



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CAMPUS TREZE TÍLIAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUAGENS E EDUCAÇÃO A  
DISTÂNCIA

PATRÍCIA GUAREZ BENTACH

***DIGITAL STORYTELLING* COMO MOLA PROPULSORA NA  
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE LITERATURA BRASILEIRA**

TREZE TÍLIAS

2019

Patrícia Guarez Bentach

**DIGITAL STORYTELLING COMO MOLA PROPULSORA NA APRENDIZAGEM  
SIGNIFICATIVA DE LITERATURA BRASILEIRA**

Trabalho Conclusão de Curso de  
Especialização em Linguagens e Educação a  
Distância, da Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do título de Especialista.  
Orientador: Prof. Dr. Celso Henrique Soufen  
Tumolo  
Coorientador: Prof. 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.

Bentach, Patricia  
DIGITAL STORYTELLING COMO MOLA PROPULSORA NA  
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DE LITERATURA BRASILEIRA /  
Patricia Bentach ; orientador, Celso Henrique Soufen  
Tumulo, coorientador, Daniel Reschke, 2019.  
28 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.Linguagens . 3. Digital Storytelling. 4. Aprendizagem  
Significativa . 5. Literatura Brasileira . 6. Romantismo .  
I. Henrique Soufen Tumulo, Celso . II. Reschke, Daniel .  
III. Universidade Federal de Santa Catarina. Especialização  
em Linguagens e Educação a Distância. IV. Título.

Patrícia Guarez Bentach

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

Prof. Celso Henrique Soufen Tumolo, Dr.  
Universidade Federal de Santa Catarina

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

Profa. Juliana do Amaral, 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 Linguagens e Educação a Distância.

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

---

Prof. Dr. Celdon Fritzen  
Coordenador(a) do Programa

---

Prof. Dr. Celso Henrique Soufen Tumolo  
Orientador

Treze Tílias, 15 de julho de 2019.

Este trabalho é dedicado ao meu filho Henrique.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado força nos momentos difíceis e por ter me guiado pelo caminho certo nesta nova fase da minha vida.

Agradeço ao meu marido Walter Alves Karsten, por ser meu alicerce nas decisões que tive que enfrentar e, acima de tudo, por acreditar na minha capacidade.

Agradeço ao meu filho, Henrique Guarez Karsten, por superar a minha ausência nos momentos de estudo.

Agradeço aos amigos que fizeram parte desta etapa da minha vida.

Há sem dúvida quem ame o infinito,  
Há sem dúvida quem deseje o impossível,  
Há sem dúvida quem não queira nada –  
Três tipos de idealistas, e eu nenhum deles:  
Porque eu amo infinitamente o finito,  
Porque eu desejo impossivelmente o possível,  
Porque quero tudo, ou um pouco mais, se puder ser,  
Ou até se não puder ser... (Álvaro de Campos, 1890)

## RESUMO

A abordagem conteudista de Literatura Brasileira para o Ensino Médio exige além de preparo pedagógico, conhecimento em outras metodologias de ensino que proporcionem uma aprendizagem significativa em sua aplicação dentro da sala de aula. Partindo dessa premissa, o projeto de pesquisa apresentado é o resultado da prática de planejamento de conteúdos dentro do contexto escolar, associado ao conhecimento das mídias educacionais e suas metodologias contemporâneas. Como consequente, em meio à discussão dentro do ambiente escolar para a inserção de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, procurou-se apresentar uma proposta midiática para auxiliar e engajar o docente no seu planejamento pedagógico tendo como mola propulsora uma *Digital Storytelling*. Contudo, o objetivou-se provocar uma análise crítica e reflexiva sobre a competência pedagógica do professor, não só quanto ao domínio de métodos e técnicas de ensino da Literatura, mas principalmente e fundamentalmente no que tange à postura deste em face das mídias no currículo escolar, isso porque, acredita-se que um conhecimento específico só se torna significativo se aliado ao domínio da habilidade de educar.

**Palavras-chave:** Digital Storytelling. Literatura Brasileira. Professor. Planejamento Pedagógico. Tecnologia.

## ABSTRACT

The approach is content-based in the Brazilian Literature education requires, in addition to the preparation of studies, knowledge of other teaching methods that provide learning that is meaningful in its application within the classroom. Based on this premise, the research Project presented is the result of the practice of planning the content and the context of the school combined with the knowledge of the educational media and methods of contemporary. As a result, in the mindset of the discussion, within the school environment for the integration of technology into the teaching and learning process, the object was to present a proposal to the media for help and engage with the faculty in their pedagogical plan, having as driving force a Digital Storytelling. However, the objective, was to provoke a critical analysis of and reflection on the pedagogical competence of the teacher, it doesn't only relation to the field of methods and techniques for the teaching of literature, but especially and essentially with regard to the attitude in the face of the media, the school curriculum, because it is believed that a will only becomes meaningful when combined with the field's ability to educate.

**Keywords:** Digital Storytelling. The Literature of Brazil. The teacher. The Planning of Pedagogical. Tech.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – A aprendizagem significativa como uma assimilação cognitiva **Erro! Indicador não definido.**

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT Associação Brasileira de Normas Técnicas

BNCC Base Nacional Comum Curricular

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>177</b>
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>18</b>
2.1	<i>DIGITAL STORYTELLING</i> NA PERSPECTIVA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA .....	18
2.2	<i>DIGITAL STORYTELLING</i> COMO ESTRATÉGIA DOCENTE NO ENSINO DE LITERATURA BRASILEIRA.....	20
2.3	<i>DIGITAL STORYTELLING</i> NO CURRÍCULO ESCOLAR.....	22
<b>3</b>	<b>DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA .....</b>	<b>23</b>
<b>4</b>	<b>FERRAMENTA DE ATIVIDADE MIDIÁTICA .....</b>	<b>24</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>26</b>
	<b>APÊNDICE A – Roteiro da <i>Digital Storytelling</i>.....</b>	<b>27</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Direcionando-se às novas práticas para as aulas de literatura no ensino médio, muito tem-se discutido sobre como construir abordagens inovadoras e métodos eficazes para a construção de uma geração leitora. Nos dias de hoje o impasse da maioria dos professores de literatura é como deixar as aulas, que são muitas vezes teóricas, mais dinâmicas e atrativas ao aluno, fazendo-o se interessar pelo contexto histórico em cada período literário e conseqüentemente despertando o gosto pela leitura das obras clássicas que se destacaram nos respectivos períodos.

Nessa perspectiva, surge como possibilidade o uso de mídias digitais como recurso pedagógico para o enriquecimento das aulas. Dessa forma, é fundamental que o professor reconheça o predomínio e a influência que os meios digitais têm sobre os alunos de hoje. Partindo dessa premissa, cabe a este inserir em sua prática docente novas metodologias pedagógicas, visando atingir o aluno por meio de um recurso que transforme o aluno de passivo, para ativo no processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, pensou-se em uma criação midiática, que resultou em um recurso pedagógico a ser utilizado por professores de Literatura Brasileira no ensino médio, mais especificamente, no planejamento do período literário Romantismo. Desse modo, a proposta foi a criação de um *Digital Storytelling* que abordou, de maneira resumida e divertida, acontecimentos marcantes e históricos do período, resultando assim em uma mola propulsora para aprendizagem significativa de Literatura Brasileira, sendo que as ferramentas digitais devem ser vistas como componentes ao repertório de recursos à construção do conhecimento literário. Esta nova conjuntura requer práticas docentes criativas e ativas que, com o auxílio das novas mídias digitais, contribuam para a aprendizagem e a formação de cidadãos críticos numa sociedade cada vez mais conectada ao mundo digital.

Com base nos aspectos apresentados objetivou-se, com a criação do projeto, facilitar a didática do professor dentro de sala de aula por meio de vídeos interativos, reconhecendo a narrativa digital como uma ferramenta de aprendizagem eficaz para os alunos. Sendo utilizada a estratégia de vídeos animados para as aulas de Literatura Brasileira, por meio de mídias digitais, contribuindo para uma reflexão a cerca do atual perfil tecnológico dos nossos alunos.

Assim, planejou-se a inserção de um recurso midiático para ser utilizado por professores de Literatura Brasileira no ensino médio, visando deixar as aulas mais motivadoras aos alunos. Considerando que a geração de jovens de hoje está conectada em

rede cotidianamente, a inclusão de ferramentas tão utilizadas por eles podem desenvolver a curiosidade e a vontade de aprender, auxiliando, estruturando e, desenvolvendo a aprendizagem.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 DIGITAL STORYTELLING NA PERSPECTIVA DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

A narrativa digital é uma aplicação tecnológica que está bem posicionada para tirar proveito do conteúdo a ser estudado pelos alunos e para ajudar os professores a superar alguns dos obstáculos para o uso produtivo da tecnologia em suas salas de aula. Em sua essência, a narrativa digital permite que os usuários de computador se tornem contadores de histórias criativos por meio dos processos tradicionais de seleção de um conteúdo, realização de pesquisas, redação de um roteiro e desenvolvimento de uma história interessante. Este material é então combinado com vários tipos de multimídia, incluindo gráficos baseados em computador, áudio gravado, texto gerado por computador, vídeos e música, para que possa ser reproduzido posteriormente.

Professores que atuam na rede básica de ensino são capazes de criar suas próprias histórias digitais, envolvendo os alunos no cenário tecnológico, mas também para facilitar a discussão sobre os tópicos apresentados em uma história e ajudar a tornar o conteúdo conceitual mais compreensível. Uma história digital rica em multimídia pode servir como um conjunto de antecipação ou gancho para capturar a atenção dos alunos e aumentar seu interesse em explorar novas ideias. Histórias digitais criadas por professores também podem ser usadas para melhorar as lições atuais dentro do planejamento de ensino, como uma maneira de facilitar a discussão sobre os recursos pedagógicos apresentados em uma história e como uma forma de tornar o conteúdo mais significativo para o aluno.

De acordo com (SILVA, 2013), vivemos em tempos de ressignificações, de profundas mudanças pela busca de novos sentidos e de novas práticas. Dessa forma, é importante ressaltar que o professor deve engajar o seu aluno na busca pelo conhecimento, e para isso, o uso das novas tecnologias faz-se fundamental em suas práticas docentes.

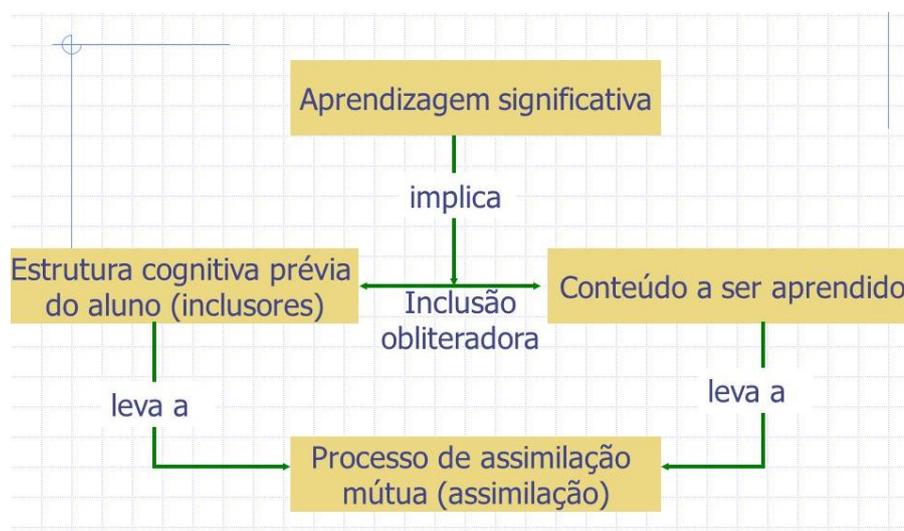
A prática docente, entendida como inacabada e contingente, é tomada como objeto de investigação, de indagação, exigindo do professor uma postura reflexiva. Assim,

a sala de aula é o laboratório dos que ensinam e dos que aprendem. A prática pedagógica, ao ser objeto de pesquisa e de reflexão, torna-se práxis transformadora de si mesma e do meio que a circunda. Esse entendimento faz com que o professor e a professora procurem produzir intervenções didáticas diferenciadas no intuito de fomentar as várias aprendizagens dos educandos, oferecendo a cada “um dos meninos e meninas a oportunidade de desenvolver, no maior grau possível, todas as suas capacidades” [...] os conteúdos constituem a base do todo o trabalho escolar, mas para que possam atingir sua finalidade de preparar o seu humano para viver em sociedade e constituir ele próprio outros conhecimentos, hão de merecer, da parte do professor e dos alunos, um tratamento que passe pela clara definição dos objetivos, que já deverão contemplar o que é mais importante em cada situação e pela relação constante entre o teórico e prático, assim, a seleção consciente do que devemos ensinar é o primeiro passo a ser dado para a construção de uma aprendizagem significativa na escola (SILVA, 2013, p 13-24).

É importante salientar que a aprendizagem será muito mais significativa na medida em que o novo material for incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno, adquirindo assim, significado para ele a partir da relação com o seu conhecimento prévio. Ao contrário, será mais mecânica ou repetitiva na medida em que se produzir menos essa incorporação e atribuição de significado e o novo material será armazenado ao conteúdo proposto pelo docente.

Segundo Ausubel (1995) a aprendizagem significativa implica, como um processo central, a interação entre a estrutura cognitiva prévia do aluno e o material ou conteúdo de aprendizagem. Essa interação traduz-se em um processo de modificação mútua tanto da estrutura cognitiva inicial como do material que é preciso aprender, constituindo o núcleo da aprendizagem significativa, o que é crucial para entender as propriedades e a potencialidade, conforme figura 1.

Figura 1 – A aprendizagem significativa como uma assimilação cognitiva



Fonte: J.D. Novak (1986). Teoría y práctica de la educación (p.96). Madrid: Alianza.

Para Esteban (2013) os procedimentos didáticos criam oportunidades para que os diferentes percursos de aprendizagem, que se entrelaçam no cotidiano escolar, explicitem-se evidenciando a sala de aula como um espaço constituído pela heterogeneidade. Os pontos de partida são múltiplos, assim como são diferentes os caminhos percorridos, o que só pode gerar vários pontos de chegada. Assim, a maneira como o sujeito aprende [passa a ser] mais importante que aquilo que aprendem porque facilita a aprendizagem e capacita o sujeito para continuar aprendendo permanentemente.

Esse paradigma vem se constituindo em um movimento de ressignificações do processo de ensino e de aprendizagem. Isso ocorre quando se considera que os estudantes possuem a potencialidade de aprender – princípio da educabilidade. O que os diferencia são seus percursos de aprendizagens [...] outro aspecto importante nesse paradigma é a concepção do conhecimento como uma “construção histórica e social dinâmica que necessita de contexto para poder ser entendido e interpretado. (SILVA, 2013, p. 12).

Vimos que os projetos de narração digital podem ser usados para envolver e motivar professores e alunos. Essa tecnologia está sendo usada atualmente em salas de aula do ensino médio com ênfase em habilidades técnicas, essa estrutura pode ser útil para orientar os professores a aplicarem seus conhecimentos, fornecendo a capacidade de pensar e usar a tecnologia de maneira crítica, criativa e responsável.

## 2.2 DIGITAL STORYTELLING COMO ESTRATÉGIA DOCENTE NO ENSINO DE LITERATURA BRASILEIRA

Muito se fala sobre tecnologias e educação na contemporaneidade, entretanto, encontramos, ainda, alguns equívocos em visões mais generalizadas dos papéis de tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem. Há pessoas que acreditam que quem deve usar a tecnologia é o professor, organizando suas aulas com o PowerPoint, por exemplo; outros entendem a tecnologia como substituta de recursos educacionais analógicos; há ainda os que entendem o uso de tecnologia somente em situações a distância. 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 encontra-se, na maioria das vezes, perdido em relação às suas práticas, uma vez que seus alunos são o retrato do advento tecnológico.

Uma opção para auxiliar nas habilidades do docente no uso das tecnologias na

disciplina de Literatura Brasileira são os repositórios digitais. Para Hack (2003) promover um suporte mútuo à aprendizagem criará uma zona de desenvolvimento proximal bidirecional. Assim, a informação é compartilhada, as questões são partilhadas e se constrói o conhecimento mutuamente. Enquanto um aluno está sendo introduzido em novos conhecimentos, outro pode adquirir uma nova visão ou um entendimento mais refinado.

Nessa perspectiva, encontramos na rede uma infinidade de informações que podem auxiliar o leitor em formação em seu processo de amadurecimento literário. Em linhas gerais, há informações sobre o contexto da obra e do autor, possíveis análises sob diversos prismas, informações sobre movimentos literários aos quais a obra pode ser associada. Entretanto, como destaca Hack (2013), as técnicas e tecnologias deverão sempre ser o meio e não o fim do processo de construção do conhecimento.

Os desafios do uso das novas tecnologias nos métodos de ensino em sala de aula não passam somente por disciplinas como geografia, história, biologia, matemática, mas também pelo ensino da literatura, assim o professor precisa estar aberto a conhecer outras ferramentas além daquelas que já utiliza em sala de aula, criando um ambiente propício a sugestões e à criação coletiva. A inteligência coletiva, fenômeno previsto por Lévy (2007), efetiva-se de forma forte nas redes sociais. Elas passam a ser enxergadas como um nivelador a eliminar a exclusão digital.

Para os professores, há aspectos que somente na rede eles podem identificar e utilizar como instrumentos de avaliações mais eficazes que o processo tradicional. A eliminação do analfabetismo digital, a interpretação de textos e a capacidade de escrita são mais facilmente percebidas quando as pessoas estão em um processo de interação intensivo. (MUNHOZ, 2016, p. 118).

À medida que se debate sobre a eficácia das tecnologias nas escolas, os jovens continuam a usá-las em suas vidas, mesmo que um grande número de educadores ainda não tenha encontrado maneiras de integrá-los plenamente na sala de aula. Alguns, se não a maioria, desses recursos não são familiares aos professores (e pais), mas os alunos de hoje estão usando em um ritmo cada vez mais acelerado e de maneiras que ajudam a definir uma nova geração não apenas na coleta de informações, mas também de criação de novos recursos didáticos.

Contudo, o projeto visa a partir da proposta de criação midiática contar de maneira resumida e interativa acontecimentos marcantes e históricos do período literário brasileiro Romantismo. O projeto também possui a proposta de auxiliar o professor no seu planejamento

anual de ensino, com atividades inovadoras envolvendo as novas metodologias de aprendizagem.

Por conseguinte, o material apresentado visa além de engajar os alunos na busca pelo conhecimento de Literatura Brasileira, também aprofundar suas habilidades no universo literário.

### 2.3 *DIGITAL STORYTELLING* NO CURRÍCULO ESCOLAR

O avanço no mundo digital traz inúmeras possibilidades, ao mesmo tempo em que deixa perplexas as escolas sobre o que manter, o que alterar e o que adotar. É possível aprender e ensinar de muitas formas, inclusive da forma convencional. Segundo Moran (2015), não são os recursos que definem a aprendizagem, são as pessoas, o projeto pedagógico, as interações, a gestão, mas não há dúvida de que o mundo digital afeta todos os setores, as formas de produzir, de vender, de comunicar-se e de aprender.

Nosso papel fundamental na educação escolar é de ser mediadores interessantes, competentes e confiáveis entre o que a instituição propõe em cada etapa e o que os alunos esperam, desejam e realizam. A educação é um processo de toda a sociedade – não só da escola- que afeta todas as pessoas, o tempo todo, em qualquer situação pessoal, social, profissional, e de todas as formas possíveis [...] a escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. (MORAN, 2015)

As mudanças na educação dependem, em primeiro lugar, de termos educadores maduros intelectual e emocionalmente, pessoas curiosas, entusiasmadas, abertas, que saibam motivar e dialogar. O educador autêntico é humilde e confiante, mostra o que sabe e ao mesmo tempo está atento ao que não sabe, ao novo. Uma boa escola de acordo com Moran (2015) depende também de um projeto pedagógico inovador, onde a internet esteja inserida como um importante componente metodológico. A internet pode ser utilizada para controlar mais os alunos para reforçar o papel do professor como mero transmissor de conhecimentos.

A chegada das tecnologias em sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios, elas são feitas para movimentar-se, para que sejam levadas a qualquer lugar, utilizadas a qualquer hora e de muitas formas.

O professor pode se basear em situações concretas, histórias de estudo, vídeos, jogos, pesquisas e práticas e ir incorporando informações, reflexões e teoria a partir disso. Com tanta informação disponível, o importante para o educador é encontrar a ponte motivadora para que o aluno desperte e saia do estado passivo, de espectador.

A aprendizagem viva e motivadora ajuda a progredir [...] os docentes podem utilizar os recursos digitais na educação, principalmente a internet, como apoio para a pesquisa, para a realização de atividades discentes, para a comunicação com os alunos e dos alunos entre si, para a integração entre grupos dentro e fora da turma, para a publicação de páginas web, blogs, vídeos, para a participação em redes sociais, entre muitas outras possibilidades. (MORAN, 2015)

Uma parte importante da produção e da publicação digital se faz no formato específico de vídeo, para ilustrar, contar, mostrar e tornar próximos temas complicados. O vídeo muitas vezes ajuda a mostrar o que se fala em aula, a compor cenários desconhecidos dos alunos. Por exemplo, um vídeo que exemplifica o período literário do Romantismo, mesmo que não seja totalmente fiel ao conteúdo, ajuda a situar os alunos ao tempo histórico. Alguns vídeos trazem assuntos já preparados para os alunos e organizados como conteúdo didático, sendo esta a proposta deste projeto midiático.

### 3 DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA

Durante o processo de desenvolvimento da mídia, num primeiro momento, escolheu-se qual período literário teria destaque e posteriormente, iniciou-se a criação do roteiro. Realizou-se em alguns sites a pesquisa do conteúdo a ser abordado, resultando assim, um pequeno resumo. É importante destacar que para a produção da *Digital Storytelling*, listou-se algumas informações, como a criação do roteiro, *storyboard*, imagens da mídia, vídeos da mídia, áudio, efeito de fundo e por fim a edição.

Assim, o projeto midiático teve em sua produção a necessidade de outros conhecimentos, como as ferramentas tecnológicas a serem utilizadas destacando-se alguns softwares para melhor aproveitamento e elaboração da *Digital Storytelling*, ou seja, para o desenvolvimento, com base no roteiro, utilizou-se programas específicos de elaboração de vídeo e áudio, como *Adobe Corel Draw* e *Adobe After Effects*, dois programas pagos pela pacote *Adobe*, porém, durante a produção, baixou-se as versões *trials*, ou seja, gratuitas de 30 dias, sendo que no software *Adobe Corel Draw*, com base em tutoriais gratuitos do *YouTube*, pode –se criar as imagens para compor o cenário do vídeo, da mesma forma, utilizou-se o software *Adobe After Effects* para a edição das imagens e por conseguinte, para a produção e edição dos áudios, instalou-se no celular um aplicativo chamado de *Recford II* para *Android*, que no caso, era o celular da autora, este da mesma forma possui versão gratuita e tutoriais de uso no *YouTube*.

#### 4 FERRAMENTA DE ATIVIDADE MIDIÁTICA

Uma forma de engajar os alunos com o planejamento é torna-los parte da construção do conhecimento, com esse propósito, desenvolveu-se a criação midiática para que o professor pudesse tirar proveito do potencial de seus alunos, pois além de ter como ferramenta midiática, é possível também os envolver na produção e criação de *Digital Storytelling* como conteúdo e atividade interativa entre aluno e professor.

Partindo deste contexto, a *Digital Storytelling* teve como premissa, ser disponibilizada em um repositório digital público para que os professores de Literatura Brasileira tenham acesso, e conseqüentemente, utilizá-la em seu planejamento anual, mais precisamente, nos estudos direcionados ao período literário do Romantismo.

A análise prática dos processos de produção e recepção, referentes à utilização de *Digital Storytelling* inclui a descrição do aprendizado adquirido na criação, quanto a formação de uma consciência cidadã relacionada à responsabilidade desses futuros profissionais e a utilização dos meios de comunicação; as habilidades e os resultados obtidos pelos docentes que precisam atender as diferentes capacidades; e também a absorção da linguagem tecnológica por parte dos envolvidos.

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BNCC, p. 9)

Diante disso, é fundamental que o professor se atualize constantemente dentro de sua área, e isso, vai além dos conteúdos abordados em sua determinada disciplina, essa atualização envolvem tanto os novos gêneros textuais conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como também outros aspectos pedagógicos que envolvam a escola como um todo.

Uma das premissas para o professor do mundo contemporâneo é utilizar e entender as tecnologias da comunicação e da informação em todos os seus aspectos, dessa forma, gera-se um vínculo entre professor e aluno, ainda mais quando o conteúdo consegue ser trabalhado de forma diferente, atraindo a atenção e conseguindo assim, maiores resultados no aprendizado.

Ações acadêmicas como um recurso de *Digital Storytelling*, conseguem integrar os professores com as questões de inclusão tecnológica, além de preparar os futuros profissionais para serem construtores de narrativas destinadas para mídia. O contato com os meios, suas

linguagens específicas e seus usos sociais incentiva a produção consciente e cidadã, promovendo o acesso de conteúdos acadêmicos para todos os alunos.

## 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.
- 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/>>.
- 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/>.
- 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.
- LÉVY, P. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7ª ed. São Paulo: Papirus, 2003.
- MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Projeto instrucional para ambientes virtuais**. São Paulo: Cengage Learning, 2016.
- 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, Janssen Felipe da; HOFFMANN, Jussara; ESTEBAN, Maria Teresa (Org.). **Práticas avaliativas e aprendizagem significativa: em diferentes áreas do currículo**. 10. ed. Porto Alegre: Mediação, 2013. 128 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 Diálogo de  
 quadrinhos onde se lê, "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 Burguês 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

---

3.

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 romantica, 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.