



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

Polo: Sobradinho – RS
Disciplina: Elaboração de Artigo Científico
Professor Orientador: Prof. Dr. Claudia Barin
Data da defesa: 30 de novembro de 2012

A utilização de softwares de edição de áudio na produção de áudio-histórias: um relato de utilização na Educação Infantil

Using audio editing software to produce audio-stories: a report of use in kindergarten

RUPPENTHAL, Rubia

Licenciada em Pedagogia, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria - RS

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo descrever a utilização de softwares de edição de áudio como ferramenta na produção de áudio-histórias na Educação Infantil. O trabalho foi realizado na Escola Municipal de Educação Infantil Jacob Sehn, na turma Maternal B, sendo sujeitos da pesquisa 20 crianças, que participaram do processo de avaliação das áudio-histórias produzidas. Essas histórias foram sonorizadas com ruídos e onomatopeias. Constatou-se a aprovação das áudio-histórias pelas crianças, bem como a viabilidade de realizar novas gravações de histórias com a participação das crianças em trabalhos futuros.

Palavras-chave: áudio-histórias, Educação Infantil, editor de áudio, objeto de aprendizagem.

Abstract

This paper aims to describe the use of audio editing software as a tool in the production of audio-stories in kindergarten. The study was conducted at the Municipal School of Early Childhood Education Jacob Sehn in class maternal, being research subjects 20 children who participated in the evaluation process of audio-produced stories. These stories were sonified with sounds and onomatopoeia. It was verified the approval of

audio stories for children, as well as the feasibility of new tapes of stories with children's participation in future work.

Key words: audio stories, kindergarten, audio editor, learning object.

1. INTRODUÇÃO

A Educação Infantil, é a fase da escolaridade que atende crianças até 6 anos de idade e tem como objetivo o desenvolvimento integral das mesmas (BRASIL, 1998). Os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil (RCNEI) são a principal referência para a organização pedagógica das instituições que atendem crianças nesse nível de escolaridade, trazendo os objetivos e algumas estratégias para que seja possível desenvolver plenamente os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos e sociais da criança (BRASIL, 1998a).

Os RCNEI apontam que na educação infantil, devem-se desenvolver as diversas habilidades como a Linguagem Oral e Escrita, Artes Visuais, o Movimento, Música, Matemática e a Formação Pessoal e Social, além de conhecimentos sobre a sociedade e natureza. O desenvolvimento desses conteúdos objetiva a formação integral das crianças, a fim de prepará-la para o ingresso na etapa seguinte de escolaridade. Para desenvolver esses conteúdos e habilidades, apontam como principal estratégia a interação entre as crianças, entre as crianças e o ambiente, e também por meio de situações que garantam a interação e participação das crianças, como por exemplo, contando histórias (BRASIL, 1998b).

Conforme Mainardes (2008) é importante contar histórias para crianças, pois é uma forma de estimular as crianças a ler depois de alfabetizadas. Além disso, contando histórias, cria-se um ambiente para que a criança viva suas próprias dificuldades ou até encontre uma solução para suas inquietações. Outro aspecto importante sobre o contar histórias para essa autora, é que através delas as crianças vivenciam seus sentimentos e emoções, o que favorece a aprendizagem de boas relações no grupo.

Apesar das inúmeras coleções de histórias existentes para esse nível de escolaridade, dos muitos DVDs com filmes sobre as histórias, há relativamente pouco material como histórias em áudio. Contar ou ouvir histórias é uma estratégia que além de cativar as crianças, permite desenvolver os diversos conteúdos e habilidades previstas para esse nível. Assim, a proposta desse trabalho é descrever como a utilização de histórias gravadas e sonorizadas com onomatopeias e efeitos sonoros (áudio histórias) pode contribuir para o desenvolvimento da atenção e concentração de crianças; partindo da hipótese de que a utilização de efeitos sonoros durante a narração da história é importante para melhorar a capacidade de atenção e concentração das crianças.

Neste sentido, a primeira parte do trabalho irá revisar e descrever materiais que podem ser produzidos para utilização na Educação Infantil, utilizando softwares diversos seguida de uma revisão sobre a importância de contar histórias na Educação Infantil. Na sequência, é relatado o processo de construção de áudios utilizando efeitos sonoros e onomatopeias em histórias infantis e após, são descritos os efeitos da utilização de histórias sonorizadas com efeitos sonoros sobre o desenvolvimento das crianças, relatando a utilização das áudio-histórias produzidas com uma turma de Educação Infantil.

2. AS TIC NA EDUCAÇÃO INFANTIL: COMO UTILIZÁ-LAS

Cada vez mais, percebemos o quanto as TIC são úteis na vida das pessoas, sendo visível que a cada dia as crianças têm maior contato com aparatos tecnológicos, seja a televisão, o videogame e até mesmo o computador. Se nas Escolas de Educação Infantil, a televisão e o rádio são dois dos raros aparatos disponíveis, e constata-se certa carência de materiais didáticos que utilizem esses meios, percebe-se que as TIC podem ser excelentes aliadas como ferramentas na produção de material didático e pedagógico para trabalhar nesse nível.

De acordo com Dieb (2009), uma das possibilidades de utilização das TIC na Educação Infantil é a formação dos professores deste nível. Conforme o

mesmo, a utilização de Ambientes Virtuais de Aprendizagem poderia contribuir para o aperfeiçoamento em serviço. No entanto, existem outras potencialidades da utilização delas para os professores.

As TIC podem ser ótimas aliadas na hora de elaborar o planejamento, seja através das buscas na internet ou na criação de bancos de planejamentos no próprio computador. Além disso, podem ser aliadas para a organização das avaliações dos alunos na forma de portfólios digitais, para acompanhar o desenvolvimento das crianças. A vantagem da utilização de portfólios digitais está no fato de eles armazenarem fotografias, vídeos e sons, além dos textos.

Beinecke (2008) relata o processo de produção de CDs de música e trava línguas para crianças, o que também poderia ser considerado um objeto de aprendizagem, uma vez que apoiam o processo de ensino-aprendizagem, além de serem reutilizáveis. Para Behar *et al.* (2008) a vantagem de se utilizar os objetos de aprendizagem digitais para desenvolver os conteúdos é a possibilidade de reunir recursos multimídia, tais como som, imagem, vídeo, simulações entre outros. A utilização de mídias diversas nas salas de aula permite apresentar os conteúdos de uma forma diferente da tradicional, bem como possibilitar a construção de conhecimento pelos sujeitos.

Assim, as TIC podem ser aliadas no contar histórias, uma vez que permitem a sua gravação com a utilização de efeitos sonoros, a fim de torná-las atraentes e diferentes de uma história contada. Considerando as TIC como ferramentas na produção de material didático, a seção seguinte traz uma revisão acerca da importância de contar histórias na Educação Infantil.

3. A IMPORTÂNCIA DE CONTAR HISTÓRIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Educação Infantil é uma importante fase da vida escolar da criança, pois junto com a família, desenvolve valores essenciais como respeito, cooperação e cidadania, os quais podem ser trabalhados de diferentes maneiras. Porém, a utilização de histórias dão a possibilidade de a criança refletir sobre a vida e morte, sobre atitudes e escolhas, falando-nos de dor, luta,

compreensão, compaixão, solidariedade, esperança e vitória, e dessa forma modificar seu ser.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais da Educação Infantil (RCNEI), ao ouvir histórias, a criança desenvolve

[...] competências referentes ao saber explicar, descrever, atribuir nomes e utilizar verbos cognitivos (penso, acho, imagino, etc.), habilidades de reconhecimento de letras, relação entre fonema e grafema, construção textual, conhecimentos sintáticos, semânticos e ampliação do léxico. A leitura de histórias é uma rica fonte de aprendizagem de novos vocabulários (BRASIL, 1998, p.145).

Percebe-se que o contar e ouvir histórias desenvolve as habilidades que serão requeridas posteriormente para a alfabetização, como por exemplo, o som das letras. Além disso, as histórias apresentam palavras conhecidas e desconhecidas para a criança, o que permite que ela aumente seu vocabulário.

Por outro lado, quem convive com crianças sabe que elas gostam de escutar a mesma história várias vezes. De acordo com os RCNEI, isso ocorre pelo prazer que a criança sente em reconhecê-la, apreendê-la em seus detalhes, de antecipar a sequência da história e também para repetir as emoções que sentiu da primeira vez que ouviu a história. Isso evidencia que a criança que escuta muitas histórias pode apresentar maior facilidade na alfabetização, uma vez que ao ouvir histórias constroem um saber sobre a linguagem escrita (BRASIL, 1998b).

Quando a criança ouve uma história está desenvolvendo a atenção. Ao entender a história, ela consegue comentar, indagar, duvidar ou discutir a história. Dessa forma, ao realizar uma interação com os colegas, desenvolvem-se habilidades que vem ao encontro das noções de linguagem, de contraposição de ideias e pensamentos em relação às histórias. Outra habilidade importante que pode ser desenvolvida através da narração de histórias é promover o pensamento narrativo nas crianças. Ou seja, elas percebem que as histórias tem um começo, meio e fim.

Ao prestar atenção durante a narração de histórias, as crianças estão desenvolvendo a atenção seletiva, a capacidade de concentração. Se as crianças já ouvem atentamente as histórias contadas, sem a adição de sons e

ruídos, o fato de sonorizar uma história pode aumentar a atenção, e dessa forma, contribuir para o desenvolvimento do pensamento e linguagem. Assim, a próxima seção descreverá o processo de criação das áudio-histórias utilizando o editor de áudio Audacity.

4. A PRODUÇÃO DAS ÁUDIO-HISTÓRIAS

Os softwares existentes nos computadores e a própria internet permitem a criação de diversos objetos de aprendizagem que podem ser utilizados nos diversos níveis de escolaridade. No entanto, como as escolas de Educação Infantil normalmente não são equipadas com laboratórios de informática, as TIC se tornam aliadas principalmente para a elaboração de objetos de aprendizagem, como por exemplo, a produção de histórias em áudio ou vídeo, pois podem ser utilizados nos rádios, televisões e DVDs. Assim, o objetivo dessa parte do trabalho é descrever como se realizou a produção das áudio-histórias.

A primeira etapa consistiu na escolha das histórias a serem utilizadas para produzir as áudio-histórias. Optou-se por realizar a gravação das histórias da coleção Amiguinhos assustadores, uma vez que todas elas traziam como mensagens valores e atitudes que seriam trabalhados em uma sequência de atividades sobre convivência. As histórias utilizadas foram “O Fantasma Juvenal”, “Nestor, o Dragão”, “O Morcego Nico”, “O Vampiro Dagoberto” e “O Lobisomem Alfredo”.

Uma vez escolhidas as histórias e realizada a leitura e estudo das mesmas, foi possível listar sons, ruídos e onomatopeias que poderiam ser utilizadas para ambientar a história. Após, realizou-se a busca desses sons na internet e quando foi necessário, gravaram-se os sons naturalmente utilizando o Gravador de som, disponível nos acessórios do Windows.

Após a seleção, gravação e armazenamento dos sons no computador, fez-se necessário ler e reler as histórias várias vezes, a fim de perceber a entonação adequada para a voz, bem como as pausas necessárias durante a

gravação da história. Na sequência, passou-se a gravação das áudio-histórias utilizando o software Audacity.

O Audacity é um editor de áudios gratuito, que possui diversos recursos para editar sons. De acordo com o tutorial sobre o aplicativo, da Associação Ensino Livre, ele permite realizar diversas funções, desde gravar sons, editar, copiar, colar e juntar faixas de sons além de aplicar efeitos sonoros nas gravações. Porém, o fato de ele possuir multipista, o que permite combinar diversos elementos musicais gravados isoladamente, lhe dá muita versatilidade bem como a possibilidade de criação de vários produtos. Na figura 1, apresenta-se a tela inicial do Audacity.

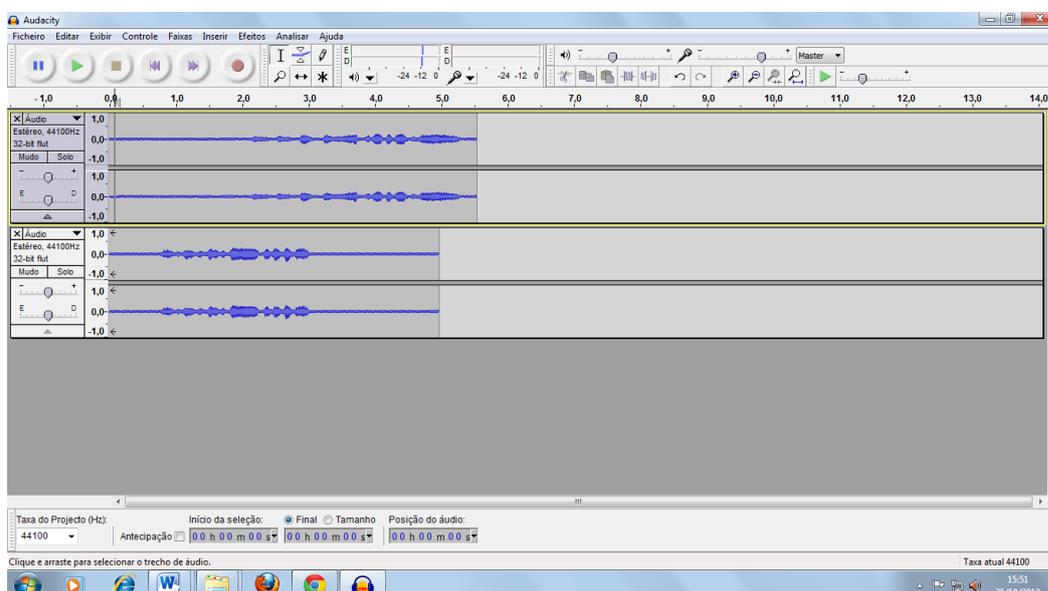


Figura 1: Tela inicial do Audacity.

Utilizando o Audacity, realizou-se a gravação do título da coleção, com três vozes, e após a gravação dos títulos das histórias, a uma voz. Estes foram armazenados para utilização posterior. Seguiu-se a gravação da narração da história, procurando dar a entonação adequada, bem como pausas. Nessa etapa, realizaram-se várias gravações a fim de escolher a melhor delas para realizar a edição e acréscimo dos sons para ambientar a história.

Num segundo momento, realizou-se a edição. Nesse momento, inseria-se o nome da coleção de histórias, o título e os sons, ruídos e onomatopeias selecionados e gravados em etapa anterior. Ao final da edição de cada áudio-

história, estas foram salvas como projeto, caso fosse necessário realizar alterações no projeto. Importante salientar que o Audacity salva seus arquivos no formato *ogg*, e dessa forma não são lidos pelos aparelhos de CD nem em outro aplicativo que não seja o Audacity. Por isso, fez-se necessário exportar os arquivos no formato *wav* para que sua extensão fosse compatível com o Windows Media Player ou rádios, por exemplo.

Após a gravação e exportação de todas as histórias, estas foram salvas em um CD a fim de utilizá-las na escola. Importante lembrar que de acordo com Pery *et al.* (2010, p. 24), os objetos de aprendizagem “podem ser definidos como recursos digitais (imagens, simulações, documentos, vídeos, softwares educativos e outros) [...] que podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos”. Nesse caso, as histórias foram armazenadas em CD, mas também podem ser armazenadas na própria internet, gerando um link para a sua distribuição.

5. METODOLOGIA

A presente pesquisa representa uma Pesquisa Ação, de caráter predominantemente qualitativa. Utilizou com instrumentos de coleta de dados entrevistas informais com as crianças, observação sistemática bem como análise dos pareceres descritivos individuais, de maneira que fosse possível triangular os dados obtidos, proporcionando maior confiabilidade aos resultados. A entrevista tinha questionamentos referentes ao tipo de história preferida, modo de contar histórias e perguntas relacionadas as áudio-histórias produzidas. A observação considerou a postura e interessa das crianças em diferentes momentos da narração de histórias e a análise dos pareceres baseou-se em mudanças comportamentais percebidas nas crianças.

Após a produção das áudio-histórias, seguiu-se a etapa de avaliação da utilização das mesmas com uma turma do Maternal B (crianças com idade entre 3 e 4 anos) de Educação Infantil, em Cruzeiro do Sul- RS. As áudio-histórias foram utilizadas como recurso/estratégia na hora da história, durante uma semana de aula. Na hora da história, as crianças são organizadas em círculo para primeiramente ouvir a história e após realizar as discussões e

comentários sobre as mesmas.

6. RELATANDO A UTILIZAÇÃO DAS ÁUDIO-HISTÓRIAS COM UMA TURMA DE EDUCAÇÃO INFANTIL

A fim de verificar o efeito das áudio-histórias e também a sua usabilidade, elas foram utilizadas com uma turma do Maternal B (crianças com idade entre 3 e 4 anos), de Cruzeiro do Sul- RS. Na turma há 20 alunos entre 3 e 4 anos, metade meninos e metade meninas. São crianças participativas e ativas; algumas mais agitadas do que os outras.

Faz parte da rotina diária nas escolas de Educação Infantil, o momento de contar histórias. Na semana em que se utilizaram as áudio-histórias, as crianças eram organizadas em círculo para ouvir a história, como de costume. O áudio da história era reproduzido com CD no aparelho de som e as crianças deveriam prestar atenção. Após a reprodução da história, seguiu-se o momento de discussão da história, considerando o valor em questão. Além disso, também se realizaram perguntas referentes aos detalhes da história.

Percebeu-se que as crianças tiveram uma postura de curiosidade em relação à forma de “contar a história”, no caso, ouvindo através do rádio. Apesar delas normalmente prestarem atenção às histórias contadas, pelo fato de gostarem, nessa modalidade houve diferenças em relação à escuta. Primeiro, pelo fato de ficar atentos ao rádio e em segundo, pelas reações das crianças quando havia sons ou ruídos para ambientar as histórias.

No segundo dia, a organização da atividade em sala de aula foi a mesma para ouvir a história “Nestor, o Dragão”. Porém, notou-se entusiasmo por parte das crianças e muita organização na hora de arrumar o espaço delas em círculo. Em relação à história, eles se mostraram atentos e muito curiosos, principalmente em relação ao como seria a voz do dragão. Elas também perceberam que não havia um som para o vento soprando. Enfim, os detalhes foram percebidos pelas crianças.

No terceiro dia, a fala de uma criança chamou a atenção. No momento de receber as crianças, uma delas perguntou “hoje vai ter qual historinha?”. Entendi isso como uma aprovação do recurso elaborado. Além disso, a organização do ambiente para a atividade foi muito rápida, talvez uma prova de que o momento de ouvir as histórias era esperado pelas crianças.

Outra constatação foi o fato das crianças conseguirem marcar melhor a localização dos fatos ou partes da história, ou seja, os sons foram marcadores de tempo na história. Quando foram perguntadas sobre o acontecimento de um fato da história, elas se lembravam e respondiam que foi “perto daquele barulho do bolo caindo”, por exemplo.

Observando a reação dos alunos nas diferentes modalidades de contar histórias (lendo apenas, lendo e mostrando imagens, ouvindo narrações apenas com fundo musical e ouvindo narrações com sonorização dos ruídos e com onomatopeias), percebi que todos se concentram e gostam de todas as estratégias apontadas. No entanto, a maioria, após serem questionados sobre a melhor forma de ouvir histórias, apontou que prefere as histórias ouvidas no rádio.

Em relação ao tipo de história preferida, os gostos são diversos: as meninas preferem histórias de princesas; enquanto os meninos preferem as histórias que relatem aventuras e ação. Disso, podemos inferir que as histórias que tenham como público os meninos devem apresentar essas situações, enquanto as histórias para o público feminino, devem ser mais delicadas, narrativas do tipo conto de fadas. As meninas preferem histórias mais singelas, com fundo musical e vozes delicadas contando, enquanto os meninos preferem histórias que provoquem reações como susto, medo e suspense.

Passados alguns dias, as crianças questionaram “Quando vamos escutar de novo aquelas histórias no rádio?”. Ao responder que eu não tinha histórias diferentes, elas responderam “Pode ser as mesmas”. Curiosa, indaguei o porquê, ao que elas responderam: “É que nós gostamos dos barulhos e que a gente se assusta”. Outra menina acrescentou: “Tem uma história que é engraçada!”. Perguntei por que e ela respondeu: “É que a voz da mãe é engraçada!”.

Outra observação possível foi a de que ao ouvir novamente as histórias, as crianças apresentavam novos questionamentos sobre a história. Ao reescutar as histórias, continuaram gostando, curtindo, assustando-se. Percebeu-se que após terem sanado as dúvidas e questionamentos logo estavam recontando as histórias com facilidade.

Outro dia, ao trazer diversos livros da biblioteca para as crianças fazer a leitura de imagens, elas perceberam que “esta é a história que ouvimos no rádio” observando que associaram as histórias ouvidas com as imagens dos livros.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desse trabalho foi descrever uma maneira de utilizar as TIC na Educação Infantil. Para isso, recorreu-se à produção de áudio-histórias infantis e à observação e relato da sua utilização com um turma de Maternal. Ao término da utilização das áudio-histórias, as crianças pediram para ouvir a história novamente. Nos dias seguintes, novamente pediram para ouvir tudo de novo, ainda se assustando, rindo ou ficando curiosas e tendo as mesmas reações da primeira vez que ouviram.

Considero que a realização dessa atividade foi muito válida. Em primeiro lugar pelo fato do recurso produzido realmente ter causado os efeitos desejados: as crianças prestaram atenção e também participaram ativamente durante a discussão das mesmas, o que condiz com o que afirmam o RCNEI, de que o contar histórias contribuem para o desenvolvimento do pensamento narrativo e da oralidade. Em segundo lugar, a partir dessa ideia, eu tive que mobilizar habilidades em relação à utilização do computador para produzir o objeto proposto. Apesar das histórias terem ficado simples, tiveram o efeito desejado em sala de aula.

A história que as crianças mais gostaram foi a do Lobisomem Alfredo. Talvez pelo fato de ter sido a história mais sonorizada de todas. Algumas inclusive se posicionaram para dizer por que o Lobisomem Alfredo era solitário. Outras conseguiram perceber que às vezes elas também agem como o

lobisomem, o que demonstra que as histórias escolhidas para produzir as áudio-histórias foram efetivas para a reflexão e análise das próprias atitudes pelas crianças.

Sugere-se como trabalhos futuros a gravação de histórias mais longas ou mesmo a gravação dos alunos contando histórias, a fim de estimular a criatividade na produção de sons. Outras possibilidades de utilização das TIC com a Educação Infantil podem ser viáveis, e para a utilização das mesmas como recurso na criação de material basta observar o que as crianças gostam e pensar em como as tecnologias podem proporcionar isso.

REFERÊNCIAS

BEHAR, Patrícia Alejandra; SCHNEIDER, Dayse; AMARAL, Caroline Bohrer, CASTRO e SOUSA, Ana Paula Frozi de. Formação de professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental: a experiência de validação de objetos de aprendizagem. **Renote**, v. 6, n.1, p. 1-11, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil** Vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998a.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil** Vol. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998b.

DIEB, Messias. **O professor de educação infantil e as novas tics: relações identitárias e letramentos**. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/m-o/o-professor-de-educacao-infantil.pdf>>. Acesso em 20 out. 2012.

ENSINO LIVRE. **Introdução ao Audacity: criando podcasts**. Disponível em: <http://ensinolivre.pt/files/Introducao%20ao%20Audacity_Criacao%20de%20Podcasts.pdf>. Acesso em: 2 out. 2012.

MAINARDES, Rita de Cassia Milleó. **A arte de contar histórias: uma estratégia para a formação de leitores**. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/338-4.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2012.

PERY, Liliana Cristina; CARDOSO, Sheila Pressentin; NUNES, Wallace Walory. Breve análise de softwares educativos disponíveis na área de ciências naturais no banco internacional de objetos educacionais. **In**: Congresso Iberoamericano de Informática Educativa Jaime Sánchez, Editor Santiago, Chile, 2010.

Disponível em < http://pt.scribd.com/margarita_manotas/d/45262642-Narrativas-Digitales-en-la-EscuelaAcesso > Acesso em 20 jun. 2012.