

# ***STORYTELLING* COMO INSTRUMENTO DE TRANSPOSIÇÃO DIDÁTICA NAS AULAS DE SOCIOLOGIA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA**

**ARIONE PORTO DA SILVA**

Graduando do Curso Ciências Sociais – Licenciatura da Universidade Federal  
- AL, arioneporto120@gmail.com.

## 1. INTRODUÇÃO

Uma das principais dificuldades que os alunos do Programa Residência Pedagógica enfrentam quando precisam realizar alguma intervenção na escola é justamente com a transposição didática. Como já é sabido, o conjunto de conteúdos, os quais compõem o currículo do ensino médio são aqueles já consolidados na academia, entretanto isso não equivale dizer que a Sociologia Acadêmica tem a mesma finalidade que a Sociologia Escolar. Esta última tem o objetivo de formar para cidadania, que dizer, tem a preocupação de fornecer subsídios para os alunos conseguirem viver no mundo de forma autônoma e se posicionar criticamente diante das situações do dia-a-dia, bem como conseguir resolver problemas. Não se trata meramente de reproduzir conhecimentos apreendidos na universidade, mas fundamentalmente propor caminhos para que o aluno veja sentido naquilo que ele aprende. Noutras palavras, o centro do processo ensino-aprendizagem é o estudante, não uma teoria ou conceito – embora ambos sejam imprescindíveis para resolver questões do cotidiano.

Assim, a ideia da produção do *storytelling* surgiu da necessidade de elaboração de um material para o Projeto Integrador, com o título Famílias e Tradições, a ser realizado em uma turma de primeiro ano, feito por um grupo de alunos do Residência Pedagógica, Componente Curricular de Sociologia, da Universidade Federal de Alagoas. Como as aulas são remotas, foi preciso viabilizar os estudos em casa, sem perder de vista a preocupação de tornar o material acessível para alunos que não dispõem de grandes pacotes de internet e não têm, em sua grande maioria, aparelhos eletrônicos de última geração.

Ao longo deste relato, além de uma breve conceituação do *storytelling*, serão abordadas algumas dificuldades de sua produção, as quais dizem respeito à necessidade de mobilização de aplicativos com os quais não estamos habituados; qual situação criar para formular uma estória para trazer algum significado para aquele conteúdo e que dialogasse diretamente com a realidade os alunos; e tornar viáveis aulas fora do espaço escolar físico.

## 2. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

É preciso, antes de mais nada, esclarecer a distinção entre material e recurso didático. Embora tenha se tornado lugar comum usá-los como

sinônimos, são coisas de natureza distintas. Como nos apresenta Bandeira (2009, p. 14), “o material didático pode ser definido amplamente como produtos pedagógicos utilizados na educação e, especificamente, como o material instrucional que se elabora com finalidade didática”. Isto é, material didático é elaborado primordialmente para ser aplicado numa aula. Diferente de um recurso didático, o qual não necessariamente foi produzido com vistas ao uso na escola, como por exemplo, um artista que faz uma música não a pensa necessariamente para ser trabalhada no ensino médio, mas isso não impede que o professor a replique. Nesse aspecto, o *storytelling* aqui apresentado é um material didático, pois sua produção está diretamente ligada ao processo ensino-aprendizagem, levando em consideração primeiramente a possibilidade dos alunos construírem um novo conhecimento acerca do fenômeno família e suas variadas formas.

A produção do material esteve condicionada a elaboração de roteiro, narração e edição de áudio e sua transposição para um vídeo que trouxesse o cenário e os personagens da estória. Por isso, foi preciso mobilizar os aplicativos *Audacity* e *Videoscribe*. Para execução das atividades foi preciso distribuir as funções para cada um do grupo, levando em consideração a habilidade com as ferramentas. O roteiro foi elaborado em conjunto. Cada um trouxe sua ideia e a decisão final foi trazer um parque de diversões como cenário e assim ajudar a discutir os tipos de famílias<sup>1</sup>. Esse espaço foi pensado, porque acreditamos que facilitaria os alunos verificarem uma problemática envolvendo o encontro de sujeitos de diferentes famílias em uma fila de brinquedo e a partir disso gerar uma discussão. Para produção foram feitas reuniões remotas e a própria narração era feita nesses encontros usando o aplicativo Anchor, onde era possível juntar as vozes e depois fazer um único arquivo para colocar no vídeo. Foi um processo muito trabalhoso, pois tivemos o cuidado de narrar a estória de modo a fazer os alunos verem sentido e tínhamos de regravar várias vezes, pois como não dispúnhamos de um estúdio próprio para isso – tudo foi feito com cada um na sua casa – havia muita interferência de som externa e por várias vezes a entonação não ficava boa. Como cada componente do grupo narrava um personagem, tínhamos bastante

1 Na estória, amigos de escola se encontram numa fila de brinquedo, onde ambos estão com suas famílias: um com a família tradicional, patriarcal, e o outro com a família homoafetiva. A partir do estranhamento do primeiro para com a família do segundo, há uma desnaturalização da família hegemônica na sociedade.

dificuldade em estabelecer uma estrutura de diálogo entre eles. Isso era por falta de prática mesmo. Aos poucos, íamos nos adaptando. Levamos cerca de três semanas para finalizar todo o material, contando com os trabalhos de edição e finalização. O produto ficou com quatro minutos e dois segundos.

Como mencionado anteriormente, a produção do material didático para aula de Sociologia levou em conta a necessidade de tornar significativo para o aluno o conteúdo de famílias e tradições. Obviamente que os estudantes já carregam consigo uma definição do que é família que eles aprenderam ao longo de sua trajetória. É um tipo de debate que tivemos de ter muito cuidado, pois isso poderia ter um impacto profundo na vida dos estudantes. Nosso objetivo não era meramente modificar essas visões prévias acerca do tema, mas mostrar outra possibilidade de análise por meio de uma situação com a qual os alunos pudessem se identificar. Nesse sentido, o uso do *storytelling* teve uma grande contribuição, porque pôde ilustrar bem um caso específico envolvendo diversos tipos de família e trazer uma reflexão que os alunos poderiam fazer sempre que estivessem diante de situações as quais envolvessem a questão das tipologias familiares. Sobre o uso de materiais desse tipo em aparelhos celulares, como foi o caso dos estudantes da escola onde o *storytelling* foi aplicado, Esteves, Peixoto e Soares (2018, p. 112) discorrem:

Esta estratégia tem a proposta de possibilitar aos estudantes que cursam a disciplina de Sociologia no Ensino Médio o desenvolvimento do processo conhecido como “artesanato intelectual”<sup>8</sup> através da imaginação sociológica assim como o estímulo ao desenvolvimento de competências típicas do pesquisador como nos apresentou Weber (2005) e que será um dos objetivos centrais desta proposta...

O referido material contribuiu com o processo de transposição didática, isto é, o esforço de tornar o saber, que aprendemos na academia, pedagógico, ou seja, transpor e adequá-lo à realidade do aluno. Não tivemos a preocupação apenas de trazer o conceito de família tratado pelas Ciências Sociais, mas fazer dele um meio, não um fim, para os alunos entenderem e buscar resolver aquela situação proposta, que eles podem ou já vivenciaram em algum momento.

### 3. RESULTADOS

Para produção do material, foi preciso levar em conta as características da escola e dos alunos. Essas informações foram passadas pelas professoras preceptoras durante nossas reuniões. Quando discutíamos sobre qual tipo de produto fazer, surgiam ideias que não seriam viáveis por conta de uma série de limitações da escola pública e o próprio perfil dos alunos. A grande maioria deles não tem acesso a grandes pacotes de internet, tem aparelhos de celular com pouca memória. A escola muitas vezes não dispõe nem de folha A4 para impressão de atividades e os professores acabam arcando com o prejuízo.

Era preciso então produzir um material didático que não usasse tantos dados de internet ou pudesse ser acessado offline. Como o *storytelling* é vídeo curto, mostrou-se uma possibilidade viável. Era preciso ainda ter a preocupação de não torná-lo tão simplório e trazer uma linguagem que os alunos pudessem acessar. O material foi disponibilizado em formato mp4, o que ajudou os alunos acessarem no aparelho celular e poderiam assistir em qualquer lugar onde estivessem. Assim, as principais dificuldades de tornar o material didático acessível aos estudantes foram tanto a questão material de acesso a recursos financeiros, internet, assim como de transpor um conteúdo, que gera ainda muita polêmica na sociedade, de modo que faça o aluno ver algum sentido e use o que aprendeu no seu cotidiano.

Ao fim, pudemos observar o grande potencial do *storytelling* para as aulas de Sociologia no sentido de viabilizar os conteúdos curriculares para dialogarem com a realidade dos alunos, pois trazem situações com as quais eles podem se identificar. É um instrumento ainda que ajudar na superação de uma pedagogia bancária, tão criticada por Freire (1987), que enxerga o aluno como uma tabula rasa, o qual não é portador de conhecimento, não o produz e apenas recebe; em favor de uma pedagogia crítica, que cria meios para o aluno aprender, colocando-o no centro do processo ensino-aprendizagem. Ajuda ainda os alunos a aprenderem resolver as demandas complexas do cotidiano, propostas tão preconizadas nos dispositivos curriculares, ajudando-os a sempre que tiverem diante de situações mobilizarem certos conhecimentos para solucionar questões.

## 4. REFERÊNCIAS

BANDEIRA, Denise. **Materiais Didáticos**. ed. Curitiba: IESDE, 2009, p. 14-30.

BARRAL, Gilberto Luiz Lima. Não desligue seu celular: Tecnologias e Práticas Pedagógicas no Ensino Médio. **Revista Café com Sociologia**, v.3, n.3, p. 13-33, set-dez. 2014.

ESTEVES, Thiago de Jesus; PEIXTO, Fabio Costa; SOARES, Kissila Neves. Sociologia em vídeo: estratégias metodológicas na construção do conhecimento. IN: BODART, Cristiano das Neves (Org.). **Sociologia Escolar: ensino, discussões e experiências**. ed Porto Alegre: CirKula, 2018, p. 105-122.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. ed Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

VALENÇA, Marcelo M.; TOSTES, Ana Paula Balthazar. O *Storytelling* como ferramenta de aprendizado ativo. **Rev. Carta Inter.**, v. 14, n. 2, 2019, p.221-243.