

**Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa):
Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos**

*Creativity and impact of narratives aligned to teaching and (active) learning: Storyboard that
and its multiple possibilities and contexts*

Fernando Bruno Antonelli Molina Benites

Alessandra Dutra

Awdry Feisser Miquelin

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)

Ponta Grossa – PR/Brasil

Resumo

Empreende-se, no presente trabalho, delinear análise do site interativo *Storyboard that* a partir das concepções acerca do “ato criativo”, da perspectiva da narrativa e da *contação de histórias/storytelling*. Entende-se que a plataforma fomenta, em se considerando as bases elencadas, a aprendizagem ativa. Dessa forma, após breve apresentação da ferramenta e de suas funcionalidades, discorre-se sobre a fundamentação teórica elencada e relata-se, por fim, prática de ensino por meio do uso da mesma, o que ilustra a pertinência do que foi delineado e comprova que a conexão entre o arrazoar teórico e os recursos disponíveis para a prática ocasionam, de fato, a ação do sujeito no processo cognitivo.

Palavras-chave: Storyboard that; Ato criativo; Narrativa.

Abstract

In this paper, an analysis of the interactive website *Storyboard that* is undertaken, based on the conceptions about the “creative act”, the perspective of the narrative and *storytelling*. It is understood that the platform encourages, considering the references, active learning. Thus, after a brief presentation of the tool and its functionalities, the theoretical foundation listed is discussed and, finally, teaching practice through the use of it is reported, illustrating the relevance of what was outlined and proving that the connection between theoretical reasoning and the resources available for practice, in fact, cause the subject's action in the cognitive process.

Keywords: Storyboard that; Creative act; Narrative.

Introdução

Storyboard that é uma plataforma de criação simples de operar e de interface amigável, que oferece múltiplas identidades visuais para que se “[...] criem visuais incríveis para ensinar, aprender e se comunicar” (storyboardthat.com/pt/sobre-nos, 2021). Gratuita em sua versão básica, a ferramenta tem se revelado recurso interessante e útil para as salas de aula, uma vez que oferece múltiplas possibilidades, permite interação entre colegas e disciplinas, e trabalha diretamente com o uso da imaginação.

Levando em consideração tais características, nos propomos, neste artigo, a empreender uma breve investigação acerca das possibilidades encontradas no referido site, contemplando noções acerca do “ato criativo” (VYGOTSKY, 2012), da perspectiva da narrativa (FLEURI, 1990; GIACOMONI, 2015) e da *contação de histórias/storytelling*, que, malgrado remeta às práticas sociais presentes já nas mais antigas tradições orais – leia-se, sempre ter feito parte do chamado ensino “tradicional” (VALENÇA; TOSTES, 2019), mostra-se essencial para a prática pedagógica que contempla, além do sujeito, “[...] a interação e a contextualização dos conhecimentos, ou seja, a ação do sujeito no processo cognitivo” (FRISON; FELICELLI; BACKES, 2019).

Somos levados, portanto, a questionar se a utilização do *Storyboard that* nos âmbitos acima mencionados favorece a aprendizagem ativa dos alunos. Além disso, levando em conta que ele permite a estes o intercâmbio entre as funções de receptores e criadores do conhecimento, em processo envolvendo adaptações e construções a partir dos conteúdos a que foram apresentados, aproveitamos para indagar acerca das possibilidades dessa eventual aprendizagem ativa no contexto de uso da plataforma. Aproximando então esses questionamentos às concepções que abarcamos, delineamos nossas considerações por meio de uma breve análise do *Storyboard that*, terminando com o relato de experiência de um dos coautores do estudo com a ferramenta, em uma aula de língua inglesa para o nível superior.

Por fim, tecemos reflexões sobre todo o trabalho desenvolvido, almejando que demais professores possam não só conhecer e utilizar o recurso que analisamos, mas que o façam de modo a estabelecer conexão entre as noções relativas à aprendizagem e à prática do ensino, fazendo do *Storyboard that* um meio efetivo para a assimilação, significação, compreensão e busca de inovação por parte do corpo discente.

Storyboard that

Lançado no princípio de 2012 como um aplicativo para computadores, o *Storyboard that* veio a alcançar popularidade aproximadamente um ano mais tarde, após sua conversão em site interativo. Desde então, o ambiente escolar destacou-se em seu cômputo de usuários, uma vez que “os professores podem criar materiais e lições para as aulas, e os alunos podem se apropriar da voz e do aprendizado” (storyboardthat.com/pt/sobre-nos, 2021). Disponibilizando uma série de recursos já em sua versão mais básica - e gratuita, a plataforma assevera ter por missão:

[...] fornecer ferramentas simples e inteligentes para pessoas de todas as idades ao redor do mundo, com foco nos quatro Cs (Pensamento Crítico, Criatividade, Comunicação e Colaboração) para ajudar a melhorar as capacidades e potencial de pensamento do mundo (<https://www.storyboardthat.com/pt/sobre-n%C3%B3s>, 2021).

De fato, a ideia de estímulo à imaginação e, conseqüentemente, o fomento à ocorrência do ato criativo vem à tona em uma primeira análise da página de interface: múltiplos cenários, personagens e caracterizações estão disponíveis para a criação de histórias de até seis quadrinhos. Há também outros itens e funcionalidades, a exemplo de folhas de atividades ou infográficos, que fogem ao escopo do presente trabalho, mas indubitavelmente corroboram a argumentação a sustentar a missão da plataforma. As figuras abaixo ilustram um pouco do que o *Storyboard that* oferece:

FIGURA 1 – Alguns personagens e caracterizações



Disponível em: <<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>>. Acesso 15 Mai. 2021

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

FIGURA 2 – Alguns cenários



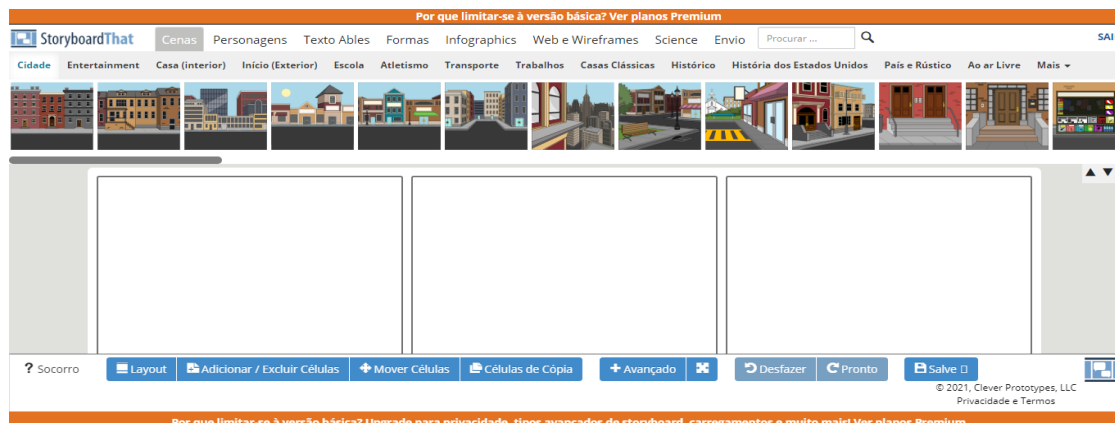
Disponível em: <<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>>. Acesso 15 Mai. 2021

FIGURA 3 – Alguns balões de fala e ação



Disponível em: <<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>>. Acesso 15 Mai. 2021

FIGURA 4 – Alguns cenários e os quadrinhos em branco



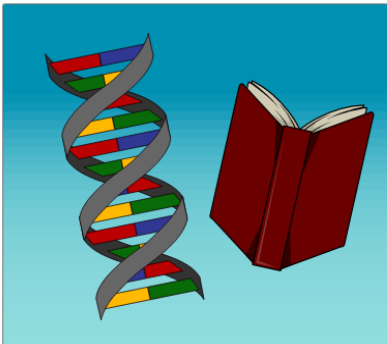





Disponível em: <<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>>. Acesso 15 Mai. 2021

O sem número de combinações possíveis, aplicáveis a outros tantos contextos, disciplinas, conteúdos, entre outros, constitui elemento deflagrador da pesquisa que empreendemos, investigando criatividade e narrativa propiciando, por meio da plataforma, a aprendizagem ativa. Os expressivos números ostentados no site - mais de 14 milhões de storyboards criados e uma série de prêmios angariados dentro do universo educacional ([storyboardthat.com/pt/sobre-nos](https://www.storyboardthat.com/pt/sobre-nos), 2021), bem como a experiência prévia dos autores com sua utilização são também significativos para o interesse de nossa investigação, a ter início

já na próxima seção, com as asserções acerca do “ato criativo” (VYGOTSKY, 2012). É válido abarcar, anteriormente ao delineamento da análise, que o *Storyboard that* configura excelente auxílio ao papel docente de “[...] contextualizar o conhecimento adquirido pelo aluno fora da escola e os conteúdos curriculares apresentados durante sua jornada na educação básica” (FÉLIX; LIMA, 2021). Em concordância com o que estabelecem as autoras, vemos que a ocorrência deste fato propicia ao discente uma visão acolhedora do ambiente escolar, tendo portanto sua visão de mundo “[...] estendida e aprimorada a partir das aulas” (id., ibid.).

Com isso em mente, ao fim dessa seção, ilustramos com um exemplo envolvendo literatura e ciência uma das criações de um dos autores:

FIGURA 5 – Storyboard envolvendo Literatura e Ciência

<p>E com vocês o projeto....</p>	<p>Episódio de hoje:</p>	<p>Bentinho era um advogado...</p>
		 <p>Eu levo minhas convicções até o fim!</p>
<p>Como a ciência pode ajudar a literatura....</p>	<p>Dom Casmurro</p>	<p>Conhecido por sua eloquência e obstinação...</p>
<p>Capitu, sua amada esposa...</p>	<p>Para a infelicidade de todos...</p>	<p>Não havia teste de DNA em 1899...</p>
 <p>Gente, não tem nada de errado com a minha roupa...</p> <p>Aonde você pensa que vai vestida assim?</p>	 <p>Mas que nenininho mais lindo, parceiro!</p> <p>Gu gu da dá</p>	
<p>Alvo de sua paixão e ciúmes doentios...</p>	<p>O nenezinho saiu a cara de Ezequiel, o melhor amigo!</p>	<p>... pena! Machado de Assis adoraria ter escrito "eletroforese"!</p>

Fonte: os autores (2021).

Ato Criativo

Postulando, acima de qualquer outra coisa, que a psicologia deveria ser compreendida a partir de severa ruptura com a biologia, seguida de passagem para o status de ciência histórica e principalmente humana, Vygotsky foi pioneiro e deveras influente em muitos de seus entendimentos acerca do desenvolvimento da criança. É graças à sua jamais unilateral abordagem que compreendemos que a educação não pode estar restrita à dimensão concreta dos conceitos (NUERNBERG, 2008), mas resgatar tensões dialéticas entre indivíduo e sociedade que são basilares para a efetividade do processo de ensino-aprendizagem.

Nesse âmbito, abrindo o leque de seus interesses e contribuições, o pesquisador soviético concebe a criatividade, ação que, ao passo que combina, cria e permite que nos adaptemos a novas e inesperadas transformações em nosso meio (VYGOTSKY, 2012), é muitas vezes mal interpretada, tida por “privilégio e dom de seres eleitos, gênios, talentos [...] que criaram grandes obras artísticas, realizaram grandes descobertas científicas e inventaram aperfeiçoamentos importantes na área da tecnologia” (ibid., p. 25). Em sua obra buscamos então o arrazoar sobre o ato criativo, a saber, as atitudes humanas que dão origem a algo novo.

Desse modo, os estudos de Vygotsky desvelam que a mera contextualização está fadada a ancorar-se em nossa memória, sendo acionada tão somente quando desempenhamos agir reprodutor, ou seja, aquele que se baseia na repetição de algo já existente. Em contrapartida, haja vista que “o cérebro [...] é igualmente um órgão combinatório, que modifica criativamente e cria, a partir dos elementos da experiência passada, novas situações e novos comportamentos” (VYGOTSKY, 2012, p. 23), o convite à significação e ressignificação daquilo que figura na esfera do ensino e da sociedade é imperioso para que lancemos mão da fantasia e imaginação, verdadeiros selos de nossa essência e responsáveis pelas atitudes que são “orientadas para o futuro, tornando-nos criativos e modificando o nosso presente” (ibid., p. 24).

Não passa ao largo das observações de Vygotsky o fato de que:

[...] a imaginação, como fundamento de toda a atividade criadora, manifesta-se de igual modo em todos os momentos da vida cultural, permitindo a criação artística, científica e tecnológica. Neste sentido, definitivamente, tudo o que nos rodeia e foi concebido pela mão do homem, todo o mundo da cultura, ao contrário do mundo da natureza, tudo isto é o resultado da criatividade e imaginação humanas (VYGOTSKY, 2012, p. 24).

Tal entendimento corrobora a inquietação deflagrada do trabalho, qual seja, o uso do *Storyboard* configurando um passo além nas possibilidades de transmissão de conteúdos e sua assimilação, dado que, com ele, “o aluno articula os conhecimentos prévios com os novos conhecimentos, problematiza as situações apresentadas, interage com os seus colegas, interpreta, constrói e reconstrói histórias e conhecimentos” (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 947). Outrossim, leva-nos a resgatar concepções outras e tão importantes quanto, a exemplo das linhas traçadas por Blanchet (2002), para quem ensinar é o desafio de levar aos alunos os saberes pelos quais clamam e que lhes serão necessários, “com a missão de saber cativá-los, colocando ao alcance deles tudo o que pode contribuir para algum conhecimento” (p. 150), e até mesmo de Freire (2012), convicto de que não se pode “reduzir a prática docente ao ensino de puras técnicas ou de puros conteúdos, deixando intocado o exercício da compreensão crítica da realidade” (p.51).

Tendo tudo isso em vista, daremos início às considerações sobre a narrativa e *contação de histórias/storytelling*, passo este que nada mais é do que a criação dos alunos utilizando a plataforma. Em suma, postulamos que, à apresentação de conteúdos, segue-se o ato criativo, fomentando adaptações e construções a partir das impressões primeiras sobre o que foi transmitido. Nas palavras de Vygotsky, esta etapa põe-nos frente a “[...] uma das questões mais importantes da psicologia da educação, que é o problema da criatividade, do seu desenvolvimento e promoção, e do significado da atividade criativa para o desenvolvimento geral e a maturação” (2012, p. 26). Assim, respostas às necessidades afetivas, significação objetiva e subjetiva de contextos e amparo na realidade individual são elementos a povoar as narrativas as quais terão origem em nossas salas de aula.

Perspectiva narrativa: contação de histórias/storytelling

Abordar a utilização das narrativas para o ensino nos faz rememorar o contundente relato de Fleuri (1990, p. 23) acerca de seus primeiros passos na docência, dados na longínqua década de 1960, lecionando religião em uma turma de sexto ano. Tendo intitulado “Improvisação” o que empreendeu em tais aulas, o autor nos esclarece que:

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

[...] encontrei-me diante daqueles meninos irrequietos, tentando passar-lhes algumas noções de catecismo. Tudo em vão! Meus esforços, minhas tentativas didáticas, meus recursos de autoridade em sala eram absolutamente inefazes para captar a atenção daqueles pirralhos. Até que, sob a pressão do desespero, encontrei uma saída.

Percebi que a única coisa que lhes prendia a atenção, aquietando-os por alguns momentos, eram as estórias. Conte-lhes as que eu sabia. Meu pobre repertório, porém, logo se exauriu. Foi aí que me embrenhei numa tremenda aventura: comecei a inventar-lhes estórias, de improviso. Inventei um personagem, “Joãozinho”, e o fiz viver as mais diversas aventuras diante dos olhos brilhantes daqueles meninos. O mais engraçado era que eu mesmo nunca sabia como seria o próximo passo, nem qual seria o desfecho do episódio que começava a contar. Os momentos de suspense se seguiam um após o outro, sobretudo para mim. Tinha que dar, frente àquela plateia mantida sempre por um fio, piruetas mentais a fim de criar uma sequência aceitavelmente lógica para aquela novela.

[...] nos divertimos muito. Para mim, ficou a experiência de um relacionamento criado às custas do puro improviso (FLEURI, 1990, p. 23).

Procedendo a essa espécie de construção coletiva de uma narrativa, professor e alunos trazem a lume a preponderância da imaginação para a organização coerente de fatos que, muitas vezes, não ultrapassam os limites da observação (GIACOMONI, 2015). Além disso, o relato de Fleuri deixa claro que o encantamento dos garotos guiava as intervenções do mestre, enfatizando que a perspectiva narrativa não configura tão somente ferramenta ou técnica, mas “[...] cenário que o aluno explora para atribuir significado ao conhecimento, tornando-se protagonista no processo de ensino e aprendizagem” (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 221). Assim, deixando-nos conduzir por essas últimas asserções e ligando-as ao primeiramente exposto na seção, sem passar ao largo da criação e estreitamento de laços citados por Fleuri, questionamos: se tal colaboração e criação podem ocorrer entre alunos enquanto no suposto papel de receptores, o que dizer de quando eles figuram como os principais autores do que narram?

É essa pergunta que nos impinge a adentrar a seara da *contação de histórias/storytelling*, “neologismo da Língua Portuguesa [e seu equivalente em inglês] referente ao ato de contar/narrar histórias, em que há a presença de um contador/narrador que dá corpo e voz às narrativas” (FRISON; FELICELLI; BACKES, 2019, p. 944). Remetendo a práticas que transcendem concomitantemente os muros da escola e as barreiras do tempo, a *contação de histórias/storytelling* vem se firmando no contexto escolar justamente por

promover não só que aquilo que se aprende marque a memória, mas, acima disso, que se torne objeto de análise crítica e permita ao aluno a atribuição de sentido outro e original, bem como a interação, “conectando o conhecimento à experiência” (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 223). Tão trans, multi e interdisciplinar quanto o próprio *Storyboard that*, a *contação de histórias/storytelling* também se posta como libelo contra a relação verticalizada em sala de aula – com o poder dado aos alunos, antes mera “audiência” -, como elemento de indiscutível dinâmica para a condução do aprendizado e, acima de tudo, como ferramenta de transposição de elementos abstratos e/ou complexos para o contexto social e a realidade do alunado (ibid.).

Muitos são os autores que valorizam a perspectiva narrativa no ensino, potencializada evidentemente pelo procedimento acima elencado: Schmidt e Cainelli (apud GIACOMONI, 2015) asseveram que a narrativa é um importante fator de orientação cultural para nossa vida prática; Corrêa (2011) enfatiza que contar uma história é proceder à leitura das ações de sujeitos comuns, cheios de dramas e dilemas; Baldi (2012) enumera que as atitudes de lembrar, comparar, relacionar, antecipar, caracterizar, inferir, coordenar, selecionar, formular, decidir e concluir, entre tantas outras são postas em uso e aperfeiçoadas na perspectiva narrativa; por fim, Mincato (2017) vai ainda mais além, enfatizando que é “[...] inconcebível ao nosso entendimento um universo sem histórias” (p. 44). Entre outros fatores, o ganho cognitivo proporcionado pela *contação de histórias/storytelling* é fomentador da aprendizagem ativa, dado que:

[...] em um contexto de aprendizado ativo, a capacidade de retenção da aprendizagem em longo termo aumenta, pois a memória constituída é dotada de diversos recursos de imagem, problematização, opinião, conceitos e participação na narrativa. Não à toa, somos capazes de lembrar de eventos e fatos quando inseridos em uma narrativa que afete a capacidade de conexões, sensações, memórias e contexto social, semelhante ao que ocorre com histórias contadas.

[...] Ao reconhecer os valores narrados à sua experiência, os alunos se engajam com o conteúdo e, portanto, aumentam as possibilidades de fixar os conhecimentos trabalhados (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 223).

Em praticamente todas as linhas traçadas até aqui, podemos ver o *Storyboard that* despontando como recurso a, de maneira indiscutível, integrar um projeto de utilização da informação em contexto integrado à realidade do sujeito. Diante do que se pretende

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

ensinar, o aluno passa a ter a possibilidade de empreender significações e contextualizações diversas, não só observando, mas associando, criando, expandindo e socializando. Ato criativo, narrativa e *contação de histórias/storytelling* agem, assim, de modo a estabelecer conexões entre o que se estuda e quem aprende, “estimulando a capacidade de resolução de problemas e de inovação, criando possibilidades para serem aplicadas em cenários semelhantes no futuro” (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 236). Desse modo, a inovação – consequência direta e altamente desejável do ato criativo – dá as mãos ao direcionamento do conhecimento para questões particulares e relevantes nas vidas dos discentes, favorecendo não somente o interesse e a aprendizagem, mas também e principalmente, que as rédeas do que se conhece estejam nas mãos de quem agora detém o conhecimento.

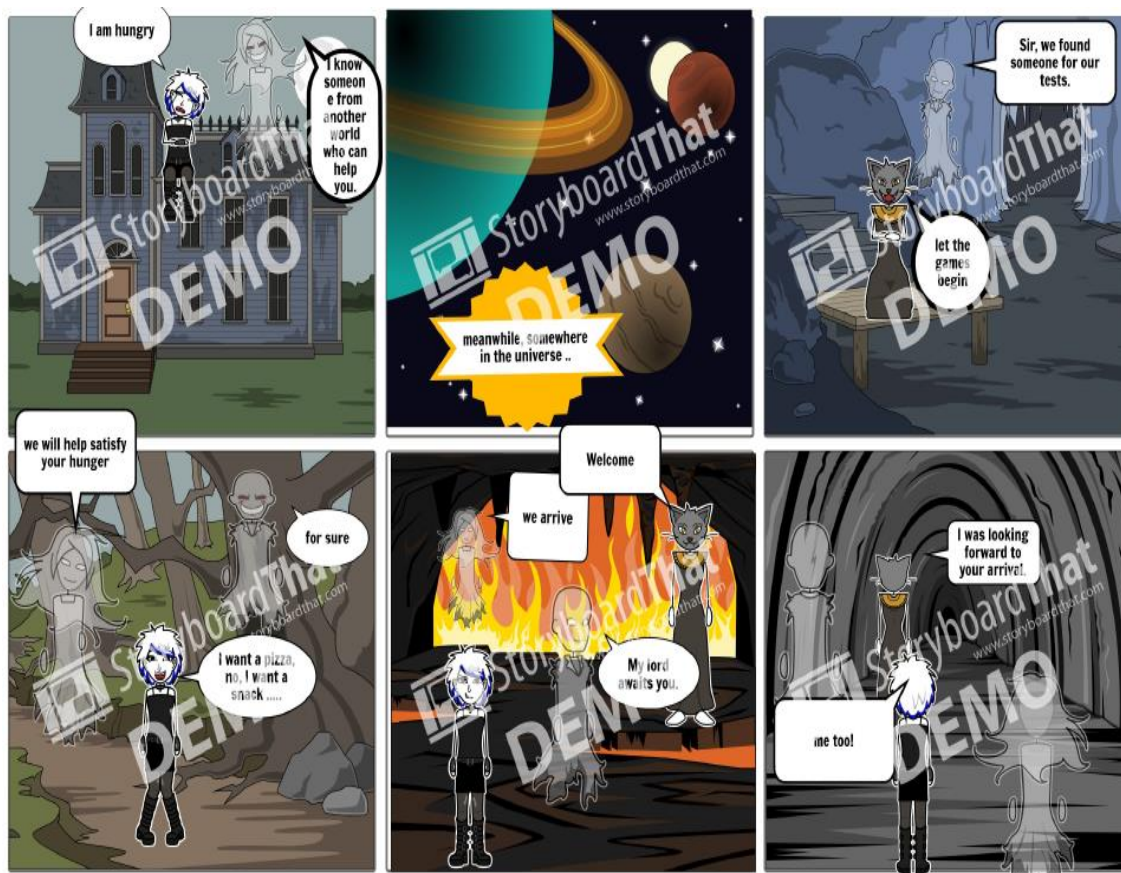
Na próxima seção, teceremos breves comentários acerca do que foi exposto até agora, trazendo alguns exemplos criados pelos alunos em uma aula de língua inglesa ministrada por um dos autores do artigo. A intenção é ilustrar os desdobramentos que pudemos visualizar e apresentar até aqui, detalhando ainda mais a argumentação em torno das concepções que entendemos aliadas ao uso da plataforma em questão.

Exemplos e relato de prática

Professor colaborador em uma Universidade Estadual no Paraná, um dos coautores deste estudo ministrava a disciplina Língua Inglesa I para o primeiro ano do curso Secretariado Executivo Trilíngue, esfera de atuação na qual propôs a prática cujos exemplos figuram nesta seção. Vale destacar que o *Storyboard that* foi usado no decorrer do primeiro bimestre do ano letivo, momento em que os discentes ainda se adaptam ao ensino superior, ao curso e à disciplina, bem como âmbito em que ao docente ainda não foi dado conhecer as capacidades linguísticas dos integrantes do grupo ou as eventuais disparidades entre elas.

Assim, à sequência das aulas iniciais, em que noções básicas de cumprimentos, estabelecimento de curtos diálogos genéricos e algumas características físicas e pessoais são introduzidas no sentido de permitir ao aprendiz elaborar uma curta apresentação, seguiu-se o uso da plataforma a partir de uma proposição muito simples: utilizar vocabulário e estruturas até então estudados para a criação de uma narrativa ou descrição. Assim, após breve explicação – e confirmação de que o site é de veras intuitivo, obteve-se, entre outros, os quadrinhos expostos a seguir:

FIGURA 6 – Storyboard criado por aluno



Fonte: informações dos autores (2019).

É impossível não apontar, no exemplo acima, a clara intervenção criativa do aluno, que, a partir de termos e estruturas de nível básico apresentados em sala, a exemplo de “hungry”, “help” ou “someone”, empreendeu expansão de seu vocabulário – “meanwhile” e “looking forward”, termos de nível intermediário/avançado, entre outros – e inseriu o conflito em uma narrativa muito diferente do que vira até então, uma vez que as aulas transcorriam tendo ambientes de trabalho como pano de fundo. É inegável, portanto, o alinhamento de tal atividade ao que postula Vygotsky (2012) acerca do ato criativo, atividade que transcende a mera reprodução e que se distingue pela combinação e criação; não é incorreto, tampouco, dizer que o trabalho do aluno denota seu engajamento com o conteúdo, haja vista que ressignifica o contexto até então distintivo das aulas assistidas, conectando o conteúdo a suas experiências e preferências.

Isso posto, vale destacar Valença e Tostes (2019, p. 223) nos lembrando de que:

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

[...] aprender não equivale a reproduzir o que é informado. Aprender envolve analisar a informação criticamente e, com isso, interagir e dar sentido a ela, conectando o conhecimento à experiência.

[...] no caso do aprendizado ativo, há a preocupação de envolver o estudante no processo pedagógico, para que ele possa compreender tais etapas e entender o porquê dessas escolhas.

A atividade proposta também dava aos discentes a possibilidade de descrição, a saber, de trabalhar com apresentações de diferentes personagens. Neste cômputo, destacaram-se alguns exemplos, nos quais se contemplam os múltiplos e diversos contextos abarcados pelo grupo, em criações advindas ou potencializadas pela variedade de recursos disponibilizados no site:

FIGURA 7 – Storyboards criados por alunos



Fonte: informações dos autores (2019).

Seja de uma ou de outra forma, é fato que a imaginação de cada um dos alunos operou na construção da ponte entre o que se apresentou e o que produziram, subtraindo do contexto a que foram introduzidos os termos, que passaram a pertencer a novos universos de significação. Fica claro, assim, que a gama de possibilidades oferecida pelo

Storyboard that, em se considerando os postulados que abarcamos, a saber, ato criativo, narrativa e *contação de histórias/storytelling*, é, com efeito, colaboradora significativa de um modelo ativo de aprendizagem, uma vez que conclama os alunos a serem protagonistas das teias de significação a serem construídas, confirmando que a “ausência de um referencial de autoridade que emane o conhecimento permite aos alunos questionarem e explorarem formas diferentes de experimentar o conhecimento (VALENÇA; TOSTES, 2019, p. 227).

Por fim, uma última criação que, de certa forma, alia a descrição à narrativa e conclui a argumentação em torno do que até aqui se pôde debater:

FIGURA 8 – Storyboard criado por aluno



Fonte: informações dos autores (2019).

Conclusão

Posta a cabal pontuação aos muitos períodos das discussões suscitadas, temos que a análise que empreendemos do *Storyboard that*, plataforma de fácil uso e altamente interativa, concorre para que pensamento crítico, criatividade, comunicação e colaboração, com efeito, despontem em atividades as quais propiciam a aprendizagem ativa. Essa asserção é possível devido à linha condutora de nosso estudo, que aliou o “ato criativo”, conforme estabelecido por Vygotsky (2012), às concepções acerca da narrativa (FLEURI,

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

1990; GIACOMONI, 2015) e da *contação de histórias/storytelling*, (VALENÇA; TOSTES, 2019). Tais conceitos, alargados pelos juízos de outros autores, provaram estar em voga para a ocorrência de aprendizagem caracterizada por envolver ativamente os sujeitos (FRISON; FELICELLI; BACKES, 2019).

Ilustrando o debate proposto e confirmando as conclusões a que chegamos, relatamos e trouxemos exemplos de prática em sala de aula pelos autores. Assim, diante de todo o exposto, emerge a certeza de que muitos outros professores e alunos podem lançar mão da ferramenta analisada de modo a estabelecer conexões que permitam a assimilação, significação, compreensão e busca de inovação por parte do corpo discente.

Por fim, nos permitimos breve - mas não desimportante - digressão frisando que, a exemplo do *Storyboard that*, há muitos outros recursos disponíveis para o ensino e aprendizagem; seu uso sem propósito, contudo, não permitirá que conteúdos ensinados sejam recontextualizados, ocasião em que ao aluno não será permitida a criatividade que empreende os novos mundos. Cabe ao professor, portanto, a noção de que o ato criativo não se dá em uma folha em branco, mas a partir de pelo menos um traço; além disso, as incumbências de pesquisa teórica e transposição para a prática, levando em conta os recursos disponíveis, são também imperativos de cujas égides os recursos tecnológicos não nos farão (felizmente) escapar.

Referências

BALDI, E. **Escrita nas séries iniciais**. Porto Alegre: Editora Projeto, 2012.

BLANCHET, R. Conhecimento da Terra e educação. In: MORIN, E (org.). **A religação dos saberes: o desafio do séc. XXI**. 3 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

CORRÊA, B. R. **Ensino de história e narrativa: potencialidades de uma imagem constelar**. 2011. 129 fl. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 2011.

FÉLIX, M. E. O.; LIMA, B. T. S. As metodologias ativas na construção do conhecimento científico: utilização do método JigSaw (quebra-cabeças) e mapa conceitual para o ensino de funções oxigenadas. **Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Ponta Grossa, v. 1, n. 1, p. 139-158, jan-abr./2021.

FLEURI, R. M. **Educar para quê?** Contra o autoritarismo da relação pedagógica na escola. 4 ed. Uberlândia: Editora da Universidade Federal de Uberlândia. 1990.

FREIRE, P. **À sombra desta mangueira**. 10 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

FRISON, M. G. R.; FELICETTI, V. L.; BACKES, L. Reflexões sobre a prática pedagógica: o contar ao fazer história no 5º ano do ensino fundamental. **Revista Cocar**, v. 13 n. 27, p. 944-962. Set/Dez. 2019.

GIACOMONI, M. P. O professor que cativa: entre a narrativa de história e o cuidado de si. **Revista Opsis**, v. 15 n. 1, p. 179-196. Jan/Jun. 2015.

MINCATO, M. C. **A hora do conto associada ao lúdico no ensino e aprendizagem de inglês: uma experiência de ensino**. 2017. 140fl. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade La Salle, 2017.

NUERNBERG, A. H. Contribuições de Vygotsky para a educação de pessoas com deficiência visual. **Revista Psicologia em Estudo**, v. 13, n. 2, p. 307-316. Abr./jun. 2008.

O QUE é o Storybard that. Disponível em <<https://www.storyboardthat.com/pt/sobre-n%C3%B3s>>. Acesso 12 Mai. 2021.

VALENÇA, M. M.; TOSTES, A. P. B. O storytelling como ferramenta de aprendizado ativo. **Revista Carta Internacional**, v. 14 n. 2, p. 221-243. 2019.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criatividade na infância**. Ensaios de psicologia. Lisboa: Dinalivro, 2012.

Sobre os autores

Fernando Bruno Antonelli Molina Benites

Proponho e valorizo a intersecção entre diferentes áreas do saber para a obtenção de uma base sólida de fundamentação teórica e reflexão crítica - em suma, uma formação voltada para o clássico. Das áreas de Letras, Filosofia e Teologia, desenvolvo pesquisas acerca da intertextualidade das grandes narrativas da literatura universal com a Bíblia, da leitura comparada, do uso da Literatura como instrumento para o ensino de língua estrangeira e da produção de texto em nível médio. Possuo certificado internacional de proficiência em inglês - FCE (Cambridge English First), nível C1 - Avançado.

E-mail: professorfernandobruno@gmail.com ORCID <https://orcid.org/0000-0003-1999-3164>

Alessandra Dutra

Graduada em Letras pela Universidade Estadual de Londrina (1997), com Mestrado em Letras pela Universidade Estadual de Londrina (2003) e Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa pela UNESP/Araraquara. Professora permanente dos Programas de Mestrado em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza - PPGEN/Londrina e Doutorado em Ensino de Ciência e Tecnologia, UTFPR/Ponta Grossa. É bolsista de produtividade em pesquisa pela Fundação Araucária. E-mail: alessandra@utfpr.edu.br
Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-5119-3752>

Criatividade e impacto das narrativas aliados para o ensino e aprendizagem (ativa): Storyboard that e suas múltiplas possibilidades e contextos

Awdry Feisser Miquelin

Graduado em Licenciatura em Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (2000), com Mestrado em Educação pela Universidade Federal de Santa Maria (2003) e Doutorado em Educação Científica e Tecnológica pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009). Trabalho em projetos voltados a abordagem sistêmica, relações entre ensino, ciência e tecnologia e sociedade, ciência e arte e análise de sistemas educacionais tecnológicos comunicativos, com ênfase no ensino de ciências e mediação de tecnologia na prática pedagógica para o Ensino Superior e a Escola Básica envolvendo didática, ensino-aprendizagem e educação dialógica-problematizadora.

E-mail: awdry@utfpr.edu.br ORCID <http://orcid.org/0000-0002-7459-3780>

Recebido em: 13/10/2021

Aceito para publicação em: 08/02/2022