

O USO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM HISTÓRIAS FANTÁSTICAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS ATRAVÉS DA TECNOLOGIA

Laísse Mendes Alves¹, Walteno Martins Parreira Junior²

^{1,2} Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Centro (IFTM), Uberlândia - MG. Pós-Graduação em Tecnologia, Linguagens e Mídias em Educação.

¹ laisse_mendes@hotmail.com; ² waltenomartins@iftm

Linha de trabalho: Experiências e Reflexões de Práticas Educativas e/ou de caráter inovador.

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo trabalhar com as tecnologias e a produção de textos, fazendo uma relação com a prática da literatura por meio de materiais e métodos já existentes, que serão explorados com o intuito de levar o aluno a construir o seu conhecimento. O objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” criado pelo site, PROATIVA, será nosso elemento de pesquisa e é através dele que observaremos na prática o uso dessas tecnologias na Educação Fundamental para crianças com a faixa etária de 8 anos. A tecnologia aliada aos textos, e ao mundo lúdico proporciona uma aprendizagem mais ampla e significativa, dando sentido aos dizeres na sala de aula.

Palavras-chave: Histórias Fantásticas, objeto de aprendizagem, literatura, produção de textos, tecnologia.

Introdução

O referido artigo tem como objetivo buscar novos meios para uma aprendizagem divertida, utilizar da tecnologia para uma leitura mais abrangente, levando o aluno a mergulhar no mundo da literatura. Ao nos depararmos com esta nova sociedade digital precisamos entender e compreender a existência das inovações que surgem para melhorar o ato de aprender, principalmente no que diz respeito às informações da contemporaneidade.

Pensando nisso, o trabalho entre professor e alunos deve ser colaborativo, onde alunos serão incentivados a trabalhar juntos buscando alcançar um objetivo, onde os alunos não serão somente receptores e sim produtores ativos do seu próprio material de aprendizagem. Sendo assim, cada sujeito é responsável por aquilo que aprende. Alunos e professores ganham independência, seja no aprendizado presencial ou não, um trabalho que leva a pesquisa e reflexão.

Ao tratarmos das presentes tecnologias digitais de comunicação e informação veremos que elas permitem uma nova visão, onde se reproduzem novos espaços de aprendizagem e ampliação de olhares para os espaços educacionais. Ampliando assim os locais considerados espaços de formação, atualmente nos deparamos com um novo jeito de ensino, aquele que não escolhe hora e não lugar e que saia das paredes de uma sala de aula, cada vez mais atualizados oferecendo softwares educacionais desenvolvidos e que alcance a necessidade de um todo.

Para Torjada e Peláz (1997, p. 143), em tempo de mudanças cada vez mais rápidas e atualizadas se exige a sociedade se mova e se coloque em processo permanente de aprendizagem, pois todo conhecimento científico e tecnológico produzido desempenha um papel importante nas mudanças sociais e econômicas que ocorrem em nossa sociedade.

Ao utilizar a internet para a construção de textos integrando o uso de imagens, sons, vídeos e diversos recursos visualizamos um aumento do processo de comunicação. O nosso objeto de pesquisa trabalha com todas essas ferramentas e torna-se motivante ao aluno aprender e desenvolver suas capacidades. Podemos ressaltar o hipertexto:

Neste contexto insere-se o hipertexto eletrônico: um conjunto de nós ligados por conexões: os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequência sonora, documentos complexos que podem eles mesmos serem hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um delas ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira (LÉVY, 1999, p. 33)

Devemos reconhecer a literatura como o caminho que leva a criança a imaginar, desenvolver em seu meio social, a lidar com suas emoções e aguçar o seu aspecto cognitivo. Além de ter a possibilidade buscar o seu conhecimento de uma forma significativa e prazerosa. Nesse sentido a tecnologia vem para acrescentar o trabalho do professor no que se refere a incentivar as crianças ao hábito da leitura, contribuindo desta forma para a formação de um cidadão que seja atuante e que consiga pensar por si mesmo, que tenha criticidade para lidar com as informações que lhe aparecerem. Devemos estar cientes de que nós estamos inseridos em sociedade onde as relações acontecem cada vez mais rápidas.

A experiência de uma aula com a utilização do recurso “Histórias Fantásticas”

A presente pesquisa envolve duas etapas, sendo a primeira de caráter qualitativo onde busca-se referências bibliográficas que discorrem sobre a importância da literatura

conjuntamente com as ferramentas tecnológicas presentes no nosso cotidiano. É necessário se fazer primeiramente um estudo dos autores que citam e diálogos em suas publicações a necessidade de tornar o ambiente escolar mais atrativo, no caso em questão ao que diz respeito à utilização de ferramentas tecnológicas nas referidas aulas de literatura. Feito isso, iremos analisar duas ferramentas que mostram como a literatura pode ser trabalhada através da tecnologia. A primeira ferramenta que iremos analisar é o recurso Histórias Fantásticas, dedicado a crianças que queiram escrever suas histórias. As duas ferramentas foram criadas e estão disponíveis no site – PROATIVA (Grupo de Pesquisas e Produção de Ambientes interativos e Objetos de Aprendizagem criando em 2011).

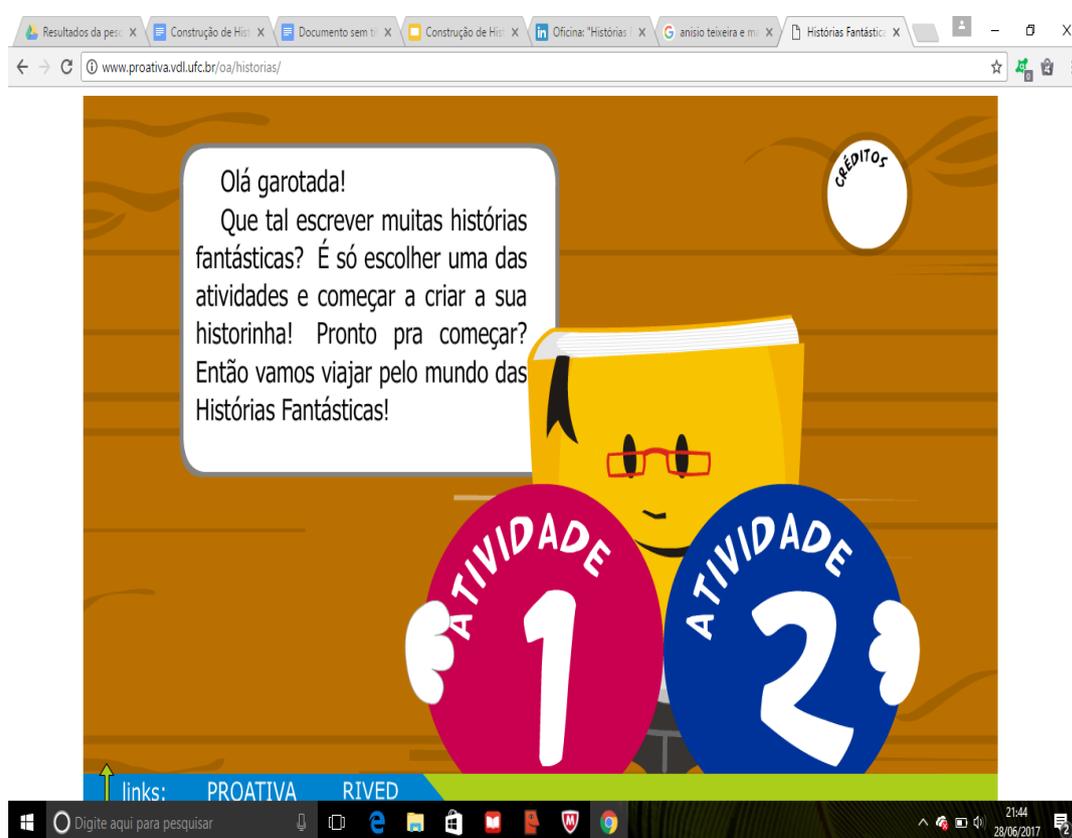


Figura 1: Neste espaço você escolhe com que trabalhar.

Segundo Ferreiro e Teberosky (1999), as crianças depois dos seis anos de idade já conseguem diferenciar as representações gráficas, entendem que as letras são diferentes das imagens, apesar do desenho em si ainda continuar sendo um elemento essencial para apoio da leitura nessa fase. Esta distinção é importante, pois mostra o avanço da criança no seu

aspecto cognitivo, aspecto esse de extrema relevante quando se trata da produção textual que cada criança produz.

Esta ferramenta é um objeto de aprendizagem que consiste em duas formas de atividades de elaboração de histórias, a primeira consiste em produções que são apoiadas primeiramente por imagens ou desenhos antes da escrita em si, a criança irá elaborar a sua produção textual somente com as imagens escolhidas montando o cenário para somente depois de pronto escrever a sua história (figura 2). A segunda consiste em produções textuais sem o apoio de imagens e ilustrações de cenário, estes são serão permitidos mediante a elaboração da história.



Figura 2: É só clicar para montar na atividade um.

Na primeira atividade buscou-se imagens que envolvesse o ambiente infantil, disponibilizando assim algumas ilustrações já conhecidas por essas crianças. Já na segunda atividade, a criança terá a possibilidade de criar o seu próprio desenho, permitindo uma amplitude maior na escolha do tema a ser trabalhado na história, já que não terá imagens ou ilustrações para montar o cenário, mas sim criarem através de seu próprio desenho, os personagens e cenário envolvido (figura 3). Outro fato importante que é este objeto de aprendizagem destina-se a crianças que já estão em nível de alfabetização, pois as mesmas precisam escrever a sua história no fim ou começo de cada atividade.

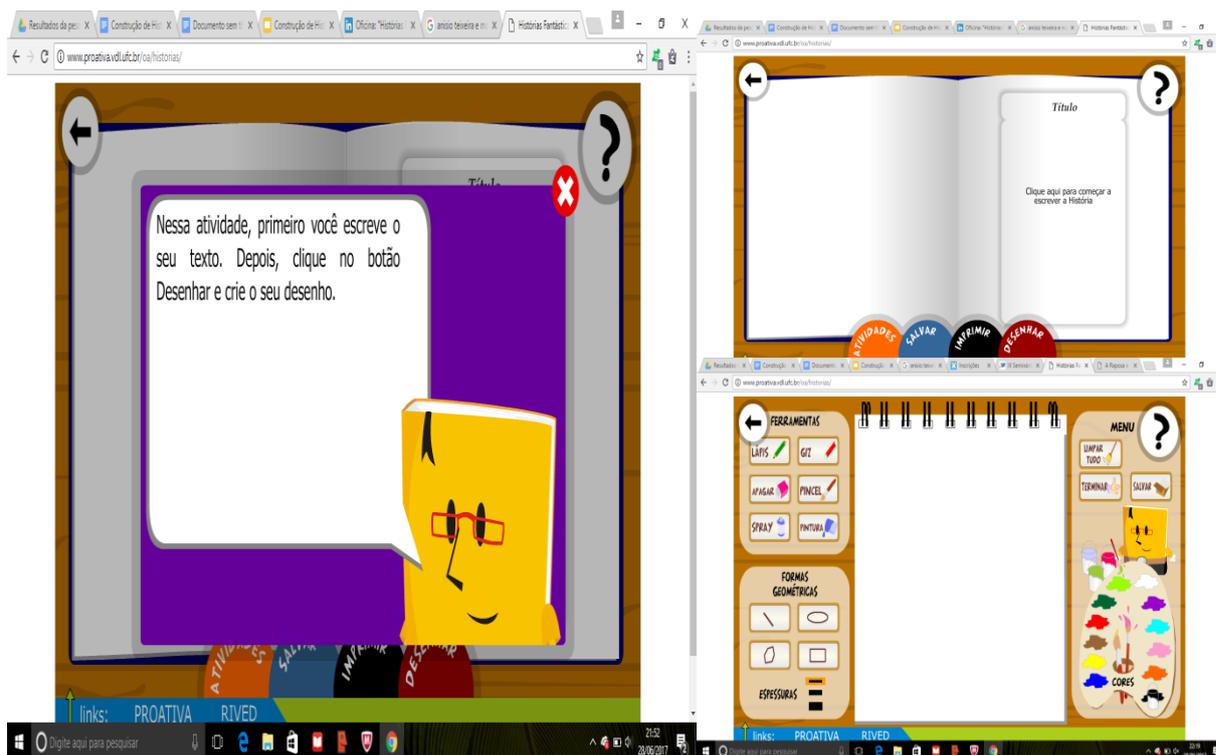


Figura 3: Escrever a historia e depois desenhar na atividade dois.

Este objeto de aprendizagem tem como principal objetivo instigar os alunos a criarem suas produções textuais através da relação imagem e texto de forma lúdica e também prazerosa. Através de atividades que estimulem a autonomia da criança a buscar escrever suas histórias de forma criativa e coerente, de modo que façam sentido para o escritor como para os leitores que visualizarem a história no seu conjunto levando em conta à escrita em conformidade com as ilustrações. Respeitando também o conhecimento já adquirido por cada criança, entendendo que cada uma tem um olhar para criar e se expressar, e que conforme o seu manuseio e aproximação com as atividades esta poderá ampliar o seu olhar sobre o que produziu ou o que foi orientado por seu professor.

Como pré-requisito se estimula que as crianças ao realizar essas atividades estejam como já foi dito anteriormente no nível de alfabetização, mas isto não impede que as crianças que ainda não estejam neste nível não consigam fazer uso deste recurso, as aulas podem ser remanejadas para serem realizadas em duplas ou trias para maior alcance do objetivo. A previsão de duração da atividade depende do nível de escrita que o aluno se encontra, além do tempo que necessitam para escolha de imagens ou produção dos desenhos e cenários.

Como proposta de aprendizagem poderá ser realizada ao final das atividades a confecção de um livrinho onde serão dispostas em ordem as histórias de cada aluno, bem como o nome de cada um, para que possam também fazer a apreciação de suas produções

bem como reflexões e manuseios de seus trabalhos, desta forma serão motivadas e terem o reconhecimento do que foi realizado, bem como poderá ajudar no que diz respeito à autoestima. O professor por sua vez poderá explorar vários tipos de histórias com os seus alunos, além de exemplificar e ajudar as crianças como funciona uma sequência de uma história, ao serem impressas as histórias poderão ser compartilhadas com todas as crianças da escola, bem como na sala de aula para interpretação e correções gramaticais e ortográficas, além da leitura dos próprios alunos em um trabalho autoral. Este trabalho não é algo que será realizado em poucas aulas, pois é um processo que precisa respeitar o tempo de cada criança.

Análise e Discussão do Relato

A seguinte atividade foi realizada em uma Escola Municipal de Uberlândia/MG. O público alvo foram estudantes do 3º ano do ensino fundamental, divididos em duas turmas de 14 alunos cada. Durante as atividades observamos alguns fatores dentre eles podemos destacar que na primeira atividade onde os elementos do cenário já estão predispostos, os alunos tiveram maior entusiasmo, pois as produções nesta etapa foram criadas a partir dos cenários escolhidos. Nas duas atividades foi possível verificar a influência da linguagem de acordo com o meio em que vivem. A ferramenta despertou interesse, principalmente em relação à primeira atividade, já na segunda atividade os alunos tiveram um pouco mais de dificuldades para elaborar os textos, mesmo tema já estivesse pré-estabelecido como foi o caso, e quando tiveram que desenhar mostrara-se um pouco desconfortáveis, pois acreditavam que não tinham as habilidades necessárias, já que não tinham muita familiaridade com as ferramentas disponíveis. Com isso, percebemos que os alunos preferem criar histórias com o apoio das imagens disponibilizadas. Pois quando escrevem as suas produções textuais e depois o desenho não conseguem expressar tudo aquilo que está escrito em seu no texto.

Podemos perceber que as tecnologias estão possibilitando cada vez mais um leque de novas formas de aprendizagem. As novas tecnologias digitais de informação e comunicação tronaram-se meios essenciais para que o individuo possa adquirir capacidades diferenciadas em seu processo de aprendizagem utilizando do ambiente virtual com interação.

A aprendizagem quando é mediada pela tecnologia permite uma interação ligada determinados softwares e também pela Internet, quando as redes pessoais se conectam de diferentes modos para gerar novos conhecimentos, além de disseminar múltiplas realidades, objetos de pesquisa, instituições que possibilitem a interação por esse modelo.

Podemos compreender que a aprendizagem ocorre principalmente nos meios onde há interação, onde o conhecimento é distribuído entre os indivíduos de forma coletiva permitindo a integração e articulação das informações por pessoas, independente de suas especificidades, como nível de informação, gênero, idade, condição física ou financeira. Ao nos depararmos com a nossa realidade, observando a real necessidade de ter uma sociedade onde a informação digital possa ser acessível a todos, pois ainda não temos essa garantia, onde haja a possibilidade de haver trocas de conhecimentos entre escolas do mundo todo.

Entendemos que a informação disponibilizada em um computador é branda, de possível alteração, de possível ajuste e modelos. Diferentemente dos espaços de comunicação e transmissão de informações orais ou mesmo dos livros didáticos impressos, quando utilizamos as das tecnologias digitais de informação e comunicação para uso educacional nos permitimos à realização de múltiplas atividades, apontando para amplitude de habilidades de aprendizagem, atitude e valores. Sendo assim as TICs envolvem “técnicas, instrumentos, métodos que permitem obter, transmitir, reproduzir, transformar ou mudar a informação”. (TORTAJADA; PELÁEZ, 1997, p. 207).

Considerações

Por fim, podemos concluir que as novas tecnologias digitais de comunicação e informação surgem para agregar o aprendizado seja onde for, buscando nos instruir a sempre buscar mais conhecimento de aprendizagem, além de motivar, incentivar a construções mais significativas e criativas, onde as pessoas possam compartilhar pensamentos semelhantes ou não, que possam refletir sobre o trabalho ao qual pretendem alcançar, inovando e progredindo para uma visão mais atual conforme esta a nossa sociedade.

Com está experiência compreendemos que devemos incentivar cada vez mais a produção independente de nossos alunos. É preciso valorizar incentivar estes estudantes para que desenvolvam as suas capacidade e habilidades. Muitas são as ferramentas e recursos oferecidos, mas o professor precisa ter o conhecimento para trabalhar com esses instrumentos, só assim conseguirá auxiliar verdadeiramente os seus alunos. Os softwares não devem ser simplesmente usados para passar o tempo, e sim como ferramentas que possibilite que os estudantes possam ter autonomia para criar o seu próprio conhecimento, para irem à busca do que ainda é desconhecido ou mesmo aperfeiçoar o que já aprenderam.

Referências

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: Em três artigos que se completam**. 48 Ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KENSKI, V. M. **Aprendizagem mediada pela tecnologia**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, set./dez. 2003.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

Guia do Professor História Fantásticas. Disponível em: <http://www2.virtual.ufc.br/proativa/objetos_aprendizagem/historias/GuidoProfessorHistoriasFantasticas.pdf> Acesso em: 10 maio, 2017.

MERCADO, L. P. L. **A internet como ambiente auxiliar do professor no processo ensinoaprendizagem**. In: **Conferência Internacional sobre Educación, Formación y NuevasTecnologías y e-Learning**, 2002, Sevilla, Espanha. Actas de Virtual Educa 2002. Sevilla - Espanha: Virtual Educa 2002, v. 1, p. 1-12, 2002a.

TORTAJADA, José; PELÁEZ, Antônio (Eds.). **Ciência, tecnologia y sociedad**. Madrid: Sistema, 1997.

Referencias:

ALVES, Laísse Mendes; PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins. O uso do objeto de aprendizagem histórias fantásticas como recurso pedagógico: construção de histórias através da tecnologia. In: Encontro Mineiro Sobre Investigação na Escola (EMIE), 8. 2017. Uberlândia. **Anais...** UFU-FACIP, 2017, ISSN 2234-4765.

Disponível em

<http://www.emie.facip.ufu.br/sites/emie.facip.ufu.br/files/Anexos/Bookpage/emie_VIII_91_0.pdf> ou <www.waltenomartins.com.br/artigos.html>.