

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2017

Construção de Histórias Através da Tecnologia: Literatura Divertida

Mara Rubia Aparecida da Silva¹, Laisse Mendes Alves¹, Walteno Martins Parreira Junior ¹

Instituto Federal do Triângulo Mineiro - Campus Centro (IFTM) Rua: Blanche Galassi, 150 - Morada da Colina, 38411-104 – Uberlândia – MG – Brasil

(mararubia470@hotmail.com; laisse_mendes@hotmail.com; waltenomartins@iftm.edu.br)

Abstract - *The aim of this article is to work with the technologies and the production of texts, making a relation with the practice of literature through existing materials and methods but will be explored in order to lead the student to build their knowledge, the site PROATIVA will be our object of research and it is through it that we observe in practice the use of these technologies in Education. Technology allied to texts, and to the play world provides a wider and meaningful learning, giving meaning to the words in the classroom.*

Resumo - *O presente artigo 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 site PROATIVA será nosso objeto de pesquisa e é através dele que observaremos na prática o uso dessas tecnologias na Educação. A tecnologia aliada aos textos, e ao mundo lúdico proporciona uma aprendizagem mais ampla e significativa, dando sentido aos dizeres na sala de aula.*

1. 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 surgiram 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.

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2017

2. Fundamentação teórica

Ao tratarmos das presentes tecnologias digitais de comunicação e informações veremos que elas permitem uma nova visão, onde se reproduzem novos espaços de aprendizagem e ampliação de olhares para os espaços educacionais. Fundamentamos nossa pesquisa nos estudos de FREIRE (2006), KENSKI (2003), LÉVY (1999).

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, seqüência 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.

3. Materiais e Métodos

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 tecnologias 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 Histórias fantásticas: dedicado a crianças que queiram escrever sua 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).

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2017

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. A segunda consiste em produções textuais sem o apoio de imagens e ilustrações de cenário, estes são serão permitidos mediante a elaboração da história.

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. 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.

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 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 envolvida.

4. Resultados

O que se pretende alcançar são resultados que nos ajude a responder algumas questões pertinentes: Será que os alunos conseguem produzir histórias criativas e originais? É

Anais do Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação 2017

possível perceber a influência do meio em que vivem na linguagem usada na produção desses alunos? De que forma as imagens influenciando desenvolvimento das histórias criadas por eles? Os alunos tiveram interesse por essa ferramenta? Eles preferem criar histórias com ou sem o apoio das imagens disponibilizadas? Será que a possibilidade descrição do seu próprio desenho influência no modo como escrevem suas produções textuais?

5. 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.

Referências

- 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. 1999. Rio de Janeiro : Ed. 34.
- Guia do Professor História Fantásticas. Disponível em:<http://www2.virtual.ufc.br/proativa/objetos_aprendizagem/historias/GuiadoProfessorHistoriasFantasticas.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.

Workshop

ISSN: 2525-2968

Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação

ANAIS **24**
JUNHO
DE 2017



Organizadores:

Ricardo Soares Bôaventura

Kenedy Lopes Nogueira

Walteno Martins Parreira Júnior



**INSTITUTO
FEDERAL**

Triângulo Mineiro

Campus
Uberlândia Centro