

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA  
INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO**

**Veridiana Veleda Pereira**

**AS TIC COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO E  
APRENDIZAGEM DE PRODUÇÃO TEXTUAL**

**Restinga Sêca – RS**

**2018**

**Veridiana Veleda Pereira**

**AS TIC COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O  
ENSINO E APRENDIZAGEM DE PRODUÇÃO TEXTUAL**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação**.

**Aprovado em 30 de novembro de 2018:**

---

**Anidene de Siqueira Cecchin, Mestra, (UFSM)**

(Presidente/orientador)

---

**Raquel Bevilaqua, Doutora, (UFSM)**

---

**Marcia Palma Botega, Doutora, (PMSM)**

Restinga Sêca, RS

2018

## AS TIC COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DE PRODUÇÃO TEXTUAL

## LAS TIC COMO RECURSO METODOLÓGICO PARA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE PRODUCCIÓN TEXTUAL

Veridiana Veleda Pereira<sup>1</sup>, Anidene de Siqueira Cecchin<sup>2</sup>

### RESUMO

O uso de tecnologias no século XXI ocorre desde a mais tenra idade, assim, é de suma importância que elas sejam aliadas ao processo de ensino e de aprendizagem nas instituições educacionais. Nesse sentido, o presente artigo apresenta uma proposta de produção textual narrativa para alunos do sexto ano do Ensino Fundamental, produzida em duas etapas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle. Essa atividade buscou entender quais práticas pedagógicas propostas no AVA Moodle poderiam contribuir significativamente para o processo de aprendizagem em produção textual narrativa. Para este fim, a pesquisa foi aplicada a alunos do sexto ano que frequentavam o curso preparatório para ingresso ao Colégio Militar de Santa Maria na instituição Genius Cursos Preparatórios. No primeiro momento da prática, a turma produziu por meio de uma atividade *wiki*, um texto predominantemente descritivo criando uma super-heroína de modo colaborativo. No segundo momento da pesquisa, os estudantes elaboraram um texto narrativo de modo individual contando um episódio da vida da personagem por eles criada no qual seus superpoderes só a atrapalhassem. Observamos que a atividade contribuiu para o letramento digital dos estudantes que ampliaram seus conhecimentos não só no manuseio do AVA Moodle, como também em relação às ferramentas de edição de texto. Desse modo a produção textual narrativa amparada por tecnologias contribuiu significativamente para a construção de saberes dos estudantes.

**Palavras-chave:** Produção textual. Letramento digital. Tecnologias.

### RESUMEN

El uso de tecnologías en el siglo XXI sucede desde la más temprana edad, siendo de suma importancia aliarlas al proceso de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educacionales. En ese sentido, el presente artículo presenta una propuesta de producción textual narrativa, para alumnos del sexto año, producida en dos etapas en el Ambiente Virtual de Aprendizaje Moodle. Esa actividad buscó comprender cuáles prácticas pedagógicas propuestas en el AVA Moodle podrían contribuir significativamente para el proceso de aprendizaje en producción textual narrativa. Para esta finalidad, se aplicó la investigación con alumnos del sexto año que frecuentaban el curso preparatorio para el ingreso al *Colégio Militar de Santa Maria* en la institución *Genius Cursos Preparatórios*. En el primer momento de práctica, el grupo hizo una producción por medio de una actividad *wiki*, un texto predominantemente descriptivo creando una superheroína de modo colaborativo. En el segundo momento de la investigación, los estudiantes elaboraron un texto narrativo de modo individual contando un episodio de la vida del personaje por ellos creado, en el cual sus superpoderes solo lo confundiesen. Observamos que la actividad ha contribuido para el alfabetismo digital de los alumnos, que ampliaron sus conocimientos no solo en el manejo del AVA Moodle, sino en las herramientas de edición de texto. De ese modo, la producción textual narrativa amparada por tecnologías ha contribuido significativamente para la construcción de saberes de los estudiantes.

**Palabras clave:** Producción textual. Alfabetismo digital. Tecnologías

---

<sup>1</sup> Formada em Letras Português e Literaturas de Língua Portuguesa (UFSM); Mestre em Estudos Linguísticos (UFSM) e aluna regular do curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação Aplicadas à Educação (UFSM).

<sup>2</sup> Doutoranda em Letras Estudos Linguísticos (UFSM); Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede (UFSM); Especialista em Tecnologia da Informação e Comunicação Aplicada a Educação (UFSM); Graduada em Letras (Português e Inglês, com as respectivas Literaturas) pela PUC/RS e atua como professora no curso de TIC/EAD/UFSM.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente as tecnologias estão presentes nas salas de aula, nesse contexto Fagundes (2010 p. 28) afirma que “temos que mudar os modelos de ensino. Não se pode dar aula para alunos com computador como se fazia quando apenas tinham lápis e caderno”. Em vista disso, faz-se necessário pensar na seleção e no uso de estratégias e recursos em Tecnologias da Informação e da Comunicação (doravante TIC) que contribuam para o aprendizado dos alunos, pois não basta que se utilizem esses ambientes nas escolas, eles devem proporcionar atividades eficazes de ensino e de aprendizagem.

Por conseguinte, para que possamos potencializar e desenvolver práticas pedagógicas de uso das TIC em sala de aula é necessário que pensemos em atividades que aliem tecnologias e produção de conhecimento, no caso desta pesquisa conhecimento em produção textual. A produção de textos coesos e coerentes, atualmente tem sido um desafio para os professores de linguagens. Desse modo, é papel do professor elaborar atividades que instiguem a criatividade dos alunos e suas habilidades em produzir textos.

Assim, aliar as tecnologias à produção textual é uma prática que pode instigar os alunos a produzirem textos e fazer a diferença por meio de dinâmicas desafiadoras em sala de aula, aproximando-os de práticas que possibilitem produzir textos com maior eficiência por meio de ferramentas tecnológicas. Nesse contexto, ao abordarmos o ensino de produção textual, quais atividades propostas no *Moodle* poderiam contribuir significativamente para o processo de aprendizagem de produção textual narrativa dos estudantes?

Buscando responder a esse questionamento, este artigo tem por objetivo apresentar uma proposta de produção textual narrativa para alunos do sexto ano do Ensino Fundamental, produzida em duas etapas no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) *Moodle*.

Ao trabalhar com o ensino de produção textual, muitas vezes, eu<sup>3</sup>, enquanto professora regente da turma, me senti presa ao processo de produção de textos no caderno ou na folha especial para correção. Outro processo de ensino muito comum

---

<sup>3</sup> O uso da primeira pessoa do singular foi usado para indicar o posicionamento da pesquisadora como professora regente da turma.

na área é o uso de livros didáticos, apostilas e polígrafos como difusores dos conceitos da produção textual e dos gêneros textuais. Assim, acreditei ser necessário provocar mudanças nas dinâmicas de sala de aula, com o objetivo de inserir as TIC como suporte de ensino e de aprendizagem nas aulas de Redação<sup>4</sup>, uma vez que os estudantes atualmente interagem bastante com inúmeros suportes tecnológicos (computadores, *tablets*, celulares, entre outros) e parecem se sentir mais instigados a aprender quando podem fazer uso dessas ferramentas em sala de aula.

As atividades de produção textual elaboradas no AVA *Moodle* foram aplicadas a alunos do 5º ano, que se preparavam para prestar concurso para ingressar no Colégio Militar de Santa Maria. A turma era composta por 12 estudantes dos quais apenas nove foram selecionados para a segunda etapa da prova. Os alunos que participaram desta pesquisa, por fim, eram quatro meninos e cinco meninas. Dessa forma, o desenvolvimento das atividades buscou contribuir não só com a elaboração do texto solicitado pela prova, como também com a produção de textos narrativos criativos, coesos e coerentes.

O curso no qual os alunos estavam matriculados para estudar, desde a primeira semana de abril até a data do exame de seleção<sup>5</sup>, dispõe de material multimídia e Ambiente Virtual *Moodle*. Desse modo, após a aplicação das atividades, bem como após a elaboração e avaliação dos textos, foi possível não só analisar os benefícios dessas atividades como também divulgá-los para a comunidade, possibilitando que outros professores possam reutilizar e até mesmo ampliar a atividade aplicada. Por fim, os textos produzidos pelos alunos foram revisados e compuseram um *E-book*.

Servirão de base para desenvolver este estudo, autores como: Macedo, Azevedo, Behar e Reategui (2011); Koch e Elias (2015); Cecchin e Reis (2017) os quais abordam a produção textual e o uso de tecnologias em sala de aula. Este artigo está organizado nas seguintes seções: introdução que visa uma breve apresentação da pesquisa; fundamentação teórica a qual apresenta autores, obras e trabalhos que abordam o uso de tecnologias em sala de aula; metodologia de pesquisa na qual descrevemos as ações pedagógicas adotadas; análise e discussão de dados em que revelamos os resultados obtidos durante a realização da pesquisa; considerações

---

<sup>4</sup> Redação é o nome dado a disciplina voltada para a produção textual na instituição de ensino Genius Cursos.

<sup>5</sup> 21 de outubro, prova de matemática, e 25 de novembro, prova de português.

finais e referências. Sequencialmente apresentar-se-á a fundamentação teórica do artigo.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para desenvolver este trabalho é necessário retomar o que já foi e vem sendo estudado sobre o texto narrativo e a utilização de TIC em sala de aula. Observa-se que, ao longo dos anos, a escrita passou por uma evolução no que diz respeito ao suporte e aos materiais usados para reproduzi-la. A humanidade já usou pedras, paredes, papiros, papéis e atualmente faz uso das telas dos aparelhos digitais para reproduzir a escrita. Essa mudança atingiu todos os segmentos sociais, principalmente no âmbito educacional.

Nesse sentido é necessário pensar na produção textual e em seus suportes de produção e veiculação atuais. As autoras Koch e Elias (2015, p. 13) sustentam que “o texto é um evento sociocomunicativo, que ganha existência dentro de um processo interacional. Todo texto é resultado de uma coprodução entre interlocutores [...]”, desse modo é importante ressaltar que a produção textual passa por um processo de aprendizagem e aplicação de conhecimentos para se concretizar. Mendes (2004, p. 4) corrobora com essa ideia ao afirmar que o texto narrativo

é um valioso instrumento de construção de identidades, sentidos ou significados individuais ou mesmo das suas circunstâncias e experiências. Trata-se também de uma manifestação cultural fundamental na medida em que valoriza saberes de uma comunidade – mostra como o conhecimento e o sentimento são utilizados, partilhados e social ou colaborativamente negociados numa comunidade.

No contexto educacional, as trocas de conhecimento entre alunos e professores são de suma importância. Nos dias de hoje, o papel do professor não é de passar os conteúdos para os alunos, como se o conhecimento pudesse ser depositado e armazenado nos estudantes, visto que cabe a ele mediar atividades que despertem curiosidade, que permitam as trocas de conhecimentos e debates entre os estudantes para que assim, juntos, construam novos saberes.

Em sala de aula, a presença de tecnologias tem despertado em alguns professores o desejo de inovar as atividades modelando-as de maneira a torná-las significativas para o processo de ensino e aprendizagem. Assim, de acordo com

Macedo, Azevedo e Behar (2011, p. 34) “os recentes e significativos avanços tecnológicos têm-se destacado por permitirem o desenvolvimento de atividades que privilegiam a troca, a comunicação e a negociação entre os sujeitos participantes.”

Em vista disso, faz-se necessário refletir sobre essas atividades, criá-las e pô-las em prática. Cecchin e Reis (2017, p. 67-68), baseiam-se no Ciclo de Ensino e Aprendizagem, da Pedagogia de Gêneros da escola de Sydney, proposto por Rose e Martin (2012), e afirmam que

o trabalho com a linguagem torna-se mais significativo e vai ao encontro das necessidades dos alunos, capacitando-os para inferir no atual contexto por meio da escrita. Com relação às práticas pedagógicas envolvendo linguagem e tecnologias em LP, há avanços quanto à integração e necessidade de multiletrar os alunos no que se refere ao uso de recursos tecnológicos em sala de aula, mas pouco se discute como fazer para favorecer produção textual mediada por tecnologias digitais.

Desse modo, criar e publicar atividades que envolvam tecnologia e produção textual é bastante importante para auxiliar os professores interessados nessas novas dinâmicas pedagógicas. Afinal, segundo Azeredo e Reategui (2013, p. 3),

aliar a informática à sala de aula, tendo o professor como mediador do processo de construção de conhecimento pode transformar um modelo de ensino que não atende mais as demandas de nossa sociedade. Sabe-se que o computador pode potencializar diversos processos intrínsecos aos processos educacionais, como pensar, analisar, criar, interpretar, construir conhecimento através da flexibilidade e adaptação ao ritmo de cada um.

Além disso, propostas pedagógicas que abranjam as tecnologias em aulas de produção textual aproximam os alunos de ferramentas de edição de texto as quais também contribuem significativamente para o letramento digital dos estudantes. Buzato (2006, p. 16) compreende que

letramentos digitais (LDs) são redes de letramentos (práticas sociais) que se apoiam, entrelaçam, e apropriam mútua e continuamente por meio de dispositivos digitais (computadores, celulares, aparelhos de TV digital, entre outros) para finalidades específicas, tanto em contextos socioculturais limitados fisicamente, quanto naqueles denominados online, construídos pela interação social mediada eletronicamente.

Em outras palavras, por meio do uso de tecnologias, os estudantes aprendem a realizar uma leitura diferenciada que compreende lidar com diferentes ferramentas

digitais e agregam durante o processo de aprendizagem conhecimentos, que podem ser aplicados na produção textual.

Nesse contexto, observa-se a importância de criarem-se atividades que aliem conhecimentos em produção textual, com base em gêneros textuais, às tecnologias. Segundo Motta-Roth (2006, p. 496),

um gênero textual é uma combinação entre elementos linguísticos de diferentes naturezas – fonológicos, morfológicos, lexicais, semânticos, sintáticos, oracionais, textuais, pragmáticos, discursivos e, talvez possamos dizer também, ideológicos – que se articulam na “linguagem usada em contextos recorrentes da experiência humana, [e] que são socialmente compartilhados”

Cecchin e Reis (2017), por exemplo, elaboraram um curso *online* de produção de narrativas digitais. Esse curso abrangeu cinco módulos: I- apresentação; II- Desconstrução; III- Construção conjunta; IV- Construção individual e V- Avaliação. Na primeira etapa do curso os estudantes adquiriram fluência tecnológica e interagiram com os demais cursistas. Depois foram instruídos sobre o gênero textual relato pessoal, conhecendo suas características e particularidades por meio de uma vídeoaula e de atividades de desconstrução do gênero. Após, eles analisaram um fragmento de relato pessoal e criaram em conjunto com a professora e demais colegas um texto no qual relatam um passeio realizado pela escola. Por fim, após a produção conjunta foi realizada a produção individual de um texto do mesmo gênero textual estudado.

No contexto universitário, Rodrigues, Almeida e Valente (2017) elaboraram um estudo com alunos do curso de Pós-Graduação em Ensino de Ciências – Mestrado Profissional - de uma universidade brasileira. Aos mestrandos foram apresentados suportes para a elaboração de narrativas digitais e cada um dos estudantes escolheu um suporte que lhe agradasse para a elaboração de uma narrativa digital. As narrativas dos estudantes foram produzidas ao longo do semestre e compartilhadas de modo *online* entre eles. Segundo os autores da pesquisa,

[...] as narrativas digitais produzidas pelos mestrandos que se constituem como sujeitos deste estudo foram utilizadas como: a) objeto de investigação, conforme já enfatizado neste artigo; b) estratégia de formação segundo a abordagem emancipatória (Cunha, 1997) com a elaboração das narrativas que integram linguagens, TDIC e sistemas multimodais para a representação do conhecimento e a escolha de caminhos a seguir, revelando-se como "espelho da mente" dos mestrandos (Almeida & Valente, 2012); c)



instrumento de aprendizagem que permitia ao mestrando refletir sobre seu desenvolvimento e fazer as autorregulações no processo de reconstrução e desconstrução das experiências. (RODRIGUES; ALMEIDA; VALENTE, 2017, p. 68)

Durante a aplicação da produção de narrativas digitais observou-se que os mestrandos que atuavam no magistério “implementaram, de alguma maneira, a produção de narrativas como uma prática pedagógica ainda durante o semestre em que produziram suas próprias narrativas digitais no Mestrado.” (RODRIGUES; ALMEIDA; VALENTE, 2017, p. 67).

A partir dos estudos apresentados, os pesquisadores observaram a importância da inserção do uso de TIC no ensino produção textual, bem como no ensino de outras disciplinas. Além dessa adequação didático-pedagógica é necessário que esses métodos sejam divulgados.

### **3 METODOLOGIA DE PESQUISA**

Para contemplar a proposta da pesquisa desenvolvida, foi aplicada uma pesquisa de base qualitativa, interpretativista que segundo Minayo (1995, p. 21-22) “se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes”. Nesse sentido a pesquisa qualitativa desse estudo envolveu a obtenção de dados por meio da aplicação do questionário e da produção e posterior interpretação dos textos.

Essa pesquisa também classifica-se como uma pesquisa-ação, a qual conta com a cooperação entre investigador e investigados no processo. (GIL, 2002). Nesse contexto os participantes foram mobilizados a produzir um texto de maneira coletiva e outro de forma individual refletindo sobre a prática da produção.

Assim, abaixo descrever-se-á as ações metodológicas da pesquisa subdivididas em: contexto de investigação, participantes da pesquisa, instrumentos de coleta de dados, procedimentos de coleta de dados e procedimentos de análise de dados.

### 3.1 CONTEXTO DE INVESTIGAÇÃO

A pesquisa foi aplicada no Genius Cursos Preparatórios. Essa instituição foi aberta em 25 de março de 2007, na cidade de Santa Maria e oferece aulas de reforço escolar para todos os níveis de ensino (Fundamental, Médio e Superior), abrangendo todas as disciplinas, bem como cursos preparatórios para concursos federais e estaduais.

O Genius cursos hoje proporciona preparação para as provas de ingresso ao Colégio Politécnico da UFSM, ao Colégio Técnico Industrial de Santa Maria, ao Instituto Federal Farroupilha, ao Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e ao Colégio Militar de Santa Maria. Para ampliar e melhorar o processo de ensino aprendizagem, a instituição oferta materiais multimídia (como projetor e lousa interativa), a ferramenta *Studus* (que possibilita a criação de atividades *online* para os estudantes) e o Ambiente Virtual *Moodle*.

Os estudantes são incentivados constantemente ao uso das ferramentas tecnológicas nas aulas e acreditam que a inserção das TIC nas dinâmicas de aula contribui positivamente nos processos de ensino e de aprendizagem.

### 3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Aplicada no Genius Cursos Preparatório, esta pesquisa foi desenvolvida com uma turma do preparatório para o Colégio Militar de Santa Maria, cuja professora regente, e também pesquisadora, ministra as disciplinas de Língua Portuguesa e Redação há três anos na instituição.

A turma, em um primeiro momento, era composta por 12 estudantes os quais frequentavam o 5º ano de diversas escolas da cidade de Santa Maria, RS, Brasil, tanto particulares quanto públicas e faziam, no curso, produções textuais semanais. Após a primeira etapa de seleção – prova de matemática – apenas nove alunos continuaram frequentando as aulas de Português e Redação, pois os demais, como não foram aprovados na primeira prova, não poderiam realizar a prova de Português do concurso. A segunda etapa da seleção, que os estudantes realizaram em 21 de novembro, é dividida em duas partes: uma prova de produção textual (peso 3) que integra a nota da prova de português (peso 7). O tema da prova é adequado a faixa

etária dos alunos e pode exigir qualquer gênero textual, porém observa-se que gêneros com sequências tipológicas narrativas são os mais explorados.

Nesse sentido, desde o início do curso os estudantes aprenderam as características estruturais e linguísticas de diversos gêneros textuais – conto, fábula, página de diário, relato pessoal, texto de opinião, carta, entre outros – já cobrados em concursos anteriores e, ao longo do ano, se tornaram produtores de textos coesos e coerentes.

### 3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para realizar a coleta de dados, em primeiro lugar foi aplicado um questionário – ver modelo no Apêndice A – com o objetivo de investigar e conhecer se os participantes têm acesso à *internet* em casa e se, em suas aulas na escola, é habitual o uso de tecnologias para a aplicação de atividades.

Em segundo lugar analisamos a atividade de descrição realizada por meio da atividade *wiki* de modo colaborativo e, por fim, a produção individual da turma postada no *Moodle*.

### 3.4 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta de dados deu-se em quatro momentos, apresentados no Quadro 1.

Quadro 1: Momentos da Pesquisa

Primeiro momento	Aplicação do questionário diagnóstico
Segundo momento	Visualização do filme e debate sobre suas características
Terceiro momento	Produção coletiva de um texto descritivo
Quarto momento	Produção individual de um texto narrativo (conto)

Fonte: elaborado pela autora.

No primeiro momento foi realizado a aplicação de um questionário com o objetivo de investigar o acesso que os estudantes tinham à *internet*, bem como a sua relação com atividades mediadas por tecnologias em seu ambiente escolar, essas informações contribuíram significativamente na interpretação dos dados produzidos pela pesquisa. O questionário aplicado foi impresso, uma vez que o curso não oferece

número adequado de computadores para atender a todos os alunos, e apresenta dez perguntas do tipo fechadas, ou seja, com alternativas sim ou não (ver Apêndice A).

Como segundo momento, na primeira aula, os estudantes assistiram à animação intitulada *Homem-formiga e Vespa os vingadores da Marvel: guerras secretas*<sup>6</sup>. Após assistirem-na, debateram sobre algumas perguntas com o objetivo de verificar as características dos personagens descritas pelo vídeo, bem como de entender a importância da descrição de um personagem para uma história. As perguntas que nortearam a discussão foram as seguintes:

- 1) Quais as características do Homem-formiga?
- 2) Quais as características da Vespa?
- 3) Todas as formigas parceiras dos personagens chamam-se Antoni. Por que você acha que isso aconteceu?
- 4) No vídeo, há uma pequena narrativa. Você acredita que outro personagem da Marvel (Hulk, Thor, Gavião Arqueiro entre outros) poderia salvar a formiga em apuros? Por quê?
- 5) As características atribuídas ao Homem-formiga e à Vespa são importantes para o desfecho da narrativa? Por quê?

No terceiro momento foi feita uma proposta de criação de um super-herói e os estudantes decidiram que criariam uma super-heroína com habilidades de uma coruja, essa escolha se deu uma vez que havia mais meninas na turma. A heroína foi detalhada na forma de um texto predominantemente descritivo, por meio de uma atividade *Wiki*, no Ambiente Virtual *Moodle*.

Embora a atividade tenha sido planejada para que os estudantes a desenvolvessem em casa, foi necessário ajustar os prazos de elaboração dos textos, uma vez que a turma estava se preparando para realizar a prova de matemática e como os estudantes são bastante jovens preferiu-se não pressioná-los demasiadamente.

Por fim, no quarto momento, após a turma elaborar o texto descritivo, foi proposta uma atividade no ambiente virtual *Moodle* com foco na produção textual individual de um conto baseado na super-heroína criada pela turma – ver proposta de

---

<sup>6</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=z4SuY80FqHA>

produção textual no Apêndice C. O tema da atividade foi o seguinte: “Baseado no super-herói criado pela turma na atividade wiki, invente uma situação em que o poder da heroína apenas a atrapalhe. Escreva uma narrativa bastante criativa em que você conte o que aconteceu com essa heroína atrapalhada.”.

Nessas atividades foram observadas e avaliadas a participação dos alunos nas produções colaborativas, suas contribuições na atividade e suas habilidades em usar as tecnologias e ajudar os colegas na realização das tarefas.

Este projeto foi aplicado na instituição de ensino Genius Cursos Preparatórios e como a turma se preparava para prestar concurso é necessário fazer alguns esclarecimentos. No dia 21 de outubro, foi realizada a prova de matemática a qual compõe o processo seletivo de ingresso ao Colégio Militar de Santa Maria. A prova tem 20 questões e para que o estudante avance para a segunda etapa da seleção ele deve acertar 50% das alternativas. Assim, devido à reprovação nessa etapa, dos 12 estudantes que compunham a turma apenas 9 continuaram frequentando as aulas de Língua Portuguesa e Redação do curso.

### 3.5 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DE DADOS

A análise das atividades ocorreu por meio da avaliação das habilidades dos estudantes em usar o AVA *Moodle*, bem como das habilidades em produção textual (ver Apêndice B).

Após o início das produções escritas, foi avaliado com base nos seguintes critérios: a) se o aluno era capaz de acessar a *wiki* facilmente; b) se contribuiu com a construção do texto na atividade *wiki* (produzindo e ampliando o texto) bem como se a produção foi realizada dentro do prazo estipulado.

Quanto às habilidades em produzir textos narrativos avaliamos: a adequação ao gênero textual solicitado; a adequação ao tema da produção textual; e o uso da norma culta durante os processos de escrita bem como aspectos de coesão e coerência textual.

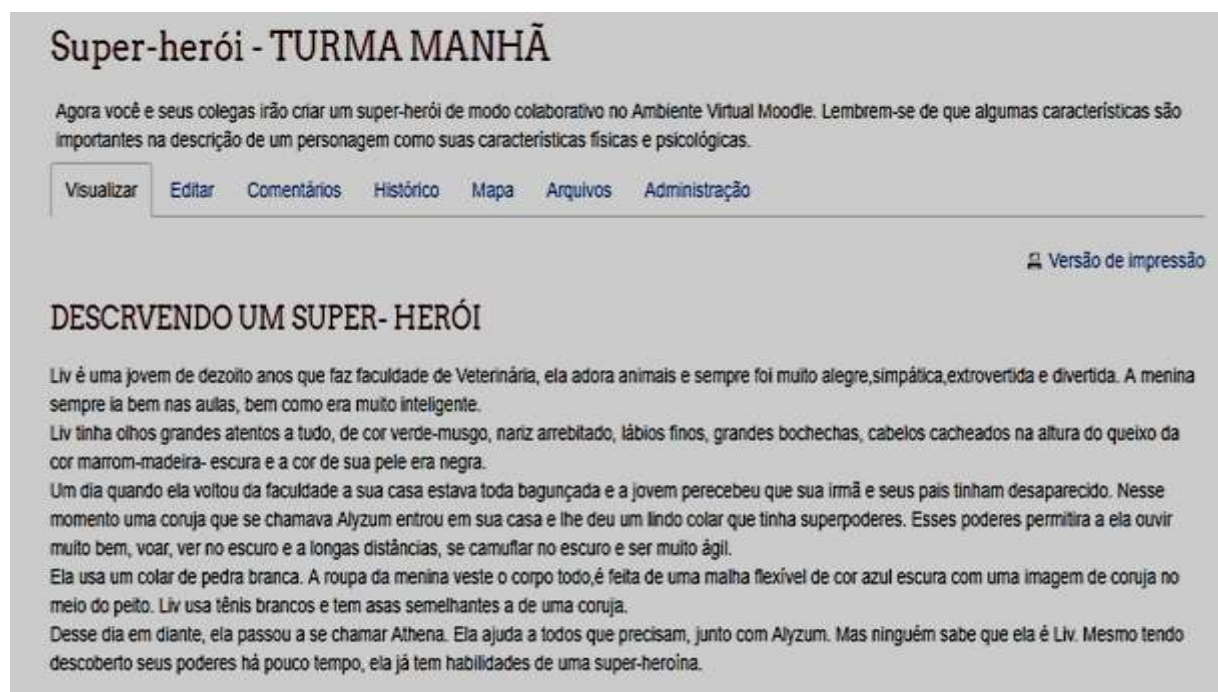
A avaliação das habilidades dos estudantes em usar o AVA *Moodle* foi formativa e se deu por meio de conceito, por sua vez a avaliação das habilidades em produção textual foi somativa com peso três (nota padrão da prova de redação aplicada pelo concurso de ingresso ao Colégio Militar de Santa Maria).

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

Segundo Macedo, Azevedo e Behar (2011, p. 34) as tecnologias se destacam porque “privilegiam a troca, a comunicação e a negociação entre os sujeitos participantes”. Nesse sentido, na primeira etapa da atividade desta pesquisa, que abrangia a elaboração de um texto predominantemente descritivo por meio de uma atividade *Wiki* no AVA *Moodle*, pudemos observar essa negociação entre os alunos da turma, uma vez que a escolha da heroína se deu pelo maior número de meninas produzindo o texto.

Para realizar a descrição da heroína, os estudantes, de modo geral, conseguiram acessar a atividade em casa e contribuíram gradativamente na criação das principais características físicas e psicológicas da personagem. O texto criado está representado na Figura 1.

Figura 1: Texto descritivo da super-heroína Athena



**Super-herói - TURMA MANHÃ**

Agora você e seus colegas irão criar um super-herói de modo colaborativo no Ambiente Virtual Moodle. Lembrem-se de que algumas características são importantes na descrição de um personagem como suas características físicas e psicológicas.

Visualizar Editar Comentários Histórico Mapa Arquivos Administração

Versão de impressão

### DESCREVENDO UM SUPER- HERÓI

Liv é uma jovem de dezoito anos que faz faculdade de Veterinária, ela adora animais e sempre foi muito alegre, simpática, extrovertida e divertida. A menina sempre ia bem nas aulas, bem como era muito inteligente.

Liv tinha olhos grandes atentos a tudo, de cor verde-musgo, nariz arrebitado, lábios finos, grandes bochechas, cabelos cacheados na altura do queixo da cor marrom-madeira- escura e a cor de sua pele era negra.

Um dia quando ela voltou da faculdade a sua casa estava toda bagunçada e a jovem percebeu que sua irmã e seus pais tinham desaparecido. Nesse momento uma coruja que se chamava Alyzum entrou em sua casa e lhe deu um lindo colar que tinha superpoderes. Esses poderes permitira a ela ouvir muito bem, voar, ver no escuro e a longas distâncias, se camuflar no escuro e ser muito ágil.

Ela usa um colar de pedra branca. A roupa da menina veste o corpo todo, é feita de uma malha flexível de cor azul escura com uma imagem de coruja no meio do peito. Liv usa tênis brancos e tem asas semelhantes a de uma coruja.

Desse dia em diante, ela passou a se chamar Athena. Ela ajuda a todos que precisam, junto com Alyzum. Mas ninguém sabe que ela é Liv. Mesmo tendo descoberto seus poderes há pouco tempo, ela já tem habilidades de uma super-heroína.

Fonte: <http://portal.geniuscp.com.br/mod/wiki/view.php?id=1798>

Para realizar a atividade de descrição da heroína criada, os alunos tiveram algumas dificuldades. Os principais questionamentos eram sobre como acessar o texto para poder editá-lo, como inserir acentos gráficos nas palavras, como salvar o

que já haviam escrito e principalmente se poderiam escrever em “qualquer lugar do texto”.

Essas dúvidas foram levadas para a classe e foi necessário fazermos uma aula diferenciada para explicar cada ponto. Nesse sentido, observamos que os estudantes não recorreram aos pais para tirarem suas dúvidas, revelando talvez que quando se trata de trabalhos propostos em sala de aula as crianças sentiam-se mais confortáveis em buscar auxílio do professor e não dos familiares.

No quarto momento da pesquisa, os alunos produziram um texto narrativo – ver proposta de produção textual no Apêndice C - baseado na super-heroína, Athena, que eles criaram de maneira colaborativa.

Como os estudantes já possuíam uma experiência de escrita de textos narrativos, não tiveram muitas dúvidas em relação à produção escrita, porém muitos deles sequer conheciam programas de edição de texto como *Word* e *LibreOffice*. Por esse motivo, outra aula foi ministrada apenas para mostrar as principais edições no *Word*, programa instalado nos computadores da instituição. Esse comportamento reforçou a importância do professor como mediador de conhecimentos em sala de aula.

No questionário aplicado, podemos observar dados importantes que podem explicar essa falta de habilidade dos estudantes em usar programas de edição de texto. Conforme pode-se observar na Tabela 1.

Tabela 1 - Levantamento das respostas dadas ao questionário aplicado aos estudantes

1) Você tem acesso à internet?	88,8% dos estudantes têm acesso à <i>internet</i> em casa
2) Você tem celular?	88,8% em casa
3) Você tem computador?	88,8% em casa
4) Você tem videogame, <i>tablet</i> ou outros brinquedos tecnológicos?	100% em casa
5) Você acessa a <i>internet</i> para realização de atividades em sala de aula?	33,3%, acessa a <i>internet</i> para realização de atividades em sala de aula; 11,1%, não acessa a <i>internet</i> para realização de atividades em sala de aula; 11,1% às vezes, acessa a <i>internet</i> para realização de atividades em sala de aula; 44,4% raramente acessa a <i>internet</i> para realização de atividades em sala de aula.

6) Você pode usar o celular em sala de aula para atividades didáticas?	100% dos estudantes não pode usar o celular em sala de aula para atividades didáticas.
7) Você e sua turma realizam atividades nos computadores da escola?	44,4% às vezes realizam atividades nos computadores da escola; 55,6 raramente realizam atividades nos computadores da escola.
8) Seus professores utilizam rádio ou televisão nas atividades?	44,4% às vezes realizam atividades nos computadores da escola; 55,6 raramente realizam atividades nos computadores da escola.
9) Seus professores utilizam projetores ou lousas interativas nas atividades?	44,4% dos professores dos estudantes às vezes utilizam projetores ou lousas interativas nas atividades; 66,6% dos professores dos estudantes raramente utilizam projetores ou lousas interativas nas atividades.
10) Você já realizou atividades que envolvessem tecnologias em sala de aula?	88,8% dos estudantes já realizou atividades que envolvessem tecnologias em sala de aula  11,1% dos estudantes nunca realizou atividades que envolvessem tecnologias em sala de aula

Fonte: elaborado pela autora.

Conforme levantado nos dados do questionário – Tabela 1 –, em casa, os estudantes têm acesso a tecnologias, a maioria deles usa o celular e o computador com frequência, fato que justifica suas habilidades para acessar a *internet*, fazer pesquisas e acessar jogos *on-line*, porém pode-se observar que, na escola, não desenvolvem muitas atividades em sala de aula em que usem TIC.

O uso do celular revelou-se proibido nas escolas que os estudantes frequentam; rádio e televisão, bem como os computadores, são pouco explorados para atividades em sala de aula, o que explica a falta de conhecimento dos estudantes para utilizar ferramentas de edição de texto, uma vez que elas são ocupadas geralmente em atividades escolares e contribuem significativamente para uma aula de produção textual. Nesse sentido, é importante promover em sala de aula atividades interativas e interessantes que contribuam para o letramento digital dos estudantes, explorando ferramentas de edição de texto em aulas de leitura e produção textual.

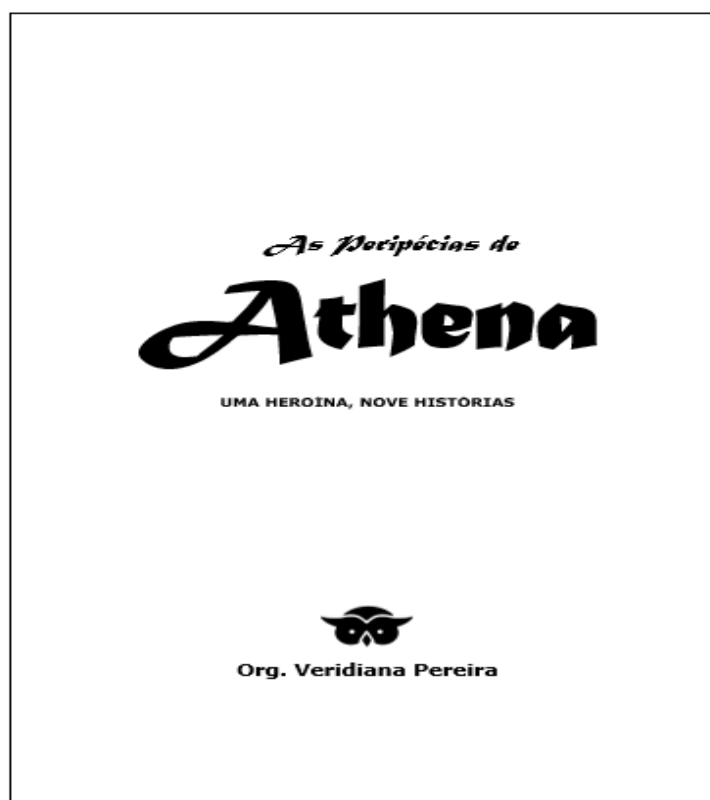
No entanto, mesmo com as dificuldades de edição, os textos produzidos foram bastante criativos – ver Apêndice D – e apresentaram uma variação no tipo de narrador: alguns estudantes preferiram o narrador-personagem enquanto que outros, o narrador-observador. Esse aspecto revela que os estudantes utilizaram conhecimentos adquiridos anteriormente nas aulas de Redação para escolher o tipo



de narrador, bem como para inserir o discurso em seus textos, uma vez que observamos a presença de discurso direto em alguns textos e ausência em outros.

Por fim, após revisão dos textos pela professora e a realização dos ajustes necessários, foi produzido um *E-book*<sup>7</sup> com as produções dos estudantes e disponibilizado para eles via *Moodle*. O *E-book* foi elaborado, compilado e organizado pela professora regente e criado por meio do programa *Issuu*<sup>8</sup>, sem a colaboração da turma.

Figura 3: Capa do *E-book*



Fonte: elaborado pela autora.

Desse modo, a pesquisa revelou-se importante, uma vez que contribuiu com o letramento digital dos estudantes, voltado para práticas educacionais. A turma mostrou-se apta a produzir um texto de modo colaborativo e usá-lo como base para

<sup>7</sup> Disponível em: [https://issuu.com/denyssch/docs/as\\_peripécias\\_de\\_athena](https://issuu.com/denyssch/docs/as_peripécias_de_athena)

<sup>8</sup> Para a criação do *e-book* no programa *Issuu* contamos com a colaboração de Denys Schmitt que já possuía uma conta no site - <https://issuu.com/denyssch> - e a disponibilizou para publicação do livro digital.

uma produção textual individual, comprovando que tais atividades elaboradas no AVA *Moodle* contribuíram significativamente para o processo de aprendizagem dos estudantes.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo propôs uma atividade sobre produção textual narrativa aliada ao uso do AVA *Moodle*, apontando a relevância da inserção de ferramentas digitais na sala de aula bem como a importância de os professores elaborem atividades interativas e interessantes para os jovens. Enquanto pesquisadores observamos que levar esta atividade para classe foi um desafio, pois apesar de a maioria dos estudantes ter acesso às tecnologias tanto em casa quanto na escola os jovens ainda estão em processo de letramento digital. Nesse sentido, verificamos que o letramento dos jovens ocorre para uso específico de atividade em contexto escolar, pois os estudantes interagem muito bem com redes sociais, jogos e *sites* de pesquisa, mas não sabem utilizar *word* entre outros em atividades de sala de aula.

Nesse sentido, o papel do professor como mediador foi de suma importância, uma vez que os estudantes precisaram se adaptar aos processos básicos de acesso às ferramentas digitais, assim como de edição de textos. Por conseguinte, os alunos buscaram no professor auxílio para atingirem tais objetivos.

Desse modo, observamos a importância da inserção de atividades que contém com o uso de tecnologias em sala de aula e ressaltamos a importância de se produzirem pesquisas nas mais variadas áreas de conhecimento que contribuam com o crescimento dessas práticas pedagógicas.

## REFERÊNCIAS

AZEREDO, D.; REATEGUI, E. A Construção de Narrativas Digitais como Apoio ao Processo de Letramento. In: **CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação** V. 11 Nº 1, julho, 2013 Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/41676> > Acesso em: 10 out. 2018

BUZATO, M. E. K. Letramento digital: um lugar para pensar em internet, educação e oportunidades. In: **Congresso Ibero-Americano Educarede**, 3., São Paulo, 2006. **Anais...** São Paulo: CENPEC, 2006. s/p.

CECCHIN, A. S.; REIS, S. C. APEND: proposta de abordagem pedagógica para o ensino de produção de narrativas digitais com base em gêneros. In: PAVÃO; ROCHA (Org.). **Tecnologias educacionais em rede: produtos e práticas inovadoras**. Santa Maria: Ed. Experimental pE.com UFSM, 2017, p. 63-78

FAGUNDES, L.C. Citada na reportagem Sem medo da tecnologia. **Revista TV Escola**, Maio/Junho 2010. Disponível em: <[http://revista.tvescola.org.br/pdf/files/revista\\_tvescola\\_2010\\_2.pdf](http://revista.tvescola.org.br/pdf/files/revista_tvescola_2010_2.pdf)> Acesso em: 29 mar 2018.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ªed. São Paulo: Atlas, 2002

KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. **Ler e escrever: estratégias de produção textual**. 2 ed., 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

MACEDO, A. L.; AZEVEDO, B.; BEHAR, P. A.; REATEGUI, E. Acompanhamento da Interação e Produção Textual Coletiva Através de Mineração de Textos. **Informática na Educação: teoria & prática**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 33-45, jul./dez. 2011.

MENDES, M. T. R. P. J. Casos e narrativas: contextos e pretextos para a integração das TICs no processo educativo. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n.12, p.49-64, maio/ago. 2004. Disponível em <<http://www2.pucpr.br/reol/pb/index.php/dialogo?dd99=issue&dd0=54> > Acesso em: 10 de Maio de 2018

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1995.

MOTTA-ROTH, Désirée O ensino de produção textual com base em atividades sociais e gêneros textuais. **Linguagem em (Dis)curso**, LemD, Tubarão, v. 6, n. 3, p. 495-517, Set./Dez. 2006

RODRIGUES, A; ALMEIDA, M. E. B; VALENTE, J.A. Currículo, narrativas digitais e formação de professores: Experiências da pós-graduação à escola. **Revista Portuguesa de Educação**, 30(1), pp. 61-83, 2017. Disponível em: <<http://revistas.rcaap.pt/rpe/article/view/8871>> Acesso em: 10 maio 2018.

ROSE, D; MARTIN, J.R. **Learning to write, Reading to learn**. Equinox: UK. 2012.

**APÊNDICE A - Modelo de questionário aplicado aos estudantes**

Data:

Série:

Escola:

**QUESTIONÁRIO****EM CASA**

1) Você tem acesso à internet?

 Sim       Não       Às vezes Raramente

2) Você tem celular?

 Sim       Não

3) Você tem computador?

 Sim       Não4) Você tem videogame, *tablet* ou outros brinquedos tecnológicos? Sim       Não**NA ESCOLA**5) Você acessa a *internet* para realização de atividades em sala de aula? Sim       Não       Às vezes      

Raramente

6) Você pode usar o celular em sala de aula para atividades didáticas?

 Sim       Não       Às vezes      

Raramente

7) Você e sua turma realizam atividades nos computadores da escola?

 Sim       Não       Às vezes Raramente

8) Seus professores utilizam rádio ou televisão nas atividades?

 Sim       Não       Às vezes Raramente

9) Seus professores utilizam projetores ou lousas interativas nas atividades?

 Sim       Não       Às vezes Raramente

10) Você já realizou atividades que envolvessem tecnologias em sala de aula?

 Não       Sim

## APÊNDICE B – Tabela de avaliação

<b>Avaliação das habilidades em usar o AVA Moodle</b>	
<b>O aluno é capaz de acessar a <i>wiki</i> facilmente</b>	( ) Excelente ( ) Bom ( ) Satisfatório ( ) Insatisfatório
<b>O estudante contribuiu com a construção do texto na atividade <i>wiki</i> (produzindo e ampliando o texto)</b>	( ) Excelente ( ) Bom ( ) Satisfatório ( ) Insatisfatório
<b>Produção realizada dentro do prazo</b>	( ) Excelente ( ) Bom ( ) Satisfatório ( ) Insatisfatório
<b>Avaliação das habilidades em produção textual</b>	
<b>Modalidade Escrita</b>	( ) 0,4 pontos ( ) 0,3 pontos ( ) 0,2 pontos ( ) 0,1 pontos ( ) 0 ponto
<b>Tipo de texto</b>	( ) 0,8 pontos ( ) 0,6 pontos ( ) 0,4 pontos ( ) 0,2 pontos ( ) 0 ponto
<b>Gênero Textual/Tema</b>	( ) 0,8 pontos ( ) 0,6 pontos ( ) 0,4 pontos ( ) 0,2 pontos ( ) 0 ponto
<b>Coerência</b>	( ) 0,5 pontos ( ) 0,4 pontos ( ) 0,3 pontos ( ) 0,15 pontos ( ) 0 ponto
<b>Coesão</b>	( ) 0,5 pontos ( ) 0,4 pontos ( ) 0,3 pontos ( ) 0,15 pontos ( ) 0 ponto

## APÊNDICE C – Proposta de produção textual

Você e seus colegas elaboraram de forma colaborativa a descrição de uma super-heroína na atividade *wiki*, agora você vai escrever um texto individualmente baseados na proposta de redação da prova de ingresso ao Colégio Militar do Rio de Janeiro de 2011 (Disponível: <http://estudareconquistar.com.br/wp-content/uploads/2013/10/cmri-prova-port-610.pdf> ).

## PROPOSTA DE REDAÇÃO

É comum que muitos meninos e meninas desejem, em algum momento, ser um super-herói ou super-heroína, com poderes extraordinários e capacidade para salvar o mundo de todos os seus problemas. Mas você já pensou nas dificuldades que estes poderes também representam? A tirinha abaixo retrata, de forma bem-humorada alguns desses “efeitos colaterais”.



Disponível em: <http://www.numclique.net/tirinha-por-que-super-herois-nao-se-dao-bem-com-computadores/> Último acesso em 07set2010.

Então mãos à obra: Imagine que a super-heroína que você e seus colegas criaram está em uma situação em que seu superpoder só irá atrapalhar. Escreva uma narrativa bastante criativa em que você conte o que aconteceu com esta heroína atrapalhada.

### OBSERVAÇÕES:

Na sua história, devem aparecer os elementos a seguir:

- o tempo e o espaço da história;
- uma breve caracterização dos personagens;
- as consequências dos atos dos personagens;
- um final coerente.

Seu texto deverá apresentar também:

- um título na primeira linha;
- no mínimo, 20 linhas e, no máximo, 30 linhas.

Sua produção textual será anulada ou receberá grau zero caso:

- não respeite o tema;
- não atenda ao tipo textual (narração).

Sua produção textual deverá estar digitada e ser postada no ícone Tarefa - PROPOSTA DE PRODUÇÃO TEXTUAL - CMSM (Turma: manhã), disponível no Ambiente Virtual *Moodle* e seguir o seguinte formato:

- Fonte: arial 12;
- Espaçamento: 1,5
- Texto justificado
- Margem: Superior: 3 cm/ Esquerda: 3 cm/ Inferior: 2 cm/ Direita: 2 cm

## **APÊNDICE D – Espelho das produções textuais**

### **QUE TIRO FOI ESSE?**

Certo dia, Athena, foi impedir alguns bandidos de assaltarem pessoas que estavam no meio de um parque. Então quando ela tentou voar para o local, a heroína se descontrolou e voou muito alto.

De repente ela caiu bem em cima de um avião, Athena conseguiu se soltar dele, mas vieram outros aviões na direção dela. A heroína desviou de um lado para outro, então subitamente um avião a atropelou. Nesse momento, ela parou de voar e iniciou uma queda livre.

Antes de chegar no chão, Athena parou a queda voando, mas, logo em seguida ela caiu no meio do campo onde estavam os ladrões armados, então ela usou a sua superagilidade, mas se jogou em cima de uma bala e foi acertada.

Athena, naquela hora, chamou Alizum, sua coruja, telepaticamente e mandou que ela atacasse os ladrões. Com a distração criada pela ave, a heroína correu e derrotou os bandidos, desamarrou os reféns e depois foi para o hospital tratar de seu ferimento.

## **MEU PRIMEIRO DIA COM MEUS SUPERPODERES**

Meu nome é Liv, mas sou conhecida com Athena, tenho 18 anos e no dia do meu aniversário há três anos apareceu uma coruja no meu quarto à noite com um colar de pedra branca. No dia seguinte, fui para a minha faculdade e quando voltei meus pais e minha irmã tinham desaparecido e, naquela hora, eu me lembrei do colar que a coruja me trouxe, coloquei ele no meu pescoço e ouvi os passos das formigas e vi elas de uma longa distância. Então assustada me perguntei:

- O que está acontecendo?

De repente, a coruja apareceu na janela e disse:

- Eu sei o que está acontecendo. É que você está usando um colar que contém poderes.

A garota animada disse:

- Quais são os poderes desse colar?

- Você pode voar, ver de longas distâncias, ver no escuro, se camuflar no escuro, tem uma audição muito boa e é ágil igual a mim. – falou a coruja.

Athena empolgada subiu em um prédio e disse:

- Eu já sabia que conseguia voar, mas primeiro eu preciso saber se esse superpoder funciona!

Então a garota pulou do prédio de 27 andares, 57 metros de altura. No meio do caminho ela gritou desesperada:

- Ops! Isso vai dar muito errado! Aaahhhhh!

A coruja preocupada saiu voando para salvar Liv, mas ela era muito pesada para a ave carregar e elas estavam quase alcançando o chão. Na rua estava passando um caminhão dos colchões Ortobom e a menina caiu em um colchão.

- Ufa! Que sorte! – disse Liv, aliviada.



Ela se levantou, o caminhoneiro se assustou quando a viu e acabou batendo em um poste.

- Ao menos não caímos de cara no chão! – suspirou Liv.

E esse foi o meu primeiro dia com meus superpoderes.

### **AS ASAS DE ATHENA**

Havia uma menina chamada Liv, que depois de completar 18 anos ganhou superpoderes. Esses poderes vinham de um colar que uma coruja havia dado a ela, então Liv virou a super-heroína chamada Athena.

Um dia ela foi guerrear contra um vilão, só que ela nunca tinha feito isso em toda a sua vida de heroína. Então, toda animada com a primeira batalha, ela acionou as suas asas, porém não sabia que as asas eram invisíveis e Athena ficava tentando acionar as asas sendo que elas já estavam ali.

Todos em volta começaram a rir. Quando Athena percebeu que as asas eram invisíveis voou, mas não sabia pousar nem parar então ela caiu em cima do vilão e todos aplaudiram.

Portanto Athena não saber lidar com suas asas foi bom, porque ela conseguiu derrotar o vilão e todos ficaram orgulhosos dela.

### **O COTIDIANO DE ATHENA**

Era uma vez, uma super-heroína mais conhecida como Athena, mas ela não usava seus poderes do jeito certo e atrapalhava toda a cidade. Como os cidadãos não sabiam da história triste de sua vida, falavam quando ela cometia um erro:

- Ei, Athena, não precisamos de você nessa cidade!

Triste, Athena nunca desanimava mesmo com suas trapalhadas com seus “poderes”, pois só tinha 18 anos. Até que um dia, a cidade precisou dela, todos chamavam por ela, mas ela “nem deu bola”.

Até que de repente, aparece uma coruja camada Alyzum que deu a Athena seus poderes de verdade, os quais vinham de uma só pedra. Então a heroína teve medo de botar o colar e ficar muito mais descontrolada do que já estava antes, assim ela tirou o colar e botou-o no seu bolso. Algum tempo depois, ela chegou em sua faculdade e todos seus amigos estavam desaparecidos, mas para piorar a situação era o ladrão mais perigoso da cidade que os havia sequestrado.

Apesar do medo ela colocou o colar e o ladrão percebeu que faltava levar uma pessoa, mas o que ela e ele não sabiam é que ela tinha asas invisíveis e se camuflava no escuro. Então o ladrão apagou as luzes e ela pegou o ladrão, e depois disso salvou seus amigos. A partir de então a cidade passou a valorizar Athena, sua super-heroína.

## **A PRIMEIRA AVENTURA**

Liv, conhecida como Athena, é a mais nova super-heroína dos Vingadores. O universo dos heróis ainda é novo para Liv, uma jovem de apenas dezoito anos que recém descobriu seus poderes, concentrados em um colar, que foi trazido por uma coruja chamada Alyzum. Os poderes de Athena são: voar, ver no escuro e a longas distâncias, se camuflar e ser muito rápida.

Na sua estreia, chamaram Athena para substituir a Viúva Negra em uma batalha. Ela estava muito animada, pois seria sua primeira luta como super-heroína. Junto com o Capitão América, ela iria enfrentar o Apocalipse, o mutante mais poderoso do mundo.

Athena e o Capitão América estavam conseguindo derrotá-lo, até que ela caiu e Apocalipse levou o Capitão América, que estava fraco. Liv continuou no chão, chorando e lamentando. Então o Homem de Ferro chegou e a levou para casa. Stark, explicou:

- Amanhã o salvaremos.

Liv se sentiu melhor com o que ele disse e tentou responder batendo as asas, mas acabou caindo no chão. Os dois deram muita risada.

No dia seguinte, Athena, Homem de Ferro, Hulk e Thor foram até a caverna onde Apocalipse se escondia. Era uma caverna escura e úmida, mas Athena conseguia enxergar muito bem. Sem querer, ela encostou no botão do seu macacão que deixava ele brilhando. Assim, chamou atenção de Apocalipse, que veio gritando para perto deles.

Athena, determinada a salvar seu amigo, foi pra cima dele. Os outros heróis também ajudaram. A heroína, com sua agilidade, distraia o mutante enquanto seus amigos o atacavam por trás.

Assim, derrotaram Apocalipse, salvaram o Capitão América e foram todos tomar açaí, muito felizes com a vitória.

## A FESTA

Uma menina chamada Liv, se transformou em uma super-heroína quando uma coruja entregou a ela um colar de pedra branca. Liv deu o nome a coruja de Alyzum e escolheu seu nome de super-heroína: Athena.

Certo dia, Liv foi a uma festa de sua amiga Sarah. Quando chegou lá, pelo fato de ter uma audição muito boa, ela escutava as conversas de todas as pessoas que lá estavam. Então ela ouvia vários sons ao mesmo tempo. As conversas se misturavam com a música que estava tocando, então a menina decidiu ir para a calçada na frente da festa para “acalmar” os ouvidos. Quando voltou ouviu vários sons misturados novamente. A sua amiga que a tinha convidado para a festa, decidiu conversar com Liv. Mas não conseguia vê-la.

A amiga de Liv não conseguia vê-la, pois Liv se camufla no escuro. Porém quando um feixe de luz passou pela super-heroína ela ficou visível. Liv não conseguia conversar com sua amiga, pois ela ouvia as conversas das outras pessoas e por esse motivo respondia coisas que Sarah não perguntava.

Quando Liv pensou que nada poderia piorar, Alyzum entrou voando rapidamente pela porta da festa e pousou no ombro de Liv. A coruja perguntou para a menina por que ela estava na festa e não, ajudando ele a caçar ratos, ela fez uma cara de irritada e falou, mentalmente, para a coruja, que logo iria caçar ratos com a ave.

Para Liv sair daquela situação embaraçosa, ela disse que o fato de ela não responder as perguntas certas era por causa do barulho que havia na festa. O motivo que ela desaparecia no escuro era por conta de ela vestir uma roupa preta. E a razão pelo qual uma coruja havia entrado voando na festa foi porque a coruja era de sua tia e Liv ficou encarregada de cuidar da ave. Depois destas desculpas, a menina saiu voando com a coruja para caçar ratos.

## A NOITE DOS FILMES

Um certo dia, Liv ia chamar algumas amigas para ir à casa dela. Enquanto ela arrumava tudo para a noite dos filmes com as amigas, Alyzum, sua coruja, chegou e ficou comendo alguns Doritos que tinha achado. Então Alyzum falou:

- Podemos ir dormir?

Liv respondeu:

- Eu não vou falar com você agora. Estou cheia de coisas para arrumar antes de minhas amigas chegarem.

- Quem está vindo ? – disse mentalmente a coruja.

- Minhas amigas. Agora, volte lá para o quarto!

- Te dou um conselho, tire o colar, pois você não sabe utilizar direito os seus poderes. – comentou Alyzum.

Logo que as visitas chegaram, Liv falou para as meninas buscarem na cozinha os aperitivos. Liv, ficou a sala e sem querer, começou a voar. Como ela não conseguia parar, chamou a coruja para ajudá-la a voltar para o chão. Após Alyzum vir do quarto, perguntou:

- Por que você está voando?

- Não sei! – respondeu Liv.

- Pegue um peso, assim você vai parar de voar e voltará ao chão!

Liv então desparafusou o lustre de ferro que ficava na sala e começou a descer para o chão. Após perceber que não estava mais voando sem o peso, falou para a coruja voltar para o quarto.

- Não mesmo! Eu quero ver filmes também! – disse a coruja.

- Está bem, você pode ficar. Só pegue uma tigela para você no armário, para comermos Doritos.

Assim que voltaram da cozinha as meninas viram ALyzum e Liv as apresentou. Todos juntos assistiram aos filmes e, depois que as visitas foram embora, Liv agradeceu a sua coruja pela ajuda.

## **LIV E SUA SUPERVISÃO**

Há algum tempo, uma menina que se chamava Liv fez 18 anos. Um dia ela foi a faculdade à noite, quando voltou não encontrou sua família, então, em um momento, uma coruja apareceu e lhe deu um colar que tinha superpoderes, mas Liv não sabia disso.

A menina cansada foi dormir, quando acordou o quarto estava escuro, mas mesmo assim ela conseguia enxergar muito bem tudo que tinha lá. Liv ficou impressionada, porém decidiu continuar fazendo coisas normais do seu dia. Quando a noite chegou, ela se arrumou e foi para a faculdade.

No caminho, Liv foi assaltada e resolveu usar seu poder de enxergar tudo à noite, porém não conseguiu se concentrar no assaltante. Ela se concentrou em um cachorro que estava rolando pela rua, depois em um rato perto da lixeira, depois em uma barata que corria, então começou a rir de tão nervosa que ficou e, nesse momento, o assaltante a derrubou para poder assaltá-la.

Liv, rolou ladeira abaixo por causa do empurrão e o homem foi atrás dela, pegou sua mochila e fugiu. A menina decidiu não usar mais seus poderes porque eles só atrapalharam. Após essa confusão, Liv chamou a polícia e conseguiu recuperar sua mochila. Quando voltou para casa estava cansada, devido a todo aquele caos vivido, então foi dormir.

### **CAMUFLAGEM DE ATHENA**

Na cidade de Santa Maria existia uma menina de dezoito anos, linda, muito simpática, divertida, alegre e justa que se chamava Liv. No dia do seu aniversário ela teve uma surpresa, uma coruja branca lhe deu um colar, quando a menina colocou-o no pescoço levou um susto, pois ela tinha se transformado em uma super-heroína.

Meses se passaram e ela já tinha se acostumado com seus superpoderes e descobriu que o nome da coruja era Alyzum e o nome de super-heroína de Liv era Athena. Então, um dia, quando estava indo para a faculdade a menina encontrou sua amiga Mera e foram juntas. Quando chegou, Mera perguntou:

-Como está essa vida de super-heroína?

-É... está bem, só que estou começando a me camuflar do nada.

Então chegando à sala de aula, a professora fez a chamada, não encontrou Liv e anotou que não estava. Naquele dia, nada estava dando certo.

Chegando em casa, a coruja não achou Liv e então falou:

- Liv, onde está você?

- Estou na sala de estar. - disse a menina.

- Já estou indo!

Então quando Alyzum chegou à sala, falou:

- Não estou te achando.

- Estão acontecendo coisas estranhas comigo, me camufla do nada. - disse

Liv.

Passaram dias sem a professora ver Liv, nem mesmo sua amiga Mera sabia onde a heroína estava. Não aguentando mais a situação, Liv resolveu procurar a Feiticeira Escarlata e pedir ajuda para descobrir o que estava acontecendo.

A feiticeira explicou:

- Foi seu colar que saiu do controle. Quando a coruja te entregou o colar você pode ter colocado e tirado rápido demais do pescoço e meio que sua camuflagem saiu do controle. Agora vamos refazer o feitiço e tudo acabará bem.

E assim, Athena conseguiu reativar seus superpoderes e juntamente com sua amiga coruja salvar sua cidade.