorre a formação dos sujeitos.

Dessa forma, comumente os professores estão em busca de novas ideias para tornarem suas aulas mais interessantes e cheia de aprendizado. Porém, sabe-se que nos dias atuais prender a atenção do aluno é um desafio constante, e achar meios de entretê-lo não é menos desafiador.

Frente a este desafio, o audiovisual aparece como uma ferramenta didática capaz de atrair a atenção e o interesse dos alunos, visto que o formato audiovisual de conteúdo, torna-o chamativo e atraente para o aluno, pois utiliza tanto o som quanto as imagens para transmitir sua mensagem.

Os sons trazem mais dinamismo às imagens, além de possibilitar o uso de narrações e diálogos para explicar o conteúdo com mais clareza. Enquanto isso, a parte visual ilustra o que está sendo contado, permitindo que os alunos possam visualizar exatamente como determinada questão funciona ou acontece. O resultado é um material que atrai muito mais a atenção do que simplesmente ver fotos relacionadas ao conteúdo ou mesmo ter o professor falando sobre a matéria. Esses pontos também são importantes, é claro, mas o vídeo em sala de aula consegue “dar uma cara” para tudo isso e contextualizar a matéria. (MORAN, 2003, p. 3).

Os usos de ferramentas tecnológicas como o vídeo em sala de aula, podem surgir como um meio de tornar as aulas de Literatura, por exemplo, mais interessantes e profundas ao aluno.

Finalmente o vídeo está chegando à sala de aula. E dele se esperam, como em tecnologias anteriores, soluções imediatas para os problemas crônicos do ensino-aprendizagem. O vídeo ajuda a um bom professor, atrai os alunos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica. Aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional. (MORAN, 2003, p. 1).

Os vídeos já são uma realidade nos planejamentos de muitos educadores, com o apoio da internet e sua grande influência perante o entretenimento, o uso do audiovisual para promover o ensino de forma dinâmica tornou-se uma ferramenta bastante utilizada. Percebe-se facilmente isso, ao observar o quanto nos dias de hoje estão cada vez mais comuns portais de educação que oferecem em seus sites, blogs e redes sociais materiais educativos em vídeo.

No próprio site *YouTube*, uma famosa plataforma de compartilhamento de vídeos, por exemplo, há inúmeros canais que postam diariamente vídeos educativos voltados ao melhor entendimento dos alunos. Além da grande variedade de assuntos, lá encontra-se também uma infinidade de estilos de vídeos que podem ser aproveitados em sala de aula.

Sendo assim, o uso de vídeos educativos e dinâmicos, surge como uma importante ferramenta de apresentação de conteúdo, ao passo que estimulam o interesse do aluno bem como prendem sua atenção.

A linguagem audiovisual desenvolve múltiplas atitudes perceptivas: solicita constantemente a imaginação e reinveste a afetividade com um papel de mediação primordial no mundo, enquanto que a linguagem escrita desenvolve mais o rigor, a organização, a abstração e a análise lógica. (MORAN, 2003).

Diante dos expostos, considera-se de grande valia a utilização dos vídeos, filmes, vídeos-aulas, desenho animados, como recursos tecnológicos e pedagógicos quando seu uso é

planejado e organizado metodologicamente nas práticas pedagógicas diárias dos docentes. Assim, as novas tecnologias surgem como grandes aliados para a melhoria e qualidade do ensino e, resultando em uma maior aprendizagem por parte dos alunos, uma vez que as aulas se tornam mais lúdicas e significativas.

3 DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA

O uso de recursos didáticos no espaço escolar nos dias atuais, constitui-se como ferramentas de grande importância no enriquecimento do ensino e da aprendizagem, uma vez que estes, contribuem para a diversificação do conteúdo da aula, tornando-a mais atrativa ao aluno.

Assim, no período de fevereiro a maio de 2009, juntamente com minha colega de curso Patrícia Guarez Bentach, criou-se um projeto midiático, que resultou em um recurso didático pronto para ser usado em sala de aula por professores de Literatura. A proposta inicial era a criação de pequenos *Storytellings* que contariam de maneira resumida e interativa, acontecimentos marcantes e históricos dos períodos literários brasileiros. Porém durante o processo de criação do roteiro e escolha dos programas que seriam usados para edição de tais vídeos, surgiram alguns questionamentos a respeito de como os professores de Literatura de escola públicas poderiam usar tal material em suas aulas, e como poderiam fazer melhor proveito do recurso. Dessa forma, pensou-se em criar um modelo de vídeo, mais simples, que pudesse ser criado em sala de aula pelo próprio aluno pois sabendo da realidade e da precariedade de recursos de informática nas escolas públicas brasileiras, a criação do vídeo poderá ser feita em programas com versões gratuitas e de fácil manuseio.

Assim sendo, criou-se um vídeo animado, com sons e imagens relacionadas ao assunto para ser entregue posteriormente a um professor de Literatura, para que este o utilize como exemplo para futuras atividades. Iniciou-se o processo com a escolha de qual conteúdo seria explorado no vídeo. Tendo conhecimento do quanto o professor de Literatura nos dias de hoje, tem dificuldade em deixar suas aulas mais dinâmicas e atrativas ao aluno a ponto de fazê-lo interessar-se pela história envolta em cada período literário e conseqüentemente despertá-lo para a leitura das obras clássicas que se destacaram nos respectivos períodos, escolheu-se o Romantismo como assunto para ser apresentado no vídeo.

Após a escolha do período literário, iniciou-se a criação do roteiro. A pesquisa foi feita em alguns sites de pesquisa, no qual resultou em um pequeno resumo. Em seguida, escolheu-se as imagens que ilustrariam cada trecho do roteiro.

Com o roteiro pronto e com as imagens escolhidas, iniciou-se a edição do vídeo, que ficou a cargo da parceira do projeto. Durante a execução do projeto de criação do material, foi discutido e mudado algumas coisas no roteiro, para melhor qualidade do projeto. Finalizado a edição do vídeo, gravou-se a narração do vídeo com auxílio de um aplicativo de celular, sendo uma parte gravada por minha companheira no projeto e outra por mim.

Analisando a experiência de criação de um vídeo animado, com sons e imagens, constatou-se que este é um ótimo recurso a ser usado em sala de aula pelo professor de Literatura, uma vez que os próprios alunos podem ser desafiados a criarem o seu próprio material. Usando a ideia básica do *storytelling*, que nada mais é do que a capacidade de contar histórias de maneira relevante, onde os recursos audiovisuais são utilizados juntamente com as palavras, pode-se inserir nas aulas tornando-as mais dinâmicas e diversificadas e atrativas aos alunos, visto que estes participarão efetivamente da criação do material, envolvendo-se e pesquisando a fundo o assunto que lhe foi designado.

Assim, espera-se que o vídeo produzido sobre o Romantismo, sirva de inspiração para professores planejarem aulas mais diversificadas, envolvendo as tecnologias do presente, com as ricas histórias do passado.

REFERÊNCIAS

- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. 238 p. (Desafios da educação).
- COLL, César; PALACIOS, Jesus; MARCHESI, Alvaro. **Desenvolvimento Psicológico e Educação: Necessidades educativas especiais e aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 1995. 3 v.
- COSTA VAL, Maria da Graça. **A interação lingüística como objeto de ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. Educação em Revista. Belo Horizonte: Faculdade de Educação da UFMG, n. 16, dez. 1992, p. 23-30.
- DESSBESELL, Daiane Luza; FRUET, Fabiane Sarmiento Oliveira; **O potencial do hipertexto para o ensino-aprendizagem da literatura**. *Temporis [ação]*, v.12, n.1, p.40-59, jan./dez. 2012.
- DOMINGOS, Adenil Alfeu. **Storytelling: evolução, novas tecnologias e mídia**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, 2009, Curitiba.
- FONTOURA, Juliana. Quais os desafios dos professores para incorporar as novas tecnologias no ensino. Revista Educação, São Paulo: **Editora Segamento**, n. 219, 9 mai. 2018. Disponível em: <http://www.revistaeducacao.com.br/quais-os-desafios-dos-professores-para-incorporar-as-novas-tecnologias-no-ensino/>.
- FREITAS, Leonardo. **Como eu uso storytelling na sala de aula**. Disponível em: <<https://www.geekie.com.br/blog/como-eu-uso-storytelling-na-sala-de-aula/>>. Acesso em: 27 jun. 2016.
- FREITAS, Míriam Gomes de. A literatura no contexto na revolução digital. **Revista Conhecimento Prático – Literatura**, n. 55, 31 out. 2017. Disponível em:<<https://conhecimentoliteratura.com.br/a-literatura-no-contexto-na-revolucao-digital/>>.
- HACK, Josias Ricardo; GUEDES, Olga. **Digital Storytelling, educação superior e literacia digital**. Roteiro. Joaçaba: UNOESC, v. 38, n. 1, p. 7-29, jan./jun. 2013.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7ª ed. São Paulo: Papirus, 2003.
- MORAN, José Manuel. **O vídeo na sala de aula**. Artigo publicado na revista Comunicação e Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, 1995. p. 27.
- SARAIVA, Juracy Assmann; ALLES, Seli Blume; MÜGGE, Ernani. A tecnologia aliada à leitura de textos literários. **Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 20,

n. 4, p. 130-145, ago. 2017. Disponível em:
<<https://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/viewFile/77154/45978>>.

SILVA, Jamille Anderson Luiz da; OLIVEIRA, Fábio Cristiano Souza; Martins, Danielle Juliana Silva. **Gamificação e storytelling como estratégia motivacional no ensino de programação**. Foz do Iguaçu. 2018. 10 p.

VENN, Wim; VRAKING, Bem. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

APÊNDICE A – Roteiro da *Digital Storytelling*

ROMANTISMO-CENAI

Podemos ler o título "Romantismo em Storytelling". O título sai e entra um desenho do mapa da Alemanha.

NARRADOR

No final do século XVIII, nasce na Alemanha o Romantismo. Que não foi apenas um movimento literário. Mas também artístico e filosófico.

Vemos um artista segurando uma pena numa mão e um pincel em outra.

NARRADOR

Ele surge com um movimento poético chamado de Sturm Un Drung. Que significa tempestade e ímpeto.

Podemos ver o cérebro do artista dentro da sua cabeça.

NARRADOR

Nesse movimento os autores buscavam uma poesia que demonstrava o efeito da emoção. Ao contrário do racionalismo defendido no iluminismo.

Vemos o mesmo artista. O seu coração sai do seu peito e dá um chute no cérebro. Voltamos ao mapa da Alemanha, mas a imagem se afasta e podemos ver o mapa da Europa.

NARRADOR

O Romantismo se espalha da Alemanha para a Inglaterra, França, e então chega ao resto da Europa.

Um barco sai da Alemanha e vai pra Inglaterra. O barco muda a cor de todos os países por onde passa para vermelho. Por fim todo o mapa da Europa está vermelho. O barco sai da Europa e chega no Brasil.

NARRADOR

No Brasil o marco inicial do Romantismo foi a publicação do livro de poemas de Gonçalves Magalhães, intitulado "Suspiros poéticos e saudades", de 1836.

O rosto de Gonçalves de Magalhães aparece, e em seguida a capa de seu livro.

NARRADOR

O Romantismo no Brasil foi marcado pelo sentimento Nacionalista. Trazido a tona por acontecimentos marcantes como Independência em 1822.

vemos uma ilustração de Don Pedro e um balão de Dialogo de quadrinhos onde se le, "Independência ou morte".

NARRADOR

Por esse motivo, as obras românticas exaltavam as riquezas da nossa natureza, nossa fauna, flora e todas as qualidades que formavam a nossa nação.

Uma ilustração dos autores românticos segurando Bandeirinhas do Brasil.

NARRADOR

A prosa romântica pode ser dividida entre três tendências.

Entra a imagem de um Índio, um Burgues e um sertanejo.

NARRADOR

Muitas das obras românticas traziam o Índio como o Herói Brasileiro. Esses são os romances da fase Indianista.

Vemos a imagem de um índio Musculoso em posição de herói.

NARRADOR

E o autor que deu mais destaque para essa figura do herói nacional foi José de Alencar, em obras como *O Guarani* e *Iracema*.

Entra a capa de *Iracema*.

NARRADOR

Além do tema Indianista, a prosa romântica também foi marcada por outras tendências, como a do Romance Urbano.

Vemos uma pequena cidade se formar.

NARRADOR

O Romance Urbano retratava a vida social da burguesia da época. As

NARRADOR
narrativas são lentas e descrevem a
vida dos personagens desde pequenos
detalhes.

Entra a capa do Romance *Moreninha* de Joaquim Manoel de
Macedo.

NARRADOR
Nessa fase da prosa romântica, os
autores mais importantes são,
Joaquim Manoel de Macedo, com seu
livro *A Moreninha*

Entra a capa de *Memórias de um sargento de milícias*.

NARRADOR
Manoel Antônio de Almeida, com
*Memórias de um sargento de
milícias*.

Entra capa de *Diva Senhora* de José de Alencar.

NARRADOR
E José de Alencar com *Diva Senhora*.

Vemos uma paisagem de Sertão.

NARRADOR
O Romance regionalista representava
a vida e as paisagens do sertão
Brasileiro. Em oposição às cidades
do romance urbano.

Entra a capa de o *Sertanejo* de José de Alencar.

NARRADOR
Mais uma vez José de Alencar
aparece como um dos principais
autores dessa fase, com a sua obra
O Sertanejo.

Entra a capa de *Escrava Isaura*.

NARRADOR
Bernardo Guimarães também se
destaca nessa fase com o seu
romance *A Escrava Isaura*.

Entra a capa de *Inocência*.

4.

NARRADOR
Além de Visconde de Taunay, com o
livro Inocência.

Entra a imagem de um poeta.

NARRADOR
Na poesia o Romantismo pode ser
dividido em três fases.

A imagem de uma floresta aparece

NARRADOR
A primeira fase romantica traz
muito forte o tema do nacionalismo
e, assim como na prosa, o
indianismo. Os principais autores
dessa fase foram, Gonçalves Dias,
Gonçalves de Magalhães, Teixeira de
Souza, Araújo Porto-Alegre e mais
uma vez José de Alencar.

Um burgues melancolico aparece.

NARRADOR
A segunda fase. Conhecida como mal
do século. Foi muito influenciada
pelo poeta Inglês Jorge Byron. As
poesias desse periodo foram
marcadas por temas melancolicos
como, o egocentrismo,
negativismo, pessimismo, dúvida,
entre outros. Os Principais autores
dessa geração foram: Alvares de
Azevedo, Casimiro de Abreu,
Fagundes Varela e Junqueira Freire.

Aparece a imagem de um condor.

NARRADOR
A última fase da poesia romantica,
a geração Condoreira, tem como
mais importante característica a
liberdade. Por isso a fase está
relacionada à figura de uma ave,
mais especificamente o condor. Essa
fase sofreu bastante influência do
escritor francês Vitor Hugo. Seus
principais autores foram: Castro
Alves, Tobias Barreto e
Sousândrade.

Vemos um livro se fechando.

5.

NARRADOR

E essa fase marca o fim da poesia romântica e a transição para o realismo. Espero que vocês tenham gostado e até a próxima história.