

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Luísa Carla Fontoura de Maia

**NARRATIVAS LITERÁRIAS:
RESSIGNIFICANDO AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Cruz Alta, RS
2017

Luísa Carla Fontoura de Maia

**NARRATIVAS LITERÁRIAS:
RESSIGNIFICANDO AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientadora: Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon

Cruz Alta, RS
2017

Luísa Carla Fontoura de Maia

**NARRATIVAS LITERÁRIAS:
RESSIGNIFICANDO AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação.**

Aprovado em 20 de outubro de 2017

Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon (UFSM)
Presidente / Orientador

Vinícius Maran (UFSM)

Eronita Ana Cantarelli Noal (UFSM)

Cruz Alta, RS
2017

NARRATIVAS LITERÁRIAS: RESSIGNIFICANDO AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO ¹

LITERARY NARRATIVES: RESSIGNING THE MEDIA IN EDUCATION

Luísa Carla Fontoura de Maia ²

Patrícia Mariotto Mozaquatro Chicon ³

RESUMO

A presente pesquisa foi desenvolvida com a turma de 8ºano, do Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus, na cidade de Tupanciretã- RS. Teve por objetivo construir o conhecimento literário, social e multidisciplinar a partir da narrativa literária “Perseu e Medusa”, extraída do livro didático da turma, a qual os educandos se identificaram pela relevância do tema, de acordo com o conhecimento prévio e realidade de leitura dos discentes, incentivando o desenvolvimento da cognição e linguagem, expressos através de mídias digitais. Incentivando à leitura, escrita literária e sua reprodução feita pelos estudantes através de um canal no site *YouTube*, que demonstrou desdobramentos positivos em sua aplicação.

DESCRITORES: Leitura, escrita, tecnologia.

ABSTRACT

The present research was developed with a group of 8ºano, from the State Institute of Education Mãe de Deus, in the city of Tupanciretã-RS, and aims to build literary, social and multidisciplinary knowledge from the literary narrative "Perseus And Medusa, "extracted from the textbook of the class, which the students identified by the relevance of the theme, according to the students' previous knowledge and reading reality, encouraging the development of cognition and language, expressed through digital media. Encouraging reading and writing literacy and its reproduction made by students through a channel on the YouTube site, which showed positive developments in its application.

KEYWORDS: Reading, writing, technology.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

A linguagem é a maior habilidade do ser humano, sendo ela que nos distingue das demais espécies existentes. Além de permitir que nos comuniquemos, nos dá a oportunidade de conviver com outras pessoas em sociedade.

Estando presente em todos os momentos, permite que façamos a comunicação, entretanto não pode-se falar em comunicabilidade, sem que falarmos em leitura, uma das competências humanamente mais importantes, que se fará presente por toda nossa vida. É partir dela que passamos a ter conhecimento de mundo, do contexto onde estamos inseridos e principalmente, conseguimos nos comunicar das mais diversas formas possíveis.

Na sociedade atual linguagem e leitura caminham juntas, sendo disseminadas das mais variadas formas, internet, livros e principalmente na escola, lugar de formação de alunos, que devem estar aptos a lerem e interpretarem os mais diversos tipos de códigos linguísticos, a fim de atribuírem-lhes significado.

É através da leitura literatura que se pode resgatar o português como língua materna, fazendo com que os discentes não só decodifiquem letras, mas interpretem textos e façam uso deles, analisando, buscando soluções e alternativas para o que lhes é apresentado como leitura. Para Freire (1989, p. 8), “...ler é, compreender o seu contexto, não numa manipulação mecânica de palavras, mas numa relação dinâmica que vincula linguagem e realidade.”

Sendo assim, justifica-se o presente trabalho com o objetivo de tentar fazer com que os educandos passem a entender o significado das narrativas literárias em sua amplitude. Dado que a literatura é responsável por ampliar o entendimento de mundo, a capacidade de comunicação e a formação de sujeitos autossuficientes.

Segundo Lajolo (1982, p. 59), ler não é decifrar, como num jogo de adivinhações, o sentido de um texto, mas ser capaz de a partir do texto, atribuir-lhe significado. Porém, certas vezes nos deparamos com a realidade em sala de aula, em que, nem sempre os alunos atribuem significado e compreendem o que leem. Muitos possuem dificuldades de compreensão de textos, não conseguem interpretá-los, bem como dissecá-los sem o auxílio do professor.

A falta de significado atribuída a leitura pelo aluno, pode tornar o texto de difícil compreensão. Conforme Bunzem e Mendonça (2006), estudos apontam que há uma lacuna, isto é, a perda do gosto pela leitura, na vida estudantil durante a transição do Ensino Fundamental II para o Médio e prova disso se reflete em classe.

Todavia os alunos desmotivados pelo gosto de ler, ainda usam esse código de maneira fantástica quando precisam manipular seus aparelhos eletrônicos como celular, computador, etc. Tal fato pode ocorrer por que os discentes atribuem significado a esses instrumentos, diferentemente de quando precisam ler um livro e não o sabem interpretar.

Considerando que os adolescentes conferem relevância aos mais diversos tipos de mídias, sejam elas eletrônicas ou digitais. É papel da escola bem como dos professores fazer uso dessas ferramentas em aula, para que os estudantes possam interpretar e dar respostas ao que acontece no mundo que os cerca.

Moran (2008, p.5) nos diz que: “... a educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações, assim os alunos terão acesso as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, podendo aliar leitura, interpretação e até mesmo entretenimento no processo de ensino-aprendizagem.”

De acordo com as reflexões apresentadas, surge-nos algumas inquietudes: O que acontece com a aprendizagem desses alunos? Será o excesso de informações que causam esse desestímulo em relação à leitura e sua interpretação? Eles conseguem interpretar as mídias digitais atribuindo-lhes algum significado? Ou apenas é mais atrativo? As mídias apresentam conteúdos que precisam de menores capacidades de reflexões e interpretações? É impossível apontarmos um único responsável para esse cenário, pois são diversos os contextos envolvidos.

Cabe ao professor, mediador de conhecimento dar uma ressignificação a linguagem do aprendizado para seus alunos. Forma de se fazer isso é utilizar a leitura literária. Considerando a amplitude que esta traz consigo e seu papel histórico e social, fazendo com que os alunos encontrem prazer na leitura para tornarem-se críticos e passem a agregar significado a novos conhecimentos.

É importante que os educandos reflitam sobre qual seu papel na sociedade e como sujeitos no mundo. E ainda, adquiram consciência do quão boa é a prática da leitura e que ela também pode ser compartilhada através das mídias, a fim de que outros estudantes consigam aproveitar essa oportunidade de estudo, conhecimento e reflexão.

Construir o conhecimento literário, social e multidisciplinar a partir de narrativas contemporâneas, as quais os atores se identifiquem pela relevância do tema, para o desenvolvimento da cognição e linguagem expressos através de mídias digitais, com o objetivo de reconhecermos que tais podem contribuir de maneira positiva para o processo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica e adaptada a realidade dos discentes. Uma vez que os edu-

candos já contam há mais de vinte anos, segundo Rojo (2012, p. 12 e 13) “...com outras e novas ferramentas de acesso à comunicação e à informação e de agência social, que acarretam novos letramentos...”

Alicerçados nas novas tecnologias da era digital, é que atualmente os indivíduos vão construindo seus aprendizados, e esse processo tem como característica uma produção cultural atual, voltada para as experiências que cada um constrói, e devolvidas à sociedade por meio de novas tecnologias, linguagens e mídias, conferindo a eles um grau de autoria, firmando-os como colaboradores sociais na era tecnológica.

2 COMPETÊNCIAS DA ESCOLA

É papel da escola formar cidadãos autossuficientes e preparados para a vida em sociedade, e cabe ao professor desempenhar esta prática. O aprendizado dos alunos é fruto das escolhas de seus mediadores, então como formadores, precisamos despertar nos estudantes além da curiosidade e do empirismo, a busca pelo conhecimento científico, o gosto pela leitura e literatura, organizando estes de forma multidisciplinar:

O papel da escola é o de formar leitores críticos e autônomos capazes de desenvolver uma leitura crítica do mundo. Contudo, na prática, essa noção ainda parece perder-se diante de outras concepções de leitura que ainda orientam as práticas escolares (SILVA, 2013, p. 515).

Através da multidisciplinaridade podemos incentivar os discentes ao conhecimento, aliando teoria, prática e letramentos, isto é, o uso social da leitura e escrita. Uma das possibilidades para isso seria o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), que, de forma lúdica e inovadora, servem de estímulo ao aprendizado, dando um *plus* no cotidiano da sala de aula.

Sendo as habilidades dos alunos desenvolvidas por meio dos novos instrumentos apresentados à educação, certamente teremos sujeitos aptos ao convívio social que possam disseminar o que estão aprendendo no contexto em que estão inseridos. “Em um mundo cada vez mais globalizado, utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de se aproximar da geração que está nos bancos escolares (ALMEIDA, 2014).”

3 NARRATIVAS LITERÁRIAS

As narrativas são um hábito bastante antigo, as quais serviam para contar estórias e histórias desde nossos primórdios. Por meio delas seus narradores faziam rodas de conversas para falar da vida, contação de histórias para divertirem-se em horas vagas e ainda, reuniões para passar ensinamentos a seus povos.

Após a invenção da escrita, os escribas aprenderam a ler, conseqüentemente registrando suas narrativas que passaram a se difundir pelo mundo todo. Assim chega-se a contemporaneidade, a qual registra os mais diversos fatos, através de explicações e como na educação não poderia ser diferente, dispõe-se de narrativas literárias, responsáveis por aproximar o leitor de um mundo que antes era uma quimera.

O aporte que as narrativas permitem a educação retratam a criação de laços no ensino-aprendizagem que fortalecem a leitura e escrita, bem como o relacionamento entre sociedade e cultura.

Responsáveis pela propagação de narrativas são os narradores que segundo Silva *apud* Benjamim (1975), “A experiência propicia ao narrador a matéria narrada, quer a experiência seja própria ou falada. E por sua vez, transforma-se na experiência daqueles que ouvem a estória.”

A partir desta ideia pode-se considerar que o narrador tem por finalidade praticar a oralidade, despertando em seus ouvintes a criatividade, imaginação e principalmente o gosto pela leitura, contribuindo para a formação cidadã e de sua personalidade, pois como se sabe a leitura amplia os mais variados horizontes.

A leitura literária, também conhecida como romance, possui o papel de despertar a cognição de seus leitores e é partir da escola que se começa esse desadormecer, dado que é nela que as crianças escutam algumas de suas primeiras contações de histórias.

O romance possui papel fundamental na vida dos leitores, uma vez que foi o modo que o homem descobriu para comunicar-se, manifestar suas experiências, ensinamentos, sentimentos e compartilhar a comunicabilidade, em razão de que muitas vezes as narrativas são o retrato da vida real expressos em livros. Por meio da ficção valores sociais, costumes, tradições, ensinamentos são transmitidos.

Retomando a questão educacional o narrador ou contador de história na escola, é o professor, que através da contação pode desencadear o gosto pela leitura e formar leitores literários, considerando que as histórias divertem, causam humor, reflexão, socializam, partilham e sensibilizam.

Apoiado na leitura literária o docente da mesma forma pode instigar o aluno a produção escrita, conjecturando que a leitura causou um pertencimento que pode causar sua reprodução fundamentada na experiência que ele adquiriu e reproduzirá, vezes contando sua realidade por meio de linhas.

Ler, no sentido de saber ler, de compreender o que se lê para além do que está escrito, perceber a significação do que as palavras simplesmente veiculam, tem suas sutilezas específicas, porque a leitura assim encarada já é uma escrita, escreve-se a si mesma durante o processo, projeta-se sobre o futuro texto que ainda está por ser escrito. A leitura é um forma de escrita, assim como a escrita é uma forma de leitura (MARTINS *apud* Silva, 2009, p.5).

Em outras palavras, quem estimula o aluno a ler romances e reproduzi-los é seu mediador, será ele o incumbido de alçar novos voos a seus discentes, encorajando-os a novas experiências, pois a liberdade de expressão só vem de bases alicerçadas em sala de aula, as quais professores e alunos estejam dispostos a fazer a diferença.

4 TECNOLOGIAS NO PROCESSO EDUCACIONAL

Historicamente as tecnologias nunca foram valorizadas como deveriam pedagogicamente por diversos motivos, como por exemplo o cumprimento de conteúdos exigidos pelos educandários, “o professor é formado para valorizar conteúdos e ensinamentos acima de tudo, e privilegiar a técnica de aula expositiva para transmitir esses ensinamentos.” (MASETTO, 2011, p. 134).

Pode-se ressaltar que essa desvalorização vem desde as décadas de 1950 e 1960 pelo rigor tecnicista e ainda pelo modelo de educação neoliberal vivido na época, quando escolas eram comparadas a empresas e precisavam surtir eficiência e eficácia no processo de ensino-aprendizagem.

Entretanto com o passar o tempo a informática passou a ser acessível à maioria das pessoas e com isso a internet também, fazendo com que elas se comunicassem de maneira ágil, inteirando-se dos mais diversos acontecimentos instantaneamente e na prática pedagógica não poderia ser diferente.

Docentes e discentes passaram a trocar e produzir conhecimento de maneira interativa. Tiveram novo ânimo para pesquisas e desenvolvimento do senso crítico, buscando coisas novas, bem como compartilhando-as em rede. Pode-se dizer que o computador privilegiou os todos os tipos de ensino, fomentando o ensino a distância, bastando apenas um computador.

Desenvolvem-se cursos a distância, com ensino a distância quando por meio das novas tecnologias privilegiam a transmissão de informações, o acesso a elas e sua reprodução; as atividades do professor ou do técnico em informática abastecem o computador com uma base de dados ou de *softwares* apenas para que os alunos ali se apossam das informações outrora ensinadas pelo professor em aulas expositivas (MASETTO, 2011, p. 134).

Com todo esse advento da tecnologia surge uma inquietude, qual o papel do professor nesse processo de aprendizagem? Ele passa a agir como motivador da aprendizagem, fazendo com que os alunos aliem o prazer que sentem pela tecnologia às suas experiências cotidianas, aliando conceitos e práticas, resolvendo situações adversas e agindo como ser humano em sua totalidade.

Porém isso exige do corpo docente uma mudança de postura, a qual ele esteja aberto a também aprender com seus alunos e crer que eles responderão à altura da responsabilidade que lhes é atribuída em uma nova concepção de aprendizagem. Na qual não será feita apenas uma substituição de quadro negro e giz, mas uma nova metodologia de trabalho, dando vez a novos atores, sujeitos na construção do conhecimento.

Entende-se por tecnologia no processo educacional, de acordo com Masetto “o uso da informática, do computador, da internet, do CD-ROM, da hipermídia, da multimídia, de ferramentas para a educação a distância – como *chats*, grupos ou listas de discussões [...], que tem por fim além de “cooperar para o desenvolvimento da educação, dinamizar”, aulas presenciais e a distância.

Passando a valorizar a aprendizagem tornando-a autoaprendizagem, com sujeitos que busquem informações, se comuniquem com o mundo inteiro, através de um *e-mail*, se for preciso e ainda, desenvolvam relações com outras pessoas, propiciando diferentes vivências em rede.

As mediações tecnológicas não acontecem de maneira isolada, ou uma vez que outra para tornar a aula diferente, elas devem ser um processo contínuo para que seus participantes sintam-se envolvidos nesse novo processo de aprendizagem.

Associada a esses recursos têm-se a internet que oportuniza e permite usufruir de conhecimentos de forma dinâmica, atualizada e conecta à realidade instantânea e aos mais importantes meios de comunicações globais de qualquer lugar que o usuário estiver, oportunizando a expansão de habilidades tais como “autoaprendizagem e interaprendizagem” (MASETTO, 2011).

Evidencia-se, contudo, que na rede estão disponíveis todos os tipos de informações, textos, mídias, hipermídias e nem tudo o que está acessível servirá como usufruto posi-

tivo, uma vez que não se sabe de onde provém estes conteúdos ou quem são seus idealizadores, vezes o professor encontrará informações distintas de seus educandos, mas caberá a ele como facilitador fazer um elo que assegure a reflexão e o encontro de informações, conquistando novos saberes para ambos.

Ao gera-se estas reflexões a respeito da tecnologia no processo educacional há o objeto que também contribui para o sociedade a qual se deseja construir, a qual a progressão educacional fortalece, evolui e dissemina uma educação cada vez mais tecnológica, que hoje toma toda a globalização, transformando empresas, setores, escolas, múltiplos segmentos, mas principalmente pessoas.

4.1 YOUTUBE

O *YouTube* é uma plataforma digital fundada em 2005, com o propósito de distribuir vídeos sobre qualquer conteúdo. O nome deriva do inglês *you* que significa você e *tube* tela, portanto, “você na tela”, ou ainda, a palavra *tube* quando usada como gíria pode ter sentido de televisão, dando o resultado que mais caracteriza o site “canal feito por você”.

Cabe ressaltar que em 2006 a Google comprou o *YouTube* acabando com o Google Vídeo e aumentando o número de usuários domésticos para milhões. No mesmo ano a revista americana *Time* escolheu o sítio por ser a melhor invenção do ano, justificando: “criar uma nova forma para milhões de pessoas se entreterem, se educarem e se chocarem de uma maneira como nunca foi vista.” (ALMEIDA, et al, 2015).

Caracterizado por exibir conteúdos acessíveis ao mundo inteiro, seu funcionamento depende apenas da internet e sua reprodução pode ser feita através de qualquer aparelho que possua acesso à rede, visto que sua plataforma se estende a computadores, celulares, tablets, etc.

Previamente ao lançamento do *YouTube* o compartilhamento de vídeos era quase remoto ou muito precário, mas Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, os primeiros fundadores do *web site*, tornaram o acesso globalmente atingível e em segundos o mundo inteiro estaria assistindo a vídeos caseiros, sejam eles humorísticos, satíricos, informativos, resenhas, etc.

Há de se salientar o cunho social-educativo que o sítio promove, difundindo a cultura cibernética e incentivo à criação, produção e socialização em rede. Promovendo também o acesso a informação a milhares de pessoas, acesso esse que pode ser das mais variadas formas.

4.1.1 *YouTube* como ferramenta educativa

Por ser uma tecnologia cada vez mais inserida em nosso cotidiano, o *YouTube* também abrange a rotina de famílias, bem como de seus filhos, possíveis estudantes, que vezes preferem assistir a vídeos do que lerem um livro.

Partindo desse pressuposto, pode-se pensar nos benefícios que o recurso permite para que as práticas de sala de aula sejam aperfeiçoadas e os discentes comecem a estudar não partindo de conteúdos programáticos e serem cumpridos, mas sim de seu conhecimento de mundo, das realidades vividas, com as técnicas que usam socialmente e os transformando em objetos de estudo.

O *YouTube* permite inúmeras possibilidades pedagógicas, considerando que a sociedade cada vez mais globalizada demanda novas práticas de ensino e esta ação se caracteriza por ser instantânea e dinâmica, podendo reproduzir o que antigamente encontrava-se apenas de maneira escrita e que não podia ser agilmente compartilhada.

Por ser a escola um lugar de socialização, criticidade e formação cidadã, também responsável principal pela construção do conhecimento, a produção de vídeos neste ambiente é um desdobramento positivo de como a educação pode ser repensada e vem a calhar com o aprendizado de mundo dos estudantes, apropriando-se das redes para expressarem seu aprendizado.

Atualmente as mídias são uma realidade no campo educacional, lembrando que através delas a maioria das pessoas, principalmente estudantes avivam seus sentidos, sejam eles emocionais ou lógicos, e ainda, congregam valores sociais ao que produzem.

5 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada através de um estudo de abordagem qualitativa com os alunos do Ensino Fundamental, do Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus, no município de Tupanciretã-RS.

Segundo Menga e André (2013, p. 14), este estudo consiste numa busca mais sistemática daqueles dados que o pesquisador selecionou como os mais importantes para compreender e interpretar o fenômeno estudado.

O estudo qualitativo contribuiu para a investigação, por fazer um relação histórico-social às práticas de leitura desenvolvidas pelos alunos do educandário, podendo comparar estas com a atual realidade dos educandos e ainda, documentar as práticas desenvolvidas para

verificar se houve progressão quanto às propostas de leituras literárias que serão apresentadas aos estudantes.

A proposta passou a acontecer a partir do momento que os educandos foram convidados, através de um debate, explorando a prática oral, a refletirem sobre o que gostam de ler e, se não leem qual seria o tipo de texto ideal. Deste ponto realizaram em casa e na escola diversas pesquisas com o intento de contextualizar o tema que iriam trabalhar, que seria uma narrativa mitológica, “Perseu e Medusa”, extraído do livro⁴ didático da turma.

Com o advento da internet, tanto docentes quanto discentes são instigados a inovar e melhorar cada vez mais sua prática pedagógica juntos, para que as aulas se tornem atrativas e dinâmicas, aliado a isso os professores precisam desenvolver os conteúdos programáticos.

Deste fato surge o projeto realizado com a turma de 8º ano do educandário, com a finalidade de produção literária escrita, visando valorizar a leitura e escrita em sala de aula, de acordo com o conhecimento prévio e realidade de leitura dos discentes.

O trabalho iniciou a partir da curiosidade dos estudantes sobre narrativas mitológicas. Deste ponto fez-se a leitura do conto mitológico “Perseu e Medusa”, extraído do livro didático da turma, após foram feitas pesquisas sobre a biografia e história de cada deus grego, através de debates foram apresentados um a um, então os alunos identificaram-se com um personagem e criaram sua própria narrativa.

As primeiras escritas foram feitas no caderno e corrigidas em aula, para valorizar a escrita, seguido da digitação do trabalho, como contato ressignificativo com mídias na escola.

Em junho do corrente ano aconteceu a produção de um canal no YouTube,⁵ o qual apresentou vídeos de cada elaboração tendo os alunos como atores, contando as histórias de maneira criativa, conforme a descrição do texto, com a finalidade de provar que sim mídias e tecnologias combinam com uma prática inovadora que pode ser desenvolvida na escola.

Este projeto está sendo considerado assertivo por que promove a socialização, contando e recontando diferentes culturas e aprendizados, além do contato com a cibercultura e divulgação de uma prática que poderá ser desenvolvida posteriormente por outros professores ou educandários.

⁴ Livro didático: Projeto Teláris, 8º ano ensino fundamental 2.

⁵ <https://www.youtube.com/channel/UCNkRQfbitB6s08RRhhuMBzg/videos>

6 DESENVOLVIMENTO

As pesquisas iniciais para o desenvolvimento da proposta consistiram em buscar e entender a língua e suas transformações no tempo, com desígnio de saberem que nosso falar é dinâmico e muda a todo instante, o que conseqüentemente também acontece na escrita. Trabalharam também as primeiras escritas até a invenção do alfabeto fenício e o nosso alfabeto brasileiro. Então

para o estudo míticas que textualizadas texto “Perseu e Medusa (Figura 1), a interpretar e compreensão, arem-se so- uma narrati- como se for- nagens, con- e desfecho.

passaram de narrativas foram con- através do e Medusa” qual puderam fazer sua além de situ- bre o que é va, enredo, mam perso- flito, clímax

Leitura

Perseu e Medusa

Thomas Bulfinch

Perseu era filho de **Júpiter** e de Dánae. Seu avô, **Acrísio**, assustado com a **predição** de um **oráculo**, no sentido de que o filho de sua filha seria o instrumento de sua morte, determinou que a mãe e o filho fossem encerrados numa arca, e esta colocada no mar. A arca flutuou até Sérifos, onde foi encontrada por um pescador, que levou a mãe e o filho a Polidectes, o rei do país, que os tratou com bondade. Quando Perseu tornou-se homem, Polidectes mandou-o combater Medusa, monstro terrível que devastava o país.

Medusa fora outrora uma linda donzela, que se orgulhava principalmente de seus cabelos, mas se atreveu a competir em beleza com **Minerva**, e a deusa privou-a de seus encantos e transformou as lindas madeixas em horríveis serpentes. Medusa tornou-se um monstro cruel, de aspecto tão horrível que nenhum ser vivo podia fitá-la sem se transformar em pedra. Em torno da caverna onde ela vivia, viam-se as figuras petrificadas de homens e de animais que tinham ousado contemplá-la.

Perseu, com apoio de Minerva, que lhe enviou seu escudo, e de **Mercurio**, que lhe mandou suas sandálias aladas, aproximou-se de Medusa enquanto ela dormia e, tomando o cuidado de não olhar diretamente para o monstro, e sim guiado pela imagem refletida no brilhante escudo que trazia, cortou-lhe a cabeça e ofereceu-a a Minerva, que passou a trazê-la presa no meio da **égide**.

Depois de matar Medusa, Perseu, carregando a cabeça da **Górgona**, voou sobre a terra e sobre o mar. Ao anoitecer, atingiu o limite ocidental da Terra, onde o sol se põe. Sentir-se-ia feliz de ali descansar até o amanhecer. Era o reino de **Atlas**, cuja estatura ultrapassava a de todos os outros homens. Possuía ele grande riqueza em rebanhos e não tinha vizinho ou rival que lhe disputasse os bens. Seu maior orgulho, porém, eram os seus jardins, onde frutos de ouro pendiam de galhos também de ouro, ocultos por folhas de ouro.



Foto atual da ilha de Sérifos, na Grécia.

Júpiter: nome romano do deus supremo da mitologia grega, Zeus.

Acrísio: rei de Argos, cidade da Grécia.

predição: previsão.

oráculo: divindade que respondia a consultas.

Minerva: deusa da guerra e da sabedoria, caracterizada pelo uso da lança e do escudo.

Mercurio: mensageiro divino, caracterizado pelo capacete e sandálias aladas.

égide: escudo.

Górgona: cada uma das irmãs mitológicas que tinham serpentes em lugar de cabelos.

Atlas: titã (gigante), escravo dos bens materiais.

Unidade 1 • Narrativas em foco: do mito à crônica 23

– Vim como hóspede – disse-lhe Perseu. – Se honras uma origem ilustre, sabes que tenho Júpiter por pai. Se preferes feitos valorosos, sabes que venci a Górgona. Procuo repouso e alimento.

Atlas, porém, lembrou-se de que uma velha profecia o advertira de que um filho de **Jove** lhe roubaria, um dia, as maçãs de ouro.

– Sai! – retrucou, portanto. – Não serás protegido por tuas falsas pretensões de origem ilustre ou feitos gloriosos.

Ao mesmo tempo, tratou de expulsá-lo. Perseu, percebendo que o gigante era muito forte para ele, retrucou:

– Uma vez que prezas tão pouco minha amizade, digna-te de receber um presente.

E, virando o rosto para o lado, levantou a cabeça da Górgona. O corpo enorme de Atlas transformou-se em pedra. Sua barba e cabelos tornaram-se florestas, os braços e os ombros, rochedos, a cabeça, um cume, e os ossos, as rochas. Cada parte aumentou de volume até se tornar uma montanha, e (assim quiseram os deuses) o céu, com todas as suas estrelas, se apoia em seus ombros.

BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da Mitologia: histórias de deuses e heróis*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999, p. 142-145.

●● Outras linguagens

Pintura, escultura, cinema e pintura digital

A narrativa sobre Medusa inspirou vários artistas, que representaram a cabeça da Górgona de diversas maneiras, em modalidades artísticas distintas e em diferentes épocas.

Pintura

Na pintura produzida por Caravaggio, à direita, observe:

- a pintura em forma de disco, representando o escudo espelhado usado por Perseu;
- os olhos de pavor de Medusa e o aspecto realista das serpentes em sua cabeça.

Cabeça de Medusa, do pintor italiano Caravaggio, 1598. Pintura a óleo sobre tela, montada sobre madeira.



Escultura

Na escultura à esquerda, criada por Bernini, observe:

- a expressão de tristeza no rosto de traços delicados, a impressão de movimento das serpentes na cabeça em mármore.
- Compare a Medusa de Bernini e a Medusa de Caravaggio. O que há de diferente e de semelhante?

Cabeça de Medusa, em mármore, do escultor italiano Bernini, 1630.



Unidade 1 • Narrativas em foco: do mito à crônica 29

Figura 1 – Text-Medusa, de finch
Fonte: Livro jeto Teláris, fundamental

to “Perseu e Thomas Bul-

didático: Pro-8º ano ensino 2.

Além disso, puderam comparar algumas obras originais de deuses da mitologia grega com atuais criações que conheciam (Figura 2 e 3).

Screenshot: Getty Images/Universal Pictures/Photo: Peter Dinklage

Cinema

Na foto ao lado, de cena do filme *Percy Jackson e o ladrão de raios*, observe:

- o cabelo de serpentes emoldurando o rosto delicado e feminino da atriz que interpreta Medusa;
- o detalhe do telefone celular que a atriz tem nas mãos como um espelho.

A atriz Uma Thurman no papel de Medusa, em cena do filme *Percy Jackson e o ladrão de raios*, dirigido por Chris Columbus, 2010.

Dado Almeida/Artes do Brasil

Pintura digital

Na pintura digital à esquerda, observe:

- os traços de beleza feminina nas linhas do rosto, deformado;
- o brinco na orelha, a cicatriz no pescoço, a fita adornando o penteado com as serpentes;
- o olho de serpente no lugar do olho humano.

■ Você gostou das obras apresentadas? O que mais chamou sua atenção? Compare as diferentes técnicas e os modos de representação no tempo: pinturas e esculturas antigas e cinema e computação gráfica dos dias de hoje.

Medusa, em computação gráfica, do ilustrador brasileiro Dado Almeida, 2010.

Você notou que as obras mais antigas mostradas nesta seção são italianas? Há uma explicação para esse fato: os deuses gregos foram incorporados pelos romanos, que conquistaram a Grécia e procuraram encontrar semelhanças entre seus deuses e os gregos. Por exemplo: Minerva e Mercúrio são os nomes romanos dos deuses gregos Atena e Hermes.

30 Capítulo 1 • Narrativa mítica

Figura 2 – diferen-
Medusa
Fonte: Livro
to Teláris, 8º
fundamental 2.

tes imagens de
didático: Proje-
ano ensino

Figura 3 – diferentes imagens de Medusa

Fonte: Livro didático: Projeto Teláris, 8º ano ensino fundamental 2.

Investigaram os doze deuses da mitologia grega e quais aspectos possuíam além dos humanos. Identificam-se com um e passaram a escrever suas narrativas no caderno, em sala de aula, com o objetivo de fomentar a escrita, seus erros e correções, conhecerem palavras novas, ampliarem vocabulário, ademais aplicar os novos aprendizados sobre textos narrativos.

Em um segundo momento os alunos puderam digitar suas narrativas literárias ressignificando o contato com as mídias. Então puderam explorar o programa Microsoft Word, aplicando em suas digitações regras de formatação. Após as narrativas foram entregues à professora para uma segunda correção, conforme mostra a figura 4.

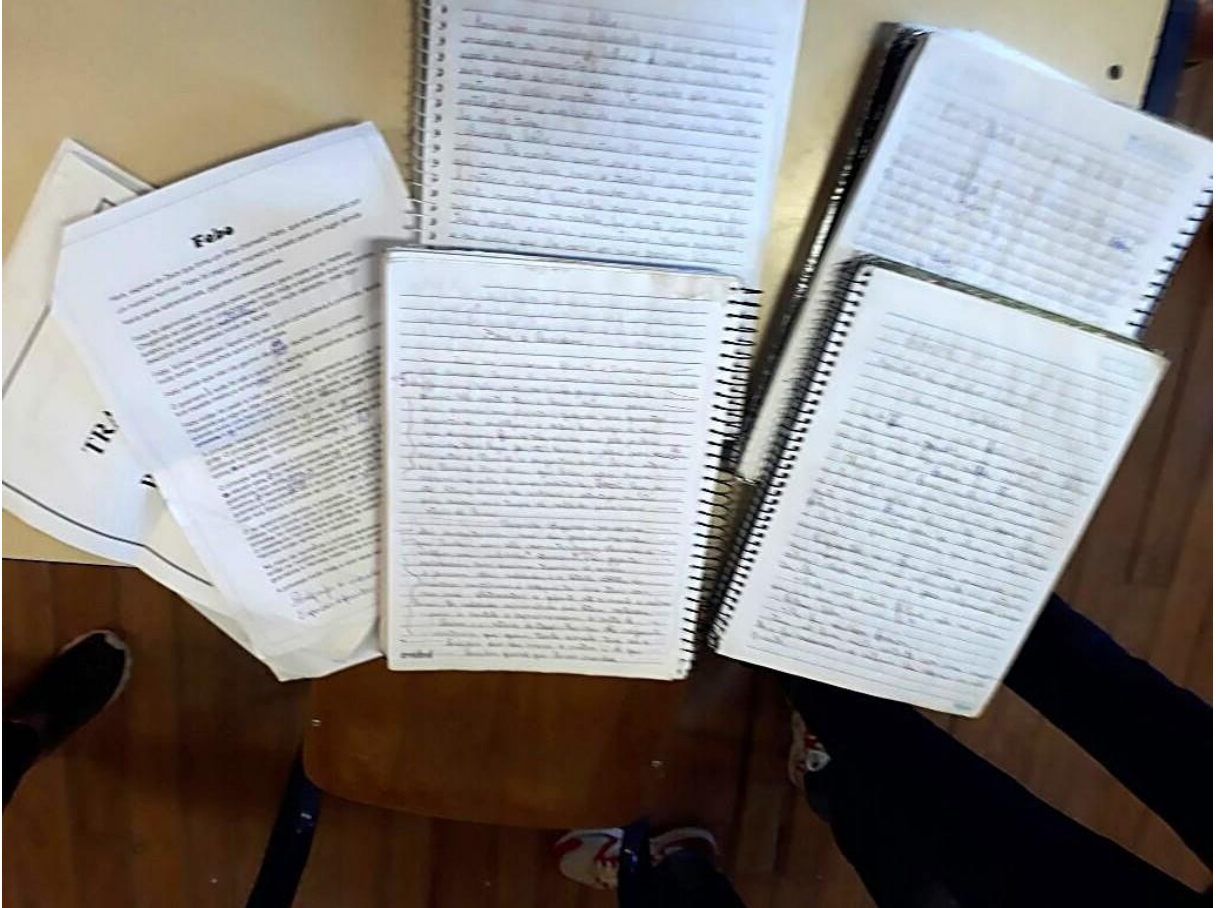


Figura 4 – foto de algumas das narrativas literárias escritas no caderno e outras já digitadas
Fonte: Criação da autora

Doravante, com a devida autorização dos pais (Apêndice A) para uso de suas imagens, os alunos utilizaram telefone celular para fazerem a filmagem deles mesmos como protagonistas contando suas produções mitológicas e então nasce o canal “Oitavo ano - Narrativas Literárias⁶”. Um grupo fechado por se tratar de menores de idade, fruindo suas experiências com leitura.

⁶ <https://www.youtube.com/channel/UCNkRQfbitB6s08RRhhuMBzg/videos>

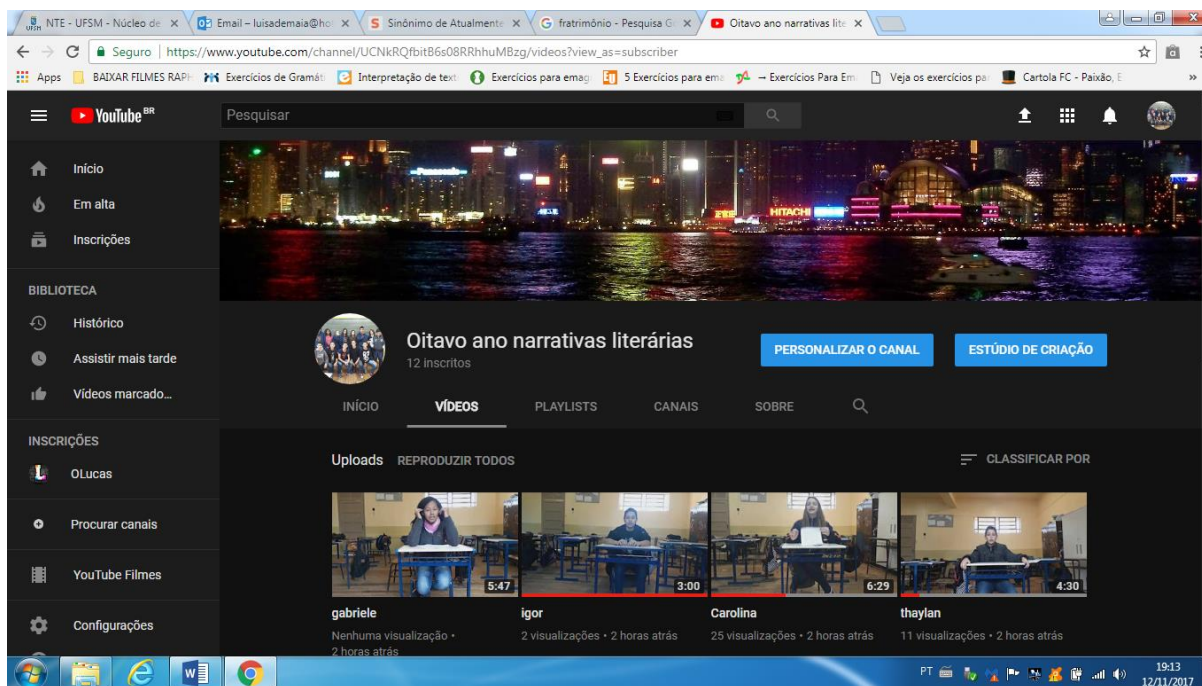


Figura 5 – Canal do *YouTube*: Oitavo ano – Narrativas Literárias

Fonte: Criação da autora e dos alunos do 8º ano do Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus.

De acordo com o número de alunos envolvidos foi determinado um percentual de participação, do início ao término do projeto e tornou-se satisfatório, pois todos os abrangidos conseguiram compartilhar suas criações no *YouTube* e estas foram visualizadas pelos comprometidos com o programa, pela orientadora do projeto e corpo docente, além da comunidade escolar (pais), servindo como exemplo do projeto de leitura e literatura aliadas às mídias digitais.

A interação ainda não foi de maneira satisfatória, pois o lançamento oficial do canal à comunidade escolar seria realizada em data posterior, na Feira Multidisciplinar da escola. Assim, a partir desta data pretende-se aumentar o número de acessos e curtidas dos usuários, bem como comentários sobre o que pode ser melhorado no projeto. Há de se salientar que também não se fez nenhuma manutenção do canal, uma vez que após o envio de vídeos, os alunos apenas visualizaram seus composições.

Após foi feita uma atividade de roda de conversa, entre os alunos participantes e os não participantes do estudo. Na qual os envolvidos fizeram um relato de como foi envolver-se no projeto e quais os ganhos que tiveram, comparados ao que não participaram. Contribuindo assim, para a coleta de dados da pesquisa.

Os dados coletados através do questionário de múltipla escolha, gerado do googledocs (Apêndice B) foram tabulados de maneira qualitativa e expressos através de relatório,

com o objeto de comprovar que o fenômeno em estudo, o interesse pela leitura literária, pôde ser melhorado por meio das mídias na educação.

7 RESULTADOS

Considerando que os alunos puderam perpassar por três universos, leitura, escrita e mídias digitais, pôde-se considerar a importância de cada uma delas.

A primeira se constitui um dos maiores desafios dos professores atualmente, desenvolver o gosto pela leitura, mas esta não apenas para decifrar códigos, mas sim que os estudantes criem o hábito de ler, seja para estudar, se informar, aprender, uma vez que essa é a única *práxis* que aprimora e dinamiza e formula conceitos, agiliza o raciocínio lógico e além de trazer novos conhecimentos, quebra muitas amarras.

Se o gosto pela leitura for despertado nos discentes, conseqüentemente, formaremos escritores também, isto é, autores que saibam contextualizar seus pensamentos de forma organizada, clara e concisa. Considerando que a escrita veio ao longo do tempo para garantir o registro de nossos pensamentos e hoje tem grande relevância humana e social, por transcrever e difundir informações e ideias.

A partir da invenção da escrita tempo e espaço se modificaram, chegando às tecnologias digitais, principais meios de comunicação da contemporaneidade, mas devemos observar que só chegamos até aqui, por que leitura e escrito também evoluíram ciclicamente gestando todo esse advento.

Quando pensa-se em tecnologia podemos citar todas as contribuições que ela proporcionou ao longo do tempo, como estreitar distâncias, permitir o acesso a informação, mas muito além disso, todas as possibilidades que abriu a diversos seguimentos, como o educacional, permitindo o inegável acesso à educação, dado que os estudantes no presente já adentram as escolas sendo nativos digitais e os professores devem estar devidamente preparados para isso.

As tecnologias contribuem imensamente para o aprendizado de discentes, uma vez que eles buscam informações, mas mais que isso, podem compartilhar o que produzem, formando redes colaborativas de ensino.

Justamente as reflexões propostas, apresenta-se os resultados da pesquisa feita através de questionário *online*, a qual dezoito alunos do oitavo ano do Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus, responderam e deixaram sua opinião de como foi reproduzir suas

produções narrativas, através de um canal no *YouTube*, entretanto, apenas quatorze desses gravaram as elaborações, conforme descrito nas Figuras 6, 7 e 8.

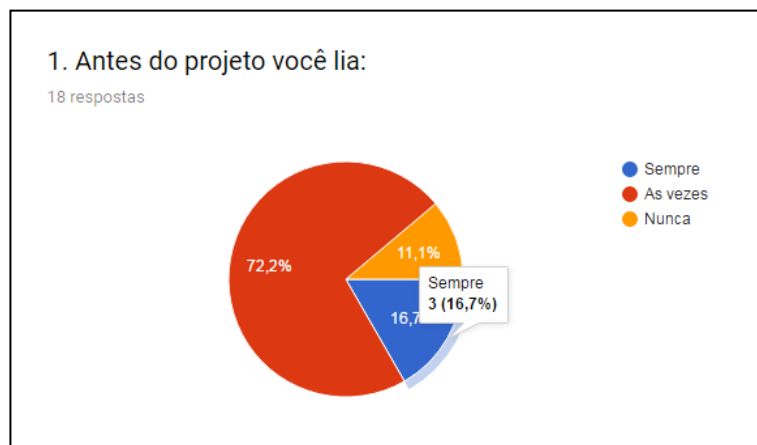


Figura 6 – Leitura anterior ao projeto

Fonte: criação da autora

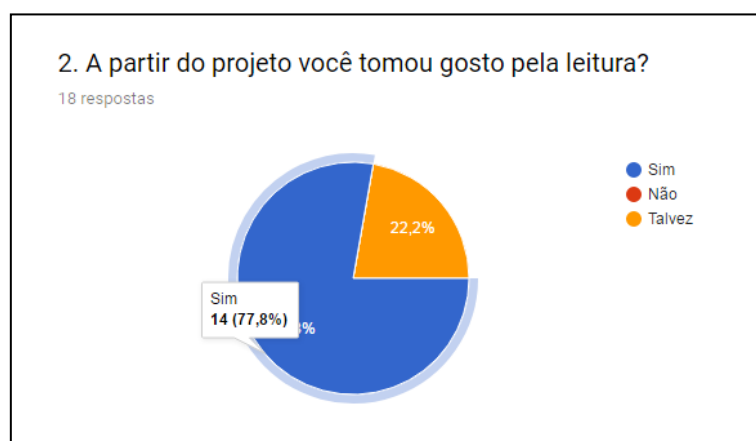


Figura 7 – Gosto pela leitura

Fonte: criação da autora

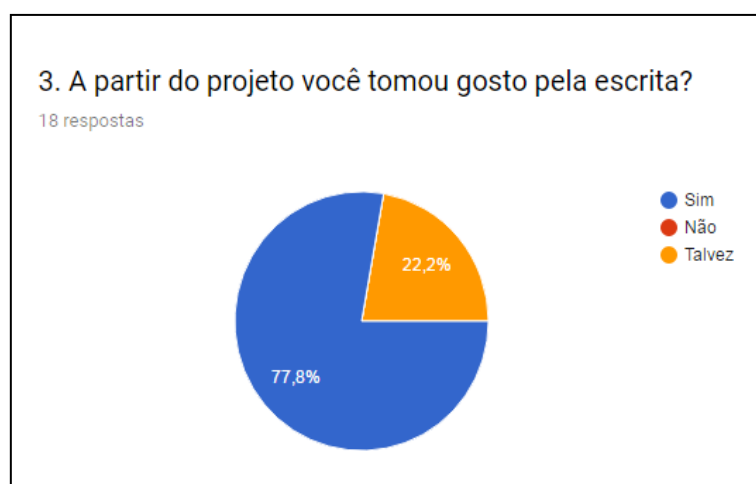


Figura 8 – Gosto

Fonte: criação da autora

pela escrita

Conforme as Figuras 6 e 7, pode-se fazer um comparativo com as duas primeiras questões, e vemos que os resultados são visíveis quando os estudantes são incentivados a lerem, eles acabam tomando gosto pela leitura e por conseguinte pela escrita também, como observa-se na Figura 8.

Consegue-se ponderar ainda, que se já há um conhecimento prévio do assunto ele torna-se mais atrativo, por que os discentes conseguem associar as suas realidades de mundo, como foi o caso das narrativas mitológicas, muito comum nas leituras de adolescentes (Figura 9).

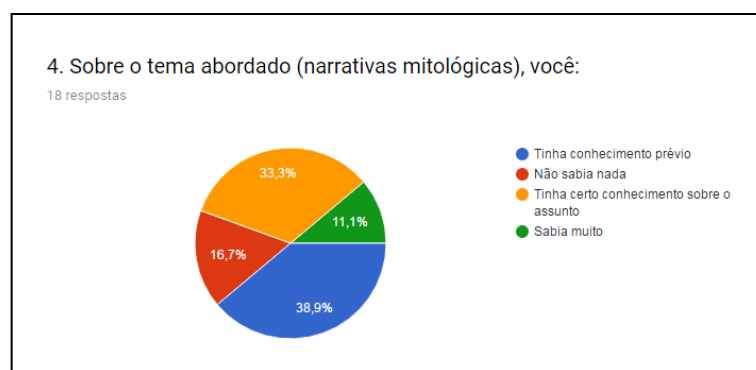


Figura 9 – Tema abordado
Fonte: criação da autora

O acesso às mídias já é uma realidade para a maioria dos alunos, pois observa-se na Figura 10, de todos os participantes da pesquisa nenhum respondeu que nunca havia acessado o *YouTube*, conforme Mouran (2011), “os estudantes atualmente já são nativos digitais”, assim sendo, usam as redes para as mais diversas possibilidades. Todavia, ainda precisa-se fazer com que os acessos aumentem de maneira significativa, para a maioria poder fruir destes benefícios.

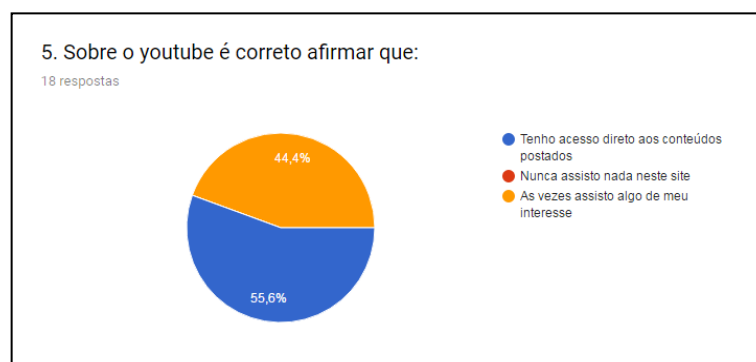


Figura 10 – Acesso ao *YouTube*
Fonte: criação da autora

Se a *web* for cotidianamente utilizadas pelos estudantes conseguiremos fazer com que suas realidades passem a fazer sentido dentro da escola, pois usarão da multiculturalidade para conferir significado a seus aprendizados, pois Freire (1989) diz, “compreender seu contexto, não é uma manipulação mecânica de palavras, mas uma relação dinâmica que vincula linguagem e realidade.”

Usamos da palavra linguagem para pensarmos nela em seu sentido mais amplo, quando apresentamos na Figura 11 os resultados positivos que a ferramenta proporcionou, quando lhes foi perguntado se gravar vídeos ajudou em sua postura e desinibição, consoante segue, em maioria todos responderam que sim, bem como que já a acessaram para estudo, como aponta o décimo segundo esquema, então as possibilidades de uso do *YouTube*, podemos pensar que são infinitas. Mas deve-se ressaltar que a interação com o iniciou no momento em que os alunos passaram a enviar suas produções ao *site*, via telefone celular, o que também pode ser considerado uma mídia aliada à educação.

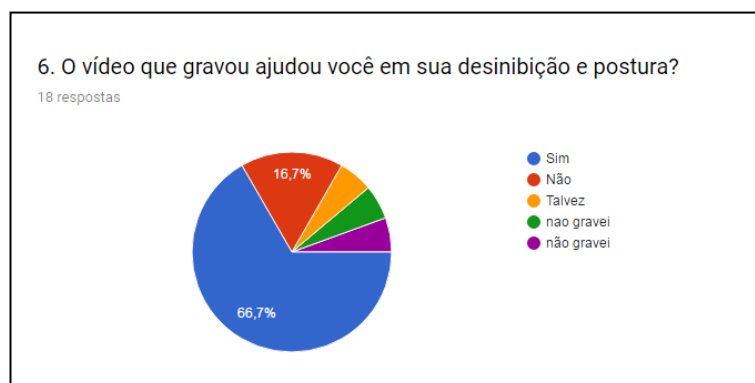


Figura 11 – Desinibição e postura
Fonte: criação da autora

Explorando ainda as diversas faces do *YouTube*, em massa os entrevistados o consideram uma ferramenta de estudo, e podemos pensar que pode ser pela diversidade, dinamismo ou novas propostas, que podemos identificar quando temos acesso ao dispositivo, conforme a Figuras 12 e 13.

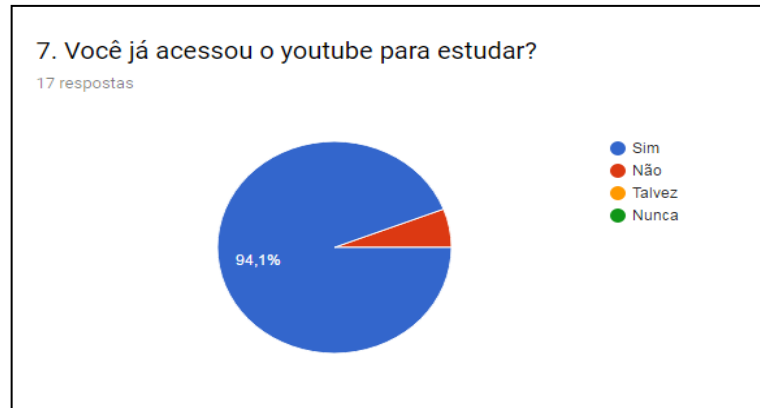


Figura 12 – *YouTube* como ferramenta de estudo
 Fonte: criação da autora



Figura 13 – *YouTube* como ferramenta de estudo
 Fonte: criação da autora

Essa mídia contribui positivamente para que as tecnologias sejam cada vez mais usadas em sala de aula, transformando a realidade de jovens preparando-os para outros contextos externos à escola, dado que 67% dos interrogados atribuíram que o mais gostaram da metodologia foi o uso da tecnologia em sala de aula (14) e os resultados também foram satisfatórios comparados aos métodos tradicionais (Figura 15).

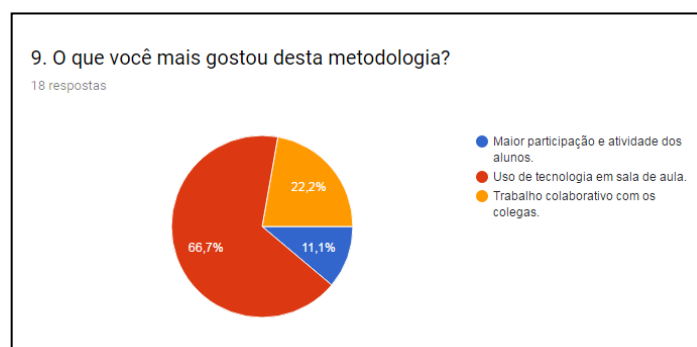


Figura 15 – Metodologia
 Fonte: criação da autora

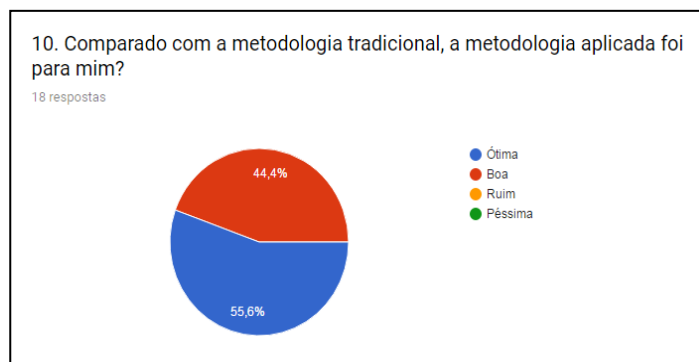


Figura 16 – Metodologia do trabalho comparada a metodologia tradicional
Fonte: criação da autora

Entretanto, não se pode pensar em aplicação de mídias sem antes como docentes, termos conhecimento do que vamos trabalhar, como temas e materiais, mas principalmente, comportarmo-nos como mediadores abertos ao diálogo, propiciando conversas ou debates para que os alunos sejam orientados sobre o rumo que pretendem tomar, como veremos é uma forma assertiva de introduzirmos o novo de maneira sutil e receber retornos positivos (Figuras 17 e 18).



Figura 17 – Compreensão do tema
Fonte: criação da autora

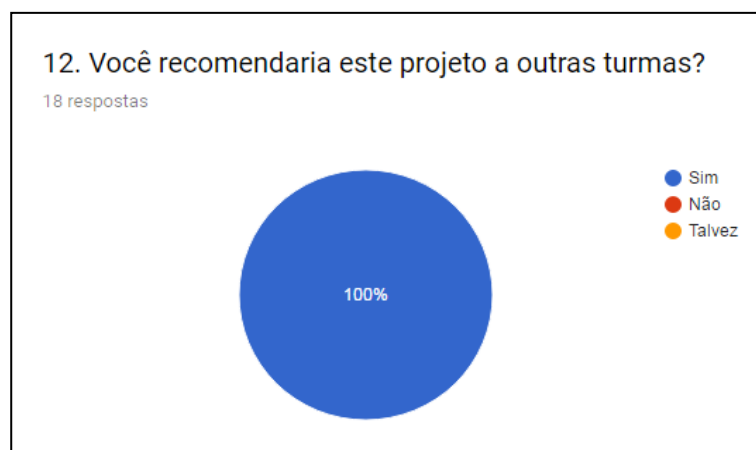


Figura 18 – Compreensão do tema
Fonte: criação da autora

Quando foi feita a última pergunta aos estudantes que era como o trabalho o auxiliou no aprendizado e esta resposta era aberta, surgiram muitas respostas, porém que remeteram as palavras chaves deste trabalho: leitura, escrita e tecnologia. Descritas a seguir:

Aluno A: “Me ajudou a trabalhar mais minhas leituras e escritas!”

Aluno B: “Esse trabalho ajudou-me a treinar a minha memória e a criatividade da narrativa, expandindo cada vez mais meu conhecimento a outras culturas.

Aluno C: “Eu gostei de trabalhar com as tecnologias e gravar o vídeo foi muito bom.”

Aluno D: “Aprendi mais sobre o conteúdo, adquiri novas experiências na sala de aula.”

Aluno E: Me incentivou a ler mais e ter sede de conhecimento, também gostei da ideia de usar o *YouTube*, uma ferramenta de vídeos, foi uma ótima experiência !!!

Aluno F: “eu gostei de trabalhar com tecnologia.”

Aluno G: “Ajudou a desenvolver ideias novas na escrita.”

Aluno H: “Me ajudou muito, pois agora sei como montar um texto sem errar tanto
□ sei escrever melhor, ler melhor entre várias outras coisas.”

Aluno I: “Auxiliou no meu aprendizado, pois me trouxe mais experiência para muitas coisas.”

Aluno J: “Este trabalho me ajudou a ter uma escrita mais ampliada, e ter mais conhecimento do conteúdo da mitologia. Levarei para a minha vida os conhecimentos adquiridos. Descobri também que a escrita é muito importante na vida das pessoas.”

Aluno K: “Me ajudou a perder a vergonha, ler mais e trabalhar mais minha escrita.”

Aluno L: “Esta metodologia de aprendizado, com o auxílio da tecnologia, é inovadora e de fácil entendimento. Espero que possamos continuar utilizando esta ferramenta nos próximos trabalhos.”

Aluno M: “Eu tive um conhecimento maior, tive sede de aprender mais, me interessei mais pela leitura.”

Aluno N: “Gostei muito desse trabalho, ajudou muito na minha desinibição e na minha postura.”

Aluno O: “Com a escrita dessas narrativas, eu consegui escrever melhor e ampliei meu conhecimento sobre o conteúdo.”

Aluno P: “Me ajudou na leitura e na escrita!”

Aluno Q: “Me ajudou na leitura e a escrever letras de músicas.”

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as transformações que sofremos dia a dia, a educação não ficou para trás, assim as práticas pedagógicas tiveram de serem repensadas e postas de maneira que trouxessem o conhecimento, mas principalmente atualizadas para uma linguagem que todos compreendessem. Assim leitura e escrita também sofreram profundas mudanças, não em sentido, mas de roupagem, precisaram se fazer acessíveis a todos os tipos de escritores e leitores, e que eles conseguissem entendê-las e aplicá-las em todos os tipos de mídias que as reproduzem atualmente.

As proposituras de novas aprendizagens se fizeram necessárias, pois também surgiram novas demandas, como nosso objeto de estudo que foi o *YouTube*, ferramenta de reprodução de vídeos, que além de entretenimento, reproduz fantasticamente conteúdos pedagógicas de maneira mais atrativa e moderna, podendo introduzir e dar novo significado ao aprendizado.

A metodologia de reproduzir narrativas mitológicas, produzidas pelos alunos em um canal no *YouTube*, foi considerada positiva e satisfatória, pois despertou nos discentes o interesse para a formação de leitores literários, conseqüentemente tornando-os sujeitos capazes de se comunicar, seja pela fala ou pela escrita, de forma proficiente e ainda, externar em rede este aprendizado, contribuindo para a oralidade e postura que alguma situação extraclasse.

Não é preciso enumerar os benefícios de leitura e escrita, mas se elas não forem divulgadas serão esquecidas e serão apenas lembranças de uma produção em cadernos e o site *YouTube* consegue guardar essas memórias, envolvendo os sujeitos que as criaram ou reproduziram.

Atualmente é considerado uma ferramenta didática, pois trabalha dicção, oralidade, postura, apresentação, coletividade e socialização, assessora na construção do conhecimento, porém voltado para elementos rotineiros, que transmitem a existência prática de seus usuários, atraindo o interesse pela educação de maneira prazerosa e principalmente, quebran-

do o modelo tradicional de educação fragmentada, podendo trabalhar as multiculturalidades de seus usufruidores.

Pode-se dizer que o objetivo de ressignificar as mídias na educação foi cumprido, considerando que houve o envolvimento da maioria dos alunos do oitavo ano do Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus, em Tupanciretã – RS, e ainda, através das pesquisas e rodas de conversa os educandos afirmaram massivamente que indicariam esta metodologia, provando que as tecnologias podem gerar novas pedagogias e assim o *YouTube* é uma ferramenta poderosa na disseminação e formação de leitores literários.

Após a apresentação do canal no *YouTube* concluída surgiu a ideia de os alunos publicarem um livro na Mostra Multidisciplinar da escola, com as narrativas literárias e logo depois fazerem um relato de experiência no próprio canal contando como foi esta experiência, mais uma vez ressaltando que as mídias tem o poder de envolver os docentes de forma positiva e qualificando o aprendizado deles.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ítalo D'Artagnan; SILVA, Jeissy Conceição Bezerra da; JUNIOR, Sandoval Artur da Silva; BORGES, Luzineide Miranda. Tecnologias e educação: o uso do YouTube na sala de aula. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/revistas/conedu/trabalhos/trabalho_ev045_md1_sa4_id8097_06092015214629.pdf. Acessado em: 08/06/2017

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Disponível em: <http://gestaoescolar.org.br/aprendizagem/entrevista-pesquisadora-puc-sp-tecnologia-sala-aula-568012.shtml> Acessado em: 08/08/2017

BORGATTO, Ana Maria Trinconi; BERTIN, Terezinha Costa Hashimoto; Marchezi, Vera Lúcia de Carvalho. Projeto Teláris: português: ensino fundamental 2. 2.ed. São Paulo: Ática, 2015.

BUNZEM, Clécio; MENDONÇA, Márcia (org.). Português no ensino médio e formação do professor. São Paulo: Parábola, 2006.

COLOMER, Teresa. Andar entre livros: a leitura literária na escola. São Paulo: Global, 2007.

FREIRE, Paulo: A importância do ato de ler. São Paulo: Cortez, 1989.

LAJOLO, Marisa e ZILBERMAN, Regina. A formação da leitura no Brasil. São Paulo: Ática, 1982.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. 2.ed. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. Rio de Janeiro: EPU, 2013.

MORAN, José Manuel. As mídias na educação. 2008. p. 5. Disponível em: <http://portal.educacao.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espaco-edu-com-tec/artigos/midias%20na%20educa%C3%A7ao.pdf>. Acessado em: 08/06/2017

MORAN, José Manuel; Masetto, Marcos T.; Behrens, Marilda Aparecida. 19.ed. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2011.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.) Multiletramentos na escola. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SILVA, Heraldo Aparecido. Narrativa e educação: algumas reflexões a partir de Benjamin, Kundera e Rorty. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?q=narrativa+e+educa%C3%A7%C3%A3o:+algumas+reflex%C3%B5es+a+partir+de+benjamin,+kundera+e+rorty&hl=ptBR&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart&sa=X&ved=0ahUKEwj2oqiUxMfUAhXJx5AKHctAC50QgQMIMjAA, acessado em 30/05/2017.

SILVA, Ivanda Maria Martins. Literatura em sala de aula: da teoria literária à prática escolar. 2013.p.515. Disponível em: <http://www.pgletras.com.br/Anais-30Anos/Docs/Artigos/5.%20Melhores%20teses%20e%20disserta%C3%A7%C3%B5es/5.2Ivanda.pdf> acessado em 30/03/2017.

SOUZA, Renata Junqueira de; COSSON, Rildo. Letramento literário: uma proposta para a sala de aula. p. 101-107. Disponível em: <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40143/1/01d16t08.pdf>. Acessado em 30/03/2017.

ANEXO A – EXEMPLO DE NARRATIVAS DIGITADAS

O amor e a falsidade

Um dia Zeus e sua Ártemis estavam passeando em seu reino e ele teve um imprevisto. Ártemis não ficou muito feliz, então resolveu visitar seu velho amigo Cronos sem Zeus saber.

Chegando lá Cronos recebeu sua amiga com muito prazer, lhe chamou para entrar, começaram a conversar sobre seu casamento, depois de muita conversa Cronos ofereceu-lhe uma bebida, mas Ártemis não aceitou, pois já estava muito tarde e ela tinha que ir embora porque Zeus estava esperando-a.

Enquanto isso Zeus estava preocupado com sua esposa porque não sabia onde ela estava, Ártemis chegou em casa, e Zeus enfurecido perguntou-lhe:

- Onde você estava Ártemis, não me avisou que iria sair, onde você foi?

-Eu fui visitar Cronos!

Zeus não ficou muito contente com a resposta e foi descansar, e Ártemis foi dormir em outro quarto.

No outro dia Ártemis acordou bem cedo e foi falar com sua amiga Atena, que ela e Zeus haviam brigado. Ártemis começou a chorar e falou que gostava de Cronos seu melhor amigo e Atena falou:

- Ártemis por que você fez isso? Ele era seu melhor amigo.

Ela foi embora triste. Na ida para casa encontrou Cronos que lhe falou:

- Ártemis, sou apaixonado por você, desde a minha infância!

Ártemis ficou muito feliz e falou que gostava dele, e iria acabar com seu casamento com Zeus, após fugiria com Cronos. Ela foi embora e Zeus estava esperando-a com uma festa surpresa e não sabia que ela iria terminar seu casamento.

Ártemis chegou olhou para a mesa de jantar, havia um enorme banquete e percebeu que Zeus tinha preparado uma festa, Ele tinha convidado todos os Deuses do Olimpo, logo chegou dizendo:

-Ártemis me perdoe querida, eu nunca mais farei isso.

-Zeus quero acabar como nosso casamento, pois você não valorizou o amor que lhe dei.

Zeus com raiva começou a jogar seus raios para todos os lados, destruindo toda festa que tinha preparado Ártemis pegou suas coisas mais valiosas, suas roupas e foi embora.

Enquanto isso Cronos estava esperando pela resposta de Ártemis, e bolando seu plano para roubar todas as riquezas dela, quando chegou à casa de Cronos com suas malas e riquezas, Cronos falou:

-Vamos irmão atrás dele.

Chegando lá, Zeus e Poseidon encontraram Cronos matando Ártemis que estava à beira da morte, Zeus pegou seu raio para acertá-lo, mas errou, então Poseidon com seu poder dos mares, manipulou roda a água em volta da casa e trouxe até ele, prendeu-o em uma cúpula de água, Cronos imóvel, sem poder revidar contra dois Deuses, não sabia o que fazer e gritou por misericórdia, mas Zeus não o escutou.

Zeus com muita raiva dele por ter usado sua esposa, pegou seu maior raio e jogou na enorme cúpula de água formada por Poseidon electrocutando Cronos até a morte.

Logo após Zeus correu até Ártemis salvando-a, levou-a para casa, onde fizeram as pazes e viveram felizes, sem preocupações com Cronos que estava morto.

Bruno Mello Silveira

APÊNDICE A – Autorização dos pais para a publicação dos vídeos no canal do *YouTube*

Instituto Estadual de Educação Mãe de Deus

Senhores pais ou responsáveis

Como já deve ser de vosso conhecimento a turma de 8º ano, a qual vosso filho (a) estuda está desenvolvendo em língua portuguesa o projeto “Narrativas literárias, ressignificando as mídias na educação.”

No primeiro momento, o grupo desenvolveu narrativas que eles mesmos produziram, no próximo estágio será a vez de desenvolvermos um canal o *YouTube*, onde os estudantes gravarão vídeos contando suas narrativas.

Salientamos que o canal ficará disponível apenas aos estudantes da turma, pais, professores e direção da escola. Então, por se tratar de menores de idade, solicitamos vossa autorização para que possamos fazer as gravações e lançarmos o referido canal.

Em caso de positivo pedimos a gentileza que assine abaixo e coloque o número de CPF.

Atenciosamente,

Professora Luísa de Maia, coordenadora do projeto.

Assinatura do responsável

CPF: _____

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO APLICADO PARA COMPROVAÇÃO DE RESULTADOS

1. Antes do projeto você lia:

Sempre

As vezes

Nunca

2. A partir do projeto você tomou gosto pela leitura?

Sim

Não

Talvez

3. A partir do projeto você tomou gosto pela escrita?

Sim

Não

Talvez

4. Sobre o tema abordado (narrativas mitológicas), você:

Tinha conhecimento prévio

Não sabia nada

Tinha certo conhecimento sobre o assunto

Sabia muito

5. Sobre o YouTube é correto afirmar que:

Tenho acesso direto aos conteúdos postados

Nunca assisto nada neste site

As vezes assisto algo de meu interesse

6. O vídeo que gravou ajudou você em sua desinibição e postura?

Sim

Não

Talvez

7. Você já acessou o YouTube para estudar?

Sim

Não

Talvez

8. A partir desse trabalho, você concorda que o YouTube pode ser uma ferramenta de estudo?

Sim

Não

Talvez

9. O que você mais gostou desta metodologia?

Maior participação e atividade dos alunos.

Uso de tecnologia em sala de aula.

Trabalho colaborativo com os colegas.

10. Comparado com a metodologia tradicional, a metodologia aplicada foi para mim?

Ótima

Boa

Ruim

Péssima

11. As pesquisas e discussões em sala de aula ajudaram na compreensão do tema?

Sim

Não

Talvez

12. Você recomendaria este projeto a outras turmas?

Sim

Não

Talvez

13. Para finalizar, deixe sua contribuição de como este trabalho auxiliou você e seu aprendizado.