

O USO DE TECNOLOGIAS NA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS: UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

THE USE OF TECHNOLOGIES IN STORYTELLING: AN EXPERIENCE WITH ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Aline LIMA TORRES¹ y Mabel Dantas NORONHA CISNE²

¹*Universidade Estadual do Ceará-UECE. Brasil*

alinamic@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-7764-2058>

²*Universidade Estadual do Ceará-UECE. Brasil*

mabeldantas12@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-2371-1983>

RESUMO: Introdução: Este escrito trata de uma experiência desenvolvida para o evento Dia D da leitura. Buscando uma estratégia à timidez dos estudantes em momentos de apresentação, optou-se por desenvolver uma contação de história por meio do teatro de papel que seria gravada em vídeo. Assim, tivemos como objetivo evidenciar a interação entre a prática leitora e a construção do conhecimento com o auxílio das tecnologias. **Metodologia:** O estudo é descritivo e fundamentado em um relato de experiência. Participaram alunos de uma turma do 6.º ano, durante um projeto desenvolvido ao longo de abril de 2023, em uma escola municipal de Fortaleza-Ceará-Brasil. Utilizaram-se pesquisa, leitura e apropriação de textos da autora cearense Rachel de Queiroz. Uma crônica foi escolhida e lida por alguns alunos, os quais tiveram o áudio gravado para a composição do vídeo. Com os personagens confeccionados pelos estudantes, foi encenado o teatro de papel e os trechos gravados em vídeos. Vídeos e áudios foram compilados em um produto final editado e apresentado no evento de culminância. **Resultados:** Os estudantes se envolveram ativamente na construção do conhecimento, exploraram diferentes linguagens e desenvolveram novas habilidades. O tempo destinado à intervenção e as dificuldades em relação a alguns recursos reduziram a participação dos estudantes nas etapas de edição e finalização do vídeo. **Conclusões:** A estratégia foi efetiva para a resolução da problemática, mostrou-se um processo motivante para os estudantes e, ainda que encontrados desafios, o uso das tecnologias se mostrou como um caminho a ser explorado no contexto educacional.

PALAVRAS CHAVE: Prática leitora; Contação de história; Tecnologias.

ABSTRACT: Introduction: This writing is about an experience developed for the Reading D-Day event. Seeking an alternative to students' shyness during presentation moments, it was decided to develop a storytelling through paper theater that would be recorded on video. Thus, we aimed to highlight the interaction between reading practice and the construction of knowledge with the help of technologies. **Methodology:** The study is descriptive and based on an experience report. The participants were students from a 6th year class, along a project developed in April 2023, in a municipal school in Fortaleza-Ceará-Brazil. Research, reading and appropriation of texts by Ceará author Rachel de Queiroz were done. A chronicle was chosen, read by some students who had the audio recorded to compose the video. With the characters created by the students, the paper theater was performed and the excerpts were recorded on videos. Videos and audio were compiled into a final edited product and presented at the culminating event. **Results:** Students were actively involved in the construction of knowledge, explored different languages and developed new skills. The time allocated to the intervention and the difficulties in relation to some resources reduced student participation in the editing and finalizing stages of the video. **Conclusions:** The strategy was effective in resolving the problem, it proved to be a motivating process for students and, even though challenges were encountered, the use of technologies proved to be a path to be explored in the educational context.

KEYWORDS: Reading practice; Storytelling; Technologies.

1. INTRODUÇÃO

O Dia D da Leitura é uma iniciativa da Secretaria Municipal da Educação de Fortaleza-SME, a qual busca potencializar as práticas leitoras, desenvolvidas no âmbito escolar, com intuito de incentivar nos educandos o gosto pela leitura. É uma proposta que objetiva o desenvolvimento de ações literárias ao longo do ano letivo, incentivando o letramento literário e o desenvolvimento da formação do leitor (Portal da Prefeitura de Fortaleza, 2023).

O evento está previsto no calendário letivo da rede no mês de abril, em alusão ao Dia Internacional do Livro Infantil, comemorado no dia 02 de abril, e ao Dia Nacional do Livro Infantil, no dia 18 do mesmo mês. Faz alusão também à celebração do nascimento do escritor Monteiro Lobato, considerado o pai da Literatura Infantil no Brasil (Portal da Prefeitura de Fortaleza, 2023).

Nesse sentido, cada escola elabora um projeto de estímulo à leitura, de maneira a compartilhar o trabalho desenvolvido em cada turma nesse dia comemorativo. Esse escrito tem como objetivo relatar a intervenção realizada com uma turma de 6.º ano da Escola Municipal Governador Faustino de Albuquerque, localizada em Fortaleza-Ceará-Brasil.

O projeto organizado pela escola, intitulado: Literatura «arretada», tinha por objetivo valorizar autores nordestinos e estimular a leitura de obras que retratassem a região. Para tanto, foram pensados os seguintes gêneros e autores por turma:

- 6.º ANO – ROMANCE / CONTO – RAQUEL DE QUEIROZ / JORGE AMADO;
- 7.º ANO – CORDEL – PATATIVA DO ASSARÉ;

- 8.º ANO – POESIA – BRÁULIO BESSA;
- 9.º ANO – TEATRO – ARIANO SUASSUNA.

Com base na proposta, escolhemos a autora Rachel de Queiroz, escritora cearense, única mulher aceita como representante do movimento modernista e a primeira a integrar a academia brasileira de letras. Conhecida por seus romances regionalistas, cercados de questões políticas e sociais, também se destacou como cronista cujos textos apresentavam uma íntima relação com o sertão, além da preocupação com mudanças cada vez mais rápidas decorrentes do avanço das tecnologias, embora também fosse encantada pelos benefícios da modernidade (Moita, 2018).

Apesar de ter sido proposto um debruçar-se sobre os gêneros romance e conto, direcionamos o olhar sobre as crônicas da autora. O referido gênero tem como características: ser um texto curto que, em geral, aborda temas do cotidiano de forma leve, humorística, irônica ou poética, quase sempre em tom informal ou pessoal. Não é uma escrita rígida, então o autor pode expressar opiniões sobre os acontecimentos. E são comuns em jornais e revistas com o objetivo de entreter e/ou provocar reflexões (Araújo & Barbosa, 2023).

Por ter sido um trabalho desenvolvido com estudantes de 10 a 12 anos, acreditamos que, para o nível de compreensão leitora e por ser um gênero baseado em temas do cotidiano, a crônica seria mais atrativa.

Pelo fato da proposta envolver um momento de culminância onde cada uma das turmas apresenta algo e, quase sempre, os estudantes manifestam timidez na exposição dos trabalhos, pensou-se em uma estratégia de contação de história por meio do teatro de papel com o apoio de tecnologias de gravação e edição de vídeo.

Na contemporaneidade, o uso de vídeos tem desempenhado um papel significativo no campo da Educação, oferecendo uma gama de benefícios que permitem uma abordagem mais dinâmica e envolvente no processo de ensino e aprendizagem.

O vídeo é uma forma de mídia muito mais enriquecedora do que o texto e o áudio, pois pode incluir ambos, e também imagens dinâmicas ou em movimento. Essa versatilidade proporciona diversas ações pedagógicas, tais como informar, ilustrar, problematizar, sintetizar assuntos, registrar e produzir conteúdo (Bates, 2017).

Conforme Moran (2012), os vídeos são instrumentos de comunicação e de produção com grande potencial: contam histórias, mostram e impactam. Dentre os benefícios de inserir a ferramenta em sala de aula, a produção de vídeos pode trazer maior interesse para os estudantes, tornando as aulas mais atraentes, visto que instigam a participação e promovem discussões; possibilitam maior desenvolvimento da criatividade, da comunicação audiovisual, da interação com outros alunos e proporciona melhor fixação dos assuntos, tornando a aprendizagem significativa.

Em resumo, a produção de vídeos com o auxílio das tecnologias oferece meios de criar conteúdos audiovisuais envolventes e eficazes no contexto educacional. Com as tecnologias cada vez mais acessíveis, é possível explorar o potencial dos vídeos como recursos valiosos para o ensino e aprendizagem.

Freire e Menezes (2021) destacam que as tecnologias fazem parte do cotidiano e, no contexto educativo, não convém ignorá-las seja nas políticas públicas, nas ações curriculares, nos investimentos e no processo de ensino e aprendizagem. Ao professor, caberá a sensibilidade de reconhecer as reais potencialidades das tecnologias e, em que medida a utilização destas podem auxiliar o aprendizado dos estudantes, otimizar e renovar as práticas pedagógicas, assimilando novas linguagens associadas à contemporaneidade.

Kenski (2012) entende a tecnologia como ferramenta possível de transformação do ambiente tradicional da sala de aula, uma vez que pode promover a produção do conhecimento de forma criativa, interessante e participativa, pelas oportunidades de comunicação e interação geradas entre professores e alunos, os quais exercerão papéis ativos e colaborativos nas atividades didáticas.

Se considerarmos que passamos de um processo de aquisição da informação por meio das bibliotecas e centros de saber, como as instituições escolares, para uma possibilidade de estar sempre aprendendo, uma vez que o acesso à *internet*, associada às tecnologias móveis, nos coloca em contato, constantemente, com inúmeras informações, torna-se fundamental aproveitar, ao máximo, todas as oportunidades de construir conhecimento que os estudantes possam ter acesso (García, 2016).

Desta maneira, este escrito tem como objetivo descrever a experiência, evidenciando o exercício da leitura e a construção do conhecimento com o auxílio das tecnologias.

2. METODOLOGIA

O estudo adota uma abordagem descritiva e qualitativa fundamentada em um relato de experiência. Descritivo e com abordagem qualitativa, pois, como afirmam Ludke e Andre (2013), os dados coletados são preferencialmente descritivos com significados mais subjetivos nas análises. E se configura como um relato de experiência por ser um tipo de produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência, com foco na descrição da intervenção (Mussi, Flores & Almeida, 2021).

Inicialmente fomos em busca dos textos da autora Rachel de Queiroz e selecionamos algumas crônicas da obra *Existe outra saída sim* (Queiroz, 2010), a saber:

- «Além das praias e caatingas»;
- «Os pássaros»;
- «A força da gravidade»;
- «Você tem medo da morte?».

Os textos foram compartilhados no grupo de *WhatsApp* da turma para que pudessem se familiarizar com as crônicas selecionadas. As leituras também ocorreram junto aos estudantes

durante as aulas dos professores responsáveis pela condução do trabalho¹ e, na oportunidade, algumas discussões foram estabelecidas.

Concluídas as leituras, fizemos uma votação sobre qual dos textos seria apresentado/contado na culminância da escola, neste caso, o Dia D da Leitura. Os alunos presentes optaram, por maioria dos votos, pela crônica: «Você tem medo da morte?». A escolha nos pareceu oportuna, uma vez que todo o processo de trabalho aqui relatado se deu no mês de abril de 2023, momento que estávamos vivenciando no país uma onda de atentados nas escolas e acreditamos ter sido uma oportunidade de fazer reflexões sobre a vida e a morte.

Uma vez escolhida a crônica projetou-se a estratégia de apresentação associada à contação de história. Pensou-se em técnicas de teatro de sombras, de *stop motion* e teatro de papel. Pelo número de encontros reduzidos para a organização do trabalho junto à turma, optou-se pelo teatro de papel, onde os alunos foram convidados a desenhar as personagens e a gravarem os áudios com passagens da crônica escolhida para serem utilizados na contação de história. Toda a composição foi reunida em forma de vídeo ilustrando a história.

Nesse processo, recorremos à comunicação com a turma via *WhatsApp* para, além de disponibilizar os textos, dialogar sobre a proposta e compartilhar a ideia dos desenhos que seriam elaborados. Durante as conversas foram elencadas as personagens e solicitado aos alunos que enviassem fotos dos seus desenhos. Foi a oportunidade de orientá-los sobre o tamanho e as características das personagens para compor fielmente a crônica. Os estudantes se mostraram proativos nesta etapa, uma vez que foram encaminhados diferentes desenhos os quais tiveram que ser selecionados pela turma.

Já em sala de aula, os alunos foram convidados a gravar áudios com trechos da crônica. Para tanto, utilizamos o microfone *headset* com caixa amplificadora e o gravador de áudio do *smartphone* da professora orientadora. A ideia era captar áudios claros e em boa altura para evitar problemas na edição do vídeo.

Todas as etapas foram pensadas para envolver os alunos na contribuição das atividades. Assim, enquanto alguns gravavam os áudios, outros desenhavam personagens que faltavam, pintavam os que haviam sido selecionados e auxiliavam com o silêncio requerido durante as gravações. Foi um momento bem colaborativo da turma.

Por conseguinte, no último encontro antes da culminância, os professores orientadores organizaram a montagem dos personagens e os cenários para a execução do teatro de papel. Para exposição das cenas contidas na crônica, foram impressas algumas imagens que serviram para o cenário e que se adequavam com as passagens do texto, facilitando a atuação dos bonecos, representados pelos pequenos artistas. As imagens foram afixadas no quadro branco em uma altura que deixasse os estudantes confortáveis para o manuseio das personagens.

No processo de produção do teatro, todos os presentes foram convidados a participar. Para organização, os orientadores dividiram as tarefas que seriam imprescindíveis:

1 O trabalho foi desenvolvido pela professora Aline Lima (autora do escrito), em colaboração com o professor Bruno Deyvity, respectivamente, professores de Educação Física e Matemática da turma participante da experiência.

- O diretor - ficava responsável pela liberação dos áudios que indicavam a encenação a ser realizada, assim como orientava o início e corte das cenas;
- Os atores e atrizes - representavam os bonecos de papel manuseados com palitos;
- O operador de vídeo - responsável pela gravação das cenas quando no manuseio do gravador de vídeo do *tablet* trazido pela professora orientadora;
- Os auxiliares, que se responsabilizavam por dar ideias aos colegas, organizavam o cenário com as imagens no quadro, dentre outras atividades.

Esse momento foi bastante produtivo, pois foi perceptível a participação de todo o grupo na realização do projeto.

Captados os vídeos com as encenações dos trechos da crônica, encaminhou-se a edição do produto final exibido no Dia D da Leitura. Em decorrência do tempo exíguo, não foi possível engajar tanto os alunos nessa fase, pois demandaria a apropriação de ferramentas de edição de áudios e vídeos para a produção do produto final. Assim, tal demanda foi encaminhada pela professora orientadora do trabalho.

Para a abertura do vídeo, pensou-se em uma apresentação da turma, da autora Rachel de Queiroz e uma explanação da proposta de trabalho. Um aluno foi responsável por fazer a leitura de um pequeno texto com as informações supracitadas e a ação foi gravada para juntar-se aos demais vídeos.

O processo de edição do vídeo foi bastante complexo. Foram utilizados editores de áudios *on-line*² para cortar e unir os trechos gravados com os estudantes de maneira a sincronizar com as imagens dos vídeos das encenações gravadas em sala. Em primeiro teste, pensou-se que todos os áudios juntos em um só arquivo, se encaixariam facilmente aos vídeos. No entanto, percebeu-se que algumas ações encenadas ficavam descoordenadas em relação ao áudio. Nesse sentido, alguns trechos tiveram que ser separados e anexados ao passo que o produto final era elaborado.

O vídeo, produto final da experiência, foi editado utilizando o *Canva*³, ferramenta de *design* gráfico que possibilita ao usuário a criação de conteúdos em diversos formatos, dentre eles vídeos, a partir de um *layout* editável. Na referida ferramenta, compilamos os arquivos de vídeo aos áudios, assim como foi possível inserir transições, textos e imagens para melhor compor o trabalho final.

O produto final foi publicado na plataforma *YouTube*, configurado como não listado, ou seja, o vídeo não aparece em nenhum resultado de pesquisa ou no canal, podendo ser assistido somente por quem possui o *link* de acesso. Ainda que o intuito não fosse de publicizar o trabalho, foram solicitadas a autorização da imagem e som dos estudantes por meio da assinatura de um documento pelos responsáveis dos discentes.

2 Foram utilizados os editores de áudio *on-line* da plataforma 123apps, disponível em <https://123apps.com/pt/>

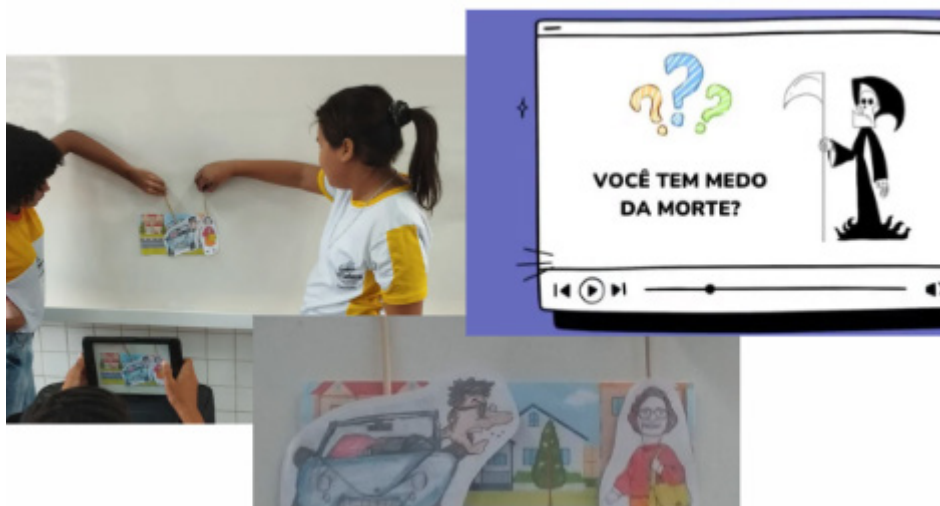
3 O Canva pode ser acessado no link: https://www.canva.com/pt_br/

3. RESULTADOS

O produto final, que pode ser acessado no endereço: <https://youtu.be/0731dqCH7xE>, foi apresentado no Dia D da Leitura organizado pela escola, que contou com a apresentação dos trabalhos das demais turmas. O trabalho foi bastante elogiado na escola e a experiência foi apresentada em um evento da rede municipal de ensino: o Outubro Docente, ocorrido em outubro de 2023.

A intervenção permitiu envolver os estudantes de maneira mais ativa no processo, além de motivá-los para a leitura e contação de história, uma vez que, ao se envolver com as tecnologias, que é algo presente na realidade deles, e propor algo novo e desafiador, permitiu a participação desses estudantes em diferentes tarefas, fazendo o grupo se sentir motivado e participativo. Na figura 1, é possível conferir algumas das ações realizadas como os desenhos elaborados pelos estudantes, o momento da encenação e gravação da história, assim como um trecho do produto final.

Figura 1, Ações da experiência



Fonte: As autoras (2023).

As tecnologias permitiram ações de comunicação, pesquisa, e produção de materiais necessários para a composição e exibição do produto final. O grupo de *WhatsApp* funcionou como um canal de comunicação para motivar a participação dos estudantes, a pesquisar sobre a autora, a compartilhar as ideias de desenhos das personagens, assim como orientá-los durante todo o processo. O *smartphone*, o amplificador de voz, o *tablet*, os programas de edição

e publicação de vídeo, os equipamentos de projeção permitiram a produção dos materiais e exibição final do trabalho.

Foi possível explorar diferentes linguagens e fomentar o desenvolvimento de habilidades, auxiliando na construção de novos conhecimentos. A leitura, a interpretação, a confecção dos desenhos, a encenação da crônica, assim como a produção dos áudios e vídeos foram oportunidades de dialogar com a obra da autora por meio de diferentes linguagens e possibilitou aos estudantes desenvolver diferentes aprendizagens.

O tempo destinado para realização da intervenção e as dificuldades em relação a alguns recursos reduziram a participação dos estudantes nas etapas de edição e finalização do vídeo. Infelizmente não foi possível instruí-los na edição e composição do produto final, ficando a finalização a cargo da professora orientadora.

Apesar das dificuldades elencadas, podemos afirmar que foi uma experiência riquíssima de partilha de conhecimentos entre professores e alunos. A estratégia elaborada conseguiu envolver toda a turma na feitura do trabalho, assim como os motivou a desenvolver novas habilidades. As tecnologias, por seu turno, foram essenciais na resolução do problema inicial (vergonha dos alunos em apresentar algo), pois permitiu que os alunos apresentassem seu trabalho sem tanta tensão e compondo algo criativo para apreciação da escola, assim como auxiliou na orientação dos trabalhos, otimizando o tempo presencial, e diversificando as possibilidades de construção do conhecimento.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura tem o poder de expandir nossos horizontes, estimulando a imaginação, ampliando conhecimentos e desenvolvendo habilidades como interpretação e análise crítica. Nesse sentido, as ações fomentadas em decorrência do Dia D da Leitura se configuram como uma oportunidade a mais de estimular a prática leitora dos estudantes, além de cultivar diferentes experiências no que diz respeito aos momentos de compartilhamento do trabalho realizado com as turmas.

Como forma de vencer a timidez do grupo em relação à apresentação do trabalho, vimos nas tecnologias, especificamente na produção de vídeo, um caminho para suplantar a problemática, ao passo que envolveria os estudantes de maneira mais ativa no processo de construção do conhecimento.

E, em um mundo cercado de tecnologias, a escola tem papel imprescindível, seja na integração dos estudantes nesse universo de saber, seja ao utilizá-las pedagogicamente para transformar o processo de ensino e aprendizagem, ou mesmo para problematizá-las quando na discussão dos seus prós e contras.

A experiência foi significativa no que tange ao engajamento dos alunos em todo processo de criação do produto final, neste caso, o vídeo compilando a leitura da crônica da autora Rachel de Queiroz associada à encenação por meio do teatro de papel, dinâmica simples e acessível de representação, que permitiu explorar diferentes linguagens.

O tempo exíguo para execução de todo o trabalho, assim como a dificuldade do acesso à recursos tecnológicos, infelizmente, impossibilitou um maior aprofundamento dos estudantes em etapas à frente das tecnologias na construção do produto final. Acredita-se que, com o fim da reforma e o acesso mais facilitado à nossa sala de inovação, consigamos agregar momentos de aprofundamento na elaboração de vídeos, que possam ser dinamizados em outras atividades escolares.

REFERÊNCIAS

- Araújo, C. M. de & Barbosa, S. R. S. (2013). Crônica: gênero textual a serviço da formação de leitores. *Interdisciplinar - Revista de Estudos em Língua e Literatura*, 17. <https://seer.ufs.br/index.php/interdisciplinar/article/view/1330>
- Bates, T. (2017). *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. (1.ª ed.). Trad. J. Mattar. Artesanato Educacional. http://www.abed.org.br/arquivos/Educar_na_Era_Digital.pdf
- García, C. L. (2016). Nuevas metodologías de aprendizaje con TIC. Em C. L. García, *Enseñar con TIC: Nuevas y renovadas metodologías para la enseñanza superior* (1.ª ed., vol. 1, pp. 24-45). CINEP/IPC.
- Kenski, V. M. (2012). *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. Papirus.
- Ludke, M. & Andre, M. E. D. A. (2013). *Pesquisa em educação: uma abordagem qualitativa*. EPU.
- Moita, L. M. T. (2018). «A lei da megalópole» para a cronista na ditadura militar: aspectos da modernização conservadora na escrita de Rachel de Queiroz (1964-1984). [Dissertação de Mestrado, Universidade Estadual do Ceará-UECE]. Siduece. <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=84817>
- Moran, J. M. (2012). Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. Em J. M. Moran, M. T. Masetto & M. A. Behrens, *Novas tecnologias e mediação pedagógica* (20.ª ed., vol. 1, pp. 11-65). Papirus.
- Mussi, R. F. F., Flores, F. F. & Almeida, C. B. de. (2021). Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. *Práxis Educacional*, 17(48), 60-77. http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500060&lng=pt&nrm=iso
- Portal da Prefeitura de Fortaleza. (2023, Abr. 18). *Dia do Livro Infantil: atividades criativas e inovadoras marcam o Dia D da Leitura nas unidades da Rede Municipal*. Recuperado em 17 de junho, 2023, de https://intranet.sme.fortaleza.ce.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=8838:-dia-do-livro-infantil-atividades-criativas-e-inovadoras-marcam-o-dia-d-da-leitura-nas-unidades-da-rede-municipal&catid=79&Itemid=509
- Queiroz, R. (2010). *Existe outra saída sim*. Edições Demócrito Rocha.
- Santos Freire, D. dos & Souza Menezes, A. J. de. (2021). O processo de ensino aprendizagem por intermédio das tecnologias: Uma revisão sistemática das literaturas nacionais e internacionais. *Entramados: Educación y Sociedad*, 9 (enero-junio), 176-184. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7968532>

