

## **Da contação de histórias à moda tradicional ao storytelling ao estilo contemporâneo: estratégias para estimular o aprendizado durante a pandemia<sup>1</sup>**

Suéller Oliveira da COSTA<sup>2</sup>  
Mecom (ECA/USP)<sup>3</sup> e Polifonia (DCH III/UNEB)<sup>4</sup>

### **RESUMO**

Este artigo traz a análise qualitativa das etapas de um projeto que se apropriou do *storytelling* para incentivar a leitura de mundo e promover a produção autoral com os dispositivos comunicativos e recursos tecnológicos. A estratégia foi desenvolvida com turmas do Ensino Fundamental I, nas aulas de língua inglesa, em uma escola pública do interior de São Paulo. Usou a pandemia de Covid-19 como fio condutor da sequência de atividades que impulsionou a aprendizagem. O estudo avalia a prática pedagógica; os suportes utilizados; a interação dos estudantes; o envolvimento da família; a mediação do professor; os materiais produzidos; e as potencialidades dos recursos tecnológicos, que estão conduzindo o ensino. A análise fundamenta-se nos pressupostos educomunicativos, segundo Citelli; e na cibercultura, em Jenkins, Palacio, Santaella e Terenzo.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; tecnologias educacionais; educomunicação; storytelling; prática pedagógica.

### **INTRODUÇÃO**

A análise das teorias de aprendizagem para a compreensão das propostas pedagógicas que se preocupam com um ensino que compete com as necessidades de seu público-alvo; das tecnologias educacionais, que oferecem um novo modo de aprender e ensinar; bem como o aprofundamento epistemológico da Educomunicação e da sua experiência em diversas áreas de intervenção, que se preocupam com o aprendizado que entenda, valorize e protagonize os sujeitos participantes do processo educativo, têm conduzido a jornada acadêmica desta pesquisadora desde o início da sua atuação na interface da Comunicação e Educação. Estes estudos junto às vivências no âmbito educativo foram importantes, além de essenciais, para entender, refletir, propor e agir em

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professora, jornalista e educadora. Mestre em Ciências da Comunicação, na área de concentração Interfaces Sociais da Comunicação, na linha pesquisa Comunicação e Educação, pelo PPGCOM, da ECA/USP, e-mail: sueller.costa@gmail.com.

<sup>3</sup> Mediações Educomunicativas, grupo de pesquisa coordenado pelo professor doutor Adilson Citelli, locado na Escola de Comunicação e Artes (ECA), na Universidade de São Paulo (USP).

<sup>4</sup> Grupo de pesquisa coordenado pela professora doutora Edilane Teles, locado no Departamento de Ciências Humanas, Campus III (DCH III), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

---

prol de novas estratégias metodológicas na Educação Básica, que, em 2020, emergencialmente, migrou para um novo formato: o ensino remoto<sup>5</sup>. Em vigor desde março, foi decretado pelas autoridades federais, estaduais e municipais para conter a disseminação do novo coronavírus, o Covid-19, que resultou numa pandemia, levando ao fechamento das unidades escolares de todo o mundo. Desde então, os profissionais de educação tiveram de aliar suas concepções educativas tradicionais às contemporâneas para dar continuidade ao processo de ensino e aprendizagem dos aproximadamente 57 milhões<sup>6</sup> de estudantes matriculados nos ensinos Infantil, Fundamental e Médio.

Neste período, educadores brasileiros evidenciaram que, apesar das dificuldades, encontraram alternativas para mediar, por meio dos diferentes dispositivos comunicativos e recursos tecnológicos, o aprendizado dos seus alunos, preocupando-se em manter aspectos essenciais para este processo: o engajamento, a participação, a colaboração, e, por sua vez, o interesse pelo aprender, independentemente dos formatos disponíveis. Ao longo da jornada pedagógica, estes profissionais têm se preocupado em usufruir das potencialidades dos recursos digitais, para que, mesmo distantes socialmente, os ajudem a manter em sintonia com os educandos. Pelas multtelas, procuram oferecer um ensino significativo, além de construtivo, cujos conhecimentos vão além dos aspectos cognitivos. Pelo contrário, estendem-se, também, aos âmbitos digitais e socioemocionais.

Este artigo ilustra uma das possibilidades registradas na Educação Básica. Relata uma experiência realizada na formação inicial do pedagogo, a qual demonstra que, apesar das dificuldades de adaptação no início do ensino remoto, os desafios foram superados num processo de invenção e experimentação para promover a contínua interação entre docente e discentes. Analisa um projeto de autoria desta pesquisadora e que foi desenvolvido nas aulas língua inglesa com as turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, em uma escola pública no interior de São Paulo<sup>7</sup>. A proposta pedagógica fez uso do *storytelling* para enaltecer o Covid-19. Intitulada “*Coronavirus Around the*

---

<sup>5</sup> A gravidade da situação levou a Organização Mundial da Saúde (OMS) a decretar, em 11 de março de 2020, estado de calamidade pública, de ordem sanitária, no âmbito global. Uma das recomendações dadas pelo órgão foi o distanciamento social e, com isso, houve a suspensão das aulas presenciais nas escolas de Educação Básica e instituições de Ensino Superior, públicas e privadas de todo país.

<sup>6</sup> Este total inclui os matriculados nas creches e em escolas de educação Infantil, Fundamental e Médio. Deste montante, 87% dos educandos estão em escolas públicas. Segundo o Censo Escolar, o contingente de estudantes no ciclo básico de ensino corresponde a quase um terço da população brasileira. Devido à sua representatividade, até o momento da escrita deste artigo, era o segmento que ainda não havia voltado à sua normalidade, ou seja, ao ensino presencial.

<sup>7</sup> A proposta foi desenvolvida na Escola Municipal Celia Leonor Lopes Lunardini, localizada em Guararema, no interior de São Paulo. Envolveu todas as turmas do 1º ao 5º ano, representada por crianças que se encontram na faixa etária dos 6 aos 10 anos.

*World*”, procurou esclarecer o problema, destacar as recomendações e enfatizar as formas de prevenção para que os educandos pudessem ajudar a combatê-lo. O vírus, sua disseminação pelo mundo, as formas de contágio, as precauções, os hábitos de higiene e as principais orientações guiaram as aulas. Em cada etapa, recursos foram utilizados, que, de forma interligada, permitiram a formação de uma narrativa transmídia, ressaltando a autoria, a participação, a colaboração e o trabalho em conjunto não só entre os alunos como também os familiares.

As tecnologias educacionais tiveram papel essencial em todo o projeto, cujas ações começaram na última semana de março, quando as aulas ainda eram presenciais, e continuaram por meio do ensino remoto, migrando para o modo virtual. Esta mudança exigiu a concepção de novas estratégias, e, desta vez, mediadas por plataformas acessíveis para a conclusão dos objetivos propostos. A sequência didática aliou diferentes dispositivos comunicacionais – aplicativos, programas, *softwares*, plataformas –, e, além de trabalhar a cultura digital e usufruir das potencialidades das tecnologias de informação e comunicação, colocou em ação conceitos educomunicativos, como a leitura crítica dos meios, a educação midiática, e, por sua vez, a produção autoral, o que ajudou a evidenciar o engajamento dos educandos e a concretização dos propósitos educativos.

Este artigo traz uma avaliação dos recursos utilizados, da intencionalidade pedagógica, do processo de aprendizagem e dos benefícios à prática educacional. As reflexões partem da observação do processo educativo, das etapas de aprendizagem, das ferramentas exploradas; dos sujeitos envolvidos (alunos e familiares), dos materiais produzidos pelas turmas, dos resultados provenientes da interação, engajamento e receptividade às atividades propostas.

### **PERCURSOS DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

O coronavírus foi o último assunto debatido em sala de aula antes do início da quarentena e a consecutiva suspensão do ensino presencial. As aulas *on-line* deram continuidade ao aprendizado, e o Covid-19 continuou sendo explorado, a fim de orientar os estudantes no entendimento da doença, as precauções, medidas preventivas e o cenário em que se encontra. O projeto teve o objetivo de ampliar o repertório linguístico dos alunos, explorando as orientações no idioma estrangeiro; além de trabalhar os aspectos multiculturais, ao acompanhar o avanço da pandemia pelos diversos países. A dinâmica foi articulada em oito etapas, que, a seguir, serão apresentadas.

### 1ª Etapa – Contação de histórias

Esta etapa começou em sala de aula, na última semana de março, no modo presencial, e teve continuidade de forma remota. Primeiramente, foi realizada uma contação de histórias em inglês sobre a pandemia. Intitulada “*Coronavirus Around the World – Let’s Win this Fight*”, ela foi interpretada com fantoches e acessórios para explorar o imaginário infantojuvenil. Com o ensino remoto, a história recebeu uma versão em formato de videoaula. As gravações foram feitas pelo celular, editadas no programa *Movavi*, armazenadas no *Youtube* e compartilhadas nos grupos de pais do *WhatsApp*.

**Figura 1 – Personagens que inspiraram a produção da história**



Os personagens John, Mary e Coronavirus, além dos acessórios, conduziram a narrativa

**Fonte:** COSTA, 2020

**Figura 2 – Personagens esclarecem os sintomas do Covid-19**



Videoaula recontou a história, com ênfase aos sintomas e protocolos de higienização

**Fonte:** COSTA, 2020

### 2ª Etapa – Produção de e-book e quiz de interpretação

Seguindo um fio condutor, a narrativa foi transformada em e-book, elaborado com a plataforma *Canva*. Com 30 páginas, a publicação “*Coronavirus Around the World*” foi

escrita no idioma estrangeiro e ilustrada pela professora, apropriando-se do repertório dos alunos com relação à temática, e compartilhada com as turmas por meio das plataformas escolhidas. Coube aos alunos lerem o e-book, enfatizando a leitura e escrita, depois de ter sido trabalhado a oralidade. Em seguida, a professora elaborou um quiz na plataforma *Pro.Prof*, com perguntas baseadas na produção. A estrutura, inclusive, utilizou as mesmas ilustrações do livro, e envolveu perguntas de múltipla escolha, de ligação e dissertativa.

**Figura 3 – E-book registra a história contada, inicialmente, de forma oral**



Capa do e-book, que traz, na língua inglesa, orientações sobre o coronavírus

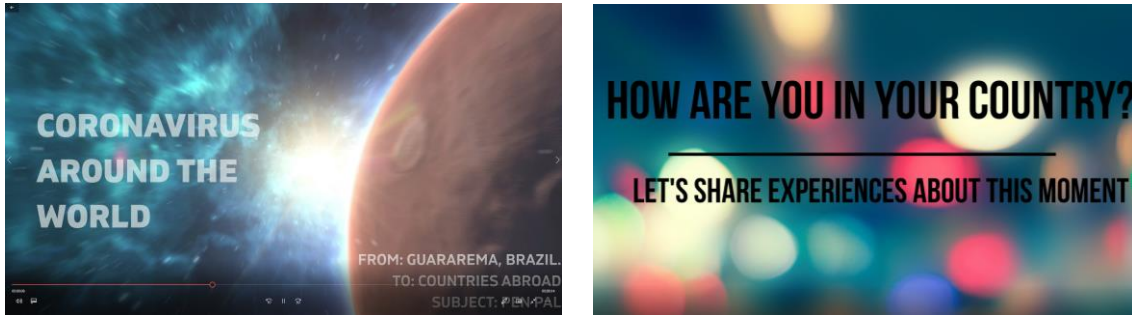
Fonte: COSTA, 2020

### **3ª Etapa – Intercâmbio cultural**

Esta etapa também teve início no ensino presencial e concluída de forma remota. Ela foi realizada com a turma do 5º ano. Houve a realização de um intercâmbio entre os estudantes e estrangeiros de outros países para acompanhar como eles estavam enfrentando a pandemia. Os alunos foram questionados sobre suas curiosidades sobre a doença: se vocês tivessem a oportunidade de entrevistar pessoas que moram em outra nação, para saber como estão lidando com o coronavírus, o que perguntariam a elas? Em grupos, eles elaboraram perguntas, e, com a ajuda da professora, as traduziram para a língua inglesa. Surgiram questões sobre as escolas, os estudos, os meios de transporte, a rotina e, inclusive, as de cunho emocional, tais como: “*Are you scared of coronavirus?*”.

Após este trabalho, a próxima etapa foi gravar vídeos das crianças fazendo as perguntas. Usando a câmara do celular, alguns alunos gravaram, outros fizeram os questionamentos; uns nos bastidores, outros de frente às câmaras. Os questionamentos foram encaminhados para alguns estrangeiros, que os responderam. Adultos e crianças participaram e propiciaram esta experiência cultural. Os depoimentos foram editados e enviados aos alunos (em quarentena), para acompanhar o *feedback* do trabalho.

**Figura 4 – Alunos entrevistam estrangeiros e questionam sobre a pandemia**



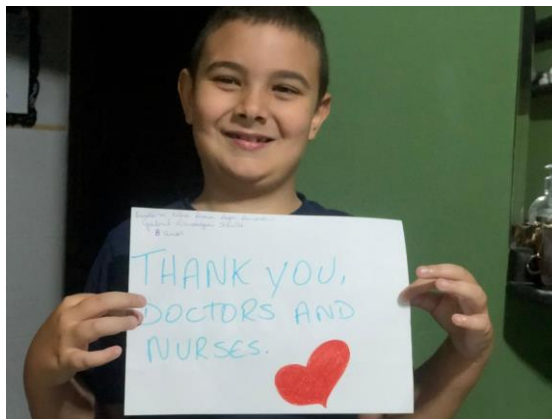
Crianças gravaram, em inglês, perguntas com curiosidades sobre a pandemia ao redor do mundo; estrangeiros responderam e enviaram o feedback aos alunos

**Fonte:** COSTA, 2020

#### **4ª Etapa - Produção de desenhos e mensagens positivas**

Após a imersão na temática, os alunos assistiram ao vídeo *“Everything Will be Right”*, uma produção musical independente e internacional que presta uma homenagem aos profissionais da saúde, em especial os da Europa (origem da produção). Comove pela melodia especial e o espírito de generosidade. Após a exibição, coube os alunos fazer um desenho e escrever uma mensagem positiva em inglês (com a ajuda dos aplicativos *Google Translator*, do *Linguee* e *English Dictionary*). Em seguida, eles enviaram, pelos grupos de *WhatsApp*, suas fotos segurando os desenhos.

**Figura 5 – Alunos produzem mensagens ilustradas**



Estudante do 2º ano presta uma homenagem aos médicos

**Fonte:** COSTA, 2020

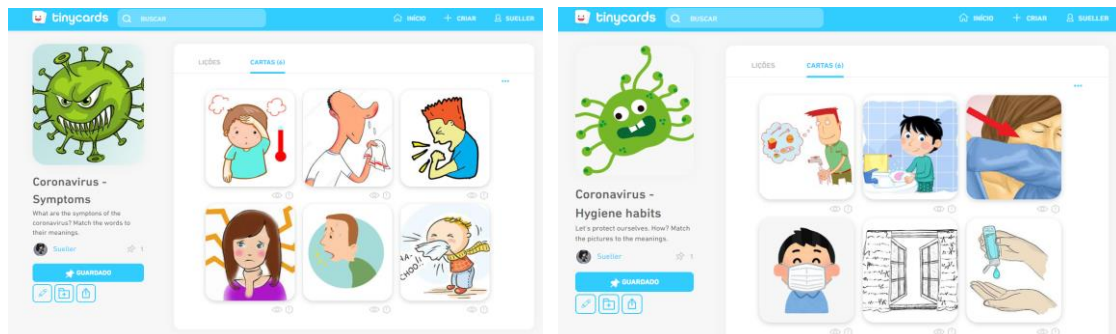
#### **5ª Etapa – Jogos interativos**

A temática foi ampliada com uma nova videoaula sobre o vocabulário e a produção de quatro jogos on-line, cada um referente às expressões estudadas, que

enfatazaram os seguintes aspectos: sintomas, prevenção, orientação e recomendações. Estas estratégias, implementadas com o aplicativo *Tiny Cards*, exploraram o lúdico, a imaginação, o envolvimento com o assunto e o engajamento no idioma em aprendizado. As dinâmicas envolveram a programação em sua montagem; etapas ao longo do processo; recompensas a cada percurso, que era o passe livre para uma nova fase; desafios a serem cumpridos; interação entre o jogador e a missão a ser cumprida, que, no caso, era ser conhecedor dos tópicos explorados nas aulas e que, ao concluí-los, mostravam que estavam preparados para enfrentar um inimigo invisível: o coronavírus. Pode-se dizer que nesta etapa foi explorada a estratégia de gamificação, testando os conhecimentos referentes ao novo repertório linguístico.

Esta é uma tática que os alunos gostam, pois se sentem desafiados, e, principalmente, recompensados, quando vencem as etapas sugeridas e chegam ao final da atividade. Neste caso, a vitória não é sobre os demais participantes, mas, sim, com relação ao seu desempenho e comprometimento com os estudos, necessários para responderem corretamente aos enunciados aos quais foram submetidos e concluírem o desafio com sucesso.

**Figura 6 – Estratégias de gamificação**



Jogos on-line destacaram os sintomas e protocolos de higienização

**Fonte:** COSTA, 2020

### **6ª Etapa – Produção de vídeos**

Para finalizar, os alunos foram incentivados a escolher uma das frases estudadas ao longo de todo este processo e produziram vídeos. Falando em inglês, os estudantes compartilharam suas performances ressaltando os protocolos de higiene. O objetivo era promover uma campanha de conscientização. Os vídeos foram compartilhados entre as salas de aula, para engajar as turmas e ressaltar os hábitos que devem ser adotados pela população.

**Figura 7 – Vídeos destacam os protocolos de higienização**



As turmas produziram vídeos ilustrando e falando (em inglês) as medidas necessárias  
**Fonte:** COSTA, 2020

### **7ª Etapa – Emanando boas energias**

Para encerrar o projeto, as famílias de todas as turmas foram convidadas a participar do vídeo *“It’s Gonna Be Ok”*. Juntos, em seus lares, produziram cartazes com a mensagem em inglês, com o objetivo de compartilhar boas energias, além de esperança e positividade, acreditando que esta fase vai passar e *“tudo ficará bem”*. As imagens, junto aos desenhos, foram unificadas para a produção do vídeo, que a professora produziu como forma de agradecer o apoio que tem recebido das famílias ao longo deste período.

**Figura 8 – “It’s Gonna Be Okay”**



Famílias produziram cartazes com a mensagem em língua inglesa, que significa *“Tudo Vai Ficar Bem”*, para serem compartilhados, a fim de promover uma mensagem de esperança  
**Fonte:** COSTA, 2020

### **8ª etapa – Compartilhamento das ações de conscientização**

Para encerrar o processo, o próximo passo foi o compartilhamento da experiência, devido ao cunho informativo, educativo e intercultural. Os vídeos com as ações de



conscientização, promovendo a cidadania; e com as mensagens positivas, trabalhando os aspectos socioemocionais entre as famílias, repercutiram entre a comunidade escolar. A sequência dos trabalhos, que foram todos elencados e realizados de forma contínua, tendo um fio condutor para ancorá-los, fez sucesso em toda a rede de ensino. A produção de encerramento, intitulada “*It’s Gonna Be Okay*”<sup>8</sup>, foi compartilhada para todas as turmas da unidade. Devido à repercussão dos trabalhos, a proposta pedagógica foi inscrita em uma premiação nacional<sup>9</sup> e conquistou o primeiro lugar. Um mérito obtido com a integração entre todos os sujeitos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. O reconhecimento foi estendido não só à educadora, pela organização do trabalho; mas também aos alunos, pelo compromisso em efetivá-lo; e às famílias, pela dedicação em mediá-lo, sendo as interlocutoras na aprendizagem das crianças durante o período remoto.

### **DA LEITURA DE MUNDO À PROMOÇÃO DA CIDADANIA**

Como se apropriar do universo informativo para levar a atualidade ao âmbito educativo e engajar os alunos na leitura e interpretação do mundo? Como engajá-los em ações em prol de mudanças significativas nas comunidades onde eles estão inseridos? Por fim, como potencializar os dispositivos comunicativos, tecnológicos e midiáticos para incentivar produções autorais que promovam reflexões e induzam transformações?

Estimular os educandos a mergulhar no universo informacional, orientando-os a ser, além de leitores conscientes, autores de suas próprias histórias, é um dos caminhos para despertar a leitura dos meios, a criticidade do mundo à sua volta, a atenção à desinformação, a responsabilidade na utilização dos recursos disponíveis no ciberespaço. Para Belloni (2014), o trabalho com as mídias e as tecnologias é fundamental, uma vez que os jovens possuem uma autodidaxia, ou seja, uma propriedade sobre o universo tecnológico, que se avança consideravelmente. Cabe aos educadores orientá-los para o uso consciente dos suportes que estão ao seu alcance, e, em especial, dos materiais midiáticos e tecnológicos aos quais têm acesso.

Dentro desta perspectiva, a atuação na interface permite o desenvolvimento de práticas educacionais democratizadoras, que, segundo a pesquisadora, precisam usufruir

---

<sup>8</sup> O vídeo pode ser conferido no link: <https://www.youtube.com/watch?v=xVcAgeCIqg&t=24s>.

<sup>9</sup> O projeto “*Coronavirus Around The World*” foi o vencedor no Prêmio Destaques na Educação – Experiências no Ensino Remoto, na categoria Ensino Fundamental I. A iniciativa integra o Educa Week, congresso educacional realizado anualmente. Esta edição foi on-line, e os premiados foram divulgados durante uma live. O anúncio da premiação pode ser visualizado no link <https://www.youtube.com/watch?v=FF4DX4UQIW0&t=4s>.

---

de todas as tecnologias disponíveis e de uma comunicação livre e sem preconceitos, explorando as potencialidades não só dos aparatos tecnológicos que intermediam o trabalho como também dos sujeitos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem.

O projeto “*Coronavirus Around the World*” foi desenvolvido com base nesta perspectiva educacional, aliando, de forma dialógica, a comunicação à educação. O Covid-19 impulsionou a proposta, que desencadeou uma sequência didática unindo um assunto atual, de repercussão mundial, divulgado em todas as plataformas midiáticas. Apropriou-se de diversos recursos tecnológicos (aplicativos, plataformas, programas, *softwares*) para potencializar a sua contextualização, compreensão, relevância e necessidade de cooperação, no caso, o de ajudar no combate à disseminação do vírus.

A discussão de temáticas disseminadas pelas mídias e a utilização de diferentes linguagens no universo educativo é uma das maneiras de incentivar a expressão comunicativa entre os estudantes. Além de propiciar a leitura dos meios e um melhor entendimento dos sistemas de produção, veiculação e consumo do universo informacional, é um dos percursos para estimular a produção autoral de crianças e adolescentes, que, ao se apropriarem de variadas formações discursivas, em especial, as condizentes aos gêneros digitais, expressam suas interpretações sobre os assuntos que acompanha, refletem sobre sua responsabilidade perante a sociedade e reconhecem a importância da coletividade para a promoção da cidadania e de mudanças na comunidade.

São estratégias, que, segundo Gomez, “potencializam, nos receptores, suas capacidades analíticas, críticas e comunicativas frente às e a partir das mensagens que recebem” (1997, p. 65). Tais percursos podem ser notáveis ao longo das etapas do projeto em análise, que levaram os estudantes a promover vídeos para integrar uma campanha de conscientização sobre o coronavírus, com destaque aos comportamentos a serem adotados com o retorno das aulas presenciais. Ao final do processo, as crianças perceberam a necessidade de uma mudança atitudinal para a resolução de um problema. Notaram que, para transformar uma realidade, precisam começar as alterações, partindo delas. Para Citelli, a escola deve “ensinar o sujeito a reconhecer-se no processo de transformação, transformando-se. Por isso, a necessidade de o aluno ser entendido como sujeito com linguagem que exercita um discurso central para a efetivação do ato pedagógico” (2004, p.111).

---

## O FIO CONDUTOR DA ESTRATÉGIA METODOLÓGICA

A experiência relatada partiu, inicialmente, de uma narrativa, apresentada de forma tradicional, oralmente e todos sentados em roda, com a interlocutora usando acessórios artesanais e explorando as mímicas, os diferentes tons de voz e estimulando a participação da plateia. Esta estratégia começou ainda no ensino presencial, e, com a mudança para o sistema remoto, passou por uma readaptação. Foi uma maneira de introduzir o assunto para, então, partir para os demais trabalhos, envolvendo os recursos tecnológicos com uma intencionalidade educativa. Todos os aplicativos, plataformas, suportes digitais favoreceram a produção, distribuição e o compartilhamento de uma série de atividades realizadas de forma colaborativa, participativa e integrada. Apenas os aspectos editoriais, como edição dos vídeos e das fotos, a produção para as histórias e o contato com os estrangeiros foi realizado especificamente pela professora.

A parte principal, que é o conteúdo, seu debate, desdobramento, reflexão e percepção da realidade em discussão, e, principalmente, conscientização do cenário nacional e global, foi enaltecida e identificada nos alunos participantes. Por estes motivos, o projeto pedagógico pode ser considerado um *storytelling*, pois envolveu diversos recursos, norteados por um fio condutor, que, em diferentes produções, enalteceram, de maneira integrada, um assunto em destaque: a pandemia do coronavírus. De diferentes formas, comoveu os envolvidos, devido à gravidade do problema, e o mais importante, conscientizou os alunos – público-alvo da ação – sobre os cuidados que devem ser seguidos à risca para proteger a todos, em especial, os seus entes queridos.

A integração das diferentes plataformas numa série de atividades propiciou uma narrativa transmídia, desenvolvendo um trabalho, segundo Jenkins (2009), pautado na colaboração e participação. Neste processo de consumo de informação e ao mesmo tempo de produção de conteúdo, pode-se dizer que os alunos se colocaram no papel de *prosumer*, terminologia adotada por Alvin Toffler (1980). De acordo com o pesquisador, o neologismo parte de duas palavras em inglês - *producer* (produtor) e *consumer* (consumidor) – e sintetiza uma das características da comunicação em ambientes digitais e a chamada cultura participativa. Os educandos foram os responsáveis pelas mensagens, articuladas em diferentes linguagens, com um objetivo: promover a conscientização sobre os sintomas, protocolos de higienização, recomendações e orientações para ajudar no combate a um vírus invisível, que ainda gera incertezas e insegurança à população.

---

Houve uma educação ubíqua, conforme nos aponta Santaella (2013), pois a aprendizagem foi mediada pelos dispositivos móveis tanto nas aulas presenciais quanto nas virtuais. De forma geral, o fio condutor seguiu aspectos importantes quanto às etapas de uma narrativa no formato *storytelling*, dentre elas: proximidade, interesse, relevância, contextualização, interdisciplinaridade, domínio das linguagens e formação crítica. E, por fim, criou uma conexão por meio do aspecto emocional e cultural. Pode-se concluir que todos se envolveram na história norteadora, algo central neste tipo de narrativa, conforme destacam Palacios e Terenzzo (2016), “por ter uma estrutura aberta e simbólica, de conteúdos interpretáveis, é muito fácil para uma pessoa encaixar-se em uma história”.

### **POTENCIALIDADES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Durante todo o processo, houve o envolvimento dos alunos e das suas famílias. A cada desafio lançado, todos se engajavam para concluí-los, e, com a entrega das atividades, foi possível perceber a compreensão da proposta pedagógica, desde o conteúdo explorado e as tarefas aos quais foram condicionados às mensagens tanto com relação ao tema quanto a comportamentos atitudinais, comportamentais e socioemocionais. Também foi possível perceber que assimilaram as terminologias no idioma estrangeiro pertinentes ao assunto, por meio dos vídeos, que uniram oralidade e interpretação; e das produções escritas, repletas de frases em meio às ilustrações. Além disso, eles compreenderam a gravidade e a complexidade do vírus, da sua amplitude no cenário global. Enalteceram, inclusive, a mensagem principal, semeada por todos os participantes (tanto os do Brasil quanto os estrangeiros): “*Stay at Home*”. No âmbito digital, os conhecimentos também podem ser enumerados, afinal, eles receberam orientações sobre os comandos dos games, a gravação dos vídeos, a produção dos cartazes, à autorização das imagens, porque o projeto envolvia uma campanha de conscientização com o propósito de divulgação tanto interna quanto externa à comunidade escolar.

O acompanhamento do trabalho desenvolvido em cada etapa do projeto “*Coronavirus Around The World*” permite delinear a conclusão de que houve o engajamento nas atividades, a compreensão das propostas direcionadas, da importância da temática explorada, da ampliação do repertório dos educandos sobre o assunto, e, em especial, na língua estrangeira. Houve, também, a conscientização das turmas sobre uma abordagem emergencial, que exige uma atitude cidadã para que o enfrentamento ao vírus

seja eficiente. Sob o ponto de vista emocional, era perceptível, nos desenhos e mensagens produzidas pelas crianças, o desejo de compartilhar esperança, positividade e perseverança num momento marcado pelo isolamento social, que fez com que todos se afastassem de seus amigos e familiares. Uma situação que os desafiou a mudar seus hábitos, dentre eles os de estudos, e fez com que passassem ter uma nova reflexão sobre a vida. Mais tempo com os familiares, muitos aprenderam a se reorganizar, a valorizar a importância dos estudos, do conhecimento e da contínua formação. Pensamentos estes prosperados com o apoio das famílias, que, nos grupos de pais, são os interlocutores, aqueles que ajudam os professores na realização de seu trabalho, mediando as atividades, incentivando a realização, acompanhando a produção e enviando o *feedback* a cada finalização.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo das etapas, as tecnologias educacionais ajudaram a dinamizar o processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para um aprendizado prazeroso, significativo e transformador, além de híbrido e contemporâneo, em conformidade com a geração do século XXI. Foi, inclusive, uma oportunidade para colocar em prática, de forma inter, multi e transdisciplinar, diferentes conhecimentos, e, ainda, explorar quase todas as competências da Base Nacional Curricular Comum (BNCC).

Identificamos o *conhecimento*, pois expandiu a bagagem com relação ao Covid-19; o *pensamento científico, crítico e criativo*, porque instigou a curiosidade da criança sobre o tema, em saber como se proteger, o que fazer para tentar melhorar a situação; o *repertório cultural*, porque se trata de um tema mundial, e, por abranger todos os países, várias culturas foram trabalhadas, com exemplos de como algumas nações estavam se posicionando com relação à pandemia; a *comunicação*, porque exploraram diversas linguagens para se expressar, como a audiovisual; a *cultura digital*, pois inúmeros recursos foram usados; a *argumentação*, por explorar os questionamentos sobre o assunto; o *autoconhecimento e autocuidado*, pois se trata de um tema ligado à saúde, que exigiu de cada um responsabilidade para cuidar de si e do outro; a *empatia e a cooperação*, pois, ao produzirem os cartazes “*It’s Gonna Be Okay*”, eles pensaram em transmitir uma mensagem de esperança às famílias, para que todas se sentissem acolhidas, além da cooperação, porque a produção envolveu todos os familiares; e, por último, a

---

*responsabilidade e cidadania*, devido ao compromisso de respeitarem as recomendações da saúde, preocupar-se com os demais, posicionar-se como um cidadão ao ter consciência da gravidade do problema e da importância do nosso papel para amenizá-lo.

Com relação aos parâmetros direcionados à língua inglesa, as atividades abordaram os cinco eixos itinerários do idioma: oralidade (com os vídeos); leitura (com o e-book); escrita (com os exercícios de fixação tanto impressos quanto digitais); conhecimentos linguísticos (com as atividades tanto teóricas quanto práticas) e dimensão intercultural (com a abordagem de países com índices alarmantes de contaminação). A respeito dos recursos digitais, houve a preocupação da professora em explorar esses meios, a fim de conhecer diferentes suportes que permitam incentivar, engajar, registrar e arquivar as produções realizadas pelos alunos. Foram usadas ferramentas oferecidas pelo Google, como o *Forms*, *Jamboard*, *Apresentações*, *Slides*, para as aulas e atividades; o *Classroom* para organização do material realizado semanalmente; além do *Drive*, para armazenamento de documentos. Para a edição do *e-book*, a educadora utilizou o *Canvas*, banco de imagens gratuitos e programas de edição de imagens. Para os jogos on-line, aplicativos como o *Tiny Cards* e *Learning Apps*. As videoaulas foram editadas com o *Movavi*. Para o contato direto com as famílias e os estudantes, apropriou-se do *WhatsApp*.

Os suportes escolhidos propiciaram o desenvolvimento de uma estratégia metodológica fundamentada, planejada e estruturada, que se apropriou de uma abordagem pedagógica contemporânea, o *storytelling*, para conduzir e efetivar uma intencionalidade educativa. No ensino mediado pelas tecnologias, o planejamento tem sido essencial, sendo o professor o construtor das ideias, os alunos os articuladores dos objetivos, e as famílias, as mediadoras do processo para a concretização dos propósitos.

O projeto “*Coronavirus Around The World*” demonstrou que práticas pedagógicas intermediadas por diferentes recursos tecnológicos instigam o interesse dos estudantes e exploram suas habilidades. O ensino remoto emergencial tem evidenciado a eficácia destas iniciativas, no entanto, é preciso destacar que elas necessitam da condução de um professor, aquele que as visualiza além do seus aspectos meramente “tecnológicos”. Este profissional é quem dá amplitude a estes recursos, utilizando-os de uma forma que os ajude a propagar suas propostas educativas, que, no geral, são concernentes à realidade das suas turmas e ao cenário em que seus alunos se encontram.

Pôde-se evidenciar a importância deste profissional, que, com o seu olhar pedagógico, explorou as potencialidades dos recursos escolhidos, apropriando-se deles para ampliar os conteúdos e despertar o interesse dos alunos pelas dinâmicas. Propagou uma experiência educacional, pois incentivou a expressão comunicativa das crianças, com a busca do diálogo, da participação e da colaboração, estimulando o protagonismo juvenil. Também se pautou na promoção da cidadania, ao propor produções baseadas na conscientização de uma temática semeada pelas mídias e divulgada pelas plataformas digitais, instigando o potencial crítico e criativo dos educandos.

As produções evidenciaram a interpretação dos estudantes, e as suas ações, a sua conscientização e capacidade de transformação. Uma informação foi transformada em conhecimento; um conteúdo em experiências significativas; um tema em mudanças atitudinais; e uma sequência de atividades em medidas preventivas para mudar uma realidade. Os recursos midiáticos aliados aos tecnológicos, interligados aos conteúdos curriculares, ao ganharem uma visão contextualizada, educativa, didática e emancipadora, pelo olhar de um educador, mostraram a sua eficácia. A proposta pedagógica colocou em prática preceitos educacionais e evidenciou, em tempos de ensino remoto, que, apesar dos desafios impostos, esta interface pode ajudar na continuidade de um processo de ensino e aprendizagem pautado na afetividade, motivação, cooperação, participação, interatividade, criatividade, expressão e transversalidade, até então, evidentes no modo presencial.

## REFERÊNCIAS

- BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil: Cenários de mudança. Ensaio de sociologia da infância.** São Paulo: Papirus Editora, 2014.
- CITELLI, A. e COSTA, M. C. C. **Educomunicação: Construindo uma nova área de conhecimento.** São Paulo: Paulinas, 2011.
- GÓMEZ, G. O. Professores e meios de comunicação: desafios e estereótipos. In: **Revista Comunicação e Educação.** Nº 10. São Paulo: Moderna/CCA, 1997.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2009.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Base Nacional Curricular Comum (BNCC) – Educação é a Base.** Brasil, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 11 out. 2020.
- PALACIOS, F.; TERENCEZZO, M. **O guia completo do storytelling.** Rio de Janeiro: Alta Books, 2016.
- SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.
- TOFFLER, A. **A Terceira Onda.** São Paulo: Record, 1980.