

FOLCLORE EM HQ NA TÉCNICA MANGÁ: UMA STORYTELLING PROMOVENDO O ENGAJAMENTO DURANTE O ENSINO REMOTO NA ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL DE PE

Rosângela Maria Dias da Silva ¹

Jane Gomes de Andrade ²

Maria Ferreira de Paula ³

RESUMO

A narrativa faz parte dos gêneros textuais mais utilizados no Ensino de Línguas, principalmente no Ensino Médio. A *Storytelling*, termo em inglês utilizado para a arte de contar histórias, é aplicada tanto com fins pedagógico como também na comunicação empresarial, no contexto de *Marketing* e Publicidade. Este estudo objetivou analisar a utilização da *Storytelling* como engajamento no curso Técnico de *Marketing* e Publicidade, durante o ensino remoto, causado pela pandemia da COVID-19. A justificativa para realizar esta pesquisa deu-se pelo propósito de criar material pedagógico (HQ) com a temática do Folclore, relacionada ao escritor Monteiro Lobato, utilizando a *Storytelling* para auxiliar no desenvolvimento de competências e habilidades como a escrita, criatividade, capacidade narrativa e o pensamento lógico. Trabalho baseado na Pedagogia de Projetos. O embasamento teórico foi apoiado nas concepções de Rojo (2012); Domingos e Bispo (2012); Silva, Oliveira, Martins (2017); Robin (2008); Cope, Kalantzis (2013); Dionisio (2011); Gil (2008) e outros. Metodologicamente, a pesquisa caracteriza-se como qualitativa de caráter bibliográfico e participante. Para coleta dos dados utilizamos questionários semiabertos através de *Google Forms* como também entrevista semiestruturada utilizando *Google Meet*. Foram cruzados os dados provenientes das respostas ao questionário e entrevista. Levantou-se gráficos que revelaram o engajamento dos alunos dos 1º Anos de *Marketing* e Publicidade da Escola Técnica Estadual em PE. Esta pesquisa trata-se de Relato de Experiência que comprovou ser possível engajar alunos utilizando a *Storytelling* para desenvolver a criatividade e autonomia de pensamento através da escrita e leitura crítica.

Palavras-chave: *Storytelling*, Narrativa, Ensino Remoto, Engajamento, Escola Técnica.

INTRODUÇÃO

A leitura e a escrita sempre ocuparam lugar de destaque no ensino de Línguas, através da utilização dos diversos gêneros textuais, principalmente os que serão mais

1Mestre em Linguística e Ensino da Universidade Federal - PB, rosangelladiass@hotmail.com ;

2Graduada em Licenciatura em Letras – Português/Inglês da Universidade Católica - PE, janygomes41@gmail.com;

3Graduada em Letras – Português/Inglês no Centro Universitário Franciscano do Paraná - PR, maria.pferreira@hotmail.com.

exigidos, ao final do Ensino Médio, para a Redação nas provas dos vestibulares das inúmeras universidades e faculdades, principalmente com acesso mediado pelo ENEM.

A comunicação oral ou escrita, utiliza com muita frequência o gênero textual narrativa. Sabe-se que na Idade Média contava-se histórias para divulgar a cultura e a obra literária, como a poesia. A narrativa, ou como popularmente é chamada, contação de história, é utilizada desde Platão. Também foi muito praticada por JESUS, nas parábolas que utilizava, contando histórias que contextualizavam as mensagens de seus ensinamentos. No âmbito da educação é possível utilizar a narrativa para melhorar a contextualização dos conteúdos a serem ensinados.

A leitura e a escrita serão utilizados em todos os momentos da nossa vida, mesmo com a chegada da internet, precisamos nos comunicar através das mídias e redes sociais, comunicação essa que se faz utilizando predominantemente a escrita.

Embora vivemos num mundo globalizado, conectado, onde desenvolve-se a Revolução Industrial 4.0 e que nos direciona para uma Educação 5.0, a Pandemia evidenciou as fragilidades encontradas para introduzir-se o ensino Online – Remoto. Porém intensificou a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs.

Verifica-se como afirma Sousa (2013, p. 198) que as novas formas de interação na internet estão centralizadas na escrita e que a tecnologia digital depende totalmente da escrita. No entanto admite que por outro lado deve-se observar que a escrita constituída nos gêneros digitais possuem características específicas, fazendo com que muitos a caracterizem como “fala por escrito”, e que Marcuschi (2004) prefere ver como um hibridismo acentuado entre fala e escrita.

Sabe-se que os jovens, demonstram pouco interesse para produção de textos escolares, como define Pinheiro (2013, p. 206), defende-se a ideia de que o meio digital, quando usado de modo contextualizado e integrado ao ensino, pode e deve contribuir para o processo de aprendizagem.

Em vista disso a presente pesquisa propôs o uso da *storytelling* para promover o engajamento dos alunos na construção dos seus conhecimentos, utilizando suas habilidades com as TICs, desenvolvendo seus potenciais criativos, como também suas proficiências leitora e escritora. Competências e Habilidades que serão exigidas no mundo profissional através das chamadas *Hard Skills*.

Desenvolveram-se atividades baseadas na Pedagogia de Projetos, utilizando as metodologias ativas, *Maker*, envolvendo os alunos na elaboração de uma História em Quadrinhos (HQ) com a temática do Folclore, baseado na história Saci Pererê de

Monteiro Lobato, criador de O Picapau Amarelo e outras histórias da Literatura Infante Juvenil. Dessa forma estreitando a relação entre teoria e prática, motivando a curiosidade dos alunos e tornando-os mais interessados e engajados na construção do seu aprendizado.

A razão de escolher a *Storytelling* como o gênero predominante na pesquisa dá-se a:

A contação de histórias ou storytelling é um ato natural humano, intrínseco em sua evolução. Por muito tempo, mesmo antes da escrita, os conhecimentos obtidos eram transpassados de geração a geração pela oralidade como forma de resguardar memórias e tradições de um povo (SILVA; OLIVEIRA; MARTINS, 2017, p. 987).

Salienta-se que os recursos tecnológicos digitais facilitam a aprendizagem de diversas disciplinas através da semiose e recursos de som, imagem e vídeo que transformam os simples textos em hipertextos. Diante deste contexto verifica-se que, em tudo que circula no meio digital, utiliza-se efetivamente a escrita e a leitura. De forma que precisamos de escritores e leitores competentes.

Dionisio (2011, p. 138) afirma que “uma pessoa letrada deve ser alguém capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagem, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas fontes de linguagens”.

Ressalta-se que os cursos de *Marketing* e Publicidade utilizam a comunicação como sua principal ferramenta de trabalho. No ensino médio integrado visando qualificar o aluno para sua inserção no mundo do trabalho, é imprescindível proporcionar eventos de letramentos com situações concernentes ao cotidiano profissional, treinando o aluno para situações com as quais irá se deparar no exercício da sua profissão.

A *storytelling* não é só aplicada na literatura. Pode ser aplicada em estratégias de *marketing*, campanhas publicitárias, apresentações, palestras, entre outras situações do mundo corporativo e acadêmico.

No contexto empresarial a “storytelling é um modelo de comunicação que se conta uma estória utilizando determinadas técnicas organizadas, em um processo consciente que possibilita a articulação de informações em um determinado contexto e com um fim desejado”. (CASTRO, 2013, p.10).

Observa-se então que a *storytelling* é amplamente utilizada em áreas diversas. Na educação encontram-se artigos relatando pesquisas desde o uso no ensino infantil, como também no ensino de línguas estrangeiras, inglês e espanhol. Há estudos que

demonstram a utilização da *storytelling* em cursos de Graduação mesmo de área não pertencentes à Linguística.

Devido a todo contexto acima desenhado propomos a criação da HQ sobre o folclore, através da *storytelling*, utilizando a técnica mangá, mediante ser uma habilidade desenvolvida pelas alunas do curso de publicidade. Trabalhando o projeto que pesquisou a biografia do escritor Monteiro Lobato e as lendas do nosso folclore.

Visou-se realizar um aprendizado de forma lúdica, despertando o interesse dos alunos para a produção da narrativa e assim torná-los potenciais escritores e leitores, aumentando sua proficiência na língua e consequente na comunicação comercial, para qual está sendo preparado nos cursos técnicos de *Marketing* e Publicidade. Não obstante engajando-os em tempos de pandemia através do ensino remoto.

STORYTELLING EM HQ NA TÉCNICA MANGÁ

Observa-se no livro didático o frequente uso do gênero textual HQ em diversas matérias, não apenas na área de Linguagens e Códigos. Ressalta-se a utilização do mesmo gênero nas provas do ENEM e vestibulares de inúmeras universidades públicas e privadas em todo o Brasil. Comprovando a preferência deste gênero de narrativa, *storytelling*, principalmente entre os jovens.

Constata-se o uso frequente de HQ também no ensino de idiomas, na maioria das vezes aparecem em uma linha, como é comum nos jornais chamados de “Tirinhas”. O gênero tirinha, segundo Ramos, trata-se de um texto curto que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final (RAMOS, 2014, p.24).

Entende-se que a palavra Mangá significa “desenhos involuntários”, conhecida como a história em quadrinhos de origem japonesa. A qual desfruta de grande aceitação por parte dos jovens leitores. Os estilos do mangá dependem da faixa etária dos seus leitores: *Kodomo Manga* (feito para crianças com histórias engraçadas e animadas, ex. *Hello Kitty*); *Shōnen Manga* (feito para garotos com arte detalhada e traços fortes, baseado em lutas e esportes, ex. *Dragon Ball*) e *Shōjo Manga* (feito para garotas, com traço leve e desenho claro e limpo, mostra aventuras mescladas com dramas amorosos, ex. *Sailor Moon*).

A origem das histórias em quadrinhos data de 1894, nos EUA em uma revista chamada *Truth*, pelo americano *Richard Outcault*, essa HQ intitulou-se “*The Yellow*

Kid” narrando as peraltices de uma criança que vivia nos guetos de Nova York, sempre vestida com uma grande camisola amarela.

No Brasil, a primeira revista em quadrinhos intitulou-se O Tico-Tico e foi publicada em 1905, pelo periódico O Malho. Criada pelo artista Renato de Castro, sofreu influência da HQ francesa *La Semaine de Suzette* e teve como personagem mais popular o garoto Chiquinho.

No entanto, somente em 1960 o público brasileiro veio a ter um gibi inteiramente colorido através da publicação de A Turma do Pererê, do cartunista Ziraldo. Este gibi foi produzido pela Editora O Cruzeiro e continha os personagens inspirados na cultura Nacional. Porém em 1964 foi retirado de circulação devido a censura instaurada durante a ditadura militar, só voltando a ser publicado novamente em 1975.

Verifica-se que, ainda na década de 60, surgiu a HQ mais conhecida do Brasil, a Turma da Mônica, criação do paulistano Maurício de Souza. Mediante o sucesso obtido com essa HQ, a revista foi publicada em mais de 40 países e traduzida em 14 idiomas.

Registra-se a presença da HQ em todo o mundo e apontam-se algumas personagens emblemáticas, para começar citaremos a Mafalda, criação do cartunista Quino em 1964. Nas tirinhas mostra-se a garota de 6 anos de idade que possui um pensamento reflexivo e questionador abordando a realidade mundial, sempre mostrando um ponto de vista humanista. Além de ser conhecida em toda América Latina e na Europa, tornou-se um símbolo argentino.

Sabe-se também de outra HQ notável que é *Calvin and Hobbes*, no Brasil intitulada *Calvin* e Haroldo. Criada pelo americano *Bill Watterson*, em 1985, as tirinhas foram exibidas em jornais até o ano de 1995. Abordando as maiores aventuras do garoto *Calvin* e sua profunda amizade com o tigre Haroldo, que trata-se apenas de um bicho de pelúcia.

Tomando por base as informações contextualizadas acima, provenientes do site Todamateria.com, para uma reflexão sobre a origem da HQ; o mangá - HQ originária do Japão; a tirinha HQ usada nos jornais, passemos às fundamentações teóricas dos renomados autores que abordam a temática deste estudo.

Conforme afirmam Vargas e Magalhães (2011) as tirinhas representam cenas estáticas que mobilizam gestos, emoções, falas, entonações etc, para isso, o autor recorre a “[...] recursos visuais como a fonte, as cores, os traços que marcam tempo e movimento, os balões etc” (VARGAS e MAGALHÃES, 2011, p.7).

Para Robin (2008) a *storytelling* quando aplicada à educação torna-se proveitosa, pois estimula a criatividade do aluno durante o desenvolvimento de suas histórias. Agindo como um excelente exercício para prática da escrita e produção textual.

Tratando-se da estrutura de uma narrativa em quadrinhos, Vergueiro (2014) propõe que a mensagem é passada para o leitor por meio da linguagem verbal, representada pela fala ou pensamento dos personagens; e a linguagem não verbal, ou icônica, que é a imagem desenhada, apresentada numa sequência de quadros.

O termo *storytelling* é recente no universo da administração e do *marketing*, mas sua utilização “nasceu entre 30 e 100 mil anos atrás, quando se acredita que o homem desenvolveu a linguagem, portanto o *storytelling* é uma ferramenta poderosa para compartilhar conhecimento, utilizada pelo homem antes de qualquer mídia social” (MCSILL, 2013, p. 31).

Percebe-se que através do acesso aos *smartphones*, a maioria da população utilizou as Tecnologias de Informação e Comunicação – TICs, para conversarem e socializarem-se através das redes sociais. A linguagem e escrita no ambiente digital, como as redes sociais, que tornaram-se suporte de gêneros digitais, utiliza-se de recursos multimodais e semióticos. Conforme Rojo (2013, p.8) as TICs permitiram que os sujeitos da periferia entrassem em contato com práticas de texto antes restritas aos grupos de poder, e conforme a autora complementa, possibilitando e potencializando a divulgação desses textos por meio de uma rede complexa, marcada por fluidez e mobilidade, que funciona paralelamente às mídias de massa.

Na perspectiva das múltiplas fontes de linguagem, Dionisio (2011, p. 138) esclarece que “Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada”. A autora também relaciona a tecnologia como facilitadora da divulgação dessas criações “Com o advento das novas tecnologias, com muita facilidade se criam novas imagens, novos *layouts*, bem como se divulgam tais criações para uma ampla audiência”.

Salienta-se, conforme a autora que:

Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. Cada vez mais se observa a combinação de material visual com a escrita; vivemos, sem dúvida, numa sociedade cada vez mais visual. (DIONISIO, 2011, p. 138).

Entende-se que a linguagem não se manifesta apenas pela escrita, mas pelos recursos disponíveis de imagens (cores, fotografia), vídeos, sons (música ou áudio), ao

que se chama de linguagem multimodal, que são muito utilizadas nas mídias e na linguagem comercial.

Por conseguinte, percebe-se a riqueza apresentada pela leitura dos quadrinhos no contexto escolar, Ramos (2014, p.14) salienta que, “Ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”.

Torna-se imprescindível entender a importância do gênero textual tanto para a produção escrita quanto para a comunicação. O gênero narrativo abrange um subconjunto de gêneros específicos, como os romances, as fábulas, os relatos científicos, os contos populares. Sabe-se que não é só no ambiente escolar que serão utilizados os conhecimentos de leitura e escrita. Nos eventos que ocorrem nas inúmeras esferas de atividades, conforme afirma Kleiman:

As ações nos eventos de diversas esferas de atividade do cotidiano não estão sedimentadas; elas não pertencem apenas a um tipo de evento social e os textos aí interpretados ou produzidos não pertencem apenas a um gênero, mas resultam de combinações de gêneros retirados das instituições onde se originaram, pelos participantes do evento que, dessa forma, mobilizam suas redes conhecimentos, de práticas sociais relevantes que lhes são familiares. (KLEIMAN, 2006, p. 28)

Observa-se então que nos eventos do dia a dia dos quais os alunos participarão, no decurso das suas vidas, eles utilizarão os conhecimentos oriundo da sua vida escolar, principalmente àqueles voltados para a prática da leitura e escrita dos mais variados gêneros textuais.

Entende-se a importância de promover atividades que motivem os jovens despertando seus interesses e curiosidades para o exercício da leitura e escrita. Sabe-se que, o que os motiva são os trabalhos escolares com a leitura voltadas para práticas sociais. Para tanto a Pedagogia de Projetos busca trabalhar com temáticas que engajem os alunos, de acordo com Dewey ([1938]1997),

a pedagogia de projetos tem sido a forma preconizada como importante estratégia que permitiria abrigar esses interesses e atingir os objetivos do EM colocando os jovens como protagonistas do processo educacional[...].

Em vista disso estruturou-se este trabalho promovendo atividade de produção de narrativa abordando o folclore, produzindo a HQ com a técnica mangá, utilizando a habilidade dos alunos com esta técnica de desenho, deixando fluir suas criatividade,

despertando o interesse e curiosidade a fim de construir uma *storytelling* com fins pedagógicos.

METODOLOGIA

Optou-se pelo estudo de campo porque procuram muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis, conforme propõe Gil (1999, p. 72), desse modo o planejamento do estudo de campo mostra-se mais flexível.

A pesquisa desenvolveu-se remotamente em decorrência da pandemia, no âmbito virtual. Desse modo não podemos dizer que desenvolveu-se no âmbito físico, na escola. No entanto os sujeitos da pesquisa tratam-se dos alunos da Escola Técnica Estadual ETE DOM BOSCO, dos cursos de *Marketing* e Publicidade.

Adotou-se um estudo de campo, de acordo com a definição dada por Gil (1999, p. 72) “estudo de campo estuda-se um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes. Assim o estudo de campo tende a utilizar muito mais técnicas de observação do que de interrogação.”

Desenvolveu-se observação participante natural que na concepção de Gil (1999, p. 113) é quando o observador pertence à mesma comunidade ou grupo que investiga.

A pesquisa é de caráter qualitativo conforme declara Minayo (1994, 2000) “a pesquisa qualitativa responde a questões particulares, enfoca um nível de realidade que não pode ser quantificado e trabalha com um universo de múltiplos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes.”

Descreveu-se o relato de experiência desenvolvido com as turmas de *Marketing* e Publicidade, através da execução do projeto de criação da *storytelling* com temática abordando o folclore. A atividade foi dividida nas turmas procurando valorizar as competências e habilidades dos alunos. Um grupo responsabilizou-se pelo roteiro da narrativa; algumas alunas com habilidade para o desenho na técnica mangá, criaram os desenhos; outras fizeram a pintura, tudo realizado no meio digital. Outra turma incumbiu-se da biografia do escritor Monteiro Lobato e pesquisa sobre as lendas do nosso folclore. O engajamento de todos e o trabalho colaborativo foram os comportamentos mais observados.

No início da pesquisa foi enviado, para os alunos, o link do questionário elaborado no *Google Form* para coleta de dados concernentes aos seus conhecimentos

acerca do Gênero Textual Narrativa, *storytelling*, como também sobre as lendas do folclore e por fim com relação a biografia do escritor Monteiro Lobato.

Realizou-se entrevista através do *Google Meet*, após conclusão da atividade do projeto, para verificar se houve engajamento e aprendizado. Cruzaram-se os dados coletados e elaboram-se gráficos para melhor expor os resultados obtidos.

Desenvolveu-se pesquisa bibliográfica para fundamentação teórica através dos estudos desenvolvidos pelos cientistas especialista nas temáticas abordadas neste relato de experiência.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A língua deve ser vista como um espaço acolhedor no qual os homens criam e recriam contratos sociais de usos diversos, sempre de acordo com os gêneros dos discursos ali criados, conforme as concepções de Araújo (2006, p.17). E neste sentido, podemos afirmar que a internet não é nenhuma ameaça para a língua, visto que apenas amplia as possibilidades de seus usos e, portanto, pode e deve ser objeto de reflexão na escola (COSCARELLI & RIBEIRO, 2005).

Os gêneros textuais passaram a adquirir novos propósitos comunicativos a fim de atender às demandas sociais e culturais. Marcuschi e Xavier (2010) observam que

Os gêneros textuais são frutos de complexas relações entre um meio, um uso e a linguagem. No presente caso, o meio eletrônico oferece peculiaridades específicas para usos sociais, culturais e comunicativos não oferecidas nas relações interpessoais face a face. E a linguagem concorre aqui com ênfase deslocadas em relação ao que conhecemos em outros contextos e uso.

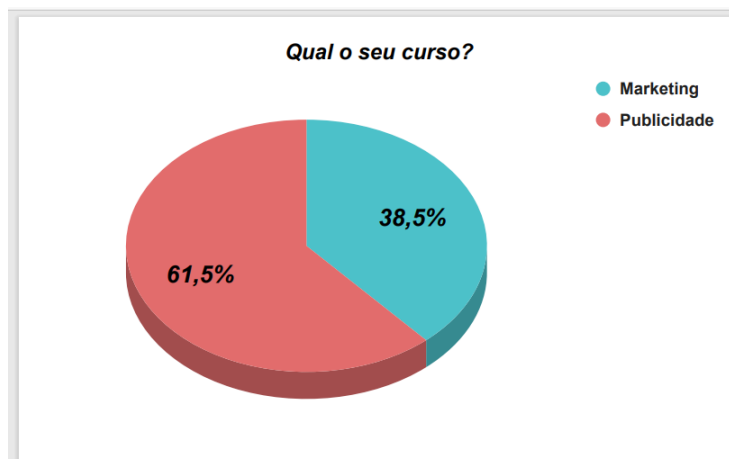
Defende-se que os gêneros textuais desempenham uma função social na comunicação. Entende-se que a *storytelling* pode ser usada como uma ferramenta pelas empresas para envolver os clientes através da narrativa, que por vezes têm a intenção de esclarecer sua imagem e valores. Desse modo são utilizadas estratégias de *marketing* com o propósito de que estas histórias sejam conhecidas e assimiladas por seus clientes.

Consequentemente a *storytelling* também é utilizada no âmbito empresarial principalmente relacionada ao *Marketing*.

Os sujeitos envolvidos na pesquisa foram os alunos do curso de *Marketing* e Publicidade. Sabe-se que em decorrência do isolamento social muitos alunos não

mantiveram contato com a escola devido questões tecnológicas e de falta de acesso à internet. Portanto 13 alunos dispuseram-se a participar da pesquisa e responderam ao questionário enviado através do *Google Form*.

Gráfico 1 – Participantes da pesquisa



Fonte: Gerado pelo Google Form através da resposta à pergunta nº 2 do questionário. Criado pelo autor.

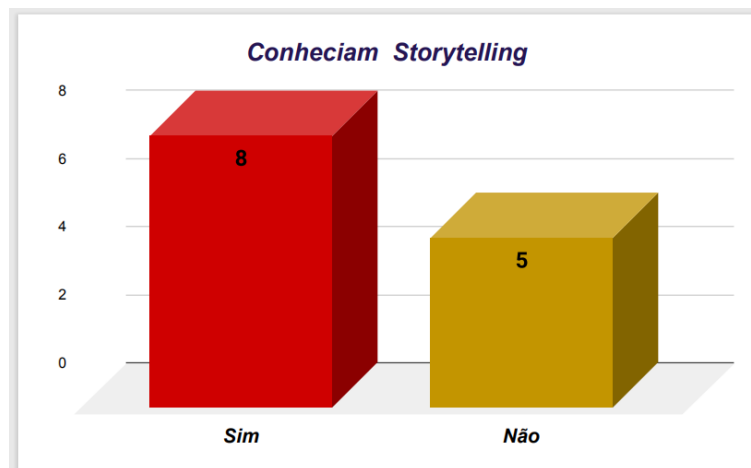
Constata-se através do gráfico acima que dos 13 alunos participantes da pesquisa, mais da metade, foram alunos do curso de Publicidade, representando o percentual de 61,5%.

Em relação ao conhecimento acerca das lendas do folclore houve predomínio sobre a Mula sem cabeça, Curupira e o Saci-Pererê, constatando-se que os alunos precisavam de um material pedagógico que trouxesse maiores informações de uma maneira agradável.

Demonstrou-se então, que a proposta do projeto para desenvolver material pedagógico, construído pelos alunos, valorizando a autoria dos mesmos, através da cultura *maker*, engajando-os para a construção do seu conhecimento, foi pertinente e revelou-se eficaz.

Salienta-se que a escola possui uma sala *Maker* que foi concluída, no mês de março do corrente ano, dois dias antes de ser decretado o isolamento social devido a pandemia. Sendo assim as atividades desenvolvidas neste projeto foram totalmente realizadas de forma remota. Para isso fez-se necessário utilizar uma didática motivadora que promovesse o engajamento dos alunos. Entende-se que o professor é uma agente de letramento e desenvolve papel de orientador e facilitador da aprendizagem.

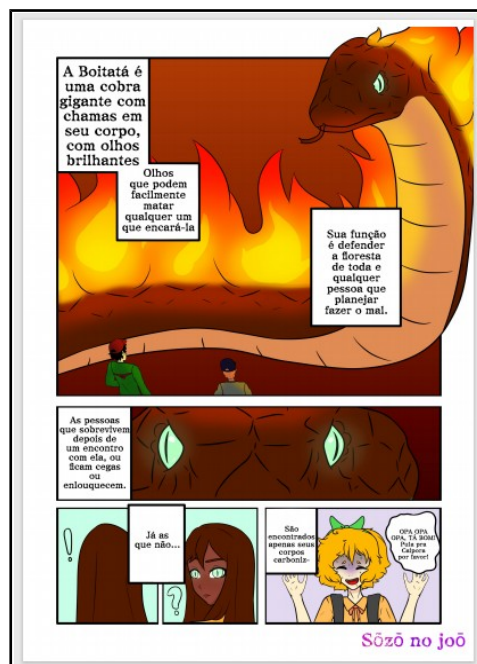
Gráfico 2 – Conhecimento sobre Storytelling



Fonte: Gerado pelo Google Form através da resposta à pergunta nº 4 do questionário. Criado pelo autor.

No tocante ao conhecimento dos alunos sobre o termo *storytelling*, mais da metade, dos participantes da pesquisa, já conheciam o significado do termo e sua relação com o gênero textual narrativa. Evidencia-se no gráfico acima que dos 13 alunos participantes da pesquisa 8 afirmaram saber o que é *storytelling*.

Figura 1 - Boitatá



Fonte: Computador do autor do artigo

Percebe-se na fig. 1 acima, página da *storytelling*, a descrição da Boitatá, valorizando recursos semióticos os quais permitem a leitura da imagem facilitando a compreensão da narrativa.

Após a culminância do projeto, todos os alunos leram a HQ criada pelos colegas. Só então foi realizada a entrevista para analisar as vivências decorrentes da participação no projeto, como também os relatos sobre a construção de significados e dos conhecimentos adquiridos. O que constata-se através das respostas dadas pelos alunos conforme veremos abaixo transcritas, destacado a inferência dos mesmos com a HQ. Identificamos os alunos por número e letras formando um código para identificar a qual turma pertenciam.

Pergunta nº 9 da entrevista: Observando a imagem da Boitatá qual a sua opinião?

Resposta – Aluno 1MRV: “Linhas e traço muito bons, bem acentuado. Balões bem escolhidos e também bem encaixados.”

Resposta – Aluno 2PIJ: “Acho que a imagem retratou muito o que de fato é a lenda, e que a história é altamente atrativa. Os balões de fala repassam muito bem o que é a Boitatá, o que é de extrema importância para o conhecimento do leitor.”

Resposta – Aluno 3MGO: “Imagem bem ilustrada, bem colorida e nos quadrinhos vemos bem a função né, da cobra boitatá, muito importante para a floresta.

Resposta – Aluno 6PAF: “As cores são bastante forte, a história é interessante, a narrativa mostra bem o que realmente é essa lenda.”

Nota-se que a questão da multimodalidade e multisemiose foram observadas pelos alunos e destacadas nos comentários ao referirem-se às cores, linhas, traços, balões de diálogos. Evidenciando que a comunicação provenientes dos HQ se manifesta também através da leitura das imagens.

Entende-se que ocorrem os multiletramentos conforme nos indicam as concepções de Rojo (2012, p. 37),

As novas tecnologias digitais estão inserindo novos modos de comunicação o que exige novas habilidades que levam a novos letramentos (literacies): o digital (uso das tecnologias digitais), visual

(uso das imagens), sonoro (uso de sons, de áudio), informacional (busca crítica da informação) – ou os múltiplos letramentos, como têm sido tratados na literatura (multiliteracies).

Revelou-se a eficácia do projeto mediante a análise das respostas durante a entrevista, destacamos aqui as informações em relação a *storytelling*, conforme transcritas abaixo:

Pergunta nº 10 da entrevista – Qual o conceito que você desenvolveu sobre *storytelling*?

Resposta – Aluno 1MRV: “Bem mais fácil de entregar o que se espera, por sua facilidade em transmitir a mensagem. Por conta de seu alto teor explicativo e intuitivo, fruto da linguagem verbal e não verbal.

Resposta – Aluno 2PIJ: “Acho que *storytelling* é uma técnica muito legal, misturar recursos é o que de fato faz a história narrada ser inesquecível e usar elementos visuais faz com que a leitura seja bem mais atrativa. Portanto, acho que essa técnica deveria ser mais utilizada atualmente, já que para conquistar alguém com contos no século atual é bem mais complicado e devemos sempre estar inovando e criando novas formas de transmitir histórias/lendas folclóricas.”

Comprovaram-se através das vivências relatadas durante a entrevista que a HQ produzida pelos alunos cumpriu o objetivo esperado, engajou-os e despertou interesse para realizar a atividade proposta no projeto. Concluímos que a *storytelling* promoveu construção de significados.

Nota-se que a forma de ensinar vem sofrendo alterações ao longo dos anos e agora em decorrência da pandemia, as mudanças foram de certa forma radicais, obrigando todos a migrarem para o mundo digital. A educação tem procurado adaptar-se ao progresso tecnológico. Verificamos o que assegura Fantim e Rivoltella (2012, p. 26):

No novo contexto social, a mídia-educação torna-se um fator importante de cidadania ativa: é muito difícil em nossa sociedade sermos cidadãos ativos sem nos valermos da mídia-educação. [...] O outro ponto a ser considerado refere-se a uma integração da mídia-educação nas “outras educações”. Não existe só uma competência, uma *literacy*, para os meios; existem outras *literacies*, e a perspectiva é uma perspectiva de *multiliteracies*, [...].

Importante salientar as observações feitas em relação aos recursos multimodais e semióticos utilizados na produção da HQ, traduzindo um olhar crítico, reflexo do desenvolvimento de habilidades e competências leitoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entendemos que a Pedagogia de projetos baseia-se no propósito da pesquisa para os alunos e no papel de orientador para o professor. Além de fundamentar-se na autonomia, raciocínio, autoconfiança, habilidades e competências, proporcionando interação de conhecimentos e aproximando a teoria da prática.

O projeto desenvolvido encontra-se embasado na Competência 7 da BNCC, a qual propõe mobilizar práticas de linguagem no universo digital. Enfatizando que durante o período de pandemia o universo digital tornou-se o espaço prioritário para aulas e atividades. Ainda tomando como base o texto da referida competência quando orienta considerar “as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva.”

A Educação profissional tem sua missão voltada em habilitar os alunos para inseri-los no mundo do trabalho. Os cursos oferecidos na nossa escola, *Marketing* e *Publicidade*, utilizam a linguagem e a comunicação como a principal ferramenta de atuação. E de acordo com as 10 principais competências da BNCC, a Cultura Digital prevê “utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética para comunicar-se, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas.

Desse modo o projeto desenvolvido nesse relato de experiência trabalhou as competências da BNCC ligadas à linguagens e códigos como também voltada para o ambiente digital. A produção da narrativa, *storytelling* através do HQ no estilo mangá, envolveu os alunos de forma engajadora, desenvolvendo suas habilidades e competências na produção textual e dos desenhos do HQ. Os alunos também realizaram pesquisa e desenvolveram seus pensamentos críticos através da autoria do roteiro da narrativa. O trabalho cooperativo em grupo pode ser desenvolvido de forma remota porém eficiente.

Consideramos que o professor como facilitador da aprendizagem deve promover eventos de letramentos contextualizado com situações nas quais os alunos irão se deparar na sua vida pessoal e profissional. Desse modo procuramos desenvolver a nossa prática pedagógica utilizando as metodologias ativas para motivar nossos alunos na produção textual do gênero narrativa.

Destacamos conforme as reflexões de Rojo acerca dos multiletramentos, que as atividades desenvolvidas na construção da *storytelling* promoveu eventos de multiletramentos no que diz respeito a utilização das TICs.

Acreditamos que a nossa pesquisa contribuiu para o âmbito do ensino profissional uma vez que conduzimos nossos alunos para a prática autoral da *storytelling*, desenvolvendo competências de leitura crítica e escrita criativa e promovendo construção de significados acerca das lendas do folclore da nossa região.

Reconhecemos que o estudo do gênero narrativa, aqui abordado através da *storytelling* é um campo muito vasto, uma vez que sua utilização não diz respeito somente ao âmbito educacional e do estudo de línguas, verificando-se também a utilização no campo corporativo, principalmente ligado a *Marketing*.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. C. **Os chats**: uma constelação de gêneros na internet. Tese (Doutorado em linguística). Fortaleza: Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal do Ceará (UFC), 2006.

BRASIL. Ministério da Educação Governo Federal. **Base Nacional Comum Curricular**: Ensino Médio. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em 12 set. 2020.

COSCARELLI, C. V. & RIBEIRO, A. E. (ORGS.) **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

DEWEY, J. (1938]1997). **Experience and education**. New York: Simon and Shuster

DIONÍSIO, A. P. **Gêneros textuais**: reflexões e ensino/ Acir Mário Karwoski, Beatriz Gaydeczka, Karim Siebeneicher Brito (org.); Luiz Marcuschi ... [et.al] – 4 ed. São Paulo: Paráboal Editorial, 2011, p.138.

FANTIN, Mônica; RIVOLTELLA, Pier Cesare (orgs.) **Cultura digital e escola** – Pesquisa e formação de professores. Campinas: Paurus, 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. Antonio Carlos Gil. - 5.ed. - São Paulo: Atlas, 1999.

KLEIMAN, Angela B. **Português no ensino médio e formação do professor**/Clécio Bunzen, Márcia Mendonça (organização); Angela B. Kleiman...[et. al.]. - São Paulo: Parábola Editorial, 2006.

MARCUSCHI, L. A. **Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital**. In: Marcuschi & Xavier, A.C (ORGS.). Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004, p. 13-67.

MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, Antonio Carlos (Org.). **Hipertexto e gênero digitais: novas formas de construção de sentido**. São Paulo: Cortez, 2010.

MINAYO, M.C.S. **Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social**. In: _____. (Org.). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 18.ed. Petrópolis: Vozes, 1994. p.9-29.

PINHEIRO, Petrilson Alan. **Gêneros no mundo digital: um meio de “transdisciplinar” a escola**. In: GONÇALVES, A. V.; BAZARIM, M. (Orgs.). Interação, gêneros e letramento: a (re)escrita em foco. Campinas: Pontes Editores, 2013, 2. ed., p.221-235.

ROJO, R. **Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs**. Adolfo Tanzi Neto... [et.all].; organização Roxane Rojo. - 1. ed. - São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo [Orgs.] **Multiletramentos na escola**. São Paulo, Parábola Editorial, 2012.

SILVA, J. A. L.; OLIVEIRA, F. C. S.; MARTINS, D. J. **Storytelling e gamificação como estratégia de motivação no ensino de programação com Python e Minecraft**. In: XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2017, Curitiba-PR. Culture Track 2017.p. 987-99

SOUZA, Socorro Cláudia Tavares de. **As formas de interação na internet e suas aplicações para o ensino de língua materna**. In: Internet & Ensino: novos gêneros, outros desafios/ Adail Sebastião Rodrigues-Júnior et al. - 2. ed. Rio de Janeiro: Singular, 2009.

TODAMATERIA. Origem das Histórias em Quadrinhos. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/historia-em-quadrinhos/> Acesso em 10 set. 2020.