

Storytelling como prática pedagógica: experiência de um curso de formação para professores do ensino fundamental

*Storytelling as pedagogical practice: experience report of a training course for elementary school teachers*

*Storytelling como práctica pedagógica: relato de la experiencia de un curso de formación para docentes de la escuela primaria*

Raiane Paula Chiodi Marteli<sup>1</sup>

Monalisa Pivetta da Silva<sup>2</sup>

Jessica Alberti Giaretta<sup>3</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta resultados de um curso de formação para professores da rede municipal de Coronel Freitas, Santa Catarina. O curso ocorreu de forma remota em virtude da pandemia do SARS-Cov-2, no mês de novembro de 2020. A referida experiência ressaltou a importância da formação continuada de professores da rede básica de ensino, no que se trata de práticas inovadoras e o uso de recursos tecnológicos. Além disso, principalmente em função dos desafios impostos pela pandemia, a experiência evidenciou as dificuldades e a importância de se trabalhar com equipamentos tecnológicos adequados que permitam ao professor desenvolver um trabalho com qualidade e tranquilidade. Para isso são necessários investimentos que garantam a valorização dos professores e a infraestrutura adequada nas escolas.

**Palavras-chave:** Formação de Professores. Inovação na Educação. Mídia Audiovisual. Práticas pedagógicas. Storytelling.

**Abstract:** This article presents results from a training course for teachers of the municipal network of Coronel Freitas, Santa Catarina. The course occurred remotely due to the SARS-Cov-2 pandemic, in November 2020. This experience highlighted the importance of continuing education of teachers in the basic education network, in terms of innovative practices and the use of technological resources. Moreover, mainly to the challenges imposed by the pandemic, the experience showed the difficulties and the importance of working with appropriate technological equipment that allows the teacher to develop a work with quality and tranquility. For this to happen, investments are needed to insure that teachers are properly valued and that the schools have adequate infrastructure.

**Keywords:** Audiovisual media. Education of teachers. Innovation at education. Pedagogical Practices. Storytelling.

**Resumen:** Este artículo presenta los resultados de un curso de formación para profesores de la red municipal de Coronel Freitas, Santa Catarina. El curso se realizó de forma remota debido a la pandemia de SARS-Cov-2 en el mes de noviembre de 2020. Esta experiencia resaltó la importancia de la educación continua para los docentes de la red de educación básica, en términos de prácticas innovadoras y uso de recursos tecnológicos. Además, debido principalmente a los desafíos que impone la pandemia, la experiencia mostró las dificultades y la importancia de trabajar con los equipos tecnológicos adecuados que permitan al docente desarrollar un trabajo con calidad y tranquilidad. Para eso, son necesarias inversiones que garanticen la valorización de los docentes y la infraestructura adecuada en las escuelas.

**Palabras-clave:** Formación de profesores. Innovación en educación. Medios audiovisuales. Storytelling. Prácticas de enseñanza

1 Especialista em Inovação na Educação, Pesquisadora na Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC).

2 Doutoranda em Educação, Docente na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).

3 Mestranda em Estudos Linguísticos, Pesquisadora na Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS).

## 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo apresentar os resultados da experiência de um curso de formação sobre o uso de storytelling e mídia audiovisual como prática pedagógica no ensino fundamental, oferecido para professores da rede pública de ensino fundamental do município de Coronel Freitas/SC<sup>4</sup>. O curso é resultado de um trabalho final da especialização em Inovação na Educação pela Universidade do Oeste de Santa Catarina em parceria com a Secretaria do Estado da Educação de Santa Catarina.<sup>5</sup>

Parte-se do entendimento que as tecnologias digitais exigem dos sujeitos o desenvolvimento de competências que os possibilitem observar, analisar, compreender e principalmente agir adequadamente diante daquilo que os cerca. A “era da informação” (CASTELLS, 2002) e da rapidez que vive a sociedade contemporânea, demanda veemente a atuação da educação, pois avalia-se que não basta as pessoas terem acesso às informações, é preciso também estar apto a refletir criticamente sobre elas. Percebe-se nesse sentido, o aparecimento de termos e teorias que ressignificam conceitos da educação, como por exemplo “inovação na educação” (CARBONELL, 2002), “práticas pedagógicas inovadoras” e “metodologias ativas” (BACICH; MORAN, 2018).

Somada a essas questões, o contexto mundial com a pandemia causada pelo SARS-Cov-2 no ano de 2020 evidenciou, entre tantos aspectos, a importância da formação continuada de professores, principalmente tratando-se do uso e reflexão acerca das tecnologias digitais na educação. Para garantir a implementação e o sucesso de práticas inovadoras, mais do que a compreensão de conceitos, é necessário um esforço de todos os envolvidos na comunidade escolar.

4 Município localizado no interior do estado de Santa Catarina com 10.213 habitantes, de acordo com o CENSO do IBGE de 2010. Informação disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/sc/coronel-freitas/panorama>

5 Curso de especialização em Inovação na Educação pela Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC) Campus Chapecó e ocorreu entre os anos de 2019 e 2020.

O foco está na proposta de formação de professores, pois considera-se imprescindível que estes conhecimentos alcancem aqueles que estão na base da educação. Apresenta-se o curso intitulado “Práticas com mídia audiovisual e storytelling para o ensino fundamental” que ocorreu de forma online e síncrona pela plataforma de videoconferência Google Meet. Aborda-se questões relacionadas à necessidade de conhecimento tecnológico por parte dos professores da educação básica, as dificuldades encontradas na participação do curso de formação ofertado pelas pesquisadoras e os resultados obtidos no decorrer da pesquisa.

## 2 REFLEXÕES TEÓRICAS

Pensar inovação na educação pressupõe entender os passos, atitudes e mudanças necessárias além de refletir sobre o contexto em que se está inserido para chegar a uma educação inovadora. Isso inclui repensar currículo, compreender tecnologias, incluir ferramentas e práticas pedagógicas à prática diária, avaliar e entender a realidade das escolas, professores, alunos e demais sujeitos que fazem parte do processo de ensino-aprendizagem. É importante compreender que as formas de ensinar e aprender estão mudando, que inovação não é apenas a inclusão de recursos tecnológicos, mas que o uso destas ferramentas pode trazer avanços importantes e nesse estudo, a responsabilidade é de toda a comunidade escolar.

De acordo com Bacich e Moran (2018), o papel da educação formal escolar, precisa ter significado na vida do estudante contemporâneo, que possui fácil acesso à informação por estar conectado a uma rede de pessoas com as quais podem compartilhar interesses, práticas, conhecimentos e valores. Os autores trabalham com o conceito de educação inovadora em consonância com as metodologias ativas apoiadas em tecnologia com objetivo de pensar práticas pedagógicas que sejam mais significativas do aquelas centradas na fala do professor. Dessa forma, as metodologias ativas

*para a educação inovadora apontam a possibilidade de transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e mais significativas para*

*estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, à aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores. (BACICH, MORAN, 2018 p. 16).*

Carbonell (2002), reforça a ideia de que a escola deve voltar-se para o futuro, deixando de lado os modelos antigos de ensino e considerando a necessidade da sociedade contemporânea e dos estudantes que dela fazem parte,

*Não se pode olhar para trás em direção à escola ancorada no passado, que se limitava a ler, escrever, contar e receber passivamente um banho de cultura geral. A nova cidadania que é preciso formar exige, desde os primeiros anos da escolarização, outro tipo de conhecimento e uma participação mais ativa dos alunos no processo de aprendizagem. (CARBONELL, 2002 p. 16)*

A sociedade em rede, e a disponibilidade de atualização de informações em segundos, reflete na forma como se estabelecem as relações com o aprendizado e conseqüentemente na interação entre professor e aluno. Maddalena e Santos (2019) destacam as possibilidades de trabalho com storytelling em sala de aula a partir da compreensão de que o surgimento diário de plataformas de criação de histórias de forma digital, quando utilizado a favor do professor, tende a ser benéfico na construção de conhecimento. “Digital Storytelling pode ser utilizada em diversas áreas do conhecimento, e, a cada dia, surgem novos aplicativos e plataformas digitais que permitem a imersão em novas e inovadoras experiências narrativas”. (MADDALENA, SANTOS, 2019, p. 326).

A incorporação da mídia audiovisual na proposta de trabalho, parte da compreensão do potencial da linguagem audiovisual nas escolas. Ainda segundo Maddalena e Santos (2019), com o avanço da internet o conceito de textos tem sofrido algumas transformações. Incorporam-se programas de edição que integram texto com movimento, som, imagem, vídeo entre outros com mais facilidade. “Os Blogs foram, após

as wikis, as interfaces da web 2.0 a possibilitar a criação, edição, publicação e o compartilhamento de textos por parte do usuário de maneira simples.” (MADDALENA, SANTOS, 2019, p. 315).

Dentre as práticas pedagógicas inovadoras, o storytelling, ou seja, uma narrativa curta, possui movimento crescente em diversas áreas, incluindo a educação, uma vez compreendido o caráter coletivo na contação de histórias. Ademais, segundo as autoras, a criação de uma narrativa possibilita uma demonstração de identidade do escritor,

*Ao narrar e criar o universo narrativo integramos diversos componentes do cotidiano, conjugando experiências, memórias e ficções [...] Memórias, lembranças, histórias de tios, familiares, histórias de alguém que não conheço, mas que “alguém me contou”, ou que li, assisti no filme. Escolhemos e criamos a partir delas, as inspirações vêm para nossa mente no instante criativo, o esquecimento da procedência, o afeto, o desejo de narrar, deixam como fruto uma (re)invenção (MADDALENA, SANTOS, 2019, p. 324-325).*

A arte de contar histórias não é recente, ela foi caracterizada como uma das primeiras formas de entretenimento da humanidade,

*Imagens, narrativas e sons permeiam nosso cotidiano desde sempre; suas formas e meios de difusão foram mudando ao longo da história da humanidade. Narramos histórias orais, nas pedras das cavernas, no livro impresso, no rádio, no cinema, na televisão e hoje por meio de todo tipo de tela. A hipermídia é a linguagem da cultura contemporânea e nos inspiramos nos seus fenômenos narrativos para pensar e criar as práticas pedagógicas. (MADDALENA, D’ÁVILA E SANTOS, 2018, p. 291)*

Sendo assim, ao trabalhar com storytelling e mídia audiovisual compreende-se a utilização de dispositivos tecnológicos, como smartphones, aplicativos de áudio e vídeo e diversas ferramentas e linguagens na construção de narrativas digitais.

### 3 PROPOSTA DE UM CURSO DE FORMAÇÃO PARA PROFESSORES: INSTRUMENTOS E COLETA DOS DADOS

Este relato de experiência de um curso de formação para professores sobre práticas inovadoras e o uso de recursos tecnológicos parte de uma pesquisa-ação com a seguinte questão norteadora: “De que forma poderá ser desenvolvido um curso remoto de formação para professores sobre storytelling e mídias audiovisuais?” As reflexões sobre as ações e atividades do curso de formação que foi desenvolvido durante o período da especialização em Inovação na Educação.

Para a coleta de dados, realizou-se um questionário diagnóstico, com 8 (oito) questões encaminhado aos professores no movimento inicial da pesquisa, considerando a potencialidade das linguagens audiovisuais tão presentes no cotidiano, como possibilidade de práticas pedagógicas.

O questionário continha perguntas com objetivo de traçar o perfil, verificar o conhecimento e compreender as necessidades dos professores da rede municipal de Coronel Freitas/SC, para oferecer um curso adequado às suas reais necessidades. Utilizou-se a ferramenta Google Formulários que, com a colaboração da Secretaria Municipal de Educação de Coronel Freitas, chegou aos professores da rede que conta com um total de 216<sup>6</sup> professores, entre efetivos e admitidos em caráter temporário. Destes 216, obteve-se um total de 35 respostas que foram utilizadas como embasamento para a definição da abordagem dos temas trabalhados, e a organização do curso através do perfil do público-alvo.

Inicialmente o curso foi organizado e estruturado para a realização presencial, no entanto, dado o contexto de pandemia, a partir de março de 2020, tornou-se necessário repensar a metodologia de trabalho e adaptá-la para a forma remota. Com essa mudança, também se adaptou a estrutura dos conteúdos propostos,

e a intervenção foi reorganizada e realizada em dois encontros em diferentes datas, no período noturno.

O objetivo do curso de capacitação foi proporcionar aos professores da rede pública municipal de Coronel Freitas uma reflexão sobre a possibilidade de utilizar práticas pedagógicas inovadoras como mídia audiovisual e storytelling. Os dados do questionário inicial apresentaram os conceitos prévios de inovação na educação, storytelling e mídia audiovisual por parte dos participantes, seus tempos de serviço na profissão e as dificuldades com relação aos equipamentos tecnológicos, necessários para a participação no curso.

Ao final do curso, para verificar se os objetivos da atividade foram alcançados, aplicou-se aos professores participantes um questionário final de avaliação e satisfação, também por meio do Google Formulários.

### 4 ESTRUTURA DO CURSO BASEADO NO DIAGNÓSTICO PROPOSTO

No primeiro questionário obteve-se 35 respostas, sendo 25 do sexo feminino e 10 do sexo masculino, com tempos de atuação muito variados. Das 35 respostas obtidas, 7 professores atuam na área a menos de 5 anos, 8 entre 5 e 10 anos, 5 entre 10 e 15 anos, 5 entre 15 e 20 anos e 10 tem mais de 20 anos de carreira.

O público, mesmo que diversificado, apresentou algumas concepções em comum, ao serem questionados sobre o conceito de inovação na educação, muitos trouxeram o entendimento de que inovar na educação é “utilizar todos os meios tecnológicos possíveis para melhorar a educação”. No entanto, compreende-se inovação como um conjunto de ações que não se resume ao uso de tecnologias, de acordo com Tavares (2019):

*A inovação é entendida sob quatro perspectivas: como algo positivo a priori, como sinônimo de mudança e reforma educacional, como modificação de propostas curriculares e como alteração de práticas educacionais costumeiras em um grupo social. (TAVARES, 2019, p. 15)*

6 Informação obtida no setor de RH da Prefeitura Municipal de Coronel Freitas.

Quanto aos conceitos de storytelling e mídia audiovisual, obteve-se, respectivamente: 49% das respostas sobre storytelling: “esta prática pedagógica pode ser utilizada em todas as faixas etárias”, e 44% sobre mídia audiovisual “pode ser utilizada no ensino fundamental”. Mesmo com um número expressivo de participantes respondendo que o storytelling e mídia audiovisual podem ser práticas pedagógicas, quando questionados sobre a aplicabilidade dessas práticas em seus componentes curriculares, “Você já aplica/ utiliza storytelling e mídia audiovisual em sua sala de aula? Como?” parte dos professores não apresentou com clareza o uso do storytelling e mídia audiovisual em suas aulas, verificou-se então a falta de entendimento de alguns professores, e a carência na utilização dessas práticas, em respostas como: “Não”, “Sim, com vídeos”, “Utilizaria, se estivesse em sala de aula” e “Eu gostaria de compreender um pouco mais sobre como utilizar a mídia audiovisual como prática pedagógica”.

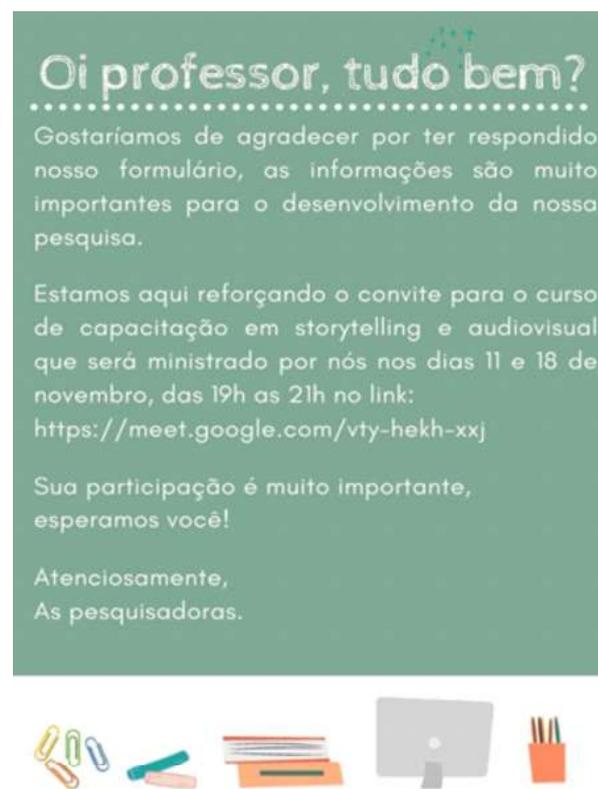
Tendo como base as respostas do questionário, foram identificados os pontos que precisavam ser aprofundados durante a intervenção. A partir disso, definiu-se os temas trabalhados e as atividades desenvolvidas. O curso foi dividido em quatro tópicos e momentos:

- 1- Inovação na Educação;
- 2- Storytelling e mídia audiovisual;
- 3- Plataformas digitais;
- 4- Atividade prática.

Selecionou-se a ferramenta de videoconferência Google Meet para a realização dos encontros, nos dias 11 e 18 de novembro de

2020. Com a definição do tema do curso de capacitação- A utilização da prática pedagógica por meio de mídia audiovisual e storytelling no ensino fundamental - os participantes foram convidados por intermédio da Secretaria de Educação de Coronel Freitas, que enviou os convites (Figura 1) bem como os links necessários para acesso aos questionários realizados antes e após o curso.

Figura 1- Modelo de convites enviados aos professores



Fonte: Elaborada pelas autoras (2020). <sup>7</sup>

Cada encontro do curso de formação foi dividido em dois momentos, conforme quadro 1, a seguir:

<sup>7</sup> As informações referentes ao nome do professor convidado e ao nome das pesquisadoras foram removidas do convite para a inclusão da imagem no presente artigo.

Quadro 1- Organização do curso de capacitação

Curso de capacitação: dias 11 e 18 de novembro de 2020			
Primeiro momento: Inovação na Educação	Segundo momento: Storytelling e Mídia audiovisual	Terceiro momento: Plataformas digitais	Quarto momento: Atividade prática
Apresentação da proposta de trabalho do curso e contextualização sobre Inovação na Educação.	Abordagem dos conceitos de inovação na educação, storytelling e mídia audiovisual com atividades de interação entre os participantes e pesquisadoras.	Apresentação de ferramentas e plataformas utilizadas para a construção de storytelling e mídia audiovisual.	Atividade prática final do curso e feedbacks.

Fonte: Elaborado pelas autoras (2021).

De acordo com o planejamento, o primeiro e segundo momento visavam contextualizar a Inovação na Educação, seguindo um viés de sua importância para a sociedade contemporânea, e problematizar o modo como as mídias audiovisuais e o storytelling são incluídos na prática pedagógica. O curso também visava apresentar algumas possibilidades pedagógicas, plataformas, aplicativos e atividades que podem ser desenvolvidas com os alunos. A proposta de atividade final do curso foi a produção de uma narrativa digital de até 3 (três) minutos abordando introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. Na sequência, organizou-se o momento de feedbacks, sobre a condução do curso, a proposta de prática desenvolvida e o aproveitamento dos participantes.

## 5 RELATO DE EXPERIÊNCIA: DESAFIOS ENFRENTADOS NO CURSO DE FORMAÇÃO

O curso de formação “Práticas com mídia audiovisual e storytelling para o ensino fundamental” proporcionou aos professores da rede pública municipal de Coronel Freitas uma reflexão sobre a possibilidade de utilizar práticas pedagógicas inovadoras como mídia audiovisual e storytelling. Foram apresentadas aos participantes as possibilidades de uso dessas práticas, bem como o contato com recursos digitais que podem ser utilizados diariamente para efetivar tais práticas.

O primeiro encontro aconteceu via Google Meet no dia 11 de novembro de 2020, e contou

com a participação de 20 professores. Foram trabalhados os tópicos inovação na educação e storytelling, e mídia audiovisual, de forma teórica, abordando e discutindo conceitos.

Ao adaptar uma atividade prevista inicialmente de forma presencial para a remota, faz-se necessário ter em mente alguns aspectos, entre eles, a garantia de que todos os envolvidos tenham acesso a equipamentos com internet, o tempo de concentração dos envolvidos e consequentemente, as atividades práticas realizadas, os materiais e dinâmicas apresentados e a clareza na condução da atividade. No entanto, já no questionário inicial verificou-se que muitos participantes não tinham os equipamentos necessários para participar de maneira satisfatória de um curso remoto. Essa afirmação se justifica pelo fato de que muitos citaram não ter webcam. Além disso, boa parte dos participantes manteve a câmera fechada e outros tiveram dificuldades para comunicar-se por áudio, sendo necessário utilizar o chat da videoconferência.

Após as apresentações iniciais, foi realizada uma atividade de “chuva de palavras” ou brainstorming, na plataforma on-line Menti-meter<sup>8</sup>, onde cada professor definiu em uma palavra o conceito de inovação (Figura 2).

<sup>8</sup> Plataforma on-line de construção de apresentações como enquetes, nuvens de palavras ou coletas de perguntas, permite a interação dos participantes em tempo real. <https://www.mentimeter.com/>

Figura 2- Chuva de palavras construída de forma colaborativa



Fonte: Elaborado pelas autoras (2020).

As respostas obtidas serviram de base para uma conversa a respeito do tema. A partir disso, foi apresentado o conceito de inovação de Carbonell:

*Existe uma definição bastante aceitável e aceita que define a inovação como um conjunto de intervenções, decisões e processos, com certo grau de intencionalidade e sistematização, que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E, por sua vez, introduzir, em uma linha renovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e outra forma de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe. (CARBONELL, 2002, p. 19).*

Essa reflexão reforçou e aprofundou a compreensão dos professores com relação ao conceito de inovação na educação. Alguns apresentaram a importância de pensar em inovação como um sinônimo de novas práticas pedagógicas, com ou sem o uso de instrumentos tecnológicos e a maioria concordou sobre a importância de garantir que o conhecimento sobre esse assunto seja construído em conjunto por parte dos professores, para poder obter resultados melhores na educação.

Para finalizar este debate inicial sobre o conceito de inovação, foi realizada a prática de redação de um minuto, utilizando o Google Formulários, cada participante apresentou no tempo de um minuto, seu conceito de inovação tendo como base as discussões realizadas até então (Figura 3).

Figura 3-- Formulário atividade de redação de 1 minuto

Fonte: Elaborada pelas autoras (2020).

As ferramentas de trabalho colaborativas, como as utilizadas durante o curso de capacitação, possibilitam a troca de experiências e a construção de conhecimento por meio da interação dos participantes da atividade em tempo real e de forma on-line. Considerando o contexto de pandemia, tais ferramentas adquiriram ainda mais importância, sendo utilizadas na realização das aulas remotas, reuniões, cursos e demais encontros.

Após a atividade de redação de um minuto, trabalhou-se a teoria do storytelling e os passos que compõem uma narrativa. Foi apresentado o vídeo, disponível na plataforma do YouTube “Storytelling: a arte de contar histórias que vendem”<sup>9</sup> e na sequência, exemplos de como o storytelling pode ser aplicado em sala de aula, de forma remota ou não.

Nesse momento, os professores puderam debater sobre as práticas que realizam e chegou-se à compreensão de que, mesmo não tendo presente o termo storytelling, algumas práticas já fazem parte da sala de aula, mesmo que de diferentes formas.

Algumas falas e interações dos participantes colaboraram com esta colocação “utilizei e utilizo bastante imagens, vídeos (prontos e também produzidos), músicas, desenhos”. Assim como esta, foram ouvidas outras falas que seguem este mesmo padrão, onde os professores citam algumas práticas utilizadas, porém sem compreender o conceito exato de storytelling.

Com a compreensão dos principais elementos da narrativa, introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho, os participantes foram divididos em quatro grupos, posicionados em salas on-line separadas. Cada grupo recebeu um trecho de uma história e deveria concluí-lo, referente à cada elemento da narrativa e deveria dar sequência a partir dele. Os objetivos da atividade foram: compreender o conceito de storytelling e a importância da organização e planejamento para trabalhar com essa metodologia.

O momento descrito acima foi um dos mais desafiadores na condução do curso. Tan-

to participantes como pesquisadoras tiveram problemas com equipamentos e conexão, não foi possível todos os participantes conectarem com seus grupos e apenas dois grupos conseguiram desenvolver a construção da história. Essa dificuldade resultou em uma atividade mais longa do que o previsto, e levou a todos a refletirem sobre a importância de ferramentas adequadas para garantir a qualidade das atividades realizadas, sejam elas remotas ou presenciais. Em relação a essas condições do trabalho docente, Schuhmacher, Alves Filho e Schuhmacher, destacam:

*Em documentos legais ou na fala de defensores e motivadores sobre o uso das TIC no ensino, o professor é apresentado como o ator principal – que realmente o é. Mas, nesses discursos, pouco se fala sobre como ocorre e em que condições está o palco onde nosso ator deve atuar, e quais as condições oferecidas para esta atuação. (SCHUHMACHER; ALVES FILHO; SCHUHMACHER, 2017 p. 574).*

Essas dificuldades com o uso de recursos tecnológicos na educação podem também representar um fator que leva o professor a se sentir desmotivado para o uso de tecnologias na educação, pois mesmo com o crescimento da ideia de que a educação pode ser melhorada com o auxílio da tecnologia, ainda existe uma falha com relação às condições apresentadas às escolas e aos professores, e esses aspectos são fundamentais, principalmente em um contexto de ensino remoto.

No segundo encontro, realizado no dia 18 de novembro de 2020, foram retomados os conceitos de inovação e os elementos de uma narrativa que haviam sido estudados no encontro anterior. Realizou-se um quiz na plataforma Quizziz<sup>10</sup> para identificar se os pontos apresentados no primeiro encontro haviam sido compreendidos pelos participantes. Ficou evidente entre os participantes uma dificuldade de reconhecer os elementos da narrativa. Assim que os professores concluíram a realiza-

9 Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BA5lqXIK1xE>

10 Plataforma on-line que possibilita a criação de questionários gamificados. <https://quizziz.com/>

ção do quiz, tiveram a possibilidade de debater os aspectos estudados.

Enquanto o primeiro encontro focou em aspectos teóricos e de construção dos conceitos, no segundo encontro o foco foi a atividade prática, além de serem compartilhadas diversas ferramentas que podem auxiliar os professores no dia a dia.

Foram exibidas ferramentas digitais como Loom<sup>11</sup>, PowToon<sup>12</sup>, Kahoot<sup>13</sup>, Padlet<sup>14</sup> e Coggle<sup>15</sup>, que tem diversas funcionalidades, como gravação de tela, elaboração de quiz, criação de histórias em quadrinhos e mapas mentais. Todas essas ferramentas possuem como ponto em comum a possibilidade de engajamento dos estudantes durante a realização de uma atividade, além de proporcionar uma construção de autoria, de estudantes e professores e contribuir com a efetivação de práticas inovadoras em sala de aula.

Além disso, o uso de ferramentas digitais pode resultar no maior engajamento dos estudantes durante as atividades e com isso encaminhar-se para a educação inovadora, Almeida e Valente (2012, p. 59) apontam como estudo que o uso da tecnologia possibilita a construção de uma mesma narrativa em diferentes versões, “e, por conseguinte, da melhoria dos conteúdos ou mesmo do uso dos recursos tecnológicos”.

Ao visualizar as plataformas apresentadas, os participantes contribuíram, comentando quais ferramentas já conheciam e utilizavam em sala de aula. Um posicionamento comum, foi de que no contexto da pandemia, eles (os professores) precisavam se reinventar para ministrar as aulas, realizadas de forma remota, e a importância de conhecer ferramentas e pla-

taformas para interagir com os alunos: “a pandemia fez com que nós buscássemos novas maneiras para termos um intercâmbio com os pais e alunos através de algumas mídias”.

Outro ponto abordado diversas vezes durante a realização das atividades e dos debates é a carência de conhecimentos básicos sobre usos tecnológicos e a deficiência de equipamentos adequados para uma atividade remota de qualidade. Essa informação também se confirmou no questionário inicial, que apresentou que 11,4% dos participantes não possuem computador com acesso à internet e 22,9% não possuem webcam no computador. A dificuldade com equipamentos e conexão atinge tanto alunos quanto professores e também foi enfrentada pelas pesquisadoras durante o curso de capacitação.

O curso foi encerrado com uma atividade prática na qual cada participante deveria desenvolver um storytelling no formato de vídeo, seguindo os conceitos da proposta e utilizando como ferramenta de gravação e edição, a plataforma Canva<sup>16</sup>.

Inicialmente a plataforma foi apresentada, e foram realizadas algumas orientações gerais para o desenvolvimento da atividade: a narrativa digital deveria ter, no máximo, 3 (três) minutos, e abordar a estrutura de introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. A temática do vídeo era livre e os professores tiveram aproximadamente uma hora para desenvolvê-los.

Na realização desta atividade as dificuldades com recursos tecnológicos também ficaram evidentes. Alguns participantes tiveram dificuldade na compreensão da atividade, por conta de problemas de áudio e vídeo. Outros, por conta da conexão da internet que não funcionava adequadamente, e por esse motivo, não conseguiram cumprir a atividade. Além disso, algumas dúvidas surgiram no decorrer da atividade, relacionadas ao uso da plataforma. Neste ponto, tanto as pesquisadoras como

11 Plataforma on-line que possibilita a gravação de tela, de vídeos ou ambos. <https://www.loom.com/>

12 Plataforma on-line de comunicação visual que possibilita a criação de vídeos customizados. <https://www.powtoon.com/>

13 Plataforma on-line que possibilita a criação de questionários gamificados. <https://kahoot.com/>

14 Plataforma on-line para a construção de murais virtuais colaborativos. <https://pt-br.padlet.com/>

15 Plataforma on-line para a criação de mapas mentais de forma colaborativa. <https://coggle.it/>

16 Plataforma online para criação de design gráfico, permite a possibilidade de criação de mídia, como pôster, vídeos entre outros. [https://www.canva.com/pt\\_br/](https://www.canva.com/pt_br/)

alguns participantes que já haviam tido contato com a plataforma auxiliaram.

Após o desenvolvimento dos vídeos, foi realizada uma socialização, os vídeos foram apresentados por alguns participantes. O encerramento do curso de capacitação foi realizado com um debate geral dos assuntos trabalhados.

As atividades práticas realizadas ao longo do curso tiveram como objetivo garantir o envolvimento dos participantes no processo, bem como proporcionar a compreensão de como o conhecimento proposto pelo curso poderia ser aplicado em suas práticas pedagógicas. Ademais, algumas dinâmicas foram incorporadas no decorrer do caminho, envolvendo conceitos teóricos e suas aplicações.

Os desafios enfrentados para a realização do curso acompanharam todo o caminho percorrido, desde a primeira adaptação da modalidade da atividade até o momento de aplicação das atividades com os participantes, principalmente problemas técnicos com relação às tecnologias digitais. Destaca-se que muitos dos participantes, ainda não tinham experiência na realização de encontros e cursos nessa modalidade remota.

## 6 RESULTADOS: SATISFAÇÃO E PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES PARTICIPANTES

Para melhor compreender e avaliar os resultados obtidos com a realização do curso e a satisfação dos participantes organizou-se um questionário final o qual, assim como o questionário inicial, foi encaminhado para os professores participantes do curso através da Secretaria de Educação, e obteve-se um total de nove respostas dentre os 20 participantes.

Questionou-se sobre a satisfação dos participantes, a compreensão dos conceitos de mídia audiovisual e storytelling, os aspectos positivos e negativos, as principais dificuldades para a participação no curso de capacitação, a aplicabilidade do conteúdo e dos conhecimentos na prática profissional dos participantes, e também uma avaliação de satisfação sobre a experiência realizada.

Obteve-se como resultado referente a satisfação: 56% bom, 33% ótimo e 11% regular, nenhum dos participantes classificou o curso

como ruim e todos os participantes afirmaram que os conceitos abordados foram compreendidos. Com relação aos aspectos positivos, os participantes apresentaram de forma geral a importância do curso como forma de rever conceitos e aprender novas práticas pedagógicas aplicáveis ao trabalho docente, além de conhecer novas ferramentas digitais. Reafirmaram, bem como durante a realização do curso, a importância da inclusão de novas práticas pedagógicas, plataformas e o uso da tecnologia na educação.

Em relação aos aspectos negativos percebeu-se o descontentamento com relação ao tempo de curso que, segundo os participantes, foi insuficiente considerando todas as atividades propostas, e as questões de infraestrutura como a má conexão com a internet e falta de conhecimento tecnológico, anteriormente mencionados também como limitações.

O conteúdo abordado no curso também foi visto como aplicável em sala de aula e em contexto de pandemia, com abordagens síncronas e assíncronas, com adaptações de acordo com as necessidades de cada turma e conteúdo. No entanto, os professores participantes também destacaram que para aplicar o conhecimento, necessita-se de condições adequadas, e nesse aspecto, esbarra-se na dificuldade dos professores em aplicar tais práticas pedagógicas em suas rotinas diárias, conforme verificou-se em relatos: “[...] a internet é muito ruim, nesse período sabemos da dificuldade de muitos alunos pois não têm acesso a internet”; “falta de equipamentos necessários, não para produzir, mas para executar com os alunos”.

Quanto aos aspectos para serem melhorados no curso, 12,5% dos participantes consideraram que é necessário melhorias na abordagem do conteúdo, 25% na organização das atividades, pois consideraram que foram abordadas muitas plataformas e sites para o tempo disponível para a realização do curso, e 87,5% na duração do curso de capacitação e assim justifica-se com “por ser pouco tempo, as atividades foram muito rápidas”; “estender para um curso com mais horas”.

Avalia-se por fim, diante dos desafios encontrados ao longo do desenvolvimento e

aplicação do curso, que a prática foi relevante, tanto para as pesquisadoras quanto para os participantes. Mas deve-se levar em conta, para próximas edições, a profundidade das abordagens conforme manifestado pelos participantes. Nesse sentido, considera-se importante a ampliação da carga horária para pelo menos mais um encontro, bem como uma melhor organização das atividades em relação ao número de plataformas/recursos apresentados e tempo disponível.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a abordagem do conceito de educação inovadora para uma sociedade também inovadora, o presente artigo buscou relatar uma experiência de curso de capacitação de professores da rede básica de ensino que tinha como objetivo proporcionar uma reflexão sobre as práticas pedagógicas inovadoras.

Toda estrutura do curso de capacitação oferecido aos professores, foi pensada e organizada para que o referido objetivo fosse atendido. Durante os encontros, foram trabalhadas plataformas digitais que podem ser utilizadas pelos professores no dia a dia em sala de aula, de forma presencial ou remota. Essas plataformas contribuem para o engajamento dos estudantes no processo de ensino aprendizagem, durante a realização das atividades, e também são importantes ferramentas na busca por uma educação inovadora.

As atividades propostas durante o curso, como o storytelling, possibilitaram debates e trocas de experiência sobre o uso da tecnologia e a inovação na educação. Além disso, também levantaram questões pertinentes, como a importância do uso das tecnologias, que ganhou mais evidência no momento da pandemia para a realização das atividades escolares e aproximação com os pais, estudantes e a comunidade escolar.

Considerando os resultados obtidos a partir da realização dessa capacitação para os professores, avalia-se que serão necessárias adequações para futuras ofertas, com relação ao tempo de duração do curso, que deve ser

estendido para além dos dois encontros. Ademais, considera-se importante a realização de uma abordagem de conteúdos teóricos e práticos com maior profundidade e a utilização de um critério mais detalhado para a seleção dos aplicativos e plataformas, como por exemplo, para a interação entre professores com alunos de diversas faixas etárias.

Reforçando o que foi mencionado, também foram observadas dificuldades relacionadas à infraestrutura tecnológica durante os encontros do curso de formação. A configuração online e síncrona do curso possibilitou a compreensão de que há uma carência de conhecimentos tecnológicos por parte dos professores, levando em consideração o exemplo dos participantes do curso. Ressalta-se a deficiência de infraestrutura e equipamentos tecnológicos adequados, já que esse foi o principal obstáculo enfrentado, para a realização das atividades com a qualidade prevista.

Este relato, apresentado a partir de um trabalho de intervenção com professores de uma rede pública do interior do estado de Santa Catarina permite a comprovação das afirmações de que a inovação na educação e a formação continuada de professores são assuntos que não podem ser tratados separadamente, uma vez que se complementam e influenciam diretamente um no outro.

Ademais, a formação de professores deve estar aliada a políticas públicas, infraestrutura e gestão, ao proporcionar condições adequadas de trabalho aos profissionais, da ação de políticas públicas efetivas, como garantia de investimentos na área da educação, o que inclui a disponibilização de aparelhos tecnológicos e conexão de internet de qualidade nas escolas, independentemente das condições sociais ou localização em que os sujeitos estão inseridos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; VALENTE, José Armando. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. **Currículo sem Fronteiras**. v. 12, n. 3, p. 57-82, Set/Dez 2012. Disponível em: <https://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3articles/>

- almeida-valente.pdf. Acesso em: 12 mar. 2021
- BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.
- CARBONELL, Jaume. **A aventura de inovar: a mudança na escola**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.
- CASTELLS, Manuel. **A Era da Informação**: Economia, Sociedade e Cultura. v.1 Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 2002.
- MADDALENA, Tania Lucía; SANTOS, Edméa. Digital Storytelling na formação de professores. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**. v. 16, n. 43, p. 305-328, 2019. Disponível em: <http://periodicos.estacio.br/index.php/reeeduc/article/view/5812/47965995> Acesso em: 12 fev. 2022
- MADDALENA, Tania Lucía; D'ÁVILA, Carina; SANTOS, Edméa. Visual storytelling e pesquisa-formação na cibercultura. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto)Biográfica**, Salvador, v. 03, n. 07, p. 290-305, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/rbpab/article/view/3872/3143> Acesso em: 12 fev. 2022
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa**: teoria, passos e fidedignidade. *Ciência & Saúde Coletiva*, Porto Alegre, v. 17, n.3, p. 621-626, mar. 2012. Disponível em: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_serial&pid=1516-7313&lng=en&nrm=iso](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_serial&pid=1516-7313&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 17 abr. 2021.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 2 ed. Campinas: Papyrus, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=PiZe8ahPcD8C&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 10 abr. 2021
- PAULA, Wesley de. **Storytelling**: a arte de contar histórias que vendem. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BA5l-qXK1xE>. Acesso em: 17 maio. 2021
- SCHUHMACHER, Vera Rejane Niedersberg; ALVES FILHO, José de Pinho; SCHUHMACHER, Élcio. As barreiras da prática docente no uso das tecnologias de informação e comunicação. **Ciência e Educação**, Bauru, v. 23, n. 3, p. 563-576, 2017. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ciedu/v23n3/1516-7313-ciedu-23-03-0563.pdf>. Acesso em: 10 maio. 2021
- TAVARES, Fernando Gomes de Oliveira. O conceito de inovação em educação: uma revisão necessária. **Revista Educação**. Santa Maria, v. 44, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/32311>. Acesso em: 10 abr. 2021.

Recebido em 31 de janeiro de 2022

Aceito em 03 de março de 2022