

# **O USO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM HISTÓRIAS FANTÁSTICAS NA PRODUÇÃO DO GÊNERO TEXTUAL NARRATIVO NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Rita de Cácia Pereira Simon

Rosecléa Duarte Medina

## **RESUMO**

Este artigo aborda a aplicação do objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” na produção de texto narrativo no segundo ano do ensino fundamental. Tendo em vista a dificuldade de letramento, tanto na leitura quanto na produção de texto é fundamental desenvolver atividades com diferentes gêneros textuais, bem como empregar tecnologias para despertar o interesse das crianças. Na pesquisa os alunos utilizaram o objeto de aprendizagem na produção de textos narrativos, como facilitador da escrita de narrativas empregando a estrutura esquemática correta e a criatividade. Esta pesquisa apresenta o gênero textual narrativo, objetos de aprendizagem, trabalhos correlatos, metodologia, resultados da utilização do objeto de aprendizagem e considerações finais. Quanto ao resultado percebe-se que o LO facilitou a produção de textos narrativos, conforme o objetivo proposto.

**Palavras-chave:** Gênero narrativo, objeto de aprendizagem, produção textual

## **ABSTRACT**

This paper discusses the application of the object of learning “Histórias Fantásticas” in the production of narrative text in the second year of elementary school. Given the difficulty of literacy of pupils in both reading and production of text is essential to develop activities with different genres and employ technologies to arouse children’s interest. In the research students used the learning object “Histórias Fantásticas” in the production of narrative texts as a facilitator of writing narratives employing the correct schematic structure and creativity. This article presents on narrative genre, on learning object, related works, methodology, results of the use of learning objects and concluding remarks. . As the result one can see that the LO facilitated the production of narrative texts, as the proposed objective.

**Keywords:** Narrative genre, learning object, textual production.

# 1 INTRODUÇÃO

A percepção da necessidade do desenvolvimento de um trabalho voltado para produção textual é endossada por Crepaldi (2005 p.10), que afirma que os alunos vêm apresentando muitas dificuldades de letramento tanto na leitura quanto na escrita devido a um processo artificial de ensino da língua voltado ao imediatismo. Portanto, é fundamental desenvolver atividades com diferentes gêneros textuais a fim de promover o letramento, principalmente na escrita de textos.

Segundo Reis (2008 p. 10) em Língua Portuguesa, o professor com criatividade e intencionalidade pode planejar atividades atrativas com os *softwares* de edição de texto e apresentação, além de utilizar a internet para desenvolver a prática da pesquisa e as ferramentas da internet para exercitar a aprendizagem de gêneros textuais, leitura e produção textual. Dessa forma, a produção textual utilizando as diversas alternativas tecnológicas: livros digitais, filmes, slides, jogos e objetos de aprendizagem, pode contribuir para tornar a aprendizagem mais atrativa, contextualizada às práticas culturais vivenciadas pelo aluno e colaborar para o desenvolvimento do letramento e inclusão digital.

Destaca-se que Objetos de Aprendizagem (LOs) são definidos como “qualquer entidade, digital ou não digital, que possa ser utilizada, reutilizada ou referenciada durante o processo de ensino suportado por tecnologia” (IEEE LTSC, 2002 p.35). O LO é uma tecnologia que serve para desenvolver aprendizagem, tornando-a mais significativa, motivando a criança a aprender.

O dinamismo que se observa pela crescente integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no meio educacional provoca uma busca por materiais didáticos digitais que possam atender a esse novo cenário garantindo a qualidade de um ensino que se construa não apenas pelo manuseio do aparato tecnológico, mas para além dele, pelo incentivo ao desenvolvimento de competências técnicas, conceituais e humanas. (OLIVEIRA, 2003, p.4).

As crianças têm contato com as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) desde cedo, portanto faz-se necessário sua utilização, principalmente na educação a partir dos anos iniciais do ensino fundamental, como uma ferramenta para despertar o interesse dos alunos de modo a desenvolver sua criatividade e promover uma aprendizagem significativa.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (BRASIL, 1998, p.23) “é necessário contemplar, nas atividades de ensino, a diversidade de textos e gêneros, e não

apenas em função de sua relevância social, mas também pelo fato de que textos pertencentes a diferentes gêneros são organizados de diferentes formas.” Portanto é relevante o trabalho com diversos gêneros textuais desde os anos iniciais para que os alunos comecem a ter contato com os diversos gêneros textuais existentes.

Cagliari (2009, p.87) afirma que “Ninguém escreve ou lê sem motivo, sem motivação.” É fundamental que a criança esteja motivada para escrever, ter ideias, saber sobre o que vai abordar em seu texto. Sendo assim a presente pesquisa, que foi desenvolvida com alunos do segundo ano do Ensino Fundamental da E.M.E.F. Dr. Getúlio Vargas, visa apresentar através da elaboração de redações, que o objeto de aprendizagem “Histórias fantásticas” é uma ferramenta que propicia aos alunos subsídios para produção de suas narrativas aplicando a estrutura correta e empregando sua criatividade.

Neste artigo, encontra-se um texto sobre o gênero textual narrativo, os objetos de aprendizagem e trabalhos correlatos. Após o relato da metodologia empregada para analisar o uso do LO “Histórias Fantásticas”, bem como os resultados alcançados.

## **2 GÊNERO TEXTUAL NARRATIVO**

Segundo os PCN “...um dos aspectos da competência discursiva é o sujeito deve ser capaz de utilizar a língua de diferentes maneiras, a fim de adequar o texto as diferentes situações de interlocução oral e escrita” (BRASIL,1998, p.23). Diante da afirmação ressalta-se a importância dos gêneros textuais para o desenvolvimento da competência discursiva, fator importante para tornar o aluno um sujeito agente, que saiba posicionar-se nas diversas situações que se apresentam no dia a dia.

Para Bruner (1991), narrativas são uma versão da realidade cuja aceitabilidade é governada mais por convenção e necessidade, do que por verificação empírica e requisitos lógicos. Gêneros narrativos são textos que refletem a realidade, com uma estrutura esquemática que abrange: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. Segundo Napolini,

A escola deve dar atenção especial ao trabalho com a narrativa, não apenas porque as crianças gostam de histórias, ou porque essa é a forma discursiva mais próxima delas, mas, sobretudo, porque tem uma função especial no desenvolvimento de seu raciocínio lógico. Sua estrutura requer uma organização temporal dos fatos.

Isso vai exigir o emprego correto de tempos verbais, de conectivos e do foco narrativo, elementos que revelam como a criança está pensando. (NASPOLINI, 2009, p.106)

Através de atividades com gêneros narrativos favorece-se o desenvolvimento do aluno como um todo, pois o mesmo terá que refletir para escrever um texto e seguir uma estrutura esquemática que deverá conter a narrativa, quanto a enredo, personagens, tempo, espaço e narrador.

Para Langa e Basso (2013, p.3) é “essencial que a escola crie condições para que os alunos desenvolvam os hábitos de leitura e de escrita, promovendo atividades que possibilitem o desenvolvimento dos processos de letramento tanto no contexto individual quanto coletivo.” É relevante desenvolver o hábito de leitura, bem como promover a escrita pelos alunos principalmente nos anos iniciais, pois são meios para aprimorar o letramento.

Segundo Spinillo (1997, p.338), a produção de uma história, oral ou escrita, é uma atividade cognitiva e lingüística. Dentre os inúmeros conhecimentos lingüísticos envolvidos, encontra-se o conhecimento sobre as convenções e sobre a estrutura da história, que poderão ser observados nos textos escritos pelos alunos.

Para Bakhtin (1997), “a variedade virtual da atividade humana é inesgotável e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa.”

Diante do que é afirmado pelos autores citados, torna-se necessário encontrar atividades a fim de trabalhar os gêneros textuais desde os anos iniciais para despertar o interesse dos alunos, deixando-os motivados para produzir narrativas, utilizando a estrutura esquemática que as mesmas devem conter.

### **3 OBJETOS DE APRENDIZAGEM**

Um fator importante é o advento da informática na educação, Leonhardt (1986) é um defensor de seu uso na educação, pois cada vez mais é utilizada pelos estudantes, tanto em aulas para pesquisa e jogos, como em seus lares para o lazer. Sendo assim cabe ao professor buscar ferramentas para trabalhar com as TICs na educação, uma delas são os objetos de aprendizagem ou *Learning Objects* (LOs), definidos por Wiley (2002) como elementos

facilitadores da aprendizagem que utilizam o computador e a ciência da computação. De acordo com Tarouco, (2003, p. 02)

Objeto de aprendizagem é qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem, termo geralmente aplicado a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos visando potencializar o processo de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. (TAROUCO, FABRE E TAMUSIUNAS, 2003)

Os LOs são recursos que podem auxiliar na aprendizagem visando torná-la mais significativa, pois através deles o aluno vai interagindo, raciocinando, criando estratégias de modo a construir o próprio conhecimento. Segundo Singh:

Um objeto de aprendizagem deve ser bem estruturado e dividido em três partes bem definidas: Objetivos: que tem como intenção demonstrar ao aprendiz o que ele poderá aprender a partir do estudo desse objeto. Conteúdo Instrucional: apresentar todo o material didático necessário para que no término o aluno possa atingir os objetivos. Prática e Feedback: que a cada final de utilização julga-se necessário que o aprendiz verifique se o seu desempenho atingiu as expectativas, caso não, o aprendiz deve ter a liberdade para voltar a utilizar-se do objeto quantas vezes julgar necessário. (SINGH, 2001, p.1)

Cabe ao professor fazer uma análise do LO que irá utilizar para verificar sua usabilidade, suas características e sua aplicação no objetivo a ser desenvolvido.

Para Tarouco e Cunha (2006), os LO são utilizados para desenvolver o raciocínio lógico dos alunos, e levá-los a construir uma aprendizagem significativa. E quando bem utilizados auxiliam o aluno a desenvolver o raciocínio lógico, construindo ou aprimorando seu conhecimento. Para Tavares:

As principais características constitutivas dos objetos de aprendizagem são a granularidade e reusabilidade. Quando um material instrucional é granular ele é construído com as características essenciais de determinado conteúdo. Quando ele é reutilizável, essas características essenciais são apresentadas de tal modo a evitar especificidades, de modo a ser o mais inclusivo possível. (TAVARES, 2010, p.13)

É fundamental que o LO apresente essas duas características básicas, a granularidade e a reusabilidade, para facilitar sua utilização, de modo que possa ser usado em diferentes contextos e ambientes virtuais de aprendizagem.

Como exemplo de objetos de aprendizagem tem-se Konrath e Nevado (2006, p.4) que apresentam o LO “Nós no mundo” onde com a personagem da “Bruxa” curiosa, os alunos são convidados a ver uma pequena história que os transforma em ajudantes de detetive, cuja missão é reunir pistas para descobrir quem somos “Nós no mundo”, ou seja, pesquisar e discutir elementos de sua identidade e do grupo em que se insere. É um objeto de

aprendizagem interdisciplinar com o qual o professor poderá desenvolver atividades com componentes curriculares de Língua Portuguesa, Matemática, História e Geografia.

Outro exemplo de LO é o de Alves e Fávero (SBIE 2013, p.932), o “Eco Trash”, um jogo computacional para auxílio na educação ambiental. Neste jogo na fase inicial, cairá do topo da tela 30 lixos (aumentando 10 em cada nova fase). No mar, haverá animais passando, com 50 pontos de vida cada. O jogador não deve deixar que ao animal coma o lixo, evitando que este caia no mar. Com este jogo busca-se levar o jogador a aprender um pouco mais sobre coleta seletiva por meio de: informação, ação e feedbacks.

#### **4 TRABALHOS CORRELATOS**

Para produção textual tem-se o software Cartola, Alves e Esser (SBIE 2007, p. 323) que é uma atividade em que sorteia-se três cartas de um baralho de imagens e solicita-se ao aluno que formule um texto a partir delas. É um jogo que busca dimensionar a construção e reconstrução de textos individuais e/ou coletivas, na Internet, no espírito de uma atividade criativa, segundo os autores “é 'criativa' uma mente que trabalha, que sempre faz perguntas, que descobre problemas onde os outros encontram respostas satisfatórias.” Os autores apresentaram o Cartola como “uma estrutura de gerenciamento de objetos de aprendizagens na *Internet* voltados à aquisição da escrita nos momentos iniciais do ensino fundamental.”

O trabalho de Martins e Ventura (2008, p. 5), apresenta o uso da WebQuest (WQ), com o objetivo de conhecer Machado de Assis, através de sites, textos, vídeos e animações já existentes na Web sobre esse escritor. Em grupos de três alunos, cada um teve de escolher um papel a assumir: investigador, jornalista ou crítico literário. Com o olhar próprio do papel escolhido, os alunos percorreram separadamente um caminho, para construir um conhecimento específico sobre Machado de Assis. Após esse primeiro momento individual, tendo cada um produzido um texto de acordo com sua função – relatório, reportagem e resenha, respectivamente. Com o presente trabalho os autores concluíram que as ferramentas multimídias são poderosas para contextualizar o conhecimento de modo a levar o aluno a assimilar o conteúdo mais intuitivamente. Em contrapartida a essas possibilidades, o grande desafio dos professores, portanto, é saber aproveitar essas novas tecnologias para usá-las no ensino e, assim, melhor atingir os sentidos de seus alunos.

Silva e Spinillo (2000, p. 346) no trabalho sobre os aspectos que influenciam a escrita de histórias por crianças enumera os anos de escolaridade, as situações de produção, bem como a interação entre esses fatores, afirmam que os anos escolares após a alfabetização contribuem para o desenvolvimento da escrita de histórias. Indicando que mesmo depois da alfabetização existe uma progressão, um caminho a ser percorrido para a aquisição de um esquema narrativo mais elaborado que se manifeste na escrita de textos.

Nos trabalhos citados foram analisados os aspectos relativos à produção de narrativas através do software “Cartola”, dando ênfase a produção de texto coletivo. O uso da webquest no desenvolvimento da escrita, trabalhou sobre os aspectos que influenciam a escrita de histórias por crianças. A presente pesquisa propõe a utilização do objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” na produção do gênero narrativo, no segundo ano do Ensino Fundamental, visando mostrar que através da utilização deste LO os alunos poderão produzir narrativas com a estrutura esquemática correta e empregando sua criatividade.

### **3 METODOLOGIA**

Segundo a Concepção de Ensino Construtivista, o aprender é construir conhecimentos. O aluno participa ativamente do próprio aprendizado, mediante a experimentação, pesquisa em grupo, o estímulo a dúvida e o desenvolvimento do raciocínio. O educador é facilitador da melhor forma possível para o desenvolvimento das atividades. (PIAGET, 2009).

Baseada na Concepção Construtivista a presente pesquisa foi desenvolvida numa turma de segundo ano do Ensino Fundamental da EMEF Dr. Getúlio Vargas, com dezesseis alunos, na faixa etária de sete anos. Os alunos desta turma pertencem a classe média, provenientes de famílias com um bom nível de letramento, fizeram a pré-escola, moram na cidade, a maioria tem contato com as TICs desde cedo, é uma turma bastante participativa nas atividades propostas.

Para desenvolver este trabalho foram utilizados um projetor multimídia e os dezesseis computadores do Laboratório de Informática da escola, durante quatro aulas de quarenta e cinco minutos cada.

Após análise de alguns objetos de aprendizagem como: Desarrollar, Fábulas, Por uma vírgula, foi selecionado o LO “Histórias Fantásticas”<sup>1</sup> por estar mais adequado ao desenvolvimento do objetivo que é a produção de narrativas.

O LO utilizado tem por objetivo central estimular as produções textuais dos alunos através da relação imagem-texto, de forma prazerosa e lúdica. Com as atividades propostas, procura-se explorar a escrita de histórias de maneira autônoma e criativa, bem como a coerência entre a escrita e as ilustrações/desenho.

Na primeira aula, os alunos produziram um texto narrativo a partir de uma sequência de gravuras que apresenta a rotina da personagem Ana, desde cedo quando levanta, escova os dentes, toma café, vai brincar, toma banho, almoça e vai para escola. A professora explora as gravuras oralmente, em sala de aula, após os alunos escrevem suas histórias. Todas as aulas seguintes foram no Laboratório de Informática (LABIN) da escola.

Numa segunda aula, os alunos assistiram a projeção da história “Os sete cabritinhos”<sup>2</sup>, onde a professora através de questionamentos fez com que eles percebessem as marcas da estrutura esquemática do texto narrativo, como: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador.

Na terceira aula os alunos utilizando o objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” no projetor multimídia, construíram uma história coletiva orientados pela professora, que foi digitando o texto e ressaltando as marcas do gênero narrativo.

Na quarta aula, utilizando o objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” nos computadores, um aluno por computador, escolheram um cenário e escreveram seus textos narrativos.

A tela inicial do LO, (Figura-1) mostra opções de cenários onde os alunos escolhem um para ilustrar e escrever suas narrativas.

<sup>1</sup>[www.proativa.vdl.ufc.br/ao.php?id=0](http://www.proativa.vdl.ufc.br/ao.php?id=0)

<sup>2</sup> a história encontra-se no site: [www.fabulasecontos.com.br/?pg=descricao&id=32](http://www.fabulasecontos.com.br/?pg=descricao&id=32)





Figura 1- Tela inicial de Histórias Fantásticas

No LO “Histórias Fantásticas”, escolhe-se um cenário (Figura-2) para montar com personagens, objetos e animais. Após montado o cenário, o aluno escreve seu texto.



Figura 2- Cenário “Fazenda” do LO Histórias Fantásticas

Ressalta-se que o LO “Histórias Fantásticas” foi selecionado para este trabalho porque após sua análise percebe-se que está de acordo com o objetivo a ser alcançado, a escrita de texto narrativo, pois oferece aos alunos várias opções de cenário, ao todo são seis cenários, favorece a interação, na medida em que o aluno vai montando as cenas com personagens,

objetos e animais, é bem colorido, é de fácil acesso, fornecendo elementos que despertam o interesse da criança na produção textual.

Os resultados serão avaliados com a comparação dos textos produzidos pelos alunos antes do uso do LO e após a sua utilização, a fim de verificar a criatividade empregada neles e as marcas da estrutura narrativa como: espaço, tempo, enredo e personagens.

#### **4 RESULTADOS DA UTILIZAÇÃO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM**

A presente pesquisa teve por objetivo apresentar, através da elaboração de redações, que o objeto de aprendizagem “Histórias fantásticas” é uma ferramenta que propicia aos alunos subsídios para produção de suas narrativas aplicando a estrutura correta e empregando sua criatividade.

Ela foi desenvolvida numa turma de segundo ano, no Laboratório de Informática da Escola. Sendo que a primeira aula realizou-se em sala de aula, os alunos receberam uma folha com uma sequência de gravuras sobre a rotina da personagem Ana, para escrever uma história, sem explicações sobre o gênero narrativo.

Analizou-se os textos escritos para verificar se os alunos empregaram marcas de tempo, espaço, se desenvolveram um enredo a partir das gravuras. Percebeu-se neste primeiro momento que a maioria não utilizou a estrutura esquemática da narrativa em seus textos. O aluno A escreveu: “Ana vai ao banheiro escovar os dentes. Foi tomar café e depois foi brincar com seu irmão. depois tomou banho e foi para escola. Depois tomou sopa e foi dormir.”

No texto descrito, percebe-se que o aluno A, não empregou marcas de tempo em seu texto, bem como limitou-se a escrever somente sobre o que as gravuras sugeriam, não utilizando plenamente sua criatividade para desenvolver o enredo.

O aluno B apresentou o texto: “Uma menina chamada Ana escovou os dentes e foi tomar café e foi brincar. Foi para escola. Foi para casa tomou sopa e foi dormir.” Este aluno também não empregou palavras que indicam tempo em seu texto, escrevendo apenas sobre o que vê nas gravuras e repetindo várias vezes o verbo “foi”.

O mesmo ocorreu com o aluno C: “Ana acordou escovou os dentes e comeu lanche. Ana brincou foi cuidar do seu irmão. Almoçou foi para escola a aula acabou e Ana foi para casa e foi jantar e dormiu.”

As demais aulas desenvolveram-se no LABIN da Escola, onde na segunda aula a professora utilizando o projetor de mídia apresentou a história “Os sete cabritinhos”, ela leu a história e após mostrou aos alunos a estrutura esquemática da narrativa, palavras que indicam tempo: era uma vez, certo dia, um dia, numa manhã; marcas de espaço: a casa da dona cabra, a floresta, o poço; os personagens: a cabra, os cabritinhos, o lobo e o enredo da história.

Na terceira aula, com o uso do projetor multimídia e a internet, acessou o LO “Histórias Fantásticas”, realizando a construção de um texto coletivo a partir do cenário “escola”, conforme apresentado na figura 3:



Figura 3- Texto coletivo produzido pela turma

No texto foi empregado marcas de tempo: um dia, de repente. Espaço: pátio da escola, quadra de esportes, sala de aula. Personagens: Marcos, Carol, o Professor Paulo, o diretor e Totó. E o enredo versa sobre um fato que aconteceu durante o jogo de futebol. Os alunos analisaram o texto oralmente percebendo as marcas da estrutura esquemática da narrativa.

Na quarta aula, os alunos foram até o LABIN, cada aluno utilizou um computador, acessou o LO “Histórias Fantásticas”. Escolheu um cenário, preencheu com personagens, objetos e animais, e redigiu seu texto.

Nota-se o crescimento dos alunos quanto a produção textual, pois os mesmos passaram a utilizar as marcas da estrutura narrativa em seus textos, bem como a estruturá-lo melhor, evitando a repetição de palavras como: “depois” e “foi”. Um exemplo é o texto desenvolvido pelo aluno A ( Figura 4).



Figura 4- Texto produzido pelo aluno A

Este aluno escolheu o cenário “floresta” para escrever seu texto. Empregou marcas de tempo, como: certo dia, de manhã; espaço: floresta, casa de madeira; personagens: patrão, mulher, filhos João e Ana, girafa, canguru, sapo e cobra; quanto ao enredo narra uma aventura na floresta, empregando a estrutura esquemática da narrativa em seu texto e sendo bastante criativo ao imaginar a história a partir do cenário construído, pois escreveu que “...de noite aparecerão o sapo e a cobra e seu filho João disse para seu pai. O pai disse para filha Ana pegar a faca na mochila para mandar a cobra para longe. A cobra fugiu e eles ficarão felizes.”, percebe-se que o aluno foi criativo já que imaginou um enredo a partir dos elementos contidos na cena, como: sapo, cobra, filhos e mochila.

( Figura 5)





Figura 5- Texto escrito pelo aluno B

Neste texto o aluno detém-se a escrever apenas sobre o que aparece no cenário, porém emprega marcas de tempo: era uma vez, final da tarde; espaço: praia, água; personagens: golfinho, baleia, pássaro, caranguejo e crianças; enredo: narra um dia na praia.

A figura 6 apresenta o texto do aluno C, que escolheu o cenário “circo” para desenvolver sua narrativa.



Figura 6- Narrativa escrita pelo aluno C

Ele emprega marcas de tempo: um dia; de espaço: circo; personagens: malabarista, palhaço, elefante, foca, mágico e criança. Descreve sobre o cenário, amplia o vocabulário, empregando palavras como malabarista, espetáculo.

Em geral os alunos evoluíram bastante na produção textual com a utilização do LO “Histórias Fantásticas”, uma ferramenta que se bem trabalhada, torna-se uma grande aliada na aprendizagem significativa na produção do gênero textual narrativo. É bem aproveitada quando seu uso é demonstrado para os alunos, como nesta pesquisa, que a professora mostrou no projetor de mídia, escrevendo um texto coletivo com a turma destacando como é a sua utilização. Outra possibilidade de emprego do LO é a atividade 2, onde o aluno escreve o texto, depois clica no botão “desenhar” e cria seu desenho.

Notou-se que os alunos ao utilizar o LO “Histórias Fantásticas” conversavam entre si trocando idéias e comparando os cenários. Mostravam o trabalho em desenvolvimento para professora, perguntavam sobre o significado de algumas palavras como: malabarista e espetáculo. Demonstraram alegria e interesse ao executar as tarefas do LO e redigir seus textos. Solicitaram a professora para retornar numa próxima aula e escrever sobre outro cenário.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A presente pesquisa teve por objetivo apresentar, através da elaboração de redações, que o objeto de aprendizagem “Histórias fantásticas” é uma ferramenta que propicia aos alunos subsídios para produção de suas narrativas aplicando a estrutura correta e empregando sua criatividade.

Considerando que os alunos vêm apresentando dificuldades de letramento, tanto na leitura quanto na escrita, percebe-se a necessidade do desenvolvimento de um trabalho voltado para produção textual. Assim, justifica-se a pesquisa sobre a utilização do LO como ferramenta para auxiliar no desenvolvimento de textos narrativos, com alunos do segundo ano do ensino fundamental.

Ao analisar os textos pré-utilização do objeto de aprendizagem “Histórias Fantásticas” e os textos resultantes após a sua utilização, verifica-se que o mesmo é uma ferramenta

facilitadora, e que fornece aos alunos subsídios para produção de suas narrativas aplicando a estrutura correta e empregando a criatividade.

Neste processo foi possível constatar que houve um progresso na produção de narrativas pelos alunos, visto que os mesmos passaram a empregar em seus textos marcas da estrutura esquemática da narrativa e desenvolveram um enredo a partir do cenário montado, demonstrando criatividade ao redigir suas narrativas.

Os alunos demonstraram interesse ao desenvolver as atividades com o objeto de aprendizagem “Histórias fantásticas”, escrevendo os textos com criatividade e detalhes a partir da utilização do LO, também foi possível notar o empenho em descobrir novas palavras, pois durante a produção questionavam a professora sobre palavras como “malabarista” e “espetáculo”.

Outra linha que pode ser seguida é a análise das características do objeto de aprendizagem “Histórias fantásticas”, ao invés da sua aplicação na produção textual.

## REFERÊNCIAS

ALVES, J; FÁVERO, R. Eco Trash: um jogo computacional para auxílio na educação ambiental. I I Congresso Brasileiro de Informática na Educação - CBIE, XXIV Simpósio de Informática na Educação- SBIE.p.938,2013

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. In: Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRUNER, J. Actual minds, possible worlds-Cambridge: Harvard University Press, 1986. The Narrative Construction of Reality. Critical Inquiry, Chicago, v. 18, p. 1-21, 1991.

CAGLIARI, L. **Alfabetização e Linguística**. São Paulo: Scipione, 2009.

IEEE Learning Tecnology Standard Committee (LTSC). (2002) In: WG12 - Learning Object Metadata. Disponível em <http://ltsc.ieee.org/wg12>

KONRATH, M. et al. Nós no Mundo: Objeto de Aprendizagem voltado para o 1º Ciclo do Ensino Fundamental. Revista Novas Tecnologias da Educação, v 4, N.1, p4, 2006

NASPOLINI, A. **Tijolo por tijolo**: prática de ensino de língua portuguesa. São Paulo: FTD, 2009.

WILEY, D. The instructional use of learning objects. 2002. Disponível em: <<http://www.reusability.org/read/>>.

PIAGET, J. **Epistemologia genética**. São Paulo: Abril. 2009.

PROATIVA. Histórias Fantásticas. Disponível em:< <http://www.proativa.vdl.ufc.br/>>. Acesso em: 30 set. 2014.

R. TAVARES **Animações interativas e mapas conceituais** Revista Ciências e Cognição, v13,

Número 2, p99, 2010.

SINGH. H. Introduction to Learning Objects. Disponível em:

<http://www.elearningforum.com/meetings/2001/july/Singh.pdf>.

SPINILLO, A. G. & MARTINS, R. A . (1997). Uma análise da produção de histórias coerentes por crianças. Psicologia: Reflexão e Crítica, 10

TAROUCO, L. Jogos Educacionais. Revista Novas Tecnologias na Educação. V.2 N.1,

Março, 2006. CINTED/UFRGS. Porto Alegre-RS. Disponível em:

<<http://www.cinted.ufrgs.br/renote/>>. Acesso em out. de 2014.