



Licenciatura em  
**ARTES  
VISUAIS**  
com ênfase em  
**DIGITAIS**

**Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE**  
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

# *Storytelling* Visual Digital: uma proposta para o ensino de Artes Visuais

Raquel da Silva Ramos

Carpina  
2024



RAQUEL DA SILVA RAMOS

*Storytelling* Visual Digital: uma proposta para o ensino de Artes Visuais

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Orientadora: Amália Maria de Queiroz Rolim

Carpina  
2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE  
Bibliotecário(a): Auxiliadora Cunha – CRB-4 1134

R175<	Ramos, Raquel da Silva. <i>Storytelling Visual Digital: uma análise da sua aplicabilidade no ensino de Artes Visuais</i> / Raquel da Silva Ramos. – Recife, 2024. 30 f.; il.  Orientador(a): Amália Maria de Queiroz Rolim.  Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Unidade Acadêmica - UAEADTEC, Licenciatura em Artes Visuais, Recife, BR-PE, 2024.  Inclui referências.  1. Letramento Visual. 2. <i>Storytelling</i> Digital. 3. Ensino de Artes. I. Rolim, Amália Maria de Queiroz, orient. II. Título
-------	---

CDD 700

# FOLHA DE APROVAÇÃO

Raquel da Silva Ramos

## Storytelling Visual Digital: uma proposta para o ensino de arte

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Licenciatura em Artes Visuais.

Aprovada em \_\_/\_\_/\_\_\_\_ (data da apresentação)

**Banca Examinadora:**

---

**Nome do(a) orientador(a) (sigla da instituição)**  
Presidente e Orientador(a)

---

**Nome do(a) examinador(a) (sigla da instituição)**  
Examinador(a)

---

**Nome do(a) examinador(a) (sigla da instituição)**  
Examinador(a)

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso à minha família,  
aos meus colegas, e aos meus professores.

Agradeço a minha mãe, Iracema, por todo o apoio em meio a todas as dificuldades que nos acompanharam durante a realização desta graduação. Aos meus irmãos, Ralph, Romulo e Robson que foram presentes da melhor forma que puderam na minha formação. Ao meu pai, Antonio, que, se estivesse entre nós, ainda teria orgulho da estudante e profissional que eu sou. A Magdiel, a pessoa para qual a vida me proporcionou o melhor dos encontros. Aos professores que estiveram nesta jornada que é escrever um TCC, nominalmente: Amália, Niedja, Lilian e Felipe. A minha colega e amiga Fellipa, que esteve em tantos projetos ao meu lado. A Betânia, a melhor tutora, do melhor polo.

Desconhecer a necessidade de alfabetização visual através da leitura de imagens é cristalizar uma pedagogia de 30 anos atrás (Barbosa, 1998, p. 139)

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo estudar a utilização do *Storytelling* Visual Digital como abordagem para o ensino de arte. O referencial teórico contempla discussões acerca da teoria do Letramento Visual e da abordagem da *Storytelling* Digital. O procedimento metodológico consiste em leitura e investigação bibliográfica acerca do tema mencionado, trazendo uma análise de algumas propostas de práticas educativas com potencial relevância para o ensino de Artes Visuais. Espera-se que os dados obtidos e as discussões propostas contribuam para explorar a Educação Visual utilizando *Storytelling* Digital como ferramenta, de modo que possamos identificá-lo como mais uma alternativa a ser somada às práticas de produção dos materiais didáticos tradicionais.

Palavras-chave: Letramento Visual, *Storytelling* Digital, Ensino de Artes

## **ABSTRACT**

This paper aims to study the use of Digital Visual Storytelling as an approach to teaching art. The theoretical framework includes discussions about the theory of Visual Literacy and the Digital Storytelling approach. The methodological procedure consists in bibliographical research on the mentioned topic, bringing an analysis of some proposals for educational practices with potential relevance for the teaching of Visual Arts. It is expected that the data obtained and the proposed discussions will contribute to exploring Visual Education using Digital Storytelling as a tool, so that we can identify it as another alternative to be added to the traditional teaching materials.

Keywords: Visual Literacy, Digital Storytelling, Arts Teaching

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>7</b>
<b>2. JUSTIFICATIVA</b>	<b>8</b>
<b>3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>9</b>
<b>3.1 LETRAMENTO VISUAL</b>	<b>9</b>
<b>3.2 STORYTELLING VISUAL DIGITAL</b>	<b>11</b>
<b>4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS</b>	<b>12</b>
<b>4.1 PERCURSO METODOLÓGICO</b>	<b>13</b>
<b>4.1.1 ABORDAGENS QUE UTILIZAM STORYTELLING DIGITAL</b>	<b>13</b>
4.1.1.1 Abordagem um: criação intertextual de memes	15
4.1.1.2 Abordagem dois: contando histórias na socioeducação	17
4.1.1.3 Abordagem três: Storytelling Digital na formação de professores de Arte	19
<b>4.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS</b>	<b>21</b>
<b>5. CONCLUSÃO</b>	<b>23</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>24</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo investigar o uso de *Storytelling* Digital como ferramenta de ensino-aprendizagem de Artes, explorando o Letramento Visual de forma a contribuir com os demais materiais didáticos tradicionais produzidos.

Quando nos materiais didáticos tradicionais “os recursos visuais são usados como mera ilustração do verbal” (Procópio; Souza, 2009, p.142), a compreensão do contexto e usos das palavras acabam por não ser bem apreendidos. Há, então, de se propor outras formas, além das tradicionais, de trabalhar elementos não verbais de forma didática.

Enquanto livros didáticos têm utilizado amplamente recursos como fotografia, ilustração, reprodução de pintura e tira, com função meramente ilustrativa e não como parte da formação cultural dos alunos, como demonstrado por Barros e Costa (2012), em uma abordagem como a *Storytelling* Digital, por exemplo, os alunos são estimulados a interagir com imagens, vídeos, sons e gráficos (TSOU; WANG; TZENG, 2006).

Estudos já demonstraram, por exemplo, o quanto o uso de *Storytelling* Digital tem apresentado efeitos significativos no ensino de Língua Estrangeira. Segundo Tsou, Wang e Tzeng (2006), a arte de contar histórias, além de seu valor cultural e instrucional, quando incluída no currículo, leva a um maior desenvolvimento das quatro habilidades do aprendizado de idiomas: falar, ouvir, ler e escrever. É importante, porém, ressaltar, o quanto esta abordagem pode ser utilizada na formação do que Maddalena e Santos (2019) chamam de “cidadão-autor do século XXI”. A autora destaca que a narração digital

não é uma prática que se limita a uma área específica, a *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)

Esse projeto é, portanto, baseado em uma leitura crítica sobre as temáticas abordadas, para identificar exemplos já utilizados de aplicação de *Storytelling* no ensino-aprendizagem de Artes, de modo a explorar o Letramento Visual dos educandos. Para alcançar esse objetivo, analisaremos três diferentes propostas de uso do *Storytelling* no ensino de artes, comparando os diferentes usos da metodologia, bem como das ferramentas utilizadas para aplicá-la.

Nos capítulos a seguir estão a justificativa para esta pesquisa, que busca explorar a importância de utilizar ferramentas tecnológicas e metodologias ativas para a construção de um alfabetismo visual. Compreenderemos ainda, de que forma a importância do Letramento Visual e a eficácia da *Storytelling* Digital como abordagem escolhida para a condução do mesmo fundamenta esta pesquisa.

A pesquisa percorre um percurso metodológico foi pautado em artigos científicos on-line, além de dissertações, anais de evento acadêmico e livros físicos, analisando usos práticos de *storytelling* como metodologia para o ensino de arte. Compreendendo, ao final do projeto, o quanto a implementação de novas tecnologias só enriquece os processos de ensino de Arte.

## **2. JUSTIFICATIVA**

É importante que novos conhecimentos sejam produzidos acerca do Letramento Visual dada a constante necessidade de produzir nos estudantes a habilidade de interpretar e produzir mensagens visuais no atual contexto informacional, onde a comunicação através de elementos não verbais tem se tornado “uma forma de expressão que apresenta um conjunto de normas interpretativas e possibilidades de significados particulares e que interagem de forma harmoniosa com o verbal” (Procópio; Souza, 2009, p. 142).

Sendo a imagem uma das formas contemporâneas de comunicação (Barros; Costa, 2012), de maneira geral, indivíduos visualmente letrados olham uma imagem de forma cuidadosa e crítica (Procópio; Souza, 2009), tendo desenvolvidas as capacidades de leitura que aliam a linguagem verbal à visual.

A abordagem da *Storytelling* Digital se torna interessante neste contexto pois insere o uso de elementos gráficos e sonoros de forma a personificar-se como recurso didático não tradicional. HAVEN (2000), (apud TAJERI; SYAL; MARZBAN, 2017) aponta para a importância de abordagens que utilizem materiais como computadores, internet, instrumentos musicais, imagens e livros-texto para atingir maiores níveis de motivação nos jovens. KARLSSON (2012), (apud TAJERI; SYAL; MARZBAN, 2017) defende que “para professores, o recurso mais valioso que pode oferecer às crianças um mundo de significado são as histórias.” Além disso, esta abordagem é rica por integrar tecnologia digital e educação, sendo uma estratégia de ensino que estimula a autonomia, criação e recriação dos estudantes.

Por fim, é interessante ressaltar o sentimento de autoria que a abordagem gera no estudante: “as narrativas têm o potencial de dar a conhecer parte da experiência subjetiva de aprender e por esse movimento podem também aproximar o sujeito que escreve da vivência autoral.” (Rodrigues, 2019)

Visto que a abordagem *Storytelling* Digital já tem mostrado resultado em algumas áreas, como o ensino de língua estrangeira, por exemplo (Green, 2013; Tajeri; Syal; Marzban, 2017; Tsou; Wang; Tzeng, 2006), esta pesquisa busca explorar formas de utilizá-la em turmas de arte como estímulo a um olhar sensível e criativo, como bem colocado por Maddalena e Santos (2019):

A experiência que nos toca e que nos forma, quando narrada, possui uma função inventiva, é uma experiência criadora. A invenção digital contém essa experiência que ainda é potencializada pelo digital e suas linguagens.

### **3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

#### **3.1 LETRAMENTO VISUAL**

O uso de recursos visuais em ensino-aprendizagem tem aumentado cada vez mais sua relevância com o passar dos tempos, porém, é importante que se utilize estes recursos não apenas como acessório à linguagem verbal, mas como protagonistas do processo educacional. Por isso é importante que se debata o conceito de Letramento Visual.

YENAWINE (1997) e RIESLAND (2006), (apud PROCÓPIO; SOUZA, 2009), definem o Letramento Visual como a habilidade de entender e produzir mensagens visuais, estando aptos a: compreenderem os elementos básicos do design visual; perceberem as influências emocionais, psicológicas, fisiológicas e cognitivas nos visuais; compreenderem as imagens simbólicas, representacionais, explanatórias e abstratas. Outros autores como STOKES (2002) e ROCHA (2008), (apud SILVINO, 2014) destacam ainda a relação entre a leitura e interpretação de imagens pictóricas ou gráficas nas práticas sociais com a capacidade de se comunicar. Segundo Silvino:

O letramento visual permite que o indivíduo reúna as informações e ideias contidas em um espaço imagético colocando-as no seu contexto, determinando se são válidas ou não para a construção do seu significado(...) Ou seja, o indivíduo deve ser capaz de perceber, organizar, construir sentido e expressar o que foi compreendido em um texto formado por vários aspectos modais (visual, escrita e som). (Silvino, 2014, p. 168)

Existe ainda a visão de Letramento Visual apresentada por MUFFOLETTO (2001), (apud OLIVEIRA, 2008), que o considera como um processo político. O autor relaciona a conscientização acerca de si próprio e das representações, no tempo e no espaço dentro de um contexto social, cultural histórico e político, assim, o Letramento Visual suscita questionamentos e implica procurar respostas sobre os diversos significados de uma experiência visual.

Deste modo, conceituando-se Letramento Visual, deve-se compreender que ele deve

fazer parte do programa de ensino uma vez que nós não aprendemos a negociar o significado de uma imagem simplesmente pela exposição a ela. As capacidades a serem desenvolvidas requerem tanto tempo quanto ampla exposição, além de intervenções educacionais de vários tipos. (Procópio; Souza, 2009, p.140)

Autores como Buratini (2004) (apud PROCÓPIO; SOUZA, 2009) afirmam que muitas vezes os recursos visuais tem o mesmo nível de importância das informações verbais e diversos estudos (Dolphin, 1987; Nation,

2001; Igo et al., 2004) (apud PROCÓPIO; SOUZA, 2009) têm salientado que os recursos visuais contribuem significativamente para o processo de compreensão do significado das palavras novas, e que a multimodalidade capacita os alunos a construírem representações mentais ricas, bem como a estabelecerem conexões entre elas (RODRÍGUES; SADOSKI (2000), JOLLY (2003), apud PROCÓPIO; SOUZA, 2009).

Entretanto, em análises de livros didáticos de língua inglesa, as autoras Procópio e Souza (2009), chegaram à conclusão de que na maioria das ocasiões “os recursos visuais são usados como mera ilustração do verbal”. Resultado similar foi obtido na análise de livros de língua portuguesa pelas autoras Barros e Costa (2012), que constataram que os livros têm utilizado amplamente de recursos como fotografia, ilustração, reprodução de pintura e tira, com função meramente ilustrativa e não como parte da formação cultural dos alunos.

### 3.2 *STORYTELLING* VISUAL DIGITAL

Cotidianamente no ensino de Artes, observamos que materiais didáticos tradicionais têm encontrado problemas ao utilizar recursos visuais de forma efetiva. Assim, no intuito de auxiliar no processo de Letramento Visual dos estudantes, cresce cada vez mais a necessidade de implementar formas didáticas não tradicionais. Uma destas formas é a *Storytelling* Digital, utilizada como ferramenta de ensino aprendizagem de Artes Visuais.

Autores como Cortazzi e Jin (2007); Nicholas, Rossiter e Abbott (2011) (apud GREEN, 2013) já demonstraram, por exemplo, como estudantes de língua estrangeira que compartilham experiências pessoais através do “contar histórias” demonstraram grande desenvolvimento linguístico e metacognitivo.

A *Storytelling* Digital entra nesta equação como uma forma prática de explorar o Letramento Visual dos estudantes e desenvolver seu aprendizado através de narrativas rápidas. Segundo TAJERI, SYAL e MARZBAN (2017), *Storytelling* Digital é o processo de criar um vídeo curto com vários componentes multimídia, com objetivo de criar uma apresentação cativante.

Seu uso em educação “permite aos estudantes expressar seus pensamentos e ideias em uma maneira diferente, esperançosamente criativa” (Tajeri, Syal e Marzban 2017, p. 41)

Além de interativas, as atividades de *Storytelling* Digital proporcionam aos alunos a sensação de autoria e propriedade criativa. Neste tipo de atividade os alunos têm a oportunidade de, usando a tecnologia a seu favor, incorporar imagens, texto, vídeo, música e narração às suas histórias (Green 2013).

Esse narrar carregado de sentidos, imagens, signos, movimentos e sons (...) contribui para a abertura do sujeito “ao mundo e aos outros”. Assim, diferentemente de outros gêneros biográficos e autobiográficos, a narrativa digital de aprendizagem coloca em movimento, por um lado, a relação direta do sujeito com os recursos tecnológicos para contar uma trajetória; e por outro, solicita uma memória mais recente, entrecortada, claro, pela memória do que somos e pelas experiências anteriores em permanente diálogo com o outro e com o mundo. (Rodrigues, 2019)

Fundamenta, portanto, este projeto, a importância do real uso do Letramento Visual e a eficácia da *Storytelling* Digital como abordagem escolhida para a condução do mesmo.

#### **4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Os procedimentos metodológicos desta pesquisa consistem em fazer leitura e análise bibliográfica sobre o uso de *Storytelling* como ferramenta didática no ensino de Artes Visuais. A escolha por realizar esses procedimentos parte da necessidade de buscar um suporte para o referencial teórico da pesquisa (Moreira, 2004), de maneira a compreender as formas possíveis de aplicar a abordagem *Storytelling* Digital em Artes.

A pesquisa bibliográfica possui também uma tendência exploratória, com base em fontes diversas, realizando o levantamento de experiências de ensino de arte utilizando formas de contar histórias. Depois, segue descritiva indicando as características desta abordagem prática. Dentre as referências do trabalho

pode-se destacar matérias online, artigos científicos, teses e dissertações disponíveis em diversas plataformas.

#### 4.1 PERCURSO METODOLÓGICO

Buscamos, a partir do que Gil (1987) chamou de Estruturalismo, identificar as presenças e ausências que constroem o ensino da arte a partir da *Storytelling*, descrevendo atividades propostas utilizando esta abordagem e entendendo quais resultados foram obtidos. Estariam estes resultados de acordo com os objetivos esperados?

A pesquisa foi pautada em artigos científicos em plataformas on-line e revistas, como o periódico ibérico *Matéria Prima*, e a *Revista Educação e Cultura Contemporânea* além de dissertações, anais de evento acadêmico e livros, como *Tópicos Utópicos* de Ana Mae Barbosa e *Interterritorialidades*, que compila textos de diversos autores sob organização de Ana Mae e Lilian Amaral.

##### 4.1.1 ABORDAGENS QUE UTILIZAM STORYTELLING DIGITAL

Partimos da premissa apresentada por MADDALENA e SANTOS (2019), quando afirmam que os seres humanos sempre contaram histórias, desde os relatos orais, imagens em paredes, histórias escritas, até a multiplicidade de formatos de telas que utilizamos nos dias atuais.

Na arte-educação existem diversas maneiras de utilizar formas de *Storytelling* para desenvolver conhecimentos e habilidades em arte. Um destes exemplos foi demonstrado por Thaiane Leal Ferreira, na sua dissertação “A Contação de Histórias no Ensino de Artes Cênicas em Escolas Públicas do Município do Rio de Janeiro” (2018), na qual a autora apresenta atividades desenvolvidas em aulas de teatro do ensino fundamental de escolas públicas, tendo como referência a abordagem triangular proposta por Ana Mae Barbosa.

A proposta triangular, apresentada por Ana Mae Barbosa, sistematiza para o ensino/aprendizagem a epistemologia da arte em todas suas instâncias: ver, ler e fazer. Essa não hierarquia ilustrada na figura geométrica do triângulo materializa, de forma eloquente, sua coerência com o raciocínio artístico, no qual a produção não é desvinculada da crítica,

sendo a crítica filha da contextualização. (Fonseca, 2023, p. 229)

Nestas atividades foram desenvolvidas contações de histórias a partir de um repertório de contos da cultura oral indígena, africana e afro-brasileira, de narrativas urbanas de comunidades no Rio de Janeiro, bem como livros disponíveis nas salas de leitura das escolas.

A estes estudantes foram apresentados textos e contadas histórias, às quais foram convidados a refletir a respeito, por exemplo, analisar mapas para identificar pontos do continente africano narrados pelo autor nigeriano Suny. E, ao fim, desenvolver *Storytellings*, através de apresentações teatrais e criação de imagens que integraram os cenários, servindo como recurso visual para apresentar suas histórias, que mesclavam toda as leituras e reflexões acerca dos textos e histórias orais apreciadas, inclusive suas próprias narrativas pessoais.

Como resultados positivos destaca-se a construção do sentido de espírito coletivo através envolvimento com trabalho em equipe, além do fortalecimento da comunidade escolar, e da ressignificação da narrativa dos bairros.

Um outro exemplo que utilizou *Storytelling* Visual está apresentado na dissertação de Tatiana Cobucci Faria: “Narrativas e Ensino de Artes Visuais: Uma Experiência nos Anos Iniciais (Ensino Fundamental 1)” (2018). A pesquisa aplica narrativa visual no ensino de artes para os anos iniciais, adotando como referência a produção da artista amazonense Berna Reale.

Junto com os estudantes, a pesquisadora descobriu e relacionou aspectos das narrativas imagéticas de Reale em relação com a narrativa oralizada do livro “O menino do dedo verde”, com o objetivo final que cada grupo de alunos criasse histórias a partir destas referências.

Aos estudantes foram apresentadas para apreciação crítica obras pré-selecionadas da artista, que tornassem possíveis correlações com a narrativa do livro trabalhado. Cada aluno criou uma releitura de uma obra. A seguir, foi realizada a leitura e destaque de trechos de “O menino do dedo

verde”, tornando possível a escolha de cenários e figuras das narrativas de Reale e do livro para a *Storytelling* Visual final. À partir da inserção de personagens, cenários e demais elementos compositivos, cada grupo desenvolveu pinturas, desenhos, fotomontagens e colagens.

O trabalho conseguiu introduzir no universo infantil dos alunos do Fundamental 1 questões delicadas e importantes como a violência e questões ambientais. Apesar de ter sido uma experiência breve, desenvolvida durante apenas um mês, os resultados obtidos encorajam o trabalho feito a partir de perspectiva crítica e construído coletivamente.

As duas breves experiências mencionadas já demarcam a importância de trabalhos que agreguem *Storytelling* Visual ao ensino de artes. No entanto, nos direcionaremos aos usos de ferramentas digitais nestas práticas, destrinchando três diferentes usos para a *Storytelling* Visual Digital no ensino de artes. A primeira delas em educação formal básica, a segunda em socioeducação e a terceira na formação de professores de arte.

#### **4.1.1.1 Abordagem um: criação intertextual de memes**

Um importante recurso que pode ser utilizado quando fala-se em mídias digitais são os memes, que recebem, segundo o dicionário on-line [dicio.com.br](http://dicio.com.br) as seguintes definições:

1. Imagem, vídeo, frase, expressão, parte de um texto etc., copiada e compartilhada rapidamente e através da Internet, por um grande número de pessoas, geralmente com um teor satírico, humorístico ou para zoar uma situação ou pessoa.
2. Elemento cultural, geralmente comportamental, que é passado de um indivíduo para outro por meio da imitação ou por outras razões não genéticas.

Segundo Torres (2016, p. 61), os memes “são códigos de uma linguagem importante da cultura digital e parte intrínseca desse ambiente”, assim, quando pensamos em *Storytelling* Digital, não podemos deixar de pensar na fabricação de memes como uma das muitas formas de uso desta abordagem. Pensando nisso, a proposta apresentada por ARISTIMUÑO e MATALONGA-JORGE (2019) se torna bastante relevante para nosso estudo.

A proposta descrita no artigo “Educação para os media nas aulas de artes: criação intertextual de memes como meio de empoderamento visual para a conscientização ambiental” foi de uma ação pedagógica com alunos do sexto ano do colégio Pedro Arrupe, em Lisboa. As atividades foram realizadas entre os meses de janeiro e fevereiro de 2018 envolvendo quatro professores de artes visuais e 126 estudantes.

Os temas centrais do projeto foram o “Currículo do Mar” e a “Literacia dos Oceanos”, temas que norteavam o projeto educativo da escola, que situa-se às margens do rio navegável, Tejo. Estes temas serviram de fio condutor para o objetivo de trabalhar conteúdos da Educação Visual. Cinco sessões semanais, de três horas foram necessárias para o cumprimento da proposta.

Primeira sessão: Para desenvolver a competência da educação para os meios de mídia foi desenvolvido um debate sobre questões ambientais, desafiando os estudantes a criar campanhas de conscientização para as redes sociais. O debate oral se deu integralmente ao online, utilizando *smartphones* para interagir com conteúdos (vídeos, memes, infográficos, etc.) disponibilizados antes da aula.

Segunda sessão: A fim de desenvolver conhecimentos sobre patrimônio cultural, os estudantes foram apresentados a obras de arte que tivessem o mar como tema central. Divididos em duas equipes, os alunos conheceram e refletiram, de um lado, sobre obras de artistas clássicos como Picasso e Renoir e de outro, artistas portugueses como Almada de Negreiros e José Malhoa. Os estudantes foram, então, incentivados a apropriar-se das imagens, escolhendo recriar as que considerassem mais adequadas aos temas debatidos. Para esta apropriação, os alunos desenvolveram conteúdos de diversos formatos “onde relógios derretidos de Salvador Dali poderiam representar o aquecimento global, ou as distorções cubistas de Picasso, mutações consequentes de resíduos químicos no mar” (Aristimuño; Matalonga-Jorge, 2019, p. 221). Estas criações foram disponibilizadas na comunidade virtual do projeto.

Terceira sessão: Os estudantes criaram novas obras a partir das imagens anteriormente escolhidas, desta forma, ressignificando as mesmas. Desta vez, as imagens foram criadas de forma analógica, a partir de técnica mista (mesclando aquarela, lápis, canets, etc.)

Quarta sessão: Memes foram criados, debatidos e compartilhados. Diversas ferramentas foram utilizadas, desde aplicativos para *smartphone* como o **Cult Mix Studio** e **Super Impose**, como o editor gráfico online **Pixlr**. No laboratório de informática, os estudantes escolheram personagens com os quais se identificassem para incorporá-los aos trabalhos anteriores e às novas criações gráficas através de remixes visuais.

Quinta sessão: Este foi um encontro de reflexão avaliativa para o desenvolvimento da crítica individual e social.

#### **4.1.1.2 Abordagem dois: contando histórias na socioeducação**

PROCÓPIO e SOUZA (2009), enfatizam que para que a capacidade de aprender a negociar o significado de uma imagem seja bem desenvolvida, é necessário tempo e exposição à leitura de imagens, e além disso, é preciso de intervenções educacionais de diversos tipos. Tendo isto em mente, compreendemos que o uso de metodologias ativas para o ensino e Arte precisam ser pensadas para os mais diversos grupos e ambientes de aprendizagem.

Em “Storytelling Digital: Contando Histórias da Socioeducação pelas Narrativas da História da Arte”, as autoras Stela Maris Maizero e Geni Alberní discorrem sobre a utilização de *Storytelling* Digital como metodologia ativa para o desenvolvimento do projeto “A Trajetória das Arte e História pelos Povos Primitivos e Antiguidade Oriental no mundo de Escrita Pictórica” em sistema socioeducativo de um centro de internação provisória para adolescentes em conflito com a lei em Curitiba, o Sistema de Justiça Juvenil.

O projeto transdisciplinar entre Arte e História objetivou incentivar a interação dos educandos com inovações tecnológicas que favorecessem a construção de um conhecimento que vai além das bases do ensino tradicional.

Foram utilizadas em paralelo as abordagens “Rotação por Estações” e “Storytelling Digital”, além de uma mentoria externa feita por estudantes com faixa etária de dezesseis anos, do sistema de ensino público de Curitiba.

Primeiramente, foram realizadas cinco etapas, denominadas “estações”, distribuídas da seguinte forma: Estação um: No laboratório de informática os alunos pesquisaram sobre tópicos dos períodos e civilizações estudados (Pré-História, Egito, Mesopotâmia e Grécia). Estação dois: Análise e interpretação dos dados obtidos sobre as artes de cada civilização estudada. Estação três: Aula de história sobre os temas estudados, com explicações, exposições de vídeos e leituras. Estação quatro: Em aula de artes, identificação das características, materiais e história artístico-cultural das civilizações estudadas. Estação cinco: Momento de fruição artística. Cada trabalho seguiu com produções artísticas que referenciem cada um dos períodos trabalhados, criando artes sobre diferentes suportes: a) arte pré-histórica: obras utilizando lixas que representavam paredes de cavernas para imitar a arte rupestre; b) arte egípcia: utilizou falsos papiros, feitos com papel e café; c) arte mesopotâmica: baixos relevos em placas de gesso sobre tampas de potes de sorvetes; d) arte grega: construção de vasos utilizando papietagem.

Todas estas etapas foram registradas através da ferramenta **Padlet**,

que é uma ferramenta que permite criar quadros virtuais para organizar a rotina de trabalho, estudos, projetos pessoais, dentre outros, e neste caso, o recurso foi utilizado como um diário de realização das atividades artísticas distribuídas pelos períodos artístico-históricos, pelo fato deste recurso possuir diversos modelos de quadros para criar fontes ou cronogramas que podem ser compartilhados com outros usuários e que facilita a visualização da distribuição de tarefas entre as equipes de trabalho (Mazeiro; Alberní, 2023, p. 2031)

e este registro tornou-se um importante elemento para a história que foi desenvolvida através de *Storytelling Digital*.

A narrativa criada pelos estudantes, tinha como objetivo registrar e relatar as experiências vivenciadas nas aulas, a fim de expor o resultado para as famílias dos socioeducandos. Seguiu a jornada do herói *Dimenorius*

*Chronos* (referenciando o deus do tempo e brincando com o termo “de menor”), que representava os próprios estudantes. “A Saga do Viajante do Tempo - Dimenorius Chronos” foi contada sob orientação da professora de língua portuguesa que os ajudou a compreender os elementos da narrativa. Nesta história, o registro salvo no Padlet se tornou o “Diário do Viajante do Tempo - o Dimenorius.”

Além de *Dimenorius* e seu diário, foram personagens da história o mentor *Historartecus*, um ser mitológico de duas cabeças, uma representando a professora de Arte e outra a de História; e ainda o oráculo *Branjo* - o brother anjo, um personagem de gênero fluido que representava os estudantes do sistema educacional de Curitiba que trabalharam junto às professoras no processo de planejamento das atividades, responsáveis, por exemplo, por pensar a narrativa digital como abordagem para este projeto.

#### **4.1.1.3 Abordagem três: *Storytelling* Digital na formação de professores de Arte**

Os professores de Arte necessitam cada vez mais estarem conscientes das linguagens que habitam a internet.

A ideia do professor como um praticante cultural do nosso tempo inspira-se nos fenômenos contemporâneos: uso das redes sociais em mobilidade, educação online, narrativas digitais, narrativas transmídia, selfies e imagens líquidas, cibervídeos, aplicativos de geolocalização, games, QR- Codes, realidade aumentada, entre tantos outros fenômenos para pensar e efetuar práticas pedagógicas e propostas de formação. (Maddalena; Santos, 2019)

Torna-se interessante, portanto, incorporar abordagens que permitam esta consciência e familiaridade desde sua formação. É o que propôs Felipe Aristmuño, em atividade registrada no artigo “Memes, social videos, infográficos, citações: conteúdos visuais das redes sociais como proposta curricular para as artes visuais no ensino secundário.” (2018)

A abordagem foi proposta em um Workshop dividido em três sessões para alunos do Mestrado em Educação Artística da Faculdade de Belas-Artes

da Universidade de Lisboa, entre março e abril de 2017. Tais sessões distribuíram-se da seguinte maneira:

Sessão um: Iniciou com um debate sobre as vivências dos participantes do workshop com as mídias, questionando, por exemplo, o que é um meme. Este momento resultou em uma rica troca de experiências entre os alunos. Ainda nesta sessão foi apresentado um vídeo sobre os diferentes conteúdos das redes sociais e foram revisadas algumas perspectivas sobre o letramento visual:

a abordagem formalista, com base na percepção da forma visual de Rudolf Arnheim (1974); a “literacia cultural”, pensando na interpretação a partir do conhecimento e identificação de um conjunto de obras (Hirsch, 1987); e a abordagem iconológica, com base na compreensão do conteúdo das imagens, suas funções, mutações e diversas associações que podem formar diferentes significados (Elkins, 2003). (Aristimuño, 2018, p. 75)

A sessão foi concluída com cada participante criando uma publicação que refletisse sua visão, baseada na narrativa de suas vivências pessoais, sobre a leitura e análise de imagens.

A segunda sessão discutiu o conceito de “currículo enquanto posicionamento pedagógico e político em educação”. Foram levados a debate textos como a proposta curricular Placenta, de Maria Acaso (2009), que entende currículo como “discurso e, por isso, deve conter um manifesto de quem o constrói, deixando evidente seus posicionamentos.” (Aristimuño, 2018). Esta proposta, segundo ORNELAS (2018), funciona como uma metáfora para a mistura de “ingredientes” do processo de ensino-aprendizagem, que é feito num saco (placenta), para que no final o verdadeiro construtor do currículo seja o próprio estudante, por conta de suas subjetividades.

Mais uma vez, aos participantes foi proposto que criassem publicações na rede social sobre seus posicionamentos sobre currículo, incluindo ideias de conteúdos para serem agregados ao desenvolvimento curricular.

Na última sessão, a atividade voltou-se para a temática “História da Cultura e das Artes”, discutindo acerca de abordagens sobre arte e cultura explorados por Pierre Levy (2013), num vídeo sobre o conceito de virtual, e

Fragoso et al (2011) num texto que investiga a internet como um artefato cultural, um elemento da cultura, e não uma entidade à parte. Foi também proposta a análise de conteúdos de mídia social, como o vídeo “Compressão espaço tempo” e o meme “Virtual Reality” da revista Time.

Ao final, os estudantes desenvolveram suas narrativas no software de manipulação gráfica Pixlr e os resultados foram postados nas redes sociais do workshop.

## 4.2 ANÁLISE DOS RESULTADOS

Segundo BARBOSA (1998), a maior parte da nossa aprendizagem se dá de forma inconsciente através da imagem. CAO (2008) aponta para a necessidade de estudar a iconologia das imagens a fim de entender se elas têm, por exemplo, cunho religioso ou mitológico, fazer o devido recorte de gênero, além de considerar aspectos econômicos, sociais, culturais, biográficos, etc. que levaram à sua criação. Deve-se compreender estes aspectos também em nós mesmos enquanto espectadores na intenção de decodificar uma obra. Por estas razões, são tão importantes as experiências listadas neste trabalho.

A atividade proposta na abordagem um foi desenvolvida entre 126 alunos, dos quais 64 concluíram todas as atividades, chegando à etapa de autoavaliação. Ao fim, as obras produzidas foram intertextuais, valorizando o capital cultural dos estudantes. O uso das mídias digitais para a construção das narrativas de cada equipe serviram para desmistificar, em muito, a ideia de gênio das artes visuais, incentivando a criação visual coletiva, descentralizando a ideia de autor da obra.

Esta desmistificação da ideia de “gênio artista”, conversa com o que é posto por Marian López Fernandes Cao, que, através do exemplo dos tradicionais ateliês de confecção têxtil, compreende que os trabalhos em coletivo

convertem-se em metáforas de cooperação e enriquecimento mútuo, onde o diálogo, o intercâmbio e a criação eliminavam atitudes protagonistas, e exerciam o motor de identificação

grupal, de exercício de auto-estima de um grupo ou comunidade (Cao, 2008, p. 81)

O projeto proposto na abordagem dois levou um bimestre para ser desenvolvido e foi considerado exitoso pelo trabalho em equipe bem desenvolvido por todos os participantes. A Rotação por Estações permitiu uma boa divisão de conteúdos, a existência de “mentores” externos prendeu a atenção dos alunos, que ansiavam por receber suas mensagens. A *Storytelling* auxiliou a sistematizar o projeto de forma prazerosa, mostrando-se uma importante ferramenta somada às demais na construção de conhecimentos.

Ambas abordagens transitaram entre as produções analógicas e digitais, trabalhando com releituras de obras e estilos, se apropriando de diversas linguagens artísticas e ao mesmo tempo, utilizando softwares para produção digital. Estas práticas demonstram como diversas abordagens podem ser utilizadas em conjunto, de forma a enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Na terceira abordagem, quando os estudantes foram solicitados a desenvolver uma avaliação para o workshop, notou-se um grande impacto nos alunos dos debates sobre leitura da imagem e sobre currículo, por ser a leitura de imagens o objetivo de muitos deles. Compreendeu-se que através desta construção crítica acerca dos currículos pode-se traçar a relação entre teoria e sua aplicabilidade. Os participantes deste workshop aprenderam de forma prática como utilizar meios de narrativa digital no seu trabalho como arte-educadores.

É importante notar o quanto as três abordagens valorizaram os trabalhos em equipe e o pensamento crítico dos estudantes. Também é interessante notar como diversas ferramentas didáticas foram utilizadas em conjunto: aulas expositivas, leituras, debates, apreciação de vídeos e imagens, além de incentivo ao uso de ferramentas digitais, desde redes sociais, aos aplicativos de manipulação gráfica. Compreendemos assim, o quanto a implementação de novas tecnologias só enriquece os processos de ensino de Arte.

## 5. CONCLUSÃO

Nas abordagens apresentadas, os elementos visuais foram trabalhados como parte da formação cultural dos alunos, desenvolvendo, em atividades interdisciplinares, a coletividade e o sentimento de autoria. Além disso, o diálogo com a comunicação contemporânea, levando em conta a linguagem dos próprios estudantes, o uso de redes sociais e fenômenos como os memes, favoreceu o engajamento dos alunos com as atividades propostas.

A *Storytelling* Digital figurou nas atividades discutidas como metodologia ativa para a aprendizagem, integrando o contar histórias natural do ser humano, com dispositivos tecnológicos como smartphones e computadores, fazendo uso de ferramentas como o **Padlet** e o **Pixlr**.

Os três exemplos estudados demonstraram a eficácia da *Storytelling* Digital quando utilizada no ensino de arte, explorando o Letramento Visual dos estudantes, que foram incentivados a ler, interpretar e criar imagens dotadas de significado. Também demonstraram que esta abordagem pode ser bem explorada em diferentes grupos de estudantes, com diferentes idades e objetivos, além da possibilidade de trabalhar com temas diversos, desde história da arte, aos currículos em ensino de arte.

Conclui-se que é importante que cada vez mais discussões sejam propostas de maneira a explorar a Educação Visual utilizando *Storytelling* Digital como ferramenta, para que esta possa ser firmada como mais uma alternativa a ser somada às práticas de produção dos materiais didáticos tradicionais.

## REFERÊNCIAS

ARISTIMUÑO, Felipe. Memes, social videos, infográficos, citações: conteúdos visuais das redes sociais como proposta curricular para as artes visuais no ensino secundário. **Revista Matéria-Prima**, Lisboa, v.6, n. 1, p.70 - 83, 2018.

ARISTIMUÑO, Felipe; MATALONGA-JORGE, Sofia. Educação para os media nas aulas de artes: criação intertextual de memes como meio de empoderamento visual para a conscientização ambiental. **Revista Matéria-Prima**, Lisboa, v.7, n. 1, p.213 - 224, 2019.

BARBOSA, Ana Mae. O Visual e o Verbal. In: BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos Utópicos**. Segunda reimpressão. Belo Horizonte: Editora C/Arte, 1998.

BARROS, Cláudia Graziano Paes de; COSTA, Elizangela Patrícia Moreira da. Os gêneros multimodais em livros didáticos: formação para o letramento visual? **Bakhtiniana: Revista de Estudos do Discurso**, São Paulo, v.7, n. 2, p. 38 -56, 2012.

CAO, Marián López Fernandez. Educar o olhar, conspirar pelo poder: gênero e criação artística. In: BARBOSA, Ana Mae; AMARAL, Lilian (orgs). **Interterritorialidades: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo e Edições SESCSP, 2008.

FARIA, Tatiana Cobucci. **Narrativas e Ensino de Artes Visuais: Uma Experiência nos Anos Iniciais (Ensino Fundamental 1)**. Dissertação de Mestrado. Florianópolis: UDESC, 2018.

FERREIRA, Thaiana Leal. **Contar, Ouvir E Contextualizar: A Contação de Histórias no Ensino de Artes Cênicas em Escolas Públicas do Município do Rio de Janeiro**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2018.

FONSECA, Annelise Nani. Processo Criativo na Perspectiva da Neurociência. In: BARBOSA, Ana Mae; FONSECA, Annelise Nani (orgs.) **Criatividade coletiva: arte e educação no século XXI**. Recurso Eletrônico. São Paulo: Perspectiva, 2023.

GIL, Antônio Carlos, **Como elaborar projetos de pesquisa**. Quarta Edição. São Paulo : Atlas, 2002.

GREEN, Lucy Santos. Language learning through a lens: the case for digital storytelling in the second language classroom. **School Libraries Worldwide**, Georgia, v.19, n. 2, p. 23 - 35, 2013.

MADDALENA, Tania Lucia; SANTOS, Edméa. Digital Storytelling na formação de professores. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v.16, n. 43, p. 305 - 328, 2019.

MAZIERO, Stela Maris Britto; ALBERINI, Geni. Storytelling Digital: Contando Histórias na Socioeducação pelas Narrativas da História da Arte. **Congresso**

**Nacional de Educação - EDUCERE**, 16, 2023, Curitiba. Anais. Curitiba: PUCPR, 2023. p. 2024 - 2033. Disponível em: <<https://eventum.pucpr.br/educere/outras3>> Acesso em: 25/04/2024.

MOREIRA, Walter. Revisão de Literatura e Desenvolvimento Científico: conceitos e estratégias para confecção. **Janus**, Lorena, v.1, n.1, p. 21-30, 2004.

OLIVEIRA, Sara. Texto visual, estereótipos de gênero e o livro didático de língua estrangeira. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v.47, n. 1, p. 91 - 117, 2008.

ORNELAS, Marta. Estratégias de Ensino para uma Educação Artística não Tóxica. **Saber & Educar**, Lisboa, n. 24, p. 1 - 11, 2018. Disponível em: <<http://revistaold.esepf.pt/index.php/sabereducar/article/view/334/356>> Acesso em: 26/04/2024.

PROCÓPIO, Renata Bittencourt; SOUZA, Patrícia Nora de. Os recursos visuais no ensino-aprendizagem de vocabulário em língua estrangeira. **Acta Scientiarum: Language and Culture**, Maringá, v.21, n. 2, p. 139 - 146, 2009.

RIBEIRO, Débora. **MEME**. In: Dicionário Online de Português. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/meme/>> Acesso em: 25/04/2024.

RODRIGUES, Alessandra. A autoria e a narrativa digital na formação de professores de Ciências mediada pelas tecnologias: entrelaçando possibilidades pela escritura de si. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, Rio de Janeiro, v.16, n. 43, p. 276 - 304, 2019.

SILVINO, Flávia Felipe. Letramento Visual **Texto Livre: Linguagem e Tecnologia**, Minas Gerais, v.7, n. 1, p. 167 - 170, 2014.

TAJERI, Mojtaba; SYAK, Pushpinder; MARZBAN, Sanaz. Enhancing Vocabulary and Writing Skills through Digital Storytelling in Higher Education. **Journal of Educational Technology**, Chandigarh, v.14, n. 3, p. 40 - 48, 2017.

TORRES, Ton. O fenômeno dos memes. **Ciência e Cultura**, São Paulo, v.68, n. 3, p. 60 - 61, 2016.

TSOU, Wenli; WANG, Weichung; TZENG, Yenjun Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. **Computers & Education**, Tainan, v.47, n. 1, p. 17 - 28, 2006.