

Criação de Storytelling Digital aplicado a disciplina Redação com os alunos das 3ª séries do Ensino Médio

Deivid Eive dos Santos Silva¹

Marialina Corrêa Sobrinho²

Celson Pantoja Lima³

RESUMO

Esse trabalho teve o objetivo de promover engajamento aos alunos das 3ª séries do Ensino Médio, através da produção de Storytelling Digital (arte do contar histórias); pois se acredita que a manipulação dos recursos multimídia, tais como: vídeo, áudio, texto e imagem, pode instigar a curiosidade do educando para o conteúdo, tornando-o mais participativo e interessado. Além de auxiliar no desenvolvimento de competências e habilidades importantes para a formação escolar, como a escrita, a criatividade, a capacidade narrativa, a construção de argumentos e o pensamento lógico. Como parte da metodologia, utilizou-se o editor de vídeo, tendo o conteúdo de narrativas da disciplina Redação, como base para esse experimento. Esta pesquisa foi apoiada na pedagogia de projetos que visa estreitar a relação entre teoria e prática, permitindo desenvolver a autoria dos estudantes. As etapas foram orientadas, seguindo os oito passos do Processo Storytelling Digital, tendo como último passo a realização do Prêmio Storytelling CDA 2017.

Palavras-chave: Material Multimídia. Tecnologias Educacionais. Storytelling Digital.

1. Introdução

A tecnologia está cada vez mais presente em diversos ambientes frequentados pelo homem, dentre eles o espaço escolar, apresentando-se como uma nova maneira de se informar e de se comunicar, ampliando esse meio sem alterar os procedimentos tradicionais. Entretanto, neste contexto, ainda é possível perceber que esse mesmo

¹ Bacharel em Sistemas de Informação pelo Centro Universitário Luterano de Santarém – CEULS/ULBRA.

² Mestra em Engenharia Elétrica. Doutoranda pela Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA) e professora do Curso de Sistemas de Informação do Centro Universitário Luterano de Santarém – CEULS/ULBRA.

³ Professor Dr. Adjunto IV - Vinculado ao Programa de Computação / IEG / UFOPA - Coordenador do Programa de Doutorado PPGSND da Universidade Federal do Oeste do Pará- Santarém - PA - BR

artifício pode provocar uma contínua distração no corpo discente, quando não há projetos educativos na escola que incluam e explorem o uso deste recurso como uma ferramenta capaz de contribuir para uma melhor aprendizagem.

Segundo Rosen, professor da Universidade Estadual da Califórnia, a concentração de alguns estudantes, varia de 3 a 5 minutos, depois disso, eles se distraem, sem que consigam terminar seus estudos ou tarefas; ficam ansiosos durante a aula para visualizar as redes sociais, por exemplo (BBC BRASIL, 2013).

A lei estadual número 7.269 vigente no ano de 2009, por sua vez, diz que é determinantemente proibido, nas escolas do Pará, o uso de aparelho eletrônico dentro de qualquer sala que estiver sediando a aula, seja celular, MP3 e etc. (DIÁRIO DO PARÁ, 2009). Cabe dizer que em outros estados brasileiros existe também esse tipo de proibição.

A pesquisa realizada pela BBC Brasil, em contrapartida, continua a mostrar que mesmo com a «proibição dos aparelhos móveis, os estudantes os levam escondidos e trocam mensagens debaixo da carteira» (BBC BRASIL, 2013). Isso implica dizer que o professor disputa a concentração do aluno e deve ser o primeiro a utilizar novas maneiras com a intenção de cativá-lo e não somente de passar conhecimento (Domingos, 2012).

O objetivo desse trabalho consistiu em utilizar a técnica do Storytelling para promover engajamento dos alunos das 3ª séries do Ensino Médio, aplicado à disciplina Redação; pois, acredita-se que o trabalho com recursos multimídia (vídeo, áudio, texto e imagens) pode instigar a curiosidade do educando para o conteúdo, o que certamente o tornará mais participativo e interessado. Desse modo, o uso adequado de tecnologias apresenta-se como uma alternativa a favor da educação.

A metodologia utilizada está apoiada na pedagogia de projetos que visa estreitar a relação entre teoria e prática, permitindo desenvolver a autoria do aluno por meio de uma abordagem construcionista (PAPERT, 1994). Para a aplicação desse projeto, utilizou-se o editor de vídeo *Movie Maker* e os *softwares Audacity e Format Factory*. As atividades seguiram o Processo Storytelling Digital - modelo utilizado para a produção de histórias digitais educativas.

Esse trabalho está organizado em seções. Além dessa, o artigo possui mais 4 seções. Na seção 2, será apresentado o embasamento teórico. Na seção 3, será abordada

a metodologia utilizada no trabalho. Na seção 4, será mostrada a análise e a discussão dos dados acerca da aplicação do projeto; como última seção, as considerações finais.

2. Embasamento Teórico

A Língua Portuguesa (LP) é uma disciplina componente da educação básica, sendo trabalhada em todas as séries e níveis de ensino, como no caso o Fundamental e Médio. Porém, cabe dizer, que a sua inserção como objeto de estudo na grade escolar aconteceu tardiamente. Segundo Soares (1996) esse acontecimento começou a se consolidar no final do século XIX, próximo ao fim do Império.

Na década de 50, o acesso às escolas tornou-se mais fácil e, com isso, o seu público começou a ser também diversificado, sendo necessário, nesse processo, realizar reajustes nas grades curriculares e nos objetivos das escolas. Já na década de 60, houve um incentivo maior voltado para as práticas de leitura através do exercício da interpretação e compreensão textual (RAUPP, 2005).

Na década de 70, por sua vez, a disciplina LP, e outras, sofreram mudanças com a implantação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) nº 5692/71 (RAUPP, 2005). Após essa lei, a Língua Portuguesa é dividida em Língua e Literatura. Essa divisão provocou a necessidade de reorganizar essa área do conhecimento em três segmentos: gramática, estudos literários e redação (BRASIL, 2000).

Posteriormente, os livros didáticos, e ainda, os vestibulares acabam por convergir para esse modelo. Com isso, algumas escolas, também, passam a adotar esse processo, ofertando na grade curricular do Ensino Médio a LP como três disciplinas distintas (Brasil, 2000) apesar de ambas se complementarem. Dessa maneira, inserem professores especialistas para atender às necessidades dos seus alunos e cobrir exigências como a do Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

No ENEM são avaliadas 4 áreas do conhecimento: Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Matemática, Linguagens e Códigos (cada uma com as suas tecnologias). De acordo com o Enem Virtual (2017) a redação, hoje, pode ser considerada como a quinta área do conhecimento, por apresentar um grau de exigências, e principalmente por ser de caráter decisivo na nota final do candidato dentro do vestibular.

As tecnologias digitais, por sua vez, podem vir a contribuir nesse processo. Para Khan (2013), elas podem ser vistas como uma esperança para meios mais eficazes de ensino e aprendizagem, de modo que se reduza a defasagem entre o que é ensinado aos

alunos e o que de fato eles necessitam saber. Desta forma, o trabalho com Storytelling Digital mostra-se promissor, pois ajuda aproximar o corpo discente dos recursos multimídia e dos equipamentos tecnológicos disponíveis na escola.

O conceito de Storytelling Digital deu-se na década de 90, na Califórnia (EUA), e foi atribuída a Dana Atchley e aos seus amigos Joe Lambert e Nina Muller que juntos fundaram o *Center for Digital Storytelling* (CDS). Essa iniciativa tinha a finalidade de reconstituir as vivências das pessoas, através da edição de curtas-metragens em computadores pessoais, tendo uma duração que variava de 3 a 5 minutos (STORYCENTER, 2000). Desse modo, mediante à projeção de suas memórias, os participantes poderiam refletir sobre suas vitórias e derrotas experimentadas.

O conceito já é popular nos Estados Unidos (EUA), porém ainda, é recente no cenário educativo europeu e brasileiro, apesar de já estar bastante disseminado nas áreas de propaganda e marketing (T-STORY, 2013). Contudo, o termo não é novo, pois o “ser humano conta historia há milhares de anos na simples troca de conhecimento, para manter e desenvolver tradições, para motivar e mexer com emoções” (T-STORY, 2013).

Segundo Robin (2008) o Storytelling quando aplicado à educação torna-se proveitoso, pois estimula a criatividade do aluno durante o desenvolvimento de suas histórias; o mesmo torna-se um complemento aos métodos tradicionais de ensino, personaliza a aprendizagem e melhora o envolvimento dos estudantes nos seus processos de ensino e aprendizagem, através da sua participação (FIGUEIREDO, 2014).

Para Robin (2008) houve um crescimento na produção de Storytelling Digital na educação, por conta da convergência de tecnologias digitais mais acessíveis aos estudantes e professores. Recurso este que chega à escola com a finalidade de agregar valor e influenciar diretamente no aprendizado do aluno (CORREA SOBRINHO, SILVA E SILVA, 2015).

Cabe dizer que o dinamismo produzido pela história no ato de construir ou simplesmente assistir, pode colaborar para uma melhor recordação do conteúdo. Dessa maneira, faz-se necessária uma metodologia que organize todo o processo, de modo que as etapas do trabalho somem valor e ajudem o aluno a, de fato, construir conhecimento.

3. Metodologia

O projeto deu-se por meio de 3 tipos de pesquisa: o estudo de caso de cunho exploratório, a fim de coletar informações relevantes para a sustentação do trabalho, o levantamento de dados por meio do feedback dos alunos, a partir das atividades realizadas, e também, o bibliográfico, através das leituras em materiais impressos e eletrônicos disponíveis (GIL, 2009).

A aplicação do projeto foi realizada em uma escola da rede particular de ensino na cidade de Santarém, no oeste do Estado do Pará, que atende aproximadamente 1.400 alunos, da educação infantil à 3ª série do Ensino Médio. Para esse experimento, foram escolhidas as 3 turmas da 3ª série do Ensino Médio, totalizando 120 alunos envolvidos. As turmas foram organizadas em 28 equipes no total, cada uma variando de 3 a 5 alunos, representados nas seguintes narrativas: contos, crônicas, lendas urbanas e regionais.

O trabalho foi apoiado na pedagogia de projetos. Esse modelo tem como principal figura representativa o filósofo americano John Dewey que defende a aproximação da relação de teoria e prática em sala de aula. Para o autor, o aprendizado dá-se através da prática (DEWEY, 1979) de um contínuo exercício que seja de interesse e que tenha significado para o aluno, baseado numa perspectiva de aprendizagem construcionista (PRADO, 2013).

Nesse contexto, o educando aparece como o ator principal na construção do saber (PIAGET, 1989), cabendo ao professor mediar (ouvir, questionar, orientar) e dar subsídios necessários para que isso aconteça. É o educador que precisa desafiá-lo e criar momentos para que o discente possa fazer regulações e, assim, formalizar o conhecimento, através dos conteúdos postos em ação (PRADO, 2003).

O trabalho foi orientado pelo Processo Storytelling Digital (PSD). Modelo escolhido para estruturar todo o fluxo de trabalho desde a concepção até a etapa de encerramento. O PSD é representado por uma espiral, composta de oito passos, que ajudam manter a organização no desenvolvimento da storytelling digital, sendo: 1 - pensar na ideia (escolha das narrativas), 2 - pesquisar (conteúdo), 3 - escrever (roteiro), 4 - planejar (organização do trabalho: equipamentos, figurinos, cenário, etc.), 5 - reunir (gravações das cenas e busca de trilha sonora), 6 - juntar tudo (integração das mídias), 7 - partilhar (divulgação da produção no site da escola e redes sociais dos alunos) e como último passo, 8 - a reflexão e feedback (avaliação sobre as atividades desempenhadas: dificuldades e impressões).

Para a edição das narrativas digitais, foi adotado o editor de vídeo *Movie Maker* por ser uma ferramenta familiar à escola. O corpo de professores, anteriormente, havia sido capacitado, pela coordenação de tecnologias, para usá-lo como um recurso a mais em suas propostas pedagógicas. Os alunos, por esse motivo, já tinham adquirido alguma experiência em atividades desenvolvidas dentro do laboratório. Isso deu ao editor um potencial no desenvolvimento do projeto.

Foi adotado também, para alguns casos a parte, o programa *Format Factory* para conversão de algumas mídias que demonstraram conflitos de compatibilidade, e ainda, o editor *Audacity* para a manipulação de alguns áudios. Outro recurso importante, neste processo, é o *Google Form*, uma das ferramentas gratuitas disponíveis pela empresa Google, para coleta e organização das informações, sendo relevante na análise de dados estatísticos, dentro do processo de avaliação (MATHIAS e SAKAI, 2013).

Essas ferramentas foram utilizadas em partes específicas do projeto como as etapas 5 (reunir) e 8 (reflexão e feedback), componentes do processo de desenvolvimento do storytelling educativo - PSD. Vale ressaltar que a aplicabilidade desses recursos no contexto educacional foi apresentada, testada e avaliada pela coordenação de tecnologias educacionais da escola para realização das posteriores práticas.

4. Análise e Discussão dos Dados

O projeto deu início no primeiro bimestre do ano letivo de 2017, porém ainda, no ano anterior, foi conversado com a docente (responsável pela disciplina Redação) junto à coordenação de tecnologias educacionais da escola, sobre a possibilidade de se aplicar dentro do ensino médio, um trabalho com storytelling digital. Definindo assim, qual o público e conteúdo se adequaria melhor a proposta, mediante ao conceito, objetivo e metodologia apresentados.

Foi firmado, nesse sentido, o desenvolvimento de um trabalho que envolvesse as 3ª séries do Ensino Médio, com a finalidade de retomar o conteúdo de narrativas e abrir caminhos para outros gêneros textuais. Dessa maneira, os educandos teriam um apoio a mais em sua preparação para a elaboração de dissertações.

O público alvo foi assim escolhido, pois se acreditava que a manipulação dos recursos multimídia proposto no projeto, conseguiria instigar mais a curiosidade dos alunos desse nível de ensino. Além de trabalhar a concentração (necessária nos

vestibulares), a criatividade (capacidade de pensar e reproduzir a ideia) e, principalmente, possibilitar o contato com variadas fontes de informação (impressos e digitais) para solucionar um problema. Nesse caso, movimentar as suas histórias, utilizando as mídias e os equipamentos tecnológicos.

Em sala de aula, foi orientado que os vídeos deveriam conter introdução, desenvolvimento, conclusão e que a integração das mídias necessitava estar coerente e coesa, de modo a ser de fácil entendimento e compreensão ao receptor (os participantes foram avaliados dessa forma).

As produções entregues foram avaliadas de acordo com os critérios estabelecidos entre a professora da disciplina redação e a coordenação de tecnologias educacionais, definidos como: fidelização do roteiro, cenário/figurino, iluminação, recursos sonoros, criatividade, qualidade de imagem, fotografia de cena e frequência ao laboratório. Critérios esses, apresentados para os alunos no início das atividades e lembrados durante a fase de desenvolvimento.

Os alunos das 3ª séries do Ensino Médio produziram 28 storytelling no total. Sendo 9 crônicas, 11 contos, 5 lendas regionais e 3 lendas urbanas. Uma das produções realizadas foi à história do boto, uma lenda regional da Amazônia que retrata o boto que se transforma em um belo rapaz, usando roupas e chapéu branco. Durante os dias de festa, ele sai para seduzir as moças, levando-as para o fundo do rio, onde costuma engravidá-las.

Para extrair as informações necessárias que validassem a eficácia e a continuação da proposta de Storytelling Digital, foi feita com as turmas das 3ª séries do ensino médio uma avaliação online, preparada no *Google Form*. O instrumento de coleta de dados foi composto por 7 questões fechadas, elaboradas juntamente com a coordenação de tecnologias educacionais da escola e a professora da disciplina Redação.

Essa aplicação foi efetuada com 107 alunos das 3ª séries, sendo 32 da turma A, 34 da turma B e 41 da turma C. O feedback da avaliação dos estudantes está apresentado nessa seção.

1. *Você tem afinidade com a disciplina Redação?*

As turmas das 3ª séries, nesse quesito, demonstraram que não possuíam tanta familiaridade com a disciplina Redação. Entretanto, o resultado mostrou que a turma C

com 65,9%, possuía mais afinidade com a disciplina do que os estudantes das turmas A e B que apresentaram 53,1% e 52,9%, respectivamente.

Foi importante verificar, nesse contexto, o grau de empatia que os alunos possuem pela disciplina para poder, assim, empregar medidas que os estimulassem em seu aprendizado; e com isso, conseguissem atingir resultados ainda maiores.

Conforme a teoria de Henry Wallon (1941) aprendemos com mais facilidade naquilo que desenvolvemos afeto, por exemplo, a disciplina que gostamos. Então, a dinâmica da aula, o ambiente imersivo de aprendizagem como o laboratório de informática, a interação com os colegas e com os recursos multimídia, pode colaborar para a preparação de uma aula diferenciada que motive e oportunize o aluno a pensar e a construir conhecimento de modo também diferente.

2. *Você considera que a produção de Storytelling, realizada na disciplina Redação, contribuiu para a sua aprendizagem?*

Os resultados demonstraram que apesar das turmas A e B expressarem, em grande parte, a falta de afinidade pela disciplina Redação; disseram que em 100% a produção de Storytelling contribuiu para a sua aprendizagem; porém, a 3ª série turma C responde com apenas 75,6%.

Acredita-se que o 24,4% de “não” obtidos, deu-se pela pouca assiduidade da turma nos encontros extras marcados no laboratório. Cabe dizer que, de modo geral, as 3 turmas se expressaram de maneira positiva, quanto a contribuição do projeto na construção do conhecimento.

Faz-se necessário também, neste processo, verificar se houve, ou não, a construção do conhecimento, através da metodologia empregada. Sobretudo, sem dúvida, as etapas precisam do acompanhamento do professor; aquele que desafia, orienta, para que o aluno se sinta seguro na sua produção e a faça sem reservas.

3. *Você recebeu orientação durante as fases de seu trabalho?*

Os alunos receberam apoio para a elaboração dos trabalhos tanto da professora que ajudou na orientação gramatical, coerência de cenas, construção de ideias, verificação dos elementos para que não fugissem de uma produção acadêmica; quanto ao auxílio técnico do monitor do laboratório para a utilização adequada das ferramentas, orientação na busca, produção, melhoramento e harmonia das mídias para o desenvolvimento das histórias.

Os resultados, por sua vez, também foram positivos quanto à questão da orientação. As turmas confirmaram que houve acompanhamento do professor e apoio do monitor do laboratório de informática no desenvolvimento dos seus trabalhos, sendo que a 3ª série A respondeu com 100%, a turma B com 93,8% e a 3ª série C com 92,7%.

O feedback dos alunos, nesse sentido, ajudou a medir a possibilidade da continuação e adaptação da proposta para diferentes disciplinas, conteúdos e níveis de ensino.

4. *Você considera importante a continuação da proposta de produção e edição de textos digitais?*

A produção e edição da Storytelling fazem-se pertinente pela dinamização do conteúdo no ato de produzir, sendo uma maneira de construir conhecimento, utilizando a tecnologia digital. Portanto, o feedback dos alunos demonstrou que este projeto, de fato, deve ser continuado e aplicado a outros conteúdos e disciplinas. As turmas A, B, e C dizem que sim: 96,9%, 94,1%, 92,9%, respectivamente.

A motivação dos alunos foi revelada por meio dessa resposta, em favor da continuação do projeto. O trabalho, de um modo geral, objetivou proporcionar esse engajamento aos alunos, tornando-os cada vez mais participativos e interessados para o conteúdo a ser aprendido, através do uso dos recursos multimídia e os equipamentos tecnológicos na elaboração de suas histórias digitais.

5. *Durante as etapas, foi percebido o envolvimento dos integrantes de sua equipe na concepção do trabalho?*

Os resultados mostraram que houve participação e contribuição dos integrantes das equipes nas quais estavam inseridos durante as fases de produção das histórias, desde a construção da ideia até o encerramento. Consolidando assim, o objetivo dessa proposta.

As respostas são positivas quando perguntado aos alunos sobre o envolvimento de seus colegas na construção da Storytelling: a turma A afirma que 100%, a turma B 92,7% e a turma C 90,6% de comprometimento da equipe.

A produção dos alunos, nesse projeto, deu-se pela segurança transmitida com a presença do professor da disciplina e monitor de informática (facilitadores) na construção de cada etapa. O envolvimento dos discentes e a frequência ao laboratório refletia uma parte do seu trabalho sendo construído; mesmo com dificuldades, por ser

um trabalho diferenciado, puderam aprender e produzir, com auxílio das orientações e sugestões dadas, durante os encontros.

6. *Quais foram as suas principais dificuldades encontradas?*

Através do questionário as turmas tiveram a oportunidade de expressar suas dificuldades, desafios enfrentados e superados por cada um deles. Na questão disposta no *Google Form*, os discentes poderiam marcar as opções - roteiro, planejamento, gravação e edição. Cabe dizer que os mesmos poderiam marcar mais de uma dificuldade, se assim tivessem.

O resultado mostra que as turmas A e C tiveram mais dificuldades na etapa de gravação - 56,3% e 56,1%, respectivamente; e a turma B, por sua vez, foi à fase de planejamento com 47,1%.

O projeto por estar inserido num contexto onde o aluno demonstra interesse, por conter características do cinema, teatro; como também, o uso dos computadores, celulares, filmadoras e a manipulação de trilhas sonoras, vídeos, e fotografias, foi percebido que através do acompanhamento realizado, foi possível observar que isso tudo estimulou os alunos e os ajudou a superar as dificuldades, corroborando para um bom resultado.

7. *Como você avalia o seu rendimento para essa atividade?*

De forma individual, os alunos tiveram a oportunidade de se auto avaliar. Uma maneira de externarem como os mesmos julgam o próprio rendimento na execução do trabalho. Os resultados mostraram que, de um modo geral, as turmas A, B e C consideraram ter obtido um bom rendimento, significando estarem satisfeitos com as suas produções.

Os discentes poderiam marcar as opções – Ruim, Regular, Bom, Muito Bom e Excelente. Como resultado disso, as turmas B e C se consideraram “Bom”, quanto a turma A se auto classificou como “Muito Bom”.

Logo após esta etapa de feedback, foi dada também a oportunidade aos alunos para falarem mais a respeito: impressões, ponto de vista, continuação do projeto e a contribuição do mesmo no aprendizado. Cabe dizer que os depoimentos coletados tiveram com a finalidade de esclarecer e enriquecer o questionário usado nessa pesquisa.

Os comentários dos alunos das 3^a séries turmas A, B e C e da professora da disciplina redação, como também a realização do evento Prêmio Storytelling CDA 2017

(ambos resultados deste projeto), estão disponíveis na íntegra, através do link (<https://sites.google.com/view/marialina/flipped-classroom>).

Com isso, foi possível dizer que além do objetivo conquistado de promover engajamento aos alunos, a técnica da Storytelling mostrou que ser possível também estimular a autoria e a criatividade dos mesmos, a partir das narrativas, abrindo caminhos para outros gêneros textuais, a fim de prepará-los cada vez mais para a elaboração futura de dissertações.

5. Considerações Finais

O desenvolvimento de Storytelling Digital como proposta pedagógica, por permitir a manipulação de recursos multimídia, apresenta-se como uma alternativa a favor da educação, porque pode instigar o aluno. Conforme Villate (2005), a cada ano os discentes estão mais motivados para as tecnologias digitais e menos motivados para os métodos tradicionais de ensino.

Um projeto dessa natureza objetiva o desenvolvimento de competências e habilidades importantes para a formação escolar (GARDNER, 1994); exercitando assim, a escrita, a criatividade, a capacidade narrativa, a construção de argumentos, pensamento lógico, inclusive estimulando a capacidade de gerir o tempo na execução das etapas, através de uma ação colaborativa.

Então, nesse sentido, é possível dizer que os benefícios em utilizar a storytelling nos processos de ensino e aprendizagem, podem ajudar o aluno na resolução de problemas, lidar com diferentes fontes de informação, estimular sua concentração e percepção na edição das narrativas digitais, exercendo sua escrita e criatividade na criação das cenas.

Dessa maneira, entende-se que a storytelling inclusive, pode ser comparada a uma redação, assim como, as cenas semelhantes aos parágrafos. Quando os dados (mídias) postos adequadamente: coerentes e coesos, seguindo a estrutura padrão: introdução, desenvolvimento e conclusão, transmite uma mensagem de fácil compreensão e entendimento ao receptor.

Entretanto, histórias digitais podem ser criadas em qualquer disciplina, como Matemática, História, Química, Física, Geografia, Sociologia, etc.; e em todos os níveis de ensino (Educação Infantil, Fundamental, Médio e Superior), incorporando

competências, como: criar, comunicar e colaborar (Morra, 2013), dessa maneira, permite ao aluno ser criador de conteúdo e não apenas consumidor.

Por conseguinte, pelos resultados do projeto, a proposta será continuada dentro da disciplina Redação com as 3ª séries do ensino médio, também voltada para textos publicitários; posteriormente, a metodologia deve ser replicada para as demais disciplinas e níveis de ensino. Dessa forma, contribuindo nos processos de melhoria do aprendizado.

6. Referências Bibliográficas

BBC BRASIL. **Concentração perdida com uso de tecnologia pode ser recuperada** (2013). Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2013/11/131122_entrevista_rosen_concentracao_pai>. Acesso em: 01 out. 2016.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) – Ensino Médio** (2000). Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>>. Acesso em: 01 out. 2016.

DEWEY, J. **Experiência e Educação**. 3ª Edição. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1979.

DESAFIOS DA EDUCAÇÃO. **O que você precisa saber sobre digital storytelling?** (2014). Disponível em: <<http://www.desafiosdaeducacao.com.br/tag/professor/>>. Acesso em: 27 set. 2016.

DIÁRIO DO PARÁ. **Lei estadual proíbe o uso do celular em sala de aula** (2009). Disponível em: <https://www2.mppa.mp.br/sistemas/gcsubsites/upload/14/Lei_7269_proibicao_de_uso_de_celular.pdf>. Acesso em: 02 out. 2016.

DOMINGOS, A. **Storytelling midiático: a arte de narra a vida como ferramenta para educação** (2012). Disponível em: <http://educonse.com.br/2012/eixo_08/PDF/78.pdf>. Acesso em: 02 out. 2016.

ENEM VIRTUAL. **As 4 áreas de conhecimento que caem no enem** (2017). Disponível em: <<http://www.enemvirtual.com.br/as-4-areas-de-conhecimento-que-caem-no-enem/>>. Acesso em: 15 mar. 2017.

FIGUEIREDO, J. **Digital Storytelling no eLearning: estudo de caso da sua aplicação a um módulo do ensino superior** (2014). Disponível em: <https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/3472/1/TMPEL_Jos%C3%A9CarloSfigueiredo.pdf>. Acesso em: 02 out. 2016.

GARDNER, H. **Estruturas da mente: a Teoria das Múltiplas Inteligências**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

- GIL, R. **Tipos de pesquisa** (2009). Disponível em:
<<http://wp.ufpel.edu.br/ecb/files/2009/09/Tipos-de-Pesquisa.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2017.
- KHAN, S. **Um mundo uma escola: A educação reinventada**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013. 255 p.
- MATHIAS, S; SAKAI. C. **Utilização da Ferramenta Google Forms no Processo de Avaliação Institucional: Estudo de Caso nas Faculdades Magsul** (2013). Disponível em:
<http://download.inep.gov.br/educacao_superior/avaliacao_institucional/seminarios_regionais/trabalhos_regiao/2013/centro_oeste/eixo_1/google_forms_processo_avaliacao_instit_estudo_caso_faculdades_mag.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2017.
- MORRA, S. **8 Steps to great digital storytelling** (2013). Disponível em:
<<http://edtechtteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>>. Acesso em: 02 out. 2016.
- PAPERT, S. **A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- PRADO. M. E. **Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações** (2005). Disponível em:
<http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_1/Eixo1-Texto18.pdf>. Acesso em: 02 out. 2015.
- RAUPP, E. **Ensino De Língua Portuguesa: uma Perspectiva Linguística** (2005). Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/humanas/article/view/544>>. Acesso em: 08 dez. 2016.
- ROBIN, B. **Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom** (2008). Disponível em:
<<http://digitalstorytellingclass.pbworks.com/f/Digital+Storytelling+A+Powerful.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2016.
- SILVA, D; SILVA, V. CORREA SOBRINHO, M. **Organização de Atividades com Objetos de Aprendizagem: Um Estudo de Caso** (2015). Disponível em:
<<http://www.tise.cl/volumen11/TISE2015/397-403.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2015.
- SOARES, M. **Português na escola: História de uma disciplina curricular** (1996). Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/portugues-na-escola-magda-soares.html>>. Acesso em: 08 dez. 2016.
- STORYCENTER. **Our Story** (2000). Disponível em:
<<http://www.storycenter.org/press/>>. Acesso em: 08 dez. 2016.
- PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia** (1964). Forense: Rio de Janeiro.
- T-STORY. **Storytelling applied to training** (2013). Disponível em:
<http://www.tstory.eu/pt-pt/system/files/TStory%20newsletter_1_PT_0.pdf>. Acesso em: 02 out. 2016.
- VELTRONE, A. **Possibilidades da pesquisa qualitativa e quase experimental na inclusão escolar** (2009). Disponível em:
<<http://www.uel.br/eventos/congressomultidisciplinar/pages/arquivos/anais/2009/291.pdf>>. Acesso em: 02 out. 2016.

Recebido em abril 2018

Aprovado em junho 2018