

A REAL HISTÓRIA DE VLAD TEPES, O EMPALADOR: UMA ABORDAGEM COM A APROPRIAÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Suélen Pawelkiewicz¹
Édina Maria Wuikoski²
Anibal Lopes Guedes³

RESUMO

Ponderando a utilização dos meios filmográficos e literários, vinculamos a história do personagem “Conde Drácula” do clássico Drácula, de Abraham Stoker ao “cruel” príncipe da Valáquia, Vladisleu Draculea III, pretendemos com este trabalho analisar as possibilidades de desenvolvimento de produções nas plataformas digitais *Metaverse Studio*, *Spirit Fanfics* e *CapCup* no âmbito escolar, como meio de pesquisa envolvendo estudos históricos aliados as tecnologias digitais. Para isso, foi realizada uma pesquisa de cunho exploratório e bibliográfico nos meios digitais e literários, a fim de classificar as principais informações relatadas por eles para a formulação do trabalho. Usufruímos dados do *google acadêmico* relacionados a temática Educação e Tecnologias Digitais, assim como, a cultura digital pelos estudantes. Concluiu-se que as tecnologias digitais em aula, colaboram para o desenvolvimento das habilidades lúdicas do estudante, instigando sua consciência histórica, através de pesquisas, aprimorando sua inventividade e tornando o ambiente escolar atrativo, possibilitando assim, uma maior interação do aluno com o professor.

Palavras-chave: Educação; Plataformas Digitais; *Fanfics*; Vampiros.

INTRODUÇÃO

As representações filmográficas, literárias e pictóricas fazem parte do nosso cotidiano. Dessa forma, analisando as possibilidades de apropriação das tecnologias digitais (entre elas: *Metaverse Studio*, *Spirit Fanfics* e *CapCut*) no âmbito escolar, mais particularmente no ensino de História, desenvolvemos um projeto com o objetivo de relatar a história original do “cruel” príncipe da Valáquia, Vladisleu III Draculea, o Empalador.

Considerando o apreço de um amplo público pela literatura ocidental e pela temática de vampirismo, especificamente na obra Drácula (1897) do autor Abraham Stoker (1847-1912), que, inspirado em Vladisleu III, criou o seu personagem mitológico “Conde Drácula”, optamos por intercalar o mito e o real, no intuito de trabalhar com fatos ocorridos no século XV, e, que fazem parte do ensino de História, de uma forma dinâmica.

¹ Graduanda do Curso de História– Licenciatura, da Universidade Federal da Fronteira Sul- UFFS, shupawelkiewicz@gmail.com ;

² Graduanda do Curso de História – Licenciatura, da Universidade Federal da Fronteira Sul- UFFS, edmariwks@gmail.com ;

³ Professor orientador: Doutor em Educação, Universidade Federal da Fronteira Sul, anibalguedes@gmail.com.

Assim, em um primeiro momento, exploramos a plataforma *Metaverse Studio*, com um personagem em forma de morcego, para guiar os estudantes no intuito de conhecer, não somente a lenda do Drácula, como inteirar-se sobre a história do Empalador. Vladisleu III Draculea, *Voivode* ou Príncipe da Valáquia, que viveu na região dos Balcãs, chamada de “*Tara Romaneasca*”, durante o século XV. Seu nome deriva de seu pai, *Voivode* Vlad II, o qual trataremos mais à frente.

Como um jovem adulto, ele ficou conhecido pelas atrocidades cometidas contra as minorias, tendo como método de execução o empalamento. Apesar de ter sido um tirano sanguinário, para muitos, tornou-se um herói, ao livrar a Romênia cristã dos turcos. “As vitórias de Vlad sobre os otomanos invasores foram celebradas em toda a Valáquia, Transilvânia e no resto da Europa - até mesmo o Papa Pio II ficou impressionado (LALLANILLA, 2013).

Após essa inicial de aproximação dos pesquisadores com o tema, desenvolvemos uma história fantástica fictícia, na plataforma *Spirit Fanfic*. Tal história foi baseada no mesmo conteúdo do *Metaverse Studio*, Vlad III, trazendo referência ao personagem Drácula, de Bram Stoker.

A narrativa, intitulada *Aventuras Draculescas na Romênia*, retrata a decisão de cinco jovens amigos de visitar a Romênia, em especial a Transilvânia, pela paixão compartilhada pelo mito draculesco. Chegando ao país, fatos estranhos acontecem, fazendo com que os jovens pressuponham coincidências na história mítica. Ao chegarem a seu destino, um hotel medieval, surpreendem-se com a beleza e, mais uma vez, a similaridade com o mito, desperta encantamento nos jovens. No desenrolar da história, conheceram os elementos orais do folclore romeno, assim como, descobrem relatos sobre a vida do Empalador, sua participação na ordem do dragão, uma ordem cavaleiresca monárquica criada em 1408, por Sigismundo, Rei da Hungria.

No intuito de culminar o interesse, nesta etapa, desenvolvemos a construção de um *trailer* sobre a *fanfic*, no aplicativo *CapCut*. Baseamo-nos no *site selanca*⁴ como viajar para a Romênia, ao relatar a viagem dos amigos até a Transilvânia, foi possível classificar as principais informações relatadas por eles, para a formulação do trabalho.

Objetivamos neste artigo analisar as possibilidades de desenvolvimento de produções, envolvendo temas históricos, em especial os vampiros. A conectividade advinda da apropriação das plataformas digitais possibilita o professor a instigar os alunos, a desenvolver

⁴ Disponível em: <https://www.selanca.com.br/>.

fanfics através de pesquisas, auxiliando o estudante em suas habilidades criativas, contribuindo com os processos de ensino e de aprendizagem no âmbito escolar.

As tecnologias digitais “[...] têm um potencial de mobilização para inovação, uma virtualidade que pode se atualizar em transformação de práticas, metodologias, currículos, formas de pensar as ofertas e suas modalidades”. (SCHLEMMER; MOREIRA, 2020, p.107). Além disso, é de suma importância, a alfabetização digital do estudante, pois “[...] a tecnologia deve [...] facilitar a produção do conhecimento e cabe ao docente presencial ou virtual estimular o desenvolvimento da autonomia dos alunos na construção do conhecimento a partir das informações compartilhadas (sem *informatofobia*⁵, nem *informatolatria*⁶).” (CORTELLA, 2014, p.65, grifo nosso).

Demonstramos neste trabalho esta possibilidade com o ilustre personagem fictício “Drácula” e Vlad III (XV), entretanto, podemos empregar diversos outros personagens filmográficos, vinculados a algum período legítimo da história.

A metodologia é de cunho exploratório, documental, envolvendo textos de ficção científica enquanto método para a contextualização, através de buscas em *sites* como o *google acadêmico*, com o qual, foi realizada a análise de uma gravação de *podcast* que tratava sobre Vlad III, e, também, buscas foram feitas em livros tratantes da temática para a referência ao personagem Drácula como "Drácula", de Bram Stoker, "O Livro dos Vampiros: A Enciclopédia dos Mortos- Vivos", de Gordon Melton e "Le Carmilla: a vampira de Karnstein", de Joseph Sheridan Fanu.

Ao se apropriar de diferentes tecnologias digitais nas atividades propostas, analisamos uma multiplicidade nas formas de aprendizado no ensino de História. Com o intuito de atrair a atenção do aluno, o docente instiga suas habilidades criativas e de leituras, estimulando-o a pesquisar, tanto nos meios digitais, como em livros, jornais e revistas. Tornando assim, a sala de aula um ambiente descontraído, facilitando a interação entre professor e estudante, construindo uma educação inovadora e acolhedora.

REFERENCIAL TEÓRICO

Desde os primórdios, o mundo é movido pela imaginação humana. Histórias míticas foram criadas para explicar a existência das coisas. Com a invenção da escrita por volta de 3000 a.C pelos sumérios, a literatura ascendeu a criatividade e possibilitou a propagação das

⁵ Medo patológico ou aversão à informática.

⁶ Gosto exagerado por tudo que se relaciona com informática.

crenças. Muitas lendas sobre monstros surgiram nos séculos seguintes, no entanto, nenhuma criatura fictícia tornou-se tão conhecida como o vampiro: “[...] cadáver reavivado que levanta do túmulo para sugar o sangue dos vivos e assim reter a aparência da vida.” (MELTON, 1995, p.35).

A personificação do vampiro consagra-se entre meados do século XVI ao século XVIII, durante um suposto surto de vampirismo no leste europeu, as “[...] doenças inexplicáveis e óbitos numa determinada localidade poderiam desencadear uma histeria sobre o vampirismo e resultar na exumação e destruição de inúmeros cadáveres.” (MELTON, 1995, p.24).

O folclore do vampirismo faz parte de diversas culturas, deste modo, surgem diversos tipos de “vampiros” com características distintas, em sua maioria, essas criaturas têm poderes sobrenaturais e drenam o sangue dos seres vivos, neste trabalho, abordaremos sobre o vampiro literário e cinematográfico do século XIX e XX.

Desde o século XVIII, criaturas vampíricas assombram a literatura gótica ocidental. A primeira obra conhecida pertence a Heinrich August Ossenfelder, *Der Vampir* (1748), que narra sobre a figura vampiresca que seduz uma donzela inocente, sua poesia inspirou outros autores, como John Stagg, com o conto *The Vampyre* (1810), Lord Byron, com *The Giaour* (1813) e Joseph Sheridan Le Fanu, com *Carmilla* (1819), a primeira vampira da literatura, no entanto, foi Drácula de autoria de Abraham Stoker, que marcou o mundo literário e filmográfico. E, foi esse personagem que despertou nosso interesse, devido às semelhanças com o Príncipe da Valáquia, o Empalador.

Stoker, ao que parece, construiu seu principal personagem, pelo menos em parte, a partir do Drácula histórico. Aquele príncipe não da Transilvânia, mas do vizinho reino da Wallachia. Stoker transformou o príncipe da Wallachia num conde da Transilvânia. As façanhas do Drácula real ocorreram principalmente ao sul dos Montes Cárpatos que dividiam a Wallachia da Transilvânia. (MELTON, 1995, p. 204).

Assim, em subsequência com a finalidade de abranger o entendimento da semelhança do Drácula histórico com o fictício, abordaremos sobre a obra de Abraham Stoker, e o reinado do cruel Príncipe da Valáquia, Vladisleu Draculea III.

DRÁCULA UM CLÁSSICO DE LITERATURA OCIDENTAL

Ao longo dos séculos, os vampiros assombram as mentes humanas, as crenças culturais em torno da morte e em relação aos poderes mágicos do sangue percorrem o mundo,

diversas histórias sobre criaturas sobrenaturais tornaram-se centro de discussão intelectual. No decorrer do século XVIII, a literatura gótica trouxe muitos personagens vampíricos, todavia, nenhum sanguessuga marcou tanto o imaginário como o “Conde Drácula”, um nobre misterioso e sedutor com habilidades sobrenaturais, que persegue suas vítimas em busca de sangue.

Abraham Stoker é o autor do clássico *Drácula*, referência literária, trazendo aspectos do vampiro, que marcou o imaginário humano. Conhecido como Bram Stoker, nasceu em Dublin, Irlanda, em 1847, na juventude incorporou à Sociedade Filosófica onde escreveu seu primeiro ensaio, *Sensationalism in Fiction and Society*, mestre e bacharel em ciências, inicialmente trabalhou como funcionário público no Castelo de Dublin, no decorrer de sua vida, escreveu outros onze romances. Stoker faleceu em 1912. “Em 1905 sua saúde declinou sensivelmente. Naquele ano teve um derrame e logo a seguir contraiu a doença de *Bright*, que afeta os rins. Sua saúde deteriorou sensivelmente até sua morte, em sua casa, no dia 12 de abril de 1912.” (MELTON, 1995, p. 732, grifo nosso).

Formidavelmente, Abraham combinou na estrutura de sua obra, elementos orais do folclore vampírico com elementos históricos sobre o sanguinário Príncipe da Valáquia, o qual trataremos em seguida. Ao desenvolver o seu protagonista, “Conde Drácula” que atravessa o leste da Europa atrás de vítimas, Stoker inspirou-se em Vlad III. A imagem do vampiro que assimilamos na atualidade, inclui elementos desse personagem, uma força incomum, caninos alongados (presas), unhas afiadas e uma pele pálida. Apesar de seus poderes sobrenaturais, o vampiro de Stoker tem suas fraquezas, assim como o temível Empalador.

Enquanto olhava fixamente para ele, percebi que seus olhos notaram que o sol se punha, e a expressão de ódio transformou-se em uma expressão de triunfo. Mas, naquele instante, o facão de Jonathan brilhou. Estremeci ao vê-lo cortar o pescoço do conde; ao mesmo tempo, a faca *bowie* do Sr. Morris atravessou-lhe o coração. Foi como um milagre diante dos nossos próprios olhos. Em menos de um segundo, o corpo do conde se transformou em pó e desapareceu de nossa vista (STOKER, 2022, p. 505, grifos do autor).

O autor construiu sua narrativa através de cartas, telegramas e recortes de jornal impressos nos diários dos personagens, sua obra retrata os medos e preconceitos da sociedade do século XIX, focamos neste artigo o personagem mítico, no entanto, Stoker incorpora em sua trama personagens humanos tão fascinantes como o sanguessuga. E, ao explorar o mito do vampiro de uma forma metódica, Abraham abala as mentes de seus leitores, mexendo com os seus medos inconscientes e, talvez, com o maior deles, o medo da própria morte, tornando assim, sua obra um legado.

AFINAL, QUEM FOI O SANGUINÁRIO DRÁCULA DO SÉCULO XV

Observando o apreço de um amplo público pela temática de vampirismo, especificamente na obra *Drácula* (1897) do autor Abraham Stoker (1847-1912), a figura histórica por trás do personagem-título desperta-nos interesse, Vlad III, conhecido pelas atrocidades cometidas contra as minorias, tendo como método de execução o empalamento, viveu durante o século XV nos Balcãs, região chamada de “*Tara Romaneasca*” formada pela Valáquia, Moldávia e Transilvânia.

O nome Drácula foi concedido a Vladisleu III Draculea, em 1431, quando seu pai, Vlad II, foi admitido na Ordem do Dragão, uma ordem cavaleiresca monárquica criada em 1408, por Sigismundo, Rei da Hungria. Seus integrantes eram nobres do mais alto escalão, dedicados a lutar contra os turcos. Sigismundo confiou a *Dracul* (dragão) a defesa da fronteira na Transilvânia, no qual passou os anos seguintes travando guerras, até assumir o trono após a morte do seu meio-irmão. No poder, *Dracul* mudava de lado sempre que achava conveniente. Ao fazer aliança com os turcos, sofreu uma emboscada e teve seus filhos mais novos mantidos como reféns. Arriscando a vida de seus filhos, prisioneiros políticos, muda novamente de lado, sendo assim, assassinado por seus próprios aliados. “Em dezembro de 1447 seu pai foi assassinado, e seu irmão mais velho, Mircea, queimado vivo por ordem do governador húngaro John Hunyadi (também conhecido como *Ioande Hunedoara*) com a ajuda dos boiardos, a elite governante da Wallachia” (MELTON, 1995, p. 843, grifo nosso).

Com a morte de *Dracul*, outro *Voivode* foi posto ao trono e, então, o jovem Drácula entrou para a história. Com a ajuda otomana, expulsou o novo *Voivode* da Valáquia, mas seu reinado durou pouco, cerca de dois meses, antes de ser forçado a fugir.

Os húngaros restauraram o *Voivode* ao trono que se inclinou aos turcos, dando assim, a chance de Drácula derrotar o *Voivode* matando-o em combate. Então, Vlad III inicia seu reinado, com o qual sua terrível reputação foi estabelecida. Com o intuito de garantir seu poder, escolheu plebeus e estrangeiros para os cargos públicos. Na Páscoa de 1459, Drácula convidou 200 boiardos e suas famílias para um jantar, durante o qual as mulheres e os velhos foram executados e o restante tornaram-se escravos. “[...] as ações de Drácula visando destruir o poder dos boiardos era parte de sua política de criar um Estado moderno e centralizado no que hoje é a Romênia. Entregou as propriedades e posições dos falecidos boiardos às pessoas que foram leais apenas a ele.” (MELTON, 1995, p. 844).

Drácula adquiriu uma maquiavélica reputação devido ao seu tratamento brutal às minorias, queimou vivo vagabundos e mendigos, ciganos foram exterminados ou alistados à

força no exército. Impôs grandes cargas tributárias sobre a população alemã, em sua maioria saxã, devido a isso, húngaros e saxões ofereceram apoio aos novos pretendentes do trono.

A resposta de Drácula foi empalar 30 mil pessoas e, com isso, passou a ser chamado de Tepes ou o Empalador, “[...] não apenas usou a estaca contra os boiardos que estava tentando escravizar, mas também aterrorizou as Igrejas, tanto a ortodoxa como a católica, ambas fortes em seu território.” (MELTON, 1995, p. 844). Vlad III usou seu poder para eliminar qualquer empecilho ao desenvolvimento de seu reinado, criando inclusive códigos de conduta, no qual aniquilou vilas inteiras, como punição à infração de pessoas que de alguma forma insultavam seu senso de moralidade.

Opondo-se ao estilo de seu pai *Dracul*, o Empalador nunca mudou de lado, uma vez que sempre se opôs aos turcos, perseguiu-os e infiltrou-se entre eles. Com isso, empalou mais de 23 mil prisioneiros e suas famílias na rota do inimigo. Por fim, a vitória das disputas acabou sendo dos turcos, que obtiveram apoio de Radu, irmão do Drácula e da população que estava farta do sanguinário. Apesar de ter lutado ferozmente, Tepes acabou encurralado, preso e sem dinheiro. Permaneceu na prisão por um curto tempo, ganhando a liberdade graças a um influente primo da Moldávia. Quando seu irmão morreu, lutou novamente para recuperar a Valáquia, e assim o fez, no entanto, por um breve período, pois as tropas otomanas retornaram. Vlad III morreu lutando contra os turcos em 1476 e sua cabeça foi enviada a Constantinopla para exibição, acabando assim com o seu abominável reinado.

A Idade Média foi marcada por ser extremamente violenta, e Drácula é um exemplo notório. Estima-se que o Príncipe tenha matado mais de 80.000 pessoas de diversas formas. Sua preferência era pelo empalamento, inserindo uma estaca de aproximadamente três metros pelo ânus de uma pessoa, e deixá-la pendurada, um suplício que poderia levar horas ou dias até a morte. Apesar das atrocidades, Vlad III é considerado um herói cristão que defendeu o povo romeno das invasões do Império Otomano. Sua história inspirou as representações literárias e filmográficas que fazem parte do nosso cotidiano.

CONSIDERAÇÕES SOBRE AS AVENTURAS DRACULESCAS NA ROMÊNIA

A partir do objetivo de construção da atividade, foi direcionada a atenção para encontrar temas que agradassem o grupo, a fim de relacioná-lo com a matéria história, com isso, deu-se a escolha de “*Vlad, El Empalador*”, “*El príncipe que inspiró el mito de Drácula*”, apresentando o personagem histórico, Vlad III. Para isso, foram necessárias horas dedicadas à tradução e construção de um resumo coerente acerca do tema. A metodologia utilizada,

portanto, foi a pesquisa direcionada à leitura, análise e coleta de dados da fonte obtida em livros e obras vampirescas. Foram necessárias diversas pesquisas para que pudesse-se alcançar a respectiva característica do trabalho.

A construção na plataforma *Metaverse Studio* deu-se com a utilização do personagem já existente na plataforma digital, o morcego, porém, foram implementadas outras imagens de domínio público referentes aos personagens e locais relatados pelas informações obtidas.

Foi necessária a criação de diversos caminhos (conexão de cenas) dentro do projeto *Metaverse Studio* para que pudesse-se especificar cada ponto importante, os quais, eram, respectivamente, a história de Vlad III, passando por uma breve contextualização acerca de seu pai, Vlad II, e um *link* que direciona ao filme “Drácula” para que seja possível também obter-se um contexto da história caso ela não seja de conhecimento particular. A Imagem 1 mostra o *QRCode* contendo a experiência desenvolvida na plataforma *Metaverse Studio*.

Imagem 1- Experiência na plataforma *Metaverse Studio*



Fonte: Os autores (2023).

A construção metodológica acerca da história fantástica, ou *fanfic*, deu-se com a inserção de, além do que já foi apropriado na formulação do *Metaverse Studio*, trechos de fatos narrados pelos livros, *blogs* e textos relacionados ao temido Drácula, assim como, a criação autoral da história a partir da imaginação e da ideologia traçada pelos autores.

As obras principais escolhidas foram: O episódio "*Vlad, El Empalador. El príncipe que inspiró el mito de Drácula*", do *podcast* do canal *National Geographic* espanhol (ARRESEIGOR, 2022); O livro "*Drácula*" de Bram Stoker (STOKER, 2022).

Obras secundárias foram também selecionadas para compor a elaboração e descrição dos elementos do trabalho, sendo elas: O livro dos Vampiros, de Gordon Melton (MELTON, 1995); O artigo "*Vlad the Impaler: The real Dracula was absolutely vicious*", de Lallanilla Marc (LALLANILLA, 2013); O livro "*Le Carmilla: a vampira de Karnstein*", de Joseph Sheridan Fanu (FANU, 2021); O *blog* de Tati Barro tratando sobre "Como viajar para a Romênia - dicas antes de partir" (BARRO, 2013).

Nossa história é dividida em três capítulos contendo por título "Aventuras Draculescas na Romênia". Cada capítulo narra um momento da vida de cinco jovens amigos que se aventuram em uma viagem à Romênia. Inicialmente, os autores buscam apresentar a decisão de conhecer o país e, em seguida, descrevem as dificuldades e mistérios que ocorrem já em suas primeiras horas no local. O segundo capítulo apresenta a chegada do grupo ao hotel e a exploração dos aposentos misteriosos do mesmo.

O terceiro e último capítulo, apresenta as investigações do grupo em solo romeno sobre a história vampiresca até o desvendar de mistérios que envolvem a história e o retorno para casa dos jovens amigos.

Com relação ao enredo, a história foi construída com personagens criados pelos autores na intenção de representar cada componente do grupo do trabalho, descrevendo suas características, jeitos e peculiaridades específicas. Essa construção tem como intuito trazer fatos reais de forma divertida, dinâmica e que alcançasse o apreço do público, transformando a história de forma que auxilie a aprendizagem e que favoreça a atenção do aluno. A Imagem 2 mostra a capa da *fanfic* produzida.

Imagem 2- Capa da *Fanfic*



Fonte: Os autores (2023).

Direcionado à produção do *trailer* que apresenta a história fantástica, foram utilizadas, a música *Bloody Mary* de Gaga (2011), e imagens de domínio público relacionadas a história, disponíveis abertamente na *internet* para compor a obra. O trabalho foi desenvolvido no aplicativo *CapCut*⁷ utilizando a música já citada anteriormente como fundo sonoro e a sequência de imagens correspondente a ordem de cenários da história.

Com este trabalho, percebe-se que as tecnologias digitais ampliam as aprendizagens dos sujeitos e suscitam formas mais inovadoras e criativas de planejamento. “Assim, os processos de ensinar e de aprender ocorrem na complexidade dessa ecologia de inteligências diversas que se conectam numa rede de relações que interliga naturezas, técnicas e culturas, atribuindo-lhe sentido.” (SCHLEMMER; MOREIRA, 2020. p. 118.)

A realização do presente trabalho foi de extrema importância devido o demasiado conhecimento adquirido com as leituras e pesquisas direcionadas ao foco do trabalho e o notório impacto que a utilização de tecnologias digitais contribuem na aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao decorrer do desenvolvimento do trabalho presente, tivemos a percepção dos desafios e (im)possibilidades para a prática docente no ensino de história. Uma das problemáticas no ensino, é o tempo de concentração do aluno, estamos vivenciando tempos de impaciência e, conseguir manter o estudante focado na aula sem perder a atenção, virou um desafio. Foi realizado um estudo na área da psicologia, no qual concluiu-se que, “[...] o tempo médio que uma criança presta atenção em algo sem perder o foco é de seis minutos.” (CORTELLA, 2014, p.80), em uma era que tudo é veloz, onde a transformação virtual faz parte do nosso cotidiano, a escola precisa adaptar-se a tais mudanças, de outro modo, a educação estará perdendo grandes potencialidades de tornar o processo ensino-aprendizagem mais efetivo.

O docente ao permitir a apropriação das TD, em sala de aula, amplia as possibilidades de conhecimento, induzindo o aluno a pesquisar, instigando sua consciência histórica e auxiliando assim, no desenvolvimento crítico do indivíduo, de forma mais dinâmica.

Segundo Valente e Almeida (2022) as tecnologias digitais promovem o envolvimento tanto do professor quanto do aluno na criação de materiais digitais, abrindo um leque de possibilidades para uma aprendizagem ativa e motivadora através de recursos multimidiáticos.

⁷ Link de apresentação produzido no *app CapCut*:

https://drive.google.com/drive/folders/1QPNsxthczRYe72hAeWrG5t-IBu30y61y?usp=share_link .

Além disso, permite ao estudante desenvolver suas habilidades criativas, interagindo de forma colaborativa com o professor, tornando o ambiente escolar agradável. Construindo assim, de maneira cautelosa e observadora, uma educação acolhedora e inovadora, vinculando as novas tecnologias digitais, com o ensino de História, contribuindo com a formação intelectual do estudante.

Agradecemos a contribuição dos colegas Felipe Tormen Ferrari, Lucas Rafael Lacerda de Paula e Maurício Mattia, para o desenvolvimento do projeto envolvendo as plataformas digitais, ao qual exploramos ao longo desta apresentação.

REFERÊNCIAS

ARRESEIGOR, J. J. S. **Vlad, El Empalador, El Príncipe que inspiró el mito de Drácula**, 2022. Disponível em https://historia.nationalgeographic.com.es/a/vlad-empalador-principe-que-inspiro-mito-dracula_17496#:~:text=Vlad%2C%20el%20Empalador.%20El%20pr%C3%ADncipe%20que%20inspir%C3%B3%20el,asociado%20a%20la%20novela%20Dr%C3%A1cula%2C%20de%20Bram%20Stoker. Acesso em 25 abr. 2023.

BARRO, T. **Como viajar para a Romênia - dicas antes de partir**. Selanca, 2013. Disponível em: <https://www.selanca.com.br/como-viajar-para-a-romenia-dicas-antes-de-partir/>. Acesso em 25 abr. 2023.

CORTELLA, M. S. **Educação, Escola e Docência**: novos tempos, novas atitudes. 1. ed. São Paulo, SP: Cortez, 2014.

FANU, J. S. L. **Carmilla**: A Vampira de Karnstein. 1. ed. Cotia, SP: Pandorga, 2021.

GAGA, L. **Bloody Mary**. 2011. Disponível em: <https://youtu.be/VFwmKL5OL-Q>. Acesso em 25 abr. 2023.

LALLANILLA, M. **Vlad the Impaler**: The real Dracula was absolutely vicious. NBC News, 2013. Disponível em <https://www.nbcnews.com/sciencemain/vlad-impaler-real-dracula-was-absolutely-vicious-8C11505315>. Acesso em 25 abr. 2023.

MELTON, J. G. **O Livro dos Vampiros**: A Enciclopédia dos Mortos-Vivos. 1. ed. São Paulo, SP: Makron Books, 1995.

SCHLEMMER, E; MOREIRA, J. A. M. Ampliando Conceitos para o Paradigma de Educação Digital OnLIFE. **Revista Interações**, [S. l.], v. 16, n. 55, p. 103–122, 2020. Disponível em: <https://revistas.rcaap.pt/interaccoes/article/view/21039>. Acesso em: 25 abr. 2023.

STOKER, B. **Drácula**. 2. ed. Cotia, SP: Pandorga, 2022.



VALENTE, J. A; E; ALMEIDA, M. E. B. Tecnologias digitais, tendências atuais e o futuro da educação. *Panorama Setorial da Internet*, n. 2, a. 14, Jun. 2022, São Paulo, SP. Disponível em:

<https://nic.br/media/docs/publicacoes/6/20220725145804/psi-ano-14-n-2-tecnologias-digitais-tendencias-atuais-futuro-educacao.pdf>. Acesso em 25 abr. 2023. AGGIO, C.; *et al.* Fake News e o Repertório Contemporâneo de Ação Política. **DADOS**, Rio de Janeiro, v. 66, n. 2, p. 1-33, 2023.