

# Literatura Infantil: o uso do *Storyboard That* bordando atividades

*Damares Reis Teixeira*<sup>1</sup>

*Alessandra Dutra*<sup>2</sup>

*Marilu Martens Oliveira*<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo tem como foco o uso de um recurso tecnológico digital para planejamento de atividades avaliativas em aulas de Literatura. Trata-se, metodologicamente, de uma pesquisa quantitativa, de caráter descritivo, com participação de vinte docentes que atuavam na Educação Infantil. Partiu-se da seguinte questão problematizadora: qual a percepção dos professores de Literatura em relação ao uso do recurso digital *Storyboard That*, para o planejamento de atividades avaliativas? Objetivou-se discutir as especificidades do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, com ênfase no recurso digital supracitado. Os resultados apontaram que os participantes aprovaram o referido recurso, considerando-o uma boa opção para seu trabalho. Porém sentem-se inseguros em relação ao uso de tecnologias digitais, o que aponta para a necessidade de maior mobilização para a atualização dos envolvidos, nos processos educativos, no que tange às novas tecnologias digitais disponíveis, por meio de cursos de formação continuada.

**PALAVRAS-CHAVE:** Avaliação. *Storyboard*. Literatura. Educação continuada.

---

<sup>1</sup>Mestranda em ensino (PPGEN) pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR. Londrina, Paraná, Brasil. Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-8289-7557>. E-mail: [damares.rt@gmail.com](mailto:damares.rt@gmail.com).

<sup>2</sup>Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista- UNESP - Araraquara; Professora - Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR. Londrina, Paraná, Brasil. Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-5119-3752>. E-mail: [alessandradutra@utfpr.edu.br](mailto:alessandradutra@utfpr.edu.br).

<sup>3</sup>Doutora e pós-doutora em Letras pela Universidade Estadual Paulista-UNESP – Assis; Professora titular, aposentada, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR. Londrina, Paraná, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8918-2001>. E-mail: [marilu@utfpr.edu.br](mailto:marilu@utfpr.edu.br).

*Children's Literature: using Storyboard That embroidery activities*

**ABSTRACT**

This article focuses on or uses a digital technology resource for planning evasive individuals in the literature. Thus, methodologically, from a quantitative point of view, of a descriptive character, it counted on the participation of several teachers who are in Early Childhood Education. You are trying to solve this problem: what is the perception of Literature teachers in relation to or through the digital resource *Storyboard That*, for the planning of evasive individuals? Objectives to discuss the specificities of the use of digital technologies in the encoding and updating process, without supersaturated digital resources. The results that I think the participants approve of or refer to, consider an option for you. We feel insecure in relation to or use of digital technologies, which is necessary due to the need for a large mobilization to update the envelopes, not the educational processes, but which are new digital technologies available directly or indirectly.

**KEYWORDS:** Evaluation. *Storyboard*. Literature. Continuum education.

*Literatura Infantil: el uso de Storyboard That actividades de bordado*

**RESUMEN**

Este artículo se enfoca o utiliza un recurso de tecnología digital para planificar individuos evasivos en la literatura. Así, metodológicamente, desde un punto de vista cuantitativo, de carácter descriptivo, contó con la participación de varios docentes que se encuentran en Educación Infantil. Estás intentando solucionar este problema: ¿cuál es la percepción de los profesores de Literatura en relación con oa través del recurso digital *Storyboard That*, para la planificación de individuos evasivos? Objetivos discutir las especificidades del uso de tecnologías digitales en el proceso de codificación y actualización, sin recursos digitales sobresaturados. Los resultados que creo que los participantes aprueban o hacen referencia, consideran una opción para usted. Nos sentimos inseguros en relación o uso de las tecnologías digitales, lo cual es necesario por la necesidad de una gran movilización para actualizar

los envolventes, no los procesos educativos, sino que son nuevas tecnologías digitales disponibles directa o indirectamente.

**PALABRAS CLAVE:** Evaluación. Storyboard. Literatura. Continúan la educación.

\* \* \*

## **Introdução : iniciando o bordado**

No novo cenário mundial em que prevalece o uso das tecnologias digitais, em todos os setores da sociedade – social, político e econômico –, não é possível pensar no sistema educacional, responsável pela formação das gerações presentes e futuras, desfocado dessa realidade e sem inovação tecnológica. Partindo-se desse pressuposto, constata-se a necessidade de se oportunizar cursos/encontros para que os professores se capacitem e se atualizem. Assim, é premente que se realizem pesquisas, análises, estudos sobre as possibilidades de uso dos diferentes recursos tecnológicos digitais disponíveis, no trabalho pedagógico. Serão, então, utilizados no processo de apresentação de conteúdo, no planejamento do ensino, na elaboração de atividades e, principalmente, na avaliação da aprendizagem, ponto de partida para o trabalho do docente.

As tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), de acordo com Soares et al. (2015), são uma gama de bases tecnológicas que facilitam e ampliam possibilidades de ações e comunicação entre ambientes e indivíduos. Isso se dá por meio de equipamentos, programas e mídias conectados a uma rede de internet, e podem ser utilizadas para enriquecer a realidade escolar.

Dessa forma, com as TDIC, disponíveis atualmente, é possível acessar vários recursos tecnológicos digitais que contribuem para a vida pessoal e profissional dos indivíduos, principalmente na área educacional. Dentre esses recursos disponíveis, o *Storyboard That* é uma opção para contar histórias digitais a partir de ferramentas de comunicação visual

Estudos como o de Gomes et al. (2015) afirmam que o uso de recursos tecnológicos digitais, quando bem empregados no processo educacional, podem ser aliados do sistema de avaliação escolar em suas diferentes etapas: diagnóstica (para averiguar o que se sabe), formativa (para averiguar a compreensão sobre o assunto abordado e o que aprendeu a mais do que já sabia) e somativa (para avaliar o quanto se sabe no todo de determinado conteúdo), de modo a contribuir para análise do trabalho realizado pelo professor e do processo de aprendizagem do estudante.

Por isso, o uso desses recursos pode potencializar qualitativamente o trabalho pedagógico, porém, para iniciar as mudanças no sistema educacional não bastam as boas intenções dos profissionais da educação. É preciso que, na mesma proporção em que a tecnologia avança, eles se preparem para acompanhar as constantes mudanças e inovações que surgem para garantir uma educação compatível com o seu tempo.

Assim, o primeiro passo a dar, para que seja garantido que exista uma extensão da realidade tecnológica na escola, é assegurar que os professores tenham acesso a diferentes cursos de formação continuada a fim de promover conhecimentos sobre as possibilidades de recursos e de estratégias para seu uso no contexto educacional.

Dentre os conteúdos obrigatórios, fixados pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017), destaca-se a Literatura considerada como uma linguagem artisticamente organizada, que amplia e enriquece a percepção e a visão de mundo dos que a ela têm acesso, e que está dentro da área da Linguagem no componente curricular de Língua Portuguesa.

Partindo de tal contexto, aliou-se nesse estudo o uso do recurso *Storyboard That* ao ensino de Literatura, em especial àquela destinada aos mais jovens, para analisar a percepção de docentes que atuam na Educação Básica em relação ao planejamento de atividades avaliativas nas aulas dessa disciplina.

Assim, como objetivos propôs-se: discutir as especificidades do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem, com ênfase no recurso digital *Storyboard That*; analisar a percepção de docentes sobre seu

processo de formação para uso das tecnologias digitais face à necessidade da realidade educacional vigente, além de apresentar uma reflexão crítica sobre as possibilidades do uso do referido recurso como instrumento avaliatório nas aulas de Literatura.

### **Aporte Teórico: aprendendo a bordar**

Muitos foram os conhecimentos e saberes construídos, historicamente, pelo homem que se tornaram clássicos para a sociedade. Entendendo-se como clássico, de acordo com Saviani e Duarte (2012), o que é essencial para o ser humano e que por isso perdura no tempo e permanece como referência para as gerações futuras. Trata-se, portanto, de algo – em se tratando de literatura – que será lido e relido, sempre provocando descobertas.

### **A Literatura e os conhecimentos clássicos: bordadura antiga**

Dentre os diferentes conhecimentos clássicos, de acordo com Coelho (2020), o fenômeno literário é produto da imaginação criadora do homem, sendo ao mesmo tempo algo abstrato e concreto. Pode ser considerado abstrato porque tem como matéria-prima as ideias, sentimentos, emoções e experiências de várias naturezas e, ao mesmo tempo, também utiliza-se da matéria-prima concreta porque transforma esses conceitos não tangíveis em algo real, a partir do uso da linguagem e palavras que chegam ao destinatário. Assim, marcam, registram e resistem no tempo por meio de suportes físicos diversos tais como pedras, tabuinhas de argila, peles de animais, papel, livro, dentre outros que foram evoluindo com os anos até chegar aos dias atuais em forma de matéria digital a ser acessada por diferentes recursos na Internet.

A literatura, dentro desse contexto, faz parte do fenômeno literário e por isso é um conhecimento clássico. Para Coelho (2020), perdura no tempo

porque é uma arte construída historicamente que utiliza como matéria-prima a “palavra” compreendida no seu sentido amplo, ou seja, como a habilidade de pensamento, ideias e imaginação inerentes ao ser humano e por isso é também o diferencial que faz com que o homem se destaque em relação aos demais seres vivos.

Nessa mesma perspectiva de ideias, pode-se afirmar que muitas produções literárias perpassam gerações porque muitos de seus temas, são atemporais, pois apresentam e discutem temas que são fundamentais em todas as épocas, como por exemplo, o amor, o ódio, a inveja, a cobiça, a vingança, a desilusão, a felicidade. Basta se voltar para o teatro shakespeariano, os sonetos camonianos ou os romances de Eça de Queirós que se verá a veracidade dessa afirmativa.

A experiência com a literatura, de acordo com Candido (1995), é um direito humano que precisa ser garantido, socializado e estimulado no contexto escolar, porque permite que as pessoas consigam exercitar seu cérebro e possam compreender melhor a vida. Além do que abre caminhos para que desenvolvam melhor suas funções psicológicas superiores, adquirindo condições para organizar seus pensamentos e compreender as ideias do que leem.

Ao se considerar a importância de levar o conhecimento literário para as próximas gerações, e a constante influência dos meios tecnológicos e digitais no encantamento da geração atual, surge a necessidade de se aliar tecnologia digital a ensino de literatura para a realização de um processo de ensino e aprendizagem de qualidade.

### **Uso das tecnologias digitais voltadas à avaliação nas aulas de Literatura: bordadura contemporânea**

Apesar de ser de grande importância o ensino da literatura e o trabalho de formação de leitores no contexto escolar para a formação integral dos sujeitos, essa é uma tarefa complexa e árdua. Adquire um

caráter ainda mais desafiador quando se trata de como realizar um processo adequado de avaliação desse conteúdo, pois, conforme pontuam Souza et al. (2004, p. 187): “os educandos não querem ler, tornando a leitura uma obrigação e realizando apenas aquilo que lhes é cobrado em provas ou em outras formas de avaliações”.

Toda a complexidade do trabalho com a literatura está no fato de que é um conteúdo ímpar, cujo processo de ensino e aprendizado não pode ser conduzido de forma mecânica, exigindo que seja direcionado a partir de instrumentos investigativos dinâmicos e bem elaborados, que motivem os nele envolvidos. Por isso, seu processo de avaliação é complexo e tornou-se ainda mais desafiador nesta sociedade de nativos digitais, na qual a realidade cotidiana é constantemente surpreendida com mudanças e inovações que atraem e encantam os sujeitos.

A dinâmica de aulas e avaliações dos conteúdos literários hodiernamente precisa ser por isso atualizada para surpreender e envolver os educandos, com práticas educacionais que assegurem a socialização dos conteúdos historicamente construídos pela humanidade. Só assim estará garantida uma boa didática de aprendizagem, que não seja massiva e ultrapassada, a partir da exploração de recursos tecnológicos digitais disponíveis e que podem ser agregados de forma positiva ao sistema educacional. Pois é certo que:

A tecnologia digital oferece novas oportunidades de aprendizagem, visto que a interação com os dispositivos digitais é uma ação livre capaz de estimular a curiosidade. Essa interação oferece ao usuário a possibilidade de escolher as vias de acesso à informação que lhe interessem, selecionar a informação que prefira, acessar os mesmos conteúdos quantas vezes quiser, buscando novas e mais significativas aprendizagens, e ainda produzir e socializar novas informações. (PISCHETOLA, 2016, p. 52).

E por isso não é mais possível manter um único padrão na forma de ensinar e avaliar conteúdos escolares, posto que as tecnologias digitais, disponibilizadas de forma cada vez mais elaboradas, são adquiridas e utilizadas pelas pessoas desde a mais tenra idade. Em decorrência do uso diário das diferentes ferramentas digitais, mudam-se as rotinas os interesses, as formas de acessar e assimilar informações e, conseqüentemente, de aprender.

A avaliação escolar deve por isso ser utilizada como um elemento articulador do processo escolar inclusivo, ao propiciar condições para o professor conhecer o aluno, acompanhar e assessorar seu desenvolvimento, e não se restringir a um mero instrumento de verificação de conhecimento, utilizado para controle e classificação para fins burocráticos do sistema educacional.

Nesse processo, a avaliação, de acordo com Vasconcellos (2006), é entendida como todo procedimento de reflexão crítica sobre a prática humana que visa melhorar o que já existe, e por isso ela não se restringe a ser sinônimo de prova.

De acordo com a visão de Luckesi (2008), a avaliação tem também a função de atuar como instrumento de uso contínuo para dar suporte e auxílio à prática educativa. É por isso um instrumento que possibilita uma reflexão ampla, tanto do trabalho do professor quanto do desempenho do educando.

Por isso, utilizar diferentes recursos tecnológicos digitais como software, jogos e aplicativos, está sendo cada vez mais necessário para o professor mobilizar os diferentes conhecimentos, envolver o aluno tanto para ensinar como também avaliar o que ele já sabe, verificando seu desempenho escolar e o que ele ainda precisa aprender.

Com base nesses pressupostos, foi selecionado e definido o uso do recurso digital *Storyboard That* a fim de suscitar reflexões críticas sobre seu uso e como instrumento de apoio pedagógico ao processo de avaliação nas aulas de Literatura.

## **O *Storyboard That* como instrumento de avaliação nas aulas de literatura: avaliando os bordados**

O prazer de ler não é algo inato, por isso precisa ser estimulado nas pessoas, e apropriar-se do conhecimento literário é um tanto difícil para indivíduos que não têm motivação para tal aprendizagem.

Portanto, estimular o indivíduo a envolver-se com leitura e literatura, de forma lúdica e prazerosa, é uma tarefa possível de ser realizada a partir do uso de recursos tecnológicos digitais que despertam a atenção e sejam de grande interesse do público constituído por crianças e adolescentes da sociedade atual.

O professor, então, é o agente principal, o responsável por apresentar o livro e estimular o gosto e o prazer pelo conhecimento literário, podendo dinamizar o ensino a partir de recursos tecnológicos.

O *Storyboard That*, com os recursos que disponibiliza, é factível de aguçar a criatividade e a imaginação, sendo um incentivo para maior interesse e dedicação dos alunos. Por isso o professor, a partir das mais variadas atividades, poderá estimular o educando para que, além de aprender com menos dificuldade, possa começar a gostar de ler e a realizar, prazerosamente, atividades que o ajudem a identificar os elementos que compõem a estrutura estética do texto. Também a entender as mensagens subliminares, a partir da transposição de um conceito abstrato representado por algo concreto, conseguindo apresentar as ideias do autor de forma organizada e criativa, além de contextualizar, temporalizar e discutir o texto. Busca ainda estabelecer nexos em relação a sua realidade, conseguindo organizar uma releitura dos mais variados textos.

O *Storyboard That* é um recurso digital tecnológico de fácil manuseio, com diferentes ícones que são explorados a partir da técnica de arrastar. Serve para a elaboração de uma construção gráfica (Histórias em Quadrinhos- HQs) com desenhos e escritas de comunicação visual excelente, e que pode ser utilizado para fins educacionais.

Esse recurso pode ser acessado *on-line* pelo seguinte endereço: <https://www.storyboardthat.com/pt>. Ele tem uma parte com versão gratuita e outra, paga. Contudo os recursos disponibilizados gratuitamente são suficientes para a realização de um trabalho bem elaborado e permite a criação de até dois *Storyboard* por semana, com até seis células cada um. Nesse recurso é possível, ainda, dar formas às mais variadas ideias mentais, e contar ou recontar uma história quadro a quadro, de forma linear ou cíclica.

No seu uso, o indivíduo pode organizar e sistematizar suas ideias, extrair elementos de um texto literário e reproduzir, por meio de sua própria interpretação, cenários, personagens extraídos do texto de apoio com as mais diferentes expressões e posturas corporais, distintas linguagens (narrador e personagens), dentre outros.

**FIGURA 1:** Página inicial do recurso tecnológico : *Storyboard*



Fonte: <https://www.storyboardthat.com/pt>. Acesso em: 24 fev. 2021.

O professor pode utilizar esse recurso, com um *Storyboard* elaborado por ele mesmo, visando determinada atividade de análise; ou apresentar exercícios, em que o aluno, a partir da proposta sugerida, elabore o seu próprio *Storyboard*, usando o recurso disponível *on-line*.

## Procedimentos metodológicos: passo a passo do bordado

Para a realização desse estudo sobre a percepção dos professores de Literatura em relação ao uso do recurso digital *Storyboard That*, seguiram-se os pressupostos da pesquisa de campo, de abordagem quantitativo-descritiva, com aplicação de questionários e realização de oficina como instrumentos de coleta de dados. A opção para esse tipo de pesquisa foi norteada a partir do seguinte conceito:

[...] consistem em investigações de pesquisa empírica cuja principal finalidade é o delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos, a avaliação de programas, ou o isolamento de variáveis principais ou chave (LAKATOS, 2003, p.187).

Os dados da investigação foram obtidos a partir da colaboração de vinte professores de Educação Infantil (Educação Básica), de uma pequena cidade do norte do Paraná, e interpretados a partir de tabulação das respostas convertida em porcentagem. Assim, inicialmente foi realizado um contato telefônico com o público-alvo, que foi convidado e selecionado por trabalhar com aulas de Literatura e por ter confirmado disponibilidade para responder ao questionário.

A seguir, foi enviado, por mensagem de WhatsApp, um link para acesso ao primeiro questionário *on-line* contendo oito questões (duas fechadas e seis abertas). Após a aplicação do primeiro questionário, constatou-se com base nas respostas que 90% dos professores entrevistados tinham interesse em participar de uma oficina para conhecer o recurso *Storyboard That*. Houve outro contato, via telefone, com esses professores, e foram agendados horários conforme a disponibilidade deles para participação na oficina.

A oficina foi realizada com 6 participantes por vez, de forma síncrona, pelo *Google Meet*, e comunicação por envio de mensagem e fotos via grupo no *WhatsApp*. No total, aconteceram três oficinas para atender aos 18 professores interessados.

Nelas os participantes conheceram o recurso *Storyboard That* e realizaram dois exercícios com a ferramenta: um de representação de uma obra literária ou parte dela, com o uso do recurso digital *Storyboard That*; e outro, de apresentação de uma proposta de avaliação para a aula de Literatura, com o uso do recurso. As atividades realizadas foram compartilhadas entre os integrantes da oficina no grupo de *WhatsApp*.

A seguir, os professores participantes, novamente, responderam a um segundo questionário contendo cinco questões (todas abertas). Do total de 18 participantes, apenas 15 fizeram a devolutiva do segundo questionário.

### **Análise e discussão dos resultados: o bordado e seus diferentes pontos**

Nesta seção, serão apresentados e discutidos os resultados da aplicação de uma oficina pedagógica sobre o recurso digital *Storyboard That*, com professores que atuam na Educação Infantil e lecionam conteúdos da disciplina de Literatura Infantil. Primeiramente, serão apresentados os dados obtidos com a aplicação do 1º questionário que versou sobre o perfil dos participantes e se conheciam recursos tecnológicos; na sequência, serão apresentados os dados da aplicação da oficina sobre o recurso *Storyboard That*. Por fim, serão discutidos os dados obtidos com a aplicação do 2º questionário, o qual buscou conhecer a opinião dos participantes sobre o curso e o recurso.

## **Análise das informações do 1º questionário: linha, agulha, costura e os pontos básicos**

Sobre os dados coletados no primeiro questionário, constatou-se que 100% dos 20 participantes possuíam nível superior com especialização. No entanto, quanto ao preparo para trabalhar com o uso de tecnologias digitais em sala de aula na formação inicial 65% afirmaram não ter recebido nenhuma formação; 35% disseram ter recebido, porém, dos que alegaram ter recebido, 15% informaram que foi um estudo superficial que não lhes proporcionou segurança para trabalhar com tais recursos em sala de aula.

Esses dados demonstram que, apesar dos professores atenderem ao nível de escolaridade exigida para o cargo profissional que ocupam, e terem tempo de experiência profissional, há docentes que sentem a necessidade de aperfeiçoamento por apresentarem uma formação profissional com defasagem em relação aos padrões de formação docente vigentes propostos pela LDBEN nº 9394/1996 (BRASIL, 1996). O instrumento legal, no artigo 62, assevera que o curso de formação dos professores deve conter entre os conteúdos técnico- pedagógicos, aqueles que proporcionem habilitações tecnológicas, o que aponta para a necessidade de que esses professores procurem um aperfeiçoamento para adquirir habilidades no uso de tecnologias, via formação continuada, que, de acordo com a Lei nº 12.056 de 2009, pode ser realizada a partir de recursos e tecnologias a distância.

Sobre o tempo de atuação profissional dos 20 entrevistados no primeiro questionário, 20% possuem experiência entre 2 a 5 anos de atuação na educação básica; 60%, entre 6 a 12 anos; e 20%, entre 13 a 21 anos. Desse total de professores com atuação variando de 2 a 21 anos, 90% afirmaram que não estão preparados para trabalhar com o uso das tecnologias digitais em suas aulas e 10% afirmaram estar preparados. E os 10% que afirmaram estar preparados, relataram que buscaram tal

preparação a partir de cursos de formação continuada. Esses dados apontam, então, que 90% dos professores entrevistados não estão preparados para a demanda educacional, “do novo cenário mundial” conforme estabelece a lei (BRASIL, 2017), que define, como perfil ideal para a atualidade, os profissionais que saibam atuar no contexto das culturas digitais e que precisam ter muito mais que tempo de experiência e acúmulo de informações.

Do total de 20 professores, 55% afirmaram que não utilizam recursos tecnológicos em suas aulas e 45% disseram que utilizam recursos tecnológicos em salas de aula destacando, entre eles, o uso de vídeos, músicas, computador/notebook, tablete, jogos digitais, quadro digital, data show, celular, TV e rádio.

Dentre todos os participantes, 100% deles não conheciam o recurso digital *Storyboard That* e sobre o conhecimento de outros aplicativos, jogos ou recurso digitais, 5% afirmaram conhecer o Kahoot e, 5%, o Flipligrid. Assim, do total de entrevistados, 90 % afirmaram que gostariam de participar de uma oficina de estudo para conhecer o *Storyboard That*. Esses dados apontam que o uso limitado de inovação tecnológicas digitais nas aulas, por esses professores entrevistados, está no fato de que não possuem preparo e formação para o uso das tecnologias. Por isso, para que a mudança aconteça, é preciso que sejam realizados mais cursos de formação continuada para superar essa insegurança. Dessa maneira os docentes terão condições para oferecer aulas mais dinâmicas, com mais inovações no campo educacional, uma vez que, de acordo com a Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (BRASIL, 2013), a formação continuada é uma forma de valorizar o profissional da educação e a própria escola, na medida em que, a partir dela, pode-se atuar para melhorar a qualidade do ensino.

### **Análise da participação dos professores na oficina do *Storyboard That*: emaranhar e desemaranhar das linhas do bordado.**

Dos 18 participantes da oficina, todos fizeram o exercício de elaboração de uma proposta avaliativa e releitura de uma obra ou parte de obra literária do uso do *Storyboard*, porém apenas 15 fizeram a devolutiva do segundo questionário.

No primeiro exercício proposto na oficina, os docentes construíram um *Storyboard* a partir da representação da história de um livro literário ou de uma narrativa de sua autoria.

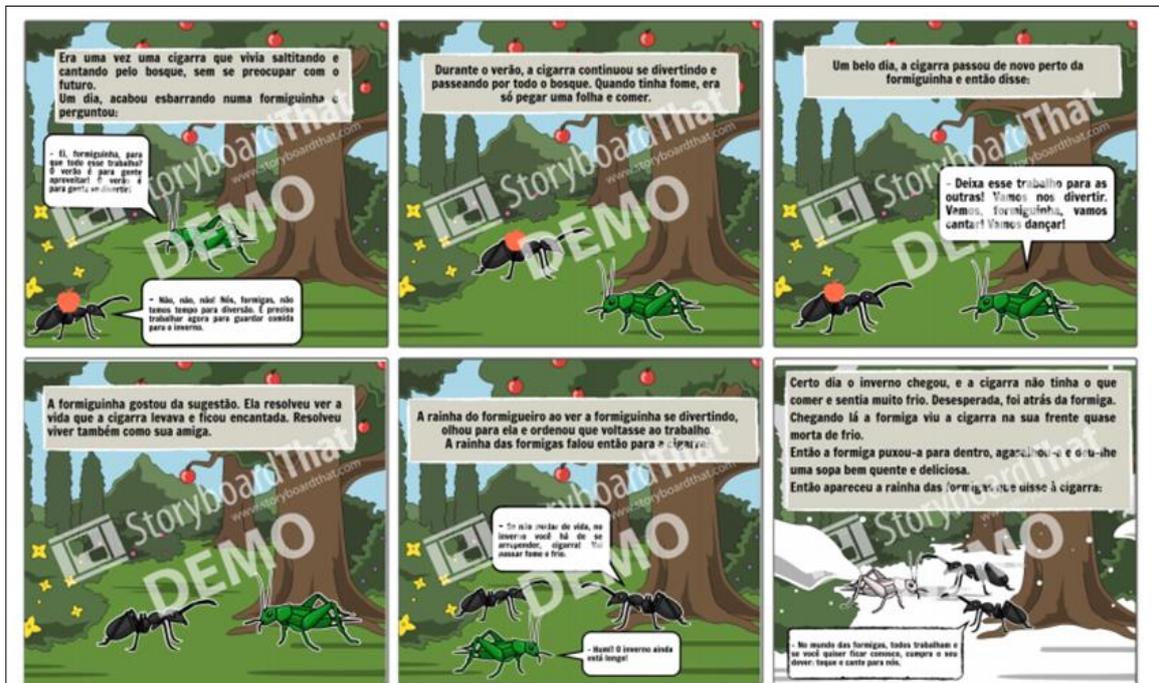
O perfil das construções pode ser observado a partir das amostras apresentadas pelas figuras a seguir que consistem nas produções realizadas pelos participantes: P1, P2 e P3. Nesse exercício foi possível constatar que 100% dos participantes conseguiram entender e utilizar os recursos disponíveis do *Storyboard That* que permite a construção de personagens com diferentes, tamanhos, expressões e posições, cenários de ambientes internos e externos, composição de células para efabulação da história e construção de textos para falas dos personagens e descrição do narrador entre outros aspectos que compõem as produções literárias.

FIGURA 2: Storyboard- Representação da obra A Galinha Ruiva



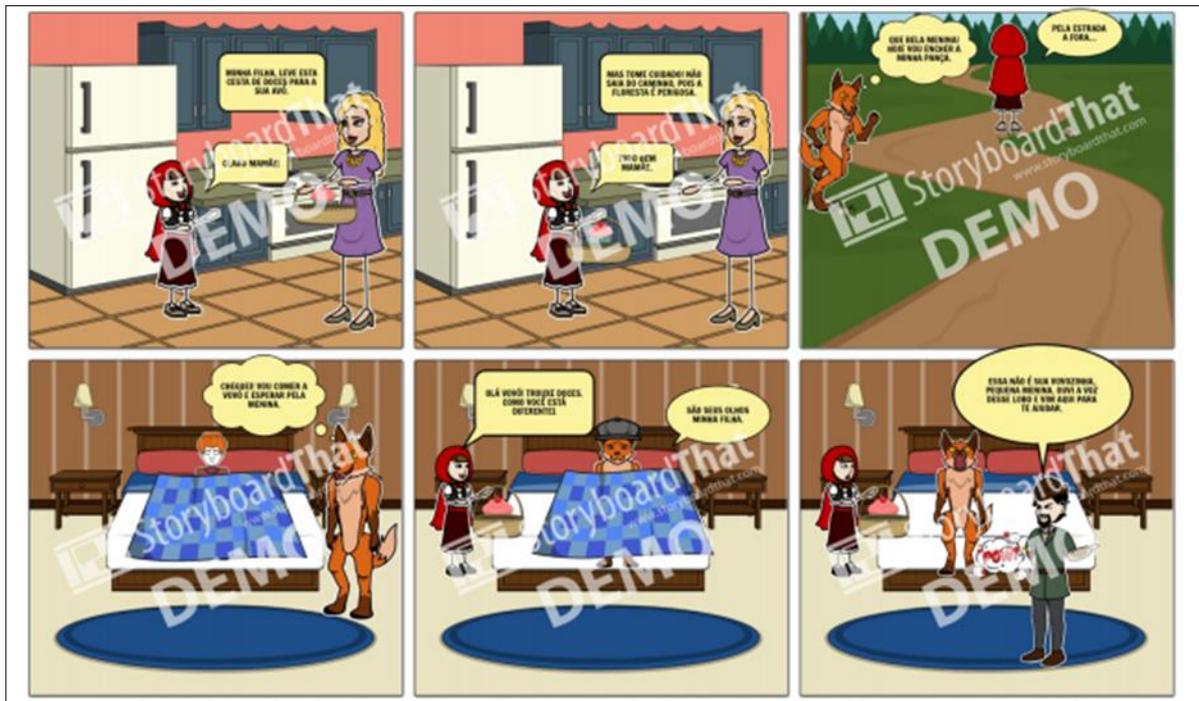
Fonte: Participante 1- Oficina 04/02/2021.

FIGURA 3: Storyboard: Representação do livro A Cigarra e a formiga



Fonte: Participante 2- Oficina 04/02/2021.

**FIGURA 4:** *Storyboard*: Representação da história **Chapeuzinho**



Fonte: Participante 3- Oficina 04/02/2021.

Na segunda atividade, os docentes elaboraram uma proposta de avaliação com o uso dos *Storyboard That*, conforme, a apresentação das amostras, referentes às propostas dos participantes P4, P5 e P6 descritas abaixo.

Propor um reconto interativo para alunos da Educação Infantil, com uso do recurso *Storyboard That* apresentado com data *show*, com a tela do computador compartilhada para a classe e as crianças participando ativamente da história, criando novas versões, novos finais da história original, com mudança de personagens e cenários. O professor pode começar a história e deixar seus alunos criarem histórias com pontos em comum, tais como: cidade específica, quantidade de personagens. O aluno cria a partir de suas perspectivas e sua criatividade. (Proposta 4, P4, 04/02/2021).

Após a leitura do livro, apresentar os personagens e despertar o interesse da criança na participação da interpretação da leitura, com a realização da apresentação dos personagens, e do cenário da história e indagação se os personagens e cenário correspondem ou não com o que foi descrito na história. (Proposta 5, P5, 04/02/2021).

Apresentar um cenário de uma história que já foi trabalhada, com os episódios da história fora de ordem e solicitar que os alunos observem e junto com a professora organizem as células na ordem linear da história. (Proposta 6, P6, 04/02/2021).

Esses dados demonstram que os professores conseguem articular tecnologia com o processo de ensino de forma dinâmica, quando conhecem as inovações.

### **Análise das informações a partir da aplicação do 2º questionário: novas estampas de bordado.**

Dos 15 participantes que fizeram a devolutiva, 100% deles afirmaram que conhecer o recurso *Storyboard That* foi uma experiência muito gratificante; 100% afirmaram que a ferramenta é uma boa opção para exposição dos conteúdos, nas aulas de literatura, e destacaram entre os vários benefícios que ela apresenta, os seguintes pontos: despertar para a criatividade do professor nas formas de expor e avaliar os conteúdos; contribuir para que o aluno demonstre sua criatividade e organize suas ideias, tornando a aula mais interessante e dinâmica para ele, além de tornar os conceitos abstratos possíveis de explicação a partir de representações gráficas do mundo concreto; e ainda estimula mais tempo de concentração (do aluno), na leitura, para colher informações sobre o texto.

Quanto aos pontos negativos, 47% afirmaram não identificar qualquer ponto negativo em relação ao uso da ferramenta, e dos 57% que apontaram os pontos negativos, dentre as respostas houve quem apresentou mais de um fato. Dentre eles: 20% disseram que o fator negativo estaria na falta de recursos de equipamentos tecnológicos da escola para o professor apresentar a ferramenta e os alunos poderem acessá-lo e utilizá-lo; 13% afirmaram que a dificuldade de uso desse recurso está no fato de ser uma ferramenta fácil para manusear no computador, mas difícil no celular; e 27% apontaram que um dos fatores negativo é o fato de a ferramenta ter parte dos recursos pago e, na versão gratuita, gerar os arquivos em PDF com marca d'água comprometendo um pouco a estética do material produzido.

Esses dados demonstram que os professores, na medida em que acessam os recursos digitais, têm um olhar crítico sobre eles, não os utilizando de forma desfocada, ou seja, há um objetivo maior que é a qualidade do ensino. Por isso analisam as possibilidades tanto positiva quanto negativamente, surgindo algo inovador.

Quanto aos efeitos da oficina nos futuros trabalhos realizados nas aulas de literatura, 93% dos entrevistados afirmaram que pretendem utilizar o recurso, sendo que destes 100% afirmaram que o recurso será um importante aliado para organizar e promover aulas e avaliação de Literatura mais interativas e dinâmicas. E por parte dos 7% que não pretendem utilizar a ferramenta, não houve justificativa.

Esses dados apontam que, apesar da boa vontade dos professores que participaram da pesquisa em querer acompanhar as mudanças e levar inovações para a sala de aula, há defasagem na formação continuada em relação à realidade tecnológica e uma deficiência quanto aos investimentos em aparelhos tecnológicos nas escolas os quais ainda não atendem à demanda de alunos.

## Considerações finais: últimos pontos do bordado

No decorrer dessa pesquisa, foi possível constatar que, apesar dos grandes avanços da ciência e das tecnologias digitais, há muito o que melhorar para que aconteça a universalização do conhecimento e o uso dessa inovação no contexto escolar no que tange aos conteúdos curriculares. As mudanças necessárias vão desde a formação de professores até a oferta de aparelhos digitais que mediem o uso dos diferentes recursos, *software* e aplicativos existentes para acesso dos alunos.

Constata-se que há leis assegurando a formação de docentes para essa nova era digital, mas a realidade é conflituosa, com poucos aparelhos tecnológicos digitais disponíveis na escola, professores que atuam há muito tempo e não tiveram qualquer formação para uso das tecnologias (nem na formação inicial nem continuada) e com outros recém-formados, com uma formação muito superficial sobre o uso dos recursos tecnológicos e que, por isso, também se sentem inseguros mediante a nova realidade de tecnologia digital.

Os dados da pesquisa demonstram que os professores participantes da pesquisa demonstraram interesse pelo recurso e aprovaram o *Storyboard That* como ferramenta pedagógica possível de ser utilizada nas aulas de literatura. Ainda, que o conhecimento sobre a existência do recurso proporcionou o despertar de ideias criativas para a elaboração de diferentes tipos de atividades avaliativas na disciplina de Literatura, por meio de infinitas abordagens dinâmicas e interativas que podem tornar a aula e o processo de avaliação mais lúdico e prazeroso.

Os dados da pesquisa também demonstram que os professores entrevistados percebem uma lacuna na sua formação quanto ao uso de ferramentas tecnológicas o que gera insegurança no trabalho com tais recursos em sala de aula. Isso aponta para a necessidade de maior mobilização por parte dos professores, no sentido de desejarem se atualizar e ter acesso a cursos de formação continuada para uso de recursos tecnológicos digitais e acompanhamento das inovações presentes na sociedade atual.

Constata-se que é preocupante o fato de que assim como os *Storyboard That* não eram de conhecimento dos professores até o momento antes da oficina, muitos outros recursos, ferramentas digitais e *softwares* existentes, que poderiam ser aliados importantes do processo educacional para tornar a aula mais dinâmica, interessante e produtivas, não são usados pelos professores por desconhecimento.

## Referências

BRASIL. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: LDB Lei Federal nº 9394/96*. Brasília, 1996.

BRASIL. *Lei nº 12.056, de 13 de Outubro de 2009*. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2009/lei/l12056.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l12056.htm). Acesso em: 24 fev. 2021.

BRASIL . Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 22 fev. 2021.

BRASIL Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*. Brasília: MEC, 2013.

CANDIDO, Antônio. *O Direito à Literatura*. In: CANDIDO, Antônio. *Vários Escritos*. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995. p. 235 -263.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura Infantil- teoria, análise e didática*. 7ª. ed. São Paulo: Moderna, 2020.

GOMES, André Luís; ROMERO, Aurea Maria Moreira; CESAR, Elisabeth Henriques; BARCELLOS, Renata da Silva de. Práticas Avaliativas dos Educadores do CEJLL-NAVE. *Política Linguística*, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 268-290, jan. 2015. Disponível em: [http://www.filologia.org.br/xix\\_cnlf/cnlf/07/022.pdf](http://www.filologia.org.br/xix_cnlf/cnlf/07/022.pdf). Acesso em: 24 jan. 2021.

LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de Metodologia Científica*. 5ª. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da Aprendizagem Escolar*. 19ª. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

PISCHETOLA, Magda. *Inclusão Digital e Educação: A Nova Cultura da Sala de Aula*. Rio de Janeiro: Vozes, 2016.

SAVIANI, Demerval; DUARTE, Newton. A Formação Humana na Perspectiva Histórico-Ontológica. In: DUARTE, Newton; SAVIANI, Demerval. *Pedagogia Histórico Crítica e Luta de Classes na Educação Escolar*. Campinas: Autores Associados, 2012. p. 13-35.

SOARES, Simária de Jesus; BUENO, Flaviane de Fátima Lima; CALEGARI, Laura Maria; LACERDA, Marcelo de Miranda; DIAS, Renata Flávia Nobre Canela. O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no Processo de Ensino-Aprendizagem. *Congresso ABED*. 2015. Monte Carlos: MG. Disponível em: [http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD\\_145.pdf](http://www.abed.org.br/congresso2015/anais/pdf/BD_145.pdf). Acesso em : 24 fev. 2021.

SOUZA, Claudécir Batista dos Santos de; SILVA, Carmém Sidnéia Bonfanti da; SANTOS, Maria do Amparo Fecchio dos. Leitura e Literatura: Obrigação ou Prazer? *Revista de Ciências Humanas da UNIPAR*. Akrópolis, Umuarama, v.12, n°3, p.187-189, jul. /set. 2004. Disponível em: <https://revistas.unipar.br/index.php/akropolis/article/view/420>. Acesso em: 24 fev. 2021.

STORYBOARD THAT. *Página inicial*. Disponível em: <https://www.storyboardthat.com/pt>. Acesso em: 24 fev. 2021

VASCONCELLOS, Celso dos Santos. *Avaliação: Concepção Dialética-Libertadora do Processo de Avaliação Escolar*. 16ª. ed. São Paulo: Libertad, 2006.

Recebido em junho de 2021.

Aprovado em junho de 2022.