



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL**

**KEILA LUCIA DA SILVA ARRUDA**

**O USO DAS TECNOLOGIAS DE MANEIRA LÚDICA NA PRODUÇÃO TEXTUAL NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Florianópolis – SC  
2016**

**KEILA LUCIA DA SILVA ARRUDA**

**O USO DAS TECNOLOGIAS DE MANEIRA LÚDICA NA PRODUÇÃO TEXTUAL NOS ANOS  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC,  
apresentado na Universidade Federal de Santa  
Catarina, como requisito para obtenção do  
título de *Especialista em Educação na Cultura  
Digital*.

**Orientadora Dra. Ana Carolina Araújo da Silva**

**Florianópolis– SC  
2016**

# **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todos os meus alunos dos anos de 2015 e 2016 que fizeram parte de todas as atividades desenvolvidas e possibilitaram que a aprendizagem tanto deles como minha se tornasse possível e significativa.

## **AGRADECIMENTO**

Agradeço a meu esposo e filhos que foram pacientes quando tive que deixá-los por várias noites para fazer as atividades e encontros com minhas colegas cursistas. E a minha orientadora que foi essencial para a conclusão dessa monografia contribuindo de forma significativa no meu aprendizado.

## RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem contribuir na construção de histórias a partir de um material lúdico. Para isso elaboramos os seguintes objetivos específicos que são: selecionar atividades das TDCIs que desenvolvam a escrita; identificar o potencial das TDCIs na construção da escrita; aplicar as atividades selecionadas em uma turma do Ensino fundamental e analisar os resultados desta aplicação e como motivou os alunos na produção de texto. A metodologia da pesquisa é de cunho qualitativo, a análise de dados da pesquisa envolveu a observação e coleta de informações no caderno e de campo. A sala de aula investigada foi o terceiro ano do Centro Educacional Municipal Frei Silvano. O trabalho foi desenvolvido por meio da produção de texto, utilizando as tecnologias, aliada a ludicidade e a revisão de textos. Os alunos produziram um texto no laboratório de informática utilizando o site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas>, onde foram gravados e revisados junto a todos os colegas. Após a correção da atividade, os estudantes gravaram seu próprio texto, que foi utilizado para a construção de um livro digital que incluía imagens do texto com cenário, personagens e objetos e a voz dos alunos contando a história. As imagens também foram utilizadas para a produção de um livro impresso. Os resultados obtidos foram textos com melhor qualidade na escrita: estruturados, com coesão, coerência e pontuação e melhora na leitura. Concluímos que o uso das TDICs trazem significativas melhoras no processo de ensino- aprendizagem da produção textual, bem como tornam a aula produtiva e dinâmica facilitando na mediação do ensino.

**Palavras – chave:** Tecnologia, educação, produção textual, revisão e lúdico.

**“(...) a minha questão não é acabar com a  
escola, é mudá-la completamente, é  
radicalmente fazer que nasça dela um novo ser  
tão atual quanto a tecnologia. Eu continuo  
lutando no sentido de pôr a escola à altura  
do seu tempo. E pôr a escola à altura do seu  
tempo não é soterrá-la, mas refazê-la.”**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>09</b>
<b>Capítulo 01 – Tecnologia aliada a ludicidade.....</b>	<b>11</b>
1.1 O uso das tecnologias na aprendizagem.....	11
1.2 O lúdico na aprendizagem.....	13
<b>Capítulo 02 – O uso das tecnologias na produção textual.....</b>	<b>15</b>
2.1 Agrupamentos para produção textual.....	16
2.2 Revisão nas produções textuais.....	17
<b>Capítulo 03 – Procedimentos metodológicos.....</b>	<b>19</b>
<b>Capítulo 04 – Análise de dados.....</b>	<b>22</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>26</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>28</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>30</b>

## INTRODUÇÃO

O tema escolhido para o projeto está intimamente ligado a minha experiência como professora dos anos iniciais. Formada em Pedagogia e cursando especialização em Educação na Cultura digital procurava uma maneira de aliar as TDCs com minha prática e desafiada no PIAC 2 (Plano de Ação Coletivo) a desenvolver um projeto que aliasse as duas. Considero o aprender a ler e escrever essencial nos anos iniciais e comecei a pesquisar sobre o tema. Foi então que encontrei o site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas>, dali partiu a ideia do projeto.

O domínio da escrita na construção de um texto é essencial, mas em se tratando dos anos iniciais do ensino fundamental, o lúdico é tão importante para o aprendizado quanto o conhecimento da língua. Portanto, as atividades que envolvam o processo de escrita, nessa fase, devem proporcionar a ludicidade em sala de aula.

As tecnologias digitais da comunicação e informação vieram para nos auxiliar e são estratégicas para a motivação dos alunos. Pensando nisso fizemos algumas pesquisas de sites que pudessem nos auxiliar na construção de textos junto aos alunos. Nesse sentido, essa monografia visa descrever a atividade realizada com os alunos do 3º ano na construção de um livro de contos e a produção de um livro em formato de vídeo.

O objetivo principal desta pesquisa é: compreender como as TDICs podem contribuir para construção de histórias fornecendo material lúdico e ideias para essa construção. Portanto os objetivos Específicos são: Conhecer o potencial das TDICs na construção da escrita; Descrever as etapas da aplicação do projeto; Analisar os resultados desta aplicação e como motivou os alunos na produção de texto.

Este trabalho está organizado em capítulos, conforme descrito a seguir. No primeiro capítulo apresentamos uma revisão da literatura sobre Tecnologia aliada a ludicidade; o uso das tecnologias na aprendizagem e o lúdico na aprendizagem.

No segundo capítulo, discutimos os referenciais teóricos que orientam o uso das tecnologias na produção textual e analisamos um pouco sobre Agrupamentos para produção textual e a importância da revisão textual e no terceiro capítulo discutimos os procedimentos metodológicos adotado na pesquisa. O objeto de pesquisa é uma atividade de Produção e Contação de Histórias, que foi desenvolvido na sala de aula e no laboratório de informática.



No quarto capítulo apresentamos a análise de dados da pesquisa que é qualitativa descritiva através da observação.

Por fim, apresentamos as considerações finais de nossa pesquisa, o que compreende uma discussão sobre como as tecnologias podem favorecer os alunos dos anos iniciais a produzirem textos aliando tecnologia e ludicidade.

# CAPÍTULO 01

Neste capítulo apresentamos uma revisão da literatura sobre Tecnologia aliada a ludicidade; o uso das tecnologias na aprendizagem e o lúdico na aprendizagem.

## **1- Tecnologia aliada a ludicidade**

Balbino apud Messeder e Roças (2009, p.2) afirma que “ (...) a escola precisa ser mais prazerosa, na qual o aluno tenha espaço para vivenciar o conteúdo, que possa viver o imaginário e o inesperado, descobrir o que existe além dos limites da sala de aula, do quadro de giz, dos livros didáticos (...)”

Quando o aluno aprende de forma prazerosa o conteúdo, o professor torna-se mediador de uma aprendizagem significativa, e suas aulas tornam-se motivadoras, inovadoras e facilitadoras. Sabemos que a aprendizagem é mais significativa quando queremos aprender, E geralmente só queremos aquilo que nos dá prazer. As TDICs são instrumentos valiosos para promover o interesse do aluno. Eles estão conectados diariamente e vir pra escola muitas vezes torna-se chato. Mas quando introduzimos o lúdico através da tecnologia, o interesse aumenta e a aprendizagem traz melhores resultados.

Gilda Rizzo (2001, p.40) diz sobre o lúdico: “... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”

E Segundo os parâmetros curriculares (Brasil, 1998, p.157). “A tecnologia é um instrumento capaz de aumentar a motivação dos alunos, se a sua utilização estiver inserida num ambiente de aprendizagem desafiador.”

Então utilizar-se da tecnologia ludicamente proporciona momentos incríveis de aprendizagens que permanecerão pra sempre nas memórias dos alunos, tanto cognitivamente como afetivamente, uma aprendizagem duradoura.

### **1.1 O uso das tecnologias na aprendizagem**

A escola sempre foi fonte do saber, mas com os avanços da TDCIS, o saber deixou de se concentrar nela. Parece que tudo está ao nosso alcance. Informações das mais variadas áreas.

Mas apesar disso, o aluno como aprendiz, precisa do auxílio do professor para escolher quais informações são confiáveis e quais são utilizáveis. A tecnologia digital trouxe diversas maneiras de aprender. Posso aprender com vídeos, fotos e esquemas, privilegiando o aluno visual e auditivo.

Frente às inteligências múltiplas, onde cada um tem sua própria maneira de aprender e facilidade em uma área, podemos dizer que o aluno pode aprender utilizando-se das mais variadas tecnologias. Concordando com Alcântara (2012) quando diz “Assim as novas tecnologias vieram para diminuir empecilhos que impedem o progresso do indivíduo, melhorando seu desempenho com ferramentas eficazes condicionando uma qualidade e agilidade, garantindo uma maior aplicabilidade”.

Mas o papel do professor não deixou de ser importante por isso, muito pelo contrário, ele é o mediador do conhecimento, o direcionador da aprendizagem. O que é importante aprender agora, para que vou usá-lo? Onde? Todos esses questionamentos são respondidos no momento em o professor escolhe e filtra as informações mais importantes para o aluno. Alcântara (2012) também diz que:

Diante o avanço das novas tecnologias, o professor tem como auxílio um novo recurso de tornar suas aulas mais estimulantes e diferenciadas. Esta é uma forma de mostrar que o aluno pode sim obter um bom desempenho perante as máquinas, com softwares educacionais que enriquecem sua melhor maneira de crescer.

Mas a tecnologia revolucionou a sala de aula deixando-a mais atrativa, dinâmica e significativa.

Enquanto pra nós essa tecnologia toda tem sido gradual, pra essa nova geração, tudo é muito natural. A vida digital é uma extensão da vida real. Uma não é dissociada da outra. Portanto devemos utilizá-la também naturalmente em nossas aulas, pois é assim que o aluno aprende.

Certamente que as TDCIs vão além de simples ferramentas, elas participam da construção do currículo e do conhecimento. Porém devemos lembrar que isso acontece devido à maneira como a utilizamos. Elas são produções culturais que estão a nosso serviço. Por isso devemos utilizá-las com cuidado e com propósitos específicos para a aprendizagem emancipatória. Ou estaremos reproduzindo a antiga maneira de ensinar, em que o aluno é apenas ouvinte e nada mais. Onde ele apenas recebe e não atua, como diz Gatti (1993):

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade na educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações.

A Educação é um instrumento para libertação, onde nosso aluno deve aprender a ser crítico e responsável, a ser um participante ativo na sociedade.

## **1.2 O lúdico na aprendizagem**

As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Segundo Luckesi são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin, são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos.

Uma aula lúdica é aquela em que a criatividade e a espontaneidade estão presentes em todo o tempo.

O lúdico é tão importante para o ser humano que não pode deixar de existir na escola. É onde elas se expressam genuinamente. É seu direito para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Santos (1998, p.12) diz que:

“A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.”

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, e relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo. Através do lúdico, a criança forma conceitos, seleciona ideia, faz estimativas, estabelece relações e socializa.

Quando a criança aprende através do lúdico essa aprendizagem proporcionará lembranças prazerosas que as fará estabelecer conexões pedagógicas significativas. Pois ele tem essa necessidade da ludicidade. Faz também com que a criança queira aprender e se esforce pra isso, Afinal essa atividade lhe dá prazer e o homem é movido pelo prazer.

As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade. E acredito que os cenários e personagens que o site

<http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas> nos ofereceu fez com que os alunos imaginassem tanto o local quanto os personagens envolvidos, se colocando no lugar deles.

Segundo Snyders (1988) o despertar para o valor dos conteúdos das temáticas trabalhadas é que fazem com que o sujeito aprendiz tenha prazer em aprender.

Através do lúdico há um aumento da motivação da escrita e da criatividade aumentando a aprendizagem linguística do aluno.

Bruner (1977) afirma: “... Acredito, com efeito, poder afirmar que é a atitude lúdica que permite, em grande parte, dominar a linguagem. A aprendizagem da língua materna é mais rápida se inscrita em um contexto lúdico”.

Alves (1984, p.106) afirma que “... É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”. Por isso o processo educativo deve ter objetivo e metas possíveis de alcançar e bem alicerçados, equilibrando o prazer e o esforço de aprender, fazendo com que o aluno supere seus medos e insegurança próprios de desenvolvimento da escrita, transformando o trabalho de produção textual em um espaço de prazer, encantamento, superação e cooperativismo.

Não há fórmulas mágicas que facilitem a produção textual, mas caminhos que possibilitem reflexões sobre as habilidades necessárias para uma boa produção.

Para Bruner (*apud* LINS, 2003, p.79) “o aprendiz através de etapas apropriadas de aprendizagem funciona como uma espécie de ‘scaffold’ (andaime), que eleva o conhecimento do aprendiz do nível de desenvolvimento real até o nível de desenvolvimento potencial”.

O trabalho em etapas e desenvolvido em grupo possibilita essa aprendizagem do processo da escrita do nível menos elaborado ao nível mais complexo. Em que os alunos adquirem um senso crítico mais apurado.

## CAPÍTULO 02

No segundo capítulo apresentamos os referenciais teóricos que orientam: O uso das tecnologias na produção textual. Além disso, neste capítulo discutimos Agrupamentos para produção textual e sobre a importância da revisão textual.

### **O uso das tecnologias na produção textual**

Muito se tem afirmado que os alunos precisam de uma base para produzir textos. Eles não conseguem desenvolver sem ter um assunto ou uma ilustração que os ajude a desenvolver a criatividade na produção. O site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas> foi uma fonte importante para isso, uma vez que trazia personagens, cenários, animais e objetos que serviram de inspiração para eles.

Numa pesquisa realizada (Lima, Silva e Araújo, p.6) no trabalho, fruto do projeto de extensão “Saberes e Práticas Educativas em Ações Culturais Itinerantes na Biblioteca da Escola” constatou-se que:

Em se tratando da escrita, os alunos afirmaram que geralmente só escrevem quando solicitados pelos professores, através de atividades referentes ao estudo dos conteúdos. Sobre a importância desta prática e da leitura no aprendizado na escola e fora dela, reconheceram que tais habilidades ajudam para um melhor rendimento escolar e se configuram também como indispensável para o mercado de trabalho, favorecendo uma melhor condição de vida. Na escrita também descreveram dificuldades de organizar as ideias, construir o pensamento de forma lógica e expressá-lo por escrito, especialmente na utilização de vocábulos por eles desconhecidos e na adequação às normas da nova ortografia.

Entra aí então a necessidade do professor utilizar uma metodologia de ensino inovadora, dinâmica e mais significativa. O que parece razoável quando observamos que as transformações tecnológicas têm afetado todas as formas de comunicação e introduzido novos referenciais para a produção do conhecimento, inclusive no espaço escolar, como ressalta Bittencourt (2004). Isso, de acordo com essa autora, interfere em qualquer proposta de mudança dos métodos de ensino que devem levar em consideração as habilidades e capacidades dos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e o ensino mais significativo.

## 2.1 Agrupamentos para produção textual

Os alunos foram colocados em duplas para a produção textual no laboratório de informática. Franchi apud Nelly-Clermont (2012) afirma que “certas fases do desenvolvimento da criança, a ação comum de vários indivíduos, exigindo a resolução de um conflito entre as suas diferentes centrações, vem a resultar na construção de novas coordenações no individuo”. Assim “tanto o individuo que se encontra já relativamente mais avançado como aquele que o está menos, podem progredir”. Assim com a dupla foi aumentando o intercambio de informações entre eles, fazendo-os interagir e auxiliar-se mutuamente. Franchi (2012) nos lembra de que “é importante também aproximar os alunos no sentido social e no sentido de uma partilha de seus referenciais sobre a escrita”. E que “na comparação de pontos de vista se cria a oportunidade para a percepção das diferentes perspectivas sob os eventos e objetos interpretados”. Assim juntos puderam construir e reconstruir conceitos para apropriação da escrita de textos.

Franchi apud Vygotsky (2012) diz que o sujeito não se constitui em um processo individual e ilhado, mas na escolha de papéis próprios em interação com o outro e na imagem reflexa do outro. E que a cooperação entre os alunos aparece sempre como o “meio mais apto a favorecer a troca real do pensamento e a discussão”.

Se é com os outros que se constituem o conhecimento e as convenções, é também em relação aos outros que cada um se constituiu diferencialmente como sujeito. O que se constrói na convivência e na permuta, logo é apropriado como fonte de um enriquecimento individual: um processo de contínua apropriação e assimilação do trabalho social para a eficácia das operações pessoais mais íntimas, da reflexão e da expressão. Não é a toa que a linguagem, que não se pode conceber senão como uma atividade histórica e coletiva, se torna logo o modo mais apropriado de expressão pessoal e individual.

Assim nas duplas eles contribuíram na aprendizagem um do outro. Aquele que sabia escrever partilhou de seu conhecimento da escrita, enquanto que aquele que se expressava melhor na oralidade colaborou na criação da história. Juntos produziram textos muito significativos.

Percebi que os alunos que ficaram sozinhos tiveram mais dificuldade na criação de suas histórias que de certa forma ficaram mais “pobres” em relação às duplas.

## 2.2 Revisão nas produções textuais

Uma das atividades mais importante do projeto foi a de revisão em grupo, onde os alunos puderam analisar suas produções junto aos colegas.

A produção textual exige que o autor se concentre em muitas etapas: o que escrever, para quem escrever e como escrever. Por isso precisa de uma revisão detalhada, onde o autor fará uma reflexão sobre a escrita e a língua.

Todos puderam rever seus erros e o dos colegas e com isso aprender. A pesquisadora argentina em didática Mirta Castedo é defensora desse tipo de proposta. Para ela, as situações de revisão em grupo desenvolvem a reflexão sobre o que foi produzido por meio justamente da troca de opiniões e críticas.

Eles se colocaram no lugar de leitor e enxergaram algumas debilidades que o próprio escritor não enxergou. Muitas vezes é mais fácil perceber quando há esse distanciamento. Vale ressaltar aqui a importância da lousa digital, sem a qual seria difícil mostrar os textos como realmente ficaram para os outros alunos. Eles puderam enxergar a própria letra e a dos colegas e os próprios erros. Isso graças a essa tecnologia presente em nossa sala.

O objetivo da proposta era a produção de um livro de contos e para isso os textos precisavam ser ajustados para que cumprissem sua função.

Mirta Castedo escreve em sua tese de doutorado:

“Os bons escritores adultos (...) são pessoas que pensam sobre o que vão escrever, colocam em palavras e voltam sobre o já produzido para julgar sua adequação. Mas, acima de tudo, não realizam as três ações (planejar, escrever e revisar) de maneira sucessiva: vão e voltam de umas a outras, desenvolvendo um complexo processo de transformação de seus conhecimentos em um texto”.

O aluno tem que voltar ao texto e lidar com o que encontra ali. É uma tarefa do escritor revisar e isso deve ser apropriado por ele.

Muitas vezes quando o aluno nos entrega um texto, percebemos que algumas das correções que fazemos, eles mesmos poderiam fazer sozinhos e com autonomia. Mas a prática de revisar não tem sido utilizada constantemente na escola, não trazendo esse hábito para o aluno.

Segundo Vygotsky( 2002, 2005), podemos afirmar que a aprendizagem é um processo dinâmico, da ação entre o sujeito e o objeto, mediada pelos agentes culturais, ou seja, a mediação é fundamental no processo de construção do conhecimento pelo aluno.



O aluno reorganiza as informações e reconstrói o conhecimento. Primeiro ele aprende coletivamente, com os mais experientes e depois internaliza a aprendizagem.

Como já dissemos anteriormente o aluno precisa gostar de aprender e assim ele aprende. Por isso a importância da mediação do professor, que precisa estimular o aluno, motivá-lo para aprender.

Escrever implica fazer e refazer buscando sentido nas palavras, experimentar e expressar-se com compreensão.

Segundo Colello ( 2007, p.76) :

“O que está implícito na interlocução da escrita é a construção de significados, tendo em vista a presença do outro. Na produção de texto, tanto a imagem que se faz do interlocutor, como os valores com ele compartilhados são decisivos na expressão das ideias. O mesmo ocorre no ato de interpretação da escrita. Os processos de ler e escrever trazem implícita tarefa de negociação de sentidos, na qual fazemos corresponder às palavras do outro as nossas próprias palavras. Enfim, o que dá caráter dinâmico à língua escrita é uma complexa negociação que obriga o indivíduo a se posicionar, alternadamente, como autor e leitor do texto em questão”.

Quando o aluno escreve com um propósito (No caso um livro de contos) e não apenas para o professor corrigir, com um destinatário real, o aluno atua com várias possibilidades, pois há mais de uma pessoa que lerá, há mais leitores e a linguagem também será mais ampla.

# CAPÍTULO 03

## Procedimentos Metodológicos

Nesta seção, apresentamos os procedimentos metodológicos adotados no desenvolvimento dessa pesquisa. O delineamento metodológico para a construção desse estudo se baseia na revisão de literatura, na pesquisa de campo tendo como cunho a pesquisa qualitativa. Entendemos que a pesquisa qualitativa é um caminho necessário para perceber o contexto social, acadêmico e profissional dos egressos, facilitando assim a interpretação do contexto temático, o que deu melhor condução a discussão e resultado. A pesquisa qualitativa segundo Minayo e Sanches (1993) é o caminho para se interpretar os valores, crenças, hábitos, atitudes e até mesmo opiniões dos entrevistados.

A questão de pesquisa desta investigação é identificar o uso da tecnologia aliada a ludicidade na produção textual nos anos iniciais.

## OBJETIVO GERAL

O objetivo desta pesquisa é compreender como as TDICs podem contribuir para construção de histórias fornecendo material lúdico e ideias para essa construção.

### Objetivos Específicos:

- Selecionar atividades das TDCs que desenvolvam a escrita,
- Identificar o potencial das TDCIs na construção da escrita;
- Propor as atividades selecionadas em uma turma do Ensino fundamental;
- Analisar os resultados desta aplicação e como motivou os alunos na produção de texto;

### O contexto da pesquisa

Diante de tanta tecnologia a disposição nas escolas, é necessário utilizá-las para enriquecer a aprendizagem e trazer significado às atividades escolares fazendo uma

conexão com o cotidiano do aluno. Fora da escola ele já está inserido digitalmente, mas a escola pouco aproveita esses recursos.

A produção de texto é uma ferramenta importantíssima para o exercício da cidadania. Ele precisa saber falar e escrever com coerência e coesão para se expressar e ser atuante na sociedade.

A sala de aula investigada foi o terceiro ano do Centro Educacional Municipal Frei Silvano. Essa escola fica no meio oeste catarinense, especificamente no município de Água Doce, na zona urbana. A estrutura física da escola conta hoje com 8 salas de aula equipadas com lousa digital, 01 sala de artes com mesas em grupo e lousa digital, 01 sala de informática equipada com 13 computadores, 01 sala de dança, 01 biblioteca para alunos, 01 biblioteca para professores, sala de professores equipada com computadores, secretaria, cozinha, 06 (seis) banheiros sendo 02(dois) adaptados para portadores de necessidades especiais, revestimento cerâmico nas calçadas com cobertura de passarelas e rampas de acesso, 01 ginásio de esportes, 01 sala de atendimento para psicóloga e 01 sala para psicopedagoga, depósito interno, 01 sala de recursos multifuncional para atendimento a alunos com necessidades especiais, 04 banheiros internos, lavanderia, 05 salas para atendimento de alunos do EJA – Educação de Jovens e Adultos, sendo que todas as dependências encontram-se em perfeito estado de conservação.

Conforme as normas legais a escola cumpre com 200 (duzentos) dias de trabalho efetivo, sendo realizados em 05 aulas de 45 minutos, 04 horas diárias, em 05 (cinco) dias semanais, nos turnos matutino e vespertino, sendo o horário de atendimento das

7 horas e 30 minutos às 11 horas e 30 minutos e das 13 horas e 10 minutos às 17 horas e 10 minutos totalizando 800 horas/aula anuais por turno.

O C.E.M. Frei Silvano atende 321 alunos, de 1º a 5º ano das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, entre 06 (seis) e 11 (onze) anos, formada por alunos da zona urbana e também da zona rural do município sendo que 105 residem na zona rural e 216 da zona urbana.

Os alunos da zona rural são filhos de agricultores, proprietários de agroindústrias ou de funcionários destes.

Os alunos oriundos da zona urbana são filhos de funcionários públicos, empresários e funcionários de empresas industriais, comerciários e autônomos da região.

No que diz respeito ao aspecto religioso nossa clientela é bastante diversificada, com adeptos das religiões católica, evangélica, protestantes, entre outras.

A colonização da região se deu por descendentes de italianos e alemães, oriundos dos Estados do Rio Grande do Sul e Paraná que trouxeram consigo os costumes e tradições, associada também a cultura afro-descendente bastante presente no município.

A economia da região se destaca pela agricultura, pecuária, avicultura, suinocultura, fruticultura, agroindústria familiar, sendo também pólo referencial de produção de energia eólica no país.

Os alunos que participaram da atividade estavam em sua maioria alfabetizados, mas por se tratar do ciclo de alfabetização, ainda existiam no início do projeto, alunos que não sabiam ler e escrever com propriedade, o que estimulou a disposição dos alunos em duplas proveitosas. Inclusive um dos textos aqui colocados, o primeiro especificamente, foi produzido por uma dupla em que um dos alunos é disléxico e ainda não escrevia espontaneamente. Mas sua contribuição foi nitidamente comprovada através da história inventada pela dupla. Este aluno vive no meio rural do município, o que o estimulou na criação do conto (Anexos 1, 2 e 3).

## **O Objeto da Pesquisa**

O objeto de pesquisa é uma atividade de Produção e Contação de Histórias, que foi desenvolvido na sala de aula e no laboratório de informática. Onde os alunos produziram um texto utilizando recursos oferecidos pelo site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas> e posteriormente foram corrigidos por toda a turma um a um, e depois de finalizadas as correções, foram novamente digitados e gravados.

Com as gravações e imagens dos textos produzimos um livro e um vídeo de contos.

# CAPÍTULO 04

## Análise de dados

Neste capítulo apresentamos as etapas desenvolvidas que são: A produção e contação de histórias. Analisamos as aulas de português.

Na análise de dados apresentamos a Produção e Contação de Histórias.

Produção de texto é expor por meio de palavras as ideias. A produção de texto nasce de outro texto. Ou seja, das leituras que fizemos anteriormente. O professor então faz uma intermediação através de discussões em sala de aula, de leitura de outros textos e o aluno pode então produzir seu próprio texto. A leitura está intimamente ligada à produção, pois ampliamos nosso vocabulário e a capacidade de entender o que nos rodeia. Por isso para ser um bom escritor é necessário ser um bom leitor.

A escola tem a função de habilitar o aluno para a escrita e oralidade, pois ela é um ambiente social e o estudo da linguagem está como um modificador dessa sociedade.

A contação de história vem para estimular a criança a ler. Ela desenvolve a linguagem e é essencial para a escrita. Ela também faz a criança sonhar e estimula a sua imaginação, o que é extremamente importante na hora da produção textual. Quando a criança assume o papel de contador de história, ela também desenvolve a oralidade e a expressão.

As atividades de produção de contação de histórias envolveram 20 aulas intercaladas. Na análise de dados apresentaremos cada aula.

No desenvolvimento das atividades os estudantes produziram um texto na aula de português e no laboratório de informática, utilizando recursos oferecidos pelo site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historiasfantasticas>. Por fim, apresentamos as imagens dos textos produzido pelos estudantes em forma de um livro e um vídeo de contos.

Inicialmente desejava fazer uma produção de texto com os alunos usando apenas as ferramentas do site Proativa.

Conforme fui estudando para o projeto, aprendi que antes de produzir um texto, teria que dar ferramentas e subsídios para que os alunos pudessem produzir. Porque realmente é difícil produzir a partir do nada. Então começamos a ler contos.

Percebi que mesmo assim, alguns alunos até possuem criatividade para elaborar uma história, mas não conseguem reproduzir através da escrita e sim oralmente. Por isso modifiquei novamente o projeto e resolvi que eles contassem seus contos oralmente. As ideias fluíram melhor para uns. Outros ficaram mais intimidados.

Cada aluno tem uma habilidade, uns mais para a escrita, outros para a oralidade. Mas meu papel como professora era ajudá-los a avançar nos dois sentidos.

Assim o projeto beneficiou os dois tipos de aluno.

### Análise das aulas

Na primeira e segunda aula lemos alguns contos pescados de vários autores para que as crianças se familiarizassem com esse gênero. O livro escolhido foi: *Historinhas pescadas – contos – volume dois – série Literatura em minha casa*. A história preferida foi Lolo Barnabé de Eva Furnari. A história conta sobre um homem, sua mulher e seu filho que viviam na caverna e aos poucos foram deixando a vida primitiva e inventando modernidades. A história tem certo humor, pois a cada criação a autora finalizava com “todos ficaram felizes... mas nem tanto”. Dando um gancho para a próxima invenção que supostamente os deixariam felizes.

Ao final de cada parte da história, os alunos em coro falavam a última frase que era: Todos ficaram felizes.... mas nem tanto.

A leitura é requisito importante quando se trata de produção textual. O aluno precisa ler para aprender a escrever também. E ler por prazer, sem cobrança faz com que aproveitem mais as histórias.

Nessas mesmas aulas, alguns alunos inventaram algumas histórias oralmente que faziam parte apenas do ensaio para o que viria. Gravamos duas dessas histórias para que se familiarizarem com a atividade de gravação. Ouvimos e nos divertimos muito.

A terceira e quarta aula foram no laboratório de informática, pois necessitávamos de vários computadores. Alguns alunos foram colocados em duplas e outros ficaram sozinhos. Esse agrupamento se deu por dois motivos: O primeiro motivo era a existência de alunos que ainda não escreviam com autonomia e o outro motivo era a quantidade de computadores que não contemplava a todos.

Todos acessaram o site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historias> e conheceram alguns recursos que ele oferecia que eram 6 opções: Sertão, Circo, Floresta, Escola, Praia e Fazenda. E os personagens de cada cenário, os animais e objetos que

podiam ser inseridos também. Após conhecerem o site, passamos a atividade de produção.

Essa atividade iniciou-se pela escolha do cenário, os alunos do turno matutino escolheram em sua maioria o cenário de fazenda, uma vez que eles estão habituados a essa realidade, pois muitos vivem no interior do município em fazendas. Já os alunos do vespertino, escolheram diversificadamente, o que atribuo à vida urbana da maioria deles. Surpreendentemente, nenhum aluno escolheu sertão e acredito que por desconhecerem essa realidade.

Após a escolha do cenário o site oferecia opções de personagens, animais e objetos. A maioria utilizou todos os oferecidos.

Com tudo pronto começaram a escrever suas histórias. As produções foram boas, mas com muitos erros de pontuação e sem começo, meio e fim em sua maioria.

Terminadas as histórias, elas foram salvas como imagem no pendrive.

No outro dia começamos a corrigir os textos, eles foram lidos por todos e juntos reconstruíram todos na lousa digital, utilizando o Word – Editor de texto. A ideia era aproveitar o máximo possível das histórias originais, mas todos os alunos participaram e deram sugestões, mas a decisão final do que entrava e saía da história era do autor do texto. Nas revisões eles também puderam além de sugerir partes da história, analisar as incoerências e erros de gramática, ortografia e pontuação. Esse passo foi desenvolvido em todos os textos, o que levou cerca de 11 aulas até ser finalizado.

Como eles foram já revisados no *word*, pude imprimi-los com facilidade e entregar para os alunos lerem e utilizarem para a gravação. Esta foi feita com o uso do celular da professora, mas por exigir certo silêncio, foram na sua maioria gravada em hora-atividade da professora com os alunos que foram escolhidos para a leitura. Sim tivemos que escolher apenas um dos alunos das duplas para a gravação (Hoje penso que poderia ter gravado uma parte de cada um). Conforme os textos ficavam prontos, os alunos iam sendo gravados.

Na décima sétima e décima oitava aula, voltamos ao laboratório de informática. Entramos no mesmo site e os alunos recriaram as cenas como da primeira vez. Depois reescreveram todas elas com as alterações feitas. Mas aí houve um problema, o espaço oferecido no site para a escrita era pequeno para alguns dos textos. Então colocamos nomes e partes neles. Assim eram salvos e os alunos recriavam tudo novamente e escreviam a segunda parte. Poucos tiveram apenas uma parte.

Novamente as imagens foram salvas em pen-drive.

A professora então montou o livro em *word* em hora atividade e ele foi impresso na escola mesmo. A encadernação foi feita fora. O vídeo também foi montado pela professora em casa, pois ainda não estava familiarizada com o programa. A montagem levou cerca de 2 semanas, até que que entendesse o processo de montagem, além é claro de várias tentativas frustradas. O programa utilizado foi o *moviemaker*.

Com o livro e o vídeo pronto, foram utilizadas mais duas aulas para a leitura das histórias, e para todos assistirem o vídeo juntos.

O livro que foi levado pra casa por todos os alunos, um dia cada um para lerem com suas famílias.

O vídeo foi publicado no You Tube e no blog da escola e alguns alunos levaram em pen-drive para ver e ouvir com a família. Link do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=z681yTC9rnU>

O resultado foi excelente, os alunos melhoraram nas produções seguintes durante o ano e pediram várias vezes para voltarmos ao laboratório. As aulas foram dinâmicas e motivadoras. Eles aprenderam com prazer.

A utilização dos recursos tecnológicos oferecidos pela escola foi essencial para o desenvolvimento da das atividades.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A língua portuguesa é o nosso instrumento de comunicação e socialização. É através dela que resolvemos problemas do cotidiano, produzimos histórias e interagimos com a sociedade. Ouvir e contar histórias encanta a todos, desde as crianças até aos idosos.

Saber escrever é requisito mínimo para quem deseja avançar nas mais diversas profissões. Através dela conhecemos e produzimos pesquisas científicas e fazemos parte da história.

A tecnologia é uma aliada nas mais diversas aprendizagens. E não seria diferente quando o assunto é nossa língua.

Já sabemos que o lúdico se faz necessário para dar significado à aprendizagem e é exatamente nesse ponto que a tecnologia nos auxilia em língua Portuguesa.

Não pretendo aqui desestimular as mais diversas formas com que o professor ensina sem o uso da tecnologia, mas apresentar uma maneira lúdica e contemporânea no Ensino da nossa língua materna, no seu uso oral e escrito.

Iniciamos o projeto com a leitura do livro: *Historinhas pescadas*.

Com repertórios de contos, os alunos criaram sua imagem do conto através do site <http://www.proativa.vdl.ufc.br/oa/historias> e produziram seu primeiro texto.

As histórias foram gravadas em pen drive para posterior utilização.

Na sala de aula, na lousa digital, os alunos revisaram suas histórias e junto com a professora e demais alunos da turma, reconstruíram-na, corrigindo erros de parágrafos, pontuação, ortografia, coesão e coerência.

Depois de todos os textos reconstruídos, o que levou cerca de 11 aulas, voltamos ao laboratório e cada aluno reescreveu seu conto, com as alterações feitas pela turma.

Imprimimos todos os contos para a construção de um livro de histórias.

Também produzimos um vídeo com cada aluno contando seu conto.

Foi postado no blog da escola e youtube.

No final de todo o processo houve uma melhora significativa nas produções de texto realizadas pelos alunos. O que demonstra que o lúdico aliado às tecnologias e em conjunto com as revisões de texto trouxeram aprendizagens significativas na escrita dos alunos do terceiro ano. Textos bem estruturados, com coesão, coerência e pontuação e melhora significativa na leitura. Concluímos que o uso das TDICs trazem significativas

melhoras no processo de ensino- aprendizagem da produção textual, bem como tornam a aula produtiva e dinâmica facilitando na mediação do ensino.

As tecnologias também são grandes motivadoras e aliadas do professor, que na sua formação não é ensinado a utilizá-la e nem tampouco as conhece com a mesma naturalidade do aluno. Realizar essa pesquisa trouxe conhecimentos acadêmicos e de uso da tecnologia importantíssimos para a minha formação pedagógica. Hoje procuro sempre inserir as tecnologias nas aulas de maneira que elas se tornem tão naturais como elas realmente são.

## REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Ana Paula de, A Importância da Tecnologia na Aprendizagem do Aluno. Disponível em: <http://portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/14453/a-importancia-da-tecnologia-na-aprendizagem-do-aluno> - acesso em 15 de maio de 2016.

ALVES, Rubens, 1984 p.106 apud MARCELLINO, Nelson, 1995.

BITTENCOURT, Circe. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo, Cortez, 2004.

BRASIL. MEC. SEF. Tecnologias da comunicação e informação. In: \_\_\_\_\_. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental.** Introdução aos parâmetros curriculares nacionais (5ª parte). Brasília: MEC/SEF, 1998, p. 133-157.

BRUNER, J. (1977). O processo da educação. Lisboa: Edições 70

CASTEDO, Mirta L. **Procesos de revisión de textos en situación didáctica de intercambio entre pares.** Tese de Doutorado (Doutorado em ciências com especialidade em investigação Educativa del Centro de Investigación y Estudios Avanzados del Instituto Politécnico Nacional), México, D.F., 2003.

COLELLO, Silvia M. G. **Alfabetização em questão.** São Paulo: Paz e Terra, 2004

FRANCHI, Eglê. **Pedagogia do alfabetizar letrando: da oralidade à escrita.** Ed. 9, São Paulo; Cortez, 2012

GATTI, B. A. **Os agentes escolares e o computador no ensino.** ACESSO: Revista de Educação e Informática. Ano 4, Edição especial dez. 1993. FDE - São Paulo

LIMA et e al . Leitura e escrita em foco: tecendo reflexões sobre práticas de leitura e escrita no espaço escolar. Disponível em: [http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer\\_histedbr/seminario/seminario9/PDFs/3.46.pdf](http://www.histedbr.fe.unicamp.br/acer_histedbr/seminario/seminario9/PDFs/3.46.pdf) - acesso em 10 de abril de 2016.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MESSEDER, J. C. ; ROÇAS, G. . O lúdico e o ensino de ciências: um relato de caso de uma licenciatura em química. Revista Ciências & Idéias, v. 1, p. 1, 2009

RIZZO, Gilda. Jogos inteligentes : a construção do raciocínio na escola natural. 3 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001

SANTIN, Silvino. Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. São Paulo: Vozes, 1998.

SNYDERS, G. A Alegria na Escola. São Paulo, Editora Manole, 1988.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

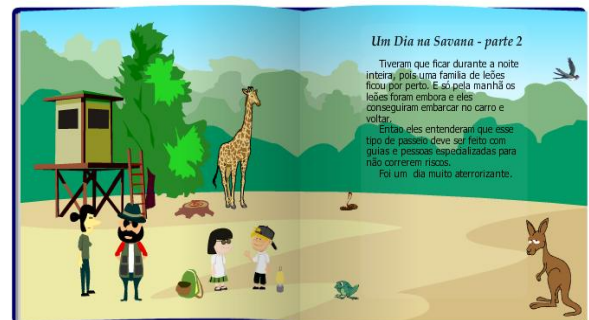
\_\_\_\_\_. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 2005.

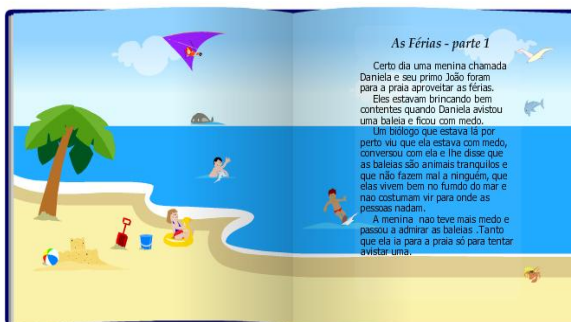
# Anexos

## LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Ilustração 01: Texto original produzido pelos alunos Marco e Kauê .....	29
Ilustração 02: Texto corrigido dos alunos Marco e Kauê - parte 1.....	30
Ilustração 03: Texto corrigido dos alunos Marco e Kauê - parte 2 .....	30
Ilustração 04: Texto original produzido pelo aluno Lucas.....	30
Ilustração 05: Texto corrigido do aluno Lucas - parte 1.....	30
Ilustração 06: Texto corrigido do aluno Lucas - parte 2.....	30
Ilustração 07: Texto original produzido pelo aluno Kauan.....	31
Ilustração 08: Texto corrigido do aluno Kauan - parte 1.....	31
Ilustração 09: Texto corrigido do aluno Kauan - parte 2.....	31
Ilustração 10: Texto original produzido pela aluna Heloisa.....	31
Ilustração 11: Texto corrigido da aluna Heloisa.....	31
Ilustração 12: Texto original produzido pelos alunos Daniel e Tiago.....	32
Ilustração 13: Texto corrigido dos alunos Daniel e Tiago.....	32
Ilustração 14: Texto corrigido dos alunos Daniel e Tiago.....	32
Ilustração 15: Capa do Livro produzido.....	32









CENTRO EDUCACIONAL MUNICIPAL FREI  
SILVANO  
Ano 2015  
Projeto: **CONTAÇÃO E PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS**  
Realização: Alunos do 3º Ano  
Turnos: Matutino e Vespertino  
Professora: Keila Lúcia Da Silva Arruda  
No site: [www.proativa.vdl.ufs.br/oa/historias](http://www.proativa.vdl.ufs.br/oa/historias)

