

O LIVRO VIRTUAL CONTANDO UMA HISTÓRIA CRIADA PELAS CRIANÇAS DE UMA TURMA DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EMEF JUSTINO CAMBOIM, EM SAPUCAIA DO SUL – RS¹

Maria Cristina Tognotti Meneghini Stabel²

Mary Lúcia Pedroso Konrath³

RESUMO

Este artigo mostra alguns resultados teóricos e práticos do uso da mídia informática como ferramenta de apoio pedagógico ao processo de alfabetização no espaço da sala de aula de uma turma de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental do município de Sapucaia do Sul no Rio Grande do Sul. Nesta oportunidade, buscou-se referencial teórico sobre o uso pedagógico desta mídia. A pesquisa realizada buscou investigar como a construção de histórias e sua ilustração por intermédio da mídia informática pode resignificar o aprendizado durante o processo de alfabetização. O objetivo deste trabalho consistiu em utilizar as ferramentas disponibilizadas através desta mídia para a criação de histórias publicadas através de um livro virtual da turma, trabalhando desta forma o processo de alfabetização de forma contextualizada, criando oportunidade para o exercício da criatividade e autoria dos alunos. A metodologia utilizada passou por uma revisão de literatura e um estudo de caso, sendo denominada de qualitativa de caráter exploratório. A principal conclusão extraída diz respeito à autonomia e à criatividade demonstradas pelos alunos ao criarem o seu livro virtual e seu crescente interesse pela escrita, na tentativa de criarem suas histórias, através da análise linguística.

ABSTRACT

This paper shows some theoretical and practical results of the use of computer media as pedagogical support to the process of literacy in the classroom of a class of students from the 1st year of Primary Education of the municipality Sapucaia do Sul in Rio Grande do Sul. In this opportunity, we sought theoretical framework on the pedagogical use of this media. The research investigates how to build your stories and illustration through computer media can reframe learning during the literacy process. The objective of this study was to use the tools made available through this media for creating stories published through a virtual class book, working in this way the process of literacy in context, creating opportunity for the exercise of creativity and authorship of the students. The methodology went through a literature review and a case study, being called qualitative exploratory. The main conclusion drawn with respect to autonomy and creativity demonstrated by the students to create their virtual book and his growing interest in writing, in an attempt to create their stories, through linguistic analysis.

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 Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Pedagoga com habilitação em Educação Infantil, Especialista em Informática na Educação e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

PALAVRAS-CHAVE

Informática; alfabetização; Ensino Fundamental.

KEYWORDS

Computer; literacy; Elementary school.

1 INTRODUÇÃO

Desde o início de 2014, percebe-se um interesse crescente dos alunos da turma do Primeiro Ano B, crianças de 6 a 7 anos, pelas tecnologias e redes sociais existentes no momento. As crianças têm como assunto preferido *tablets*, *ipods*, *smartphones*, *notebooks*, jogos virtuais e *Facebook*. Normalmente os alunos desta turma interagem diretamente com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) ou indiretamente quando estão atentos à interação feita a partir de seus familiares ou amigos, inserindo-se automaticamente no cenário tecnológico como mostra a pesquisa “Gerações Interativa Brasil- crianças e adolescentes diante das telas” realizada em 2012 em todas as regiões brasileiras.

A pesquisa realizada pelo Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias da Comunicação Aplicadas à Educação da Escola do Futuro da Universidade de São Paulo apontam que: 27,6% das crianças pesquisadas tiveram acesso ao primeiro celular aos 9 anos ou menos, 44,5% das crianças ganharam com 10 a 12 anos e 15,5% das crianças entre 13 a 14 anos tiveram acesso ao seu primeiro celular. (PASSARELLI e JUNQUEIRA, 2012).

Consequentemente, tornou-se uma necessidade também para a professora regente da turma que trouxesse as TICs para a sala de aula de forma a auxiliar o processo ensino-aprendizagem oportunizando novas experiências para os alunos, pois se sabe que é importante para a aprendizagem a interação das crianças com o maior número possível de portadores de texto, sejam eles impressos ou digitais, assim como a construção e produção de textos.

Esta pesquisa buscou investigar como a construção de histórias contendo textos e imagens por intermédio da mídia informática pode resignificar o aprendizado durante o processo de alfabetização.

Desta forma, foi realizada a construção de um Livro Virtual, contendo uma história coletiva produzida pela turma em caráter de produção textual a qual foi ilustrada com desenhos também criados pelos alunos, através de software de edição de imagens. Posteriormente

te, na seção 2 argumenta-se principalmente sobre a interação dos artefatos tecnológicos com a sala de aula. De como os professores podem utilizá-los e qual sua importância no processo de alfabetização.

Na seção 3, destaca-se como se dá o processo da escrita e como as mídias podem ser trabalhadas em sala de aula. Em 3.1, explica-se o que é um livro virtual e o porquê deste recurso ter sido escolhido. Em 3.2, faz-se uma rápida passagem por trabalhos semelhantes, os quais objetivam o processo de aprendizagem através das mídias. Já na seção 4, trata-se especificamente do Livro Virtual criado pelos alunos deste projeto e como foi o processo de construção. Por fim, na seção 5, faz-se uma retomada dos resultados deste processo.

2 A INSERÇÃO DAS MÍDIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A informática influenciou os diferentes setores da economia, facilitando na resolução de cálculos, permitindo inovações no comércio, indústria através das possibilidades de conexão, processamento de dados e mais recentemente através das impressões em 3D. Na educação a informática também foi incorporada, primeiramente através do uso do computador. Este que pode ser compreendido como um “artefato tecnológico” que pode se tornar uma ferramenta utilizada em práticas de aprendizagem. (SOUZA e AZEVEDO, 2008).

Destaca-se que para qualificar o processo de ensino no âmbito escolar, se faz necessário que a escola seja “[...] inovadora, aberta e dinâmica, com um Projeto Político Pedagógico coerente, aberto, participativo; com infraestrutura adequada, atualizada, [...] tecnologias acessíveis, rápidas e renovadas. [...] docentes bem preparados intelectual, emocional, comunicacional e eticamente [...] com boas condições profissionais, [...] e alunos motivados” (MORAN, 2006, p. 14).

O surgimento das tecnologias de informação e comunicação e o fácil acesso que se tem hoje a estes recursos provocam os professores a repensarem suas práticas. Refletir, neste contexto, significa avaliar de que maneira é possível incorporar estes recursos de forma que auxilie o processo ensino-aprendizagem oportunizando novas aprendizagens aos alunos.

São diversas as possibilidades de uso da informática a serviço da educação como: visualização de simulações, atividades com ferramentas de editor de textos, imagens, fotos, vídeos (exemplos: *blogs*, *fotologs*, *vlogs*); apresentações, tabelas eletrônicas, gráficos, webquests, pesquisas. Além disso, muitas ferramentas permitem o acesso às informações, à criação de materiais audiovisuais e à interação entre alunos da mesma escola e seus professores

assim como de outras instituições escolares através de redes de conexão controladas por professores ou equipe diretiva escolar.

Apesar de todos os benefícios que as mídias são capazes de proporcionar, deve-se estar atento às armadilhas que se pode encontrar pelo caminho. Neste caso, pais e professores precisam estar atentos aos acessos de seus filhos e alunos. A internet, hoje, está repleta de sites e pessoas que se apropriam de informações particulares do usuário, ou que fazem o uso indevido de sua imagem, visando, até mesmo, a extorsão e o abuso infantil. São chamados Predadores Online que buscam e seduzem jovens para posterior encontro pessoal (MICROSOFT, 2014).

Já com as pesquisas escolares, crianças e adolescentes devem ser orientados para utilizarem sites com fonte confiável tanto para sua segurança quanto para a garantia da qualidade do estudo. Sendo assim, é indicado o uso da *webquest* no qual o professor deve indicar sites para que os alunos realizem sua pesquisa de forma segura. Para unir texto e imagem, uma opção adequada para os primeiros anos do Ensino Fundamental é o livro virtual o qual proporciona uma aprendizagem baseada na autonomia e na criatividade dos alunos.

3 ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

O Primeiro Ano do Ensino Fundamental, hoje, está incluído no Ciclo de Alfabetização da Idade Certa que vai dos 6 aos 8 anos de idade e engloba, o primeiro, segundo e terceiro ano do ensino fundamental. Neste caso, a criança tem até os 8 anos para aprender a ler, interpretar textos e realizar as 4 operações matemáticas. No entanto, muitos alunos no primeiro ano ainda não atingiram esta meta e por isso ele se torna mais desafiador (BRASIL, 2012).

Muitos alunos ainda não sabem escrever, outros sabem ler, mas não com toda a habilidade necessária, assim, o professor deve ter maior sensibilidade para escolher uma atividade em que o aluno possa desenvolver suas capacidades de leitura e escrita sem que se sinta a margem do processo de alfabetização.

O processo de alfabetização envolve principalmente duas aquisições intelectuais: a leitura e a escrita. A leitura acontece por primeiro. A criança precisa ter a maturidade intelectual e cognitiva necessária para entender e se apropriar desta aquisição. Após a leitura, acontece o domínio da escrita o qual, na maioria dos casos, é mais demorado que a leitura, pois se trata de uma aquisição mais complexa. Segundo Ferreiro e Teberosky (1986), as crianças passam pelos seguintes Níveis da Escrita:

- **Nível Pré-Silábico:** nesta fase as partes da escrita não correspondem as partes do nome. As crianças misturam bolinhas, números, letras e até outros símbolos sem a preocupação com as propriedades sonoras da escrita.

- **Nível Silábico:** nesta fase a criança associa a quantidade de letras à quantidade de emissão sonora da palavra, ou seja, uma letra para cada sílaba. Desta forma, as crianças também admitem aqui que as palavras tenham 2 ou até 1 letra.

- **Nível Silábico-Alfabético:** neste nível, a criança utiliza duas hipóteses para a escrita. A primeira ainda é a de escrever uma letra para cada sílaba; a segunda é aquela em que a criança começa a escrever uma letra para cada fonema. Este período representa a transição entre o nível silábico e o alfabético.

- **Nível Alfabético:** caracteriza-se pela correspondência entre fonemas e grafias. Compreende as diferenças entre letra, sílaba, palavra e frase. A criança entende também que uma sílaba pode ter uma, duas ou três letras.

Neste caso, a observação e constatação do nível da escrita em que a criança se encontra são importantes para que o professor elabore atividades pedagógicas desafiadoras que propiciem a aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) através de processos complexos e progressivos que darão suporte e base para as demais aprendizagens (LEAL e MORAIS 2010; MORAIS 2012).

O processo de alfabetização envolve todas as áreas do conhecimento por isso, o ensino para os Anos Iniciais se dá com a unidocência, facilitando a elaboração de atividades interdisciplinares. Veen e Vrakking destacam a importância da geração digital para o ensino-aprendizagem e para a Educação que se tem hoje:

Essa nova geração oferece oportunidades nunca vistas para tornar o ensino uma profissão apaixonante e motivadora, que faça a diferença para a sociedade futura. Tais oportunidades relacionam-se a novos papéis, novos conteúdos e novos métodos de ensino e aprendizagem. Os professores tornam-se orientadores que oferecem um apoio especializado às crianças, que, por sua vez, aprendem de maneira mais independente sobre questões e problemas da vida real. A sociedade do futuro exige que seus cidadãos sejam capazes de lidar com a complexidade, tanto na vida particular quanto na profissional. (2009, p.14)

Para isso, é importante que as crianças desde cedo interajam com tecnologias que estão cotidianamente inseridas em suas vidas. Estas tecnologias podem proporcionar inúmeras atividades dependerá da criatividade do professor em utilizá-las. Podem-se citar, por exemplo, jogos interativos com escrita e matemática; a escrita de palavras ou frases em editores de textos, usando a autocorreção dos programas para que reflitam sobre a escrita; podem-se fazer

vídeos com imagens selecionadas pelos alunos; trabalhar com fotos; criar contas matemáticas em tabelas ou escrever uma poesia.

Destes registros, podem-se construir filmes, álbuns virtuais, *blogs*, *vlogs*, *fotologs* etc. Pode-se utilizar a rede social *Facebook* para construir atividades com a participação dos responsáveis, mas deve-se estar atento às famílias que não possuem internet e orientá-las que o laboratório de informática estará disponível para tal atividade; criar ainda livros virtuais de diferentes formas: totalmente elaborado pelos alunos ou não.

3.1 LIVRO DIGITAL: PRODUZINDO COM CRIATIVIDADE

O Livro Virtual é um livro eletrônico cuja execução e apresentação é feita através do uso de recursos audiovisuais, os quais são selecionados a partir dos objetivos do autor e do trabalho a ser realizado. Podem ser elaborado de várias maneiras, contendo fotos, vídeos, textos e figuras de autoria dos alunos ou pesquisadas por eles. Este recurso é importante para a aprendizagem porque oferece ao aprendiz uma nova forma de construção do conhecimento, a partir de novas vivências.

O aluno aprende, principalmente por intermédio de novas experiências, mas o que não se pode deixar de lado na essência do processo de alfabetização é o fato de que as crianças devem ter liberdade e autonomia, decidir sozinhas como resolver determinadas tarefas solicitadas pela professora. Assim, elas têm espaço para explorar seu raciocínio com segurança e independência construindo seu conhecimento na interação com os diferentes portadores de texto. Desta forma, Freire salienta que “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a produção ou a sua construção” (1996, p.25).

Uma forma descontraída e divertida de aprendizagem é oportunizar a construção do conhecimento por meio da elaboração de um Livro Virtual. A produção textual é uma prática de análise da própria língua e linguagem. É uma maneira de incentivar o aluno a refletir sobre como colocar no papel aquilo que se deseja. Gradativamente, a criança passa a adquirir o SEA, despertando o interesse pela escrita (MORAIS; ALBUQUERQUE, 2010).

Para tanto, há diferentes editores de imagens que podem ser utilizados como, por exemplo: Paint, Tux Paint, Etoys Squeak, Adobe PhotoShop, Corel PhotoPaint. O Tux Paint foi o escolhido para o presente estudo devido a suas funcionalidades, com ícones grandes e de fácil compreensão por parte dos alunos, assim como por ser uma ferramenta de uso livre.

Assim, o Livro Virtual possibilita ao aluno aprender com sua criação, produção e crescimento intelectual, como destacam Melnikoff e Melnikoff:

Estudos demonstram que a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação, como ferramenta, traz uma enorme contribuição para a prática escolar em qualquer nível de ensino. Essa utilização apresenta múltiplas possibilidades que poderão ser realizadas segundo uma determinada concepção de educação que perpassa qualquer atividade escolar (MELNIKOFF E MELNIKOFF, s/d, p.5).

No Livro Virtual o professor precisa orientar e organizar o trabalho dizendo o que deve conter e em quanto tempo deve ser feito, ou em quantas partes será realizado, para que depois do trabalho concluído possa sentar-se e com os alunos e avaliar juntos, quais aprendizagens foram construídas.

3.2 TRABALHOS CORRELATOS

O uso das mídias no processo educacional pode proporcionar novas formas de interação dos alunos com o conteúdo estudado, possibilitando formas atraentes e motivando-os a construir seus conhecimentos. A produção de conteúdo por intermédio da mídia informática pode enriquecer o processo de alfabetização na aquisição e na fluência da leitura e da escrita.

A pesquisa intitulada “Ambientes de autoria como possibilidades para múltiplas alfabetizações” (DULLIUS, 2012), realizou o estudo em forma de oficina totalizando 8 encontros, com uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Porto Alegre. O objetivo era o de explorar a ferramenta Squeak e construir um livro virtual. A escolha da ferramenta Squeak, que é um editor de imagens, foi também a alternativa selecionada para texto e desenho. Porém, o autor menciona que o sucesso da aprendizagem através da ferramenta está intimamente ligado ao tempo em que o aluno tem para compreender todo o seu funcionamento. A atividade realizada por Dullius é semelhante a este projeto no que diz respeito ao objetivo final: a construção do livro virtual. Embora tivesse que desprender maior atenção, já que por se tratar de uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, ele inseriu o texto junto com a ilustração no momento da edição de imagens nas oficinas.

Já em “Informática na Educação Especial – Desafio e Possibilidade Tecnológica” (SOUZA, 2008), é desenvolvido um trabalho com alunos da Educação Especial com diversas dificuldades. O trabalho adquire a devida importância pela variedade de recursos multimídia, como: *softwares* de edição de apresentações eletrônicas *PowerPoint*, edição de planilhas eletrônicas *Excel*, *tablet* e caneta digitalizadora, editor de imagens, *scanner* e internet.

A professora utilizou os recursos com diferentes abordagens com o objetivo de focar as atenções nos cinco sentidos enfatizando a visão, audição e o tato, propiciando tam-

bém o desenvolvimento intelectual, linguístico, cognitivo, psicomotor e sócio-emocional-afetivo. Já ao se comparar com o projeto do Primeiro Ano, pode-se dizer que a técnica utilizada nos dois estudos foi à mesma: oportunizar diferentes aprendizagens, porém com objetivos diversos. Sua contribuição à Educação é valiosa e diversificada, pois abrange as áreas psicomotora, cognitiva e afetivo-emocional. Sugere ampla variedade de atividades que auxiliam nas soluções dos problemas de aprendizagem, mesmo que os alunos tenham diferenças significativas de desenvolvimento.

Em “O Prazer de Aprender com a Informática na Educação Infantil” (MATTEI, 2008), traz constatações relevantes principalmente pelo fato de ter proporcionado além da aprendizagem, o desenvolvimento da análise crítica e da participação na construção da sua ferramenta. Mattei construiu um projeto no qual os alunos tiveram que analisar a tela do *software* e modificá-la conforme seu entendimento demonstrando que a criança não usa os ícones instintivamente, mas sim, sabe exatamente o que cada desenho quer indicar. Assim, os alunos fizeram suas modificações e ao final registraram o que aprenderam.

Este projeto foi muito além da ilustração como aconteceu com o livro virtual de Sapucaia do Sul. Houve uma análise crítica e uma flexibilização na configuração apresentada pelo *software* utilizado no processo. Também propiciou a interação professor-aluno, o aprendizado das cores de maneira criativa, desenvolveu o pensamento crítico, estimulou a pesquisa e a criatividade fazendo com que os alunos fossem atores e autores do seu próprio trabalho. No estudo realizado com o Primeiro Ano, um dos principais desenvolvimentos foi a análise linguística através de associações de palavras e rimas.

4 UM SONHO DE PIPOCA: LIVRO DIGITAL PRODUZIDO PELOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Este projeto foi realizado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Justino Camboim em Sapucaia do Sul – RS. A turma participante foi o Primeiro Ano B constituída por 25 alunos.

Objetivou-se a construção do Livro Virtual, com a história criada coletivamente com a turma e a ilustração realizada pelos alunos, organizados em grupos. Os alunos escolheram seus colegas de grupo conforme afinidade existente entre eles, sem a intervenção da professora. A metodologia utilizada neste estudo foi qualitativa de caráter exploratório resultando no amplo desenvolvimento linguístico das crianças.

Desta forma, o projeto desenvolveu-se em duas grandes partes: a criação da história e a criação da ilustração. Para a criação da história, os alunos foram levados até o laboratório de Informática para que observassem personagens, figuras e cores de alguns jogos que costumavam jogar na escola, contidos no site Friv⁴ (figura 1).



Figura 1 – Screenshot de tela do site Friv.
Fonte: Extraído pela pesquisadora.

Após a observação, dispostos em círculo, já na sala de aula, com a orientação da professora iniciou-se a criação da história. Os alunos poderiam sugerir fatos ou personagens que tivessem aparecido nos jogos que visualizaram ou outros. O incentivo à visualização dos jogos foi para que aguçassem a criatividade para a criação da história. A partir disto, os alunos sugeriam, decidiam e a professora escrevia, ou seja, era a escriba. A história foi reescrita 4 vezes até que se chegasse no formato final, ela foi intitulada “Um sonho de Pipoca”, os fatos deveriam ter coerência entre si a partir do trabalho de análise sobre histórias realizado desde o início do ano em sala.

Para a criação da ilustração, foi escolhido o software de edição de imagens Tux Paint (figura 2) por se tratar de um programa com possibilidade de inserção de texto, possuindo recursos divertidos para ilustração da história. Entre os recursos preferidos das crianças estão a ‘mágicas’ e ‘carimbar’.

⁴ Site de jogos disponível através do endereço <http://friv.com/>. Este é um ambiente que contém cerca de 300 jogos educativos que enfatizam a coordenação motora, a aprendizagem das cores, das letras e números, incentivando o aluno a refletir para avançar nas demais etapas.

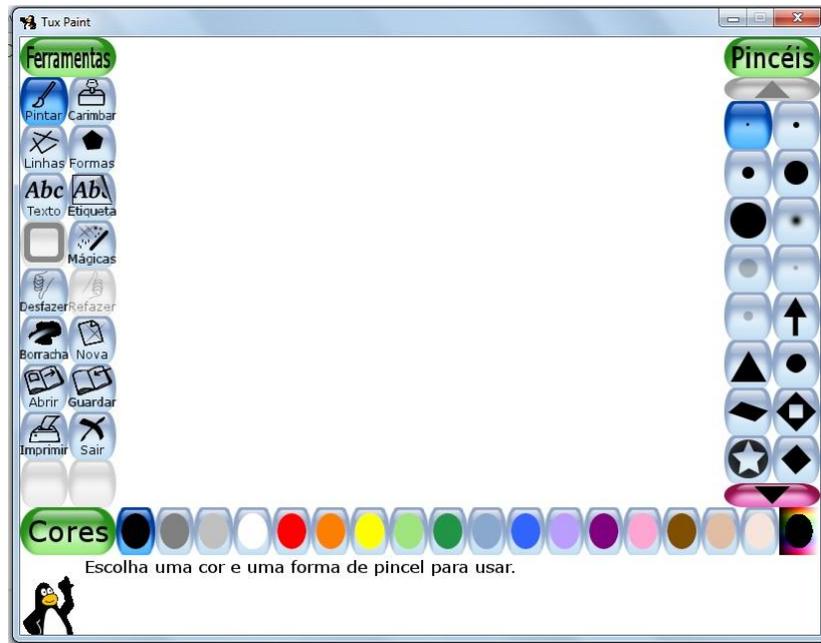


Figura 2 – Screenshot de tela do software Tux Paint.
Fonte: Extraído pela pesquisadora.

Nesta fase, os alunos foram levados ao laboratório de informática em quatro momentos constituídos de no mínimo 2 períodos: o primeiro momento foi para conhecer e explorar o software e, a partir do segundo os alunos iniciaram a ilustração.

No final do primeiro momento, os alunos dividiram a história em 3 partes: início, meio e fim para facilitar a ilustração. O segundo, terceiro e quarto momentos foram utilizados para a ilustração das 3 partes da história (figura 3).



Figura 3 – Grupos trabalhando no software de edição de imagens.
Fonte: Arquivo da pesquisadora.

No laboratório de informática, a professora lia para os alunos a parte da história que eles deveriam fazer a ilustração e ainda os instigava fazendo perguntas como: “Digam-me, depois que ouvirem esta parte, o que deve conter na ilustração?”. A partir da reflexão, as crianças formavam seus desenhos. A turma foi dividida em 10 grupos entre duplas e trios. A professora transcreveu a história e reuniu as imagens dos desenhos para fazer a montagem do livro em forma de filme e, assim, formou-se “Um Sonho de Pipoca: Livro Virtual - 1º ano B”, com as ilustrações de todos os grupos.

Os alunos deviam organizar-se dentro dos grupos como, por exemplo: se somente um aluno deveria desenhar, enquanto os outros opinavam; todos deveriam desenhar e opinar. Foi-lhes dada autonomia suficiente para que pudessem organizar como ficaria seu desenho. Deve-se ressaltar que isso foi indispensável para o sucesso do trabalho. Como resultado, obteve-se um trabalho positivo em que cooperação e interação foram itens básicos para a realização do livro virtual.

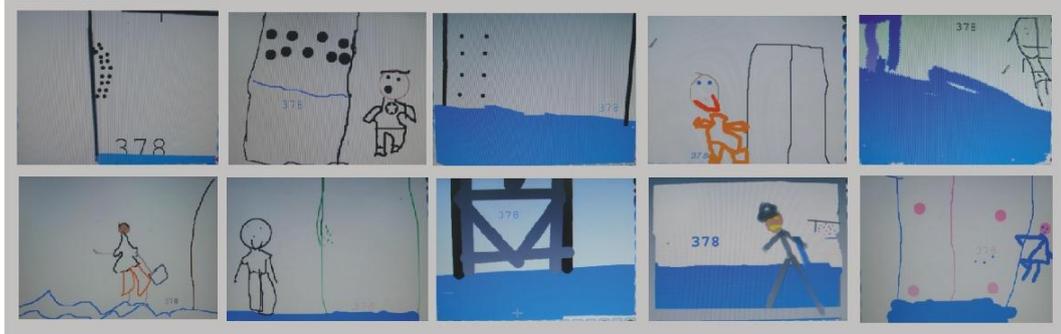
O processo de autoria, neste caso, foi fundamental para a aprendizagem das crianças, as quais aprenderam não só a manusear o editor de imagens, mas também a ter paciência, a saber organizar-se, a compartilhar e dividir, a ouvir, aceitar opiniões, e chegar a um objetivo final. Além disso, o maior aprendizado percebido pela professora foi o aumento de interesse pela escrita, entre eles tem-se o exemplo das várias tentativas de escreverem suas próprias histórias após visualizarem o Livro Virtual pronto.

O objetivo deste trabalho consistiu em utilizar as ferramentas disponibilizadas através desta mídia para a criação de histórias através de um livro virtual da turma, trabalhando o processo de alfabetização de forma contextualizada, criando oportunidade para o exercício da criatividade e autoria dos alunos. Além disso, como resultado positivo de todo o processo foi a capacidade de analisar linguisticamente as palavras, associando-as por número de letras ou número de sílabas, construindo rimas e descobrindo a acentuação tônica ou a sílaba mais forte. Este crescimento permitiu ao aluno aprender através daquilo que já conhecia assimilando e acomodando novos conhecimentos.

Consequentemente, tem-se a história e as ilustrações do Livro Virtual “UM SONHO DE PIPOCA” (figura 4):

UM SONHO DE PIPOCA

Era uma vez, números que viviam em um elevador, como botão dos andares. Certo dia, o elevador estragou. Os números ficaram tristes e começaram a chorar. Choraram tanto que alagou o elevador. Com a chegada do técnico, os números aproveitaram para fugir. Porém, somente quem conseguiu fugir foi o 3, o 7 e o 8.



O 3, o 7 e o 8 queriam muito conhecer o parque de diversões. Brincaram e divertiram-se porque eram pequenos e entravam nos brinquedos sem ninguém ver. O sonho dos números era provar um pouco de pipocas. Porque ouviam os outros falar, mas não conheciam.

No parque, subiram na carrocinha de pipocas quando o pipoqueiro abriu a porta para servir as pipocas quentinhas. O 3, o 7 e o 8 entraram e quase perderam o ar, mas aproveitaram para comer pipocas. Descobriram que comer pipocas era muito gostoso e resolveram levar para os amigos que tinham ficado no elevador. Cada um levou 3 pipocas.



Na volta para o elevador, já estavam cansados, mas muito contentes e felizes porque tinham realizado o seu sonho. Quando chegaram no elevador, os outros amigos números estavam preocupados com os três. Ao ver as pipocas ficaram contentes porque também queriam realizar o sonho de comer pipocas e realizaram graças ao 3, ao 7 e ao 8.

Os três amigos contaram toda a sua aventura no parque e logo depois o elevador voltou a funcionar como num passe de mágica porque tinham realizado um sonho. Ficaram felizes e funcionando para sempre.



Figura 4 – História e Ilustrações do livro virtual “Um sonho de Pipoca”.

Fonte: Arquivo da pesquisadora.

Neste caso, deve-se chamar a atenção para as ilustrações da história. Nelas, percebe-se claramente o resultado positivo do projeto e a evolução presente nos desenhos das crianças em que gradativamente os alunos mostram-se cada vez mais envolvidos e entusiasmados com a atividade. As figuras complementam a história e representam também as emoções vivenciadas pelos personagens nas três partes.

Na primeira parte, tem-se a apresentação dos personagens e a sua preparação para o problema da trama. Há sofrimento e angústia transmitidos pelas figuras através dos traços simples e da escassez de cores vibrantes. Na segunda parte, torna-se transparente a alegria que os personagens sentem ao realizar o seu sonho de comer pipoca e de conhecer o parque de diversões. As cores vibrantes, o sol brilhante e o sorriso no rosto dos personagens comprovam esta hipótese.

Além disso, na terceira parte, em que o final é feliz, ainda é constante o colorido nos desenhos. O entusiasmo dos alunos devido às palavras-chave presentes nas figuras, como PIPOCA e ELEVADOR, enfatizam o desenvolvimento intelectual e o comprometimento que adquiriram com a atividade desenvolvida.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Livro Virtual superou as expectativas da professora, que ao ver o resultado final, ficou surpreendida com a dedicação e empenho. Os alunos também se sentiram importantes, pois pela primeira vez, eram os autores de um livro que inspira outras histórias, ilustrações e principalmente outras atividades. O processo de aprendizagem foi contemplado com o desenvolvimento cognitivo e intelectual por intermédio do interesse pela escrita fazendo associações e aproximações de palavras com semelhante número de letras e sílabas, ou que tivessem rima, completando e ordenando frases, resolvendo as atividades sem esperar pela orientação da professora, concentrando-se mais nas atividades propostas.

O desenvolvimento socioafetivo pode-se comprovar através das ilustrações as quais representam autenticamente o que é narrado pela história, demonstrando sentimentos como: sofrimento, tristeza, alegria e conquistas. Conclui-se assim, que houve troca de experiências, elevação da autoestima e mudança de comportamento legitimando o processo de aprendizagem por meio das mídias.

Por outro lado, também foram encontradas algumas dificuldades durante o projeto. No laboratório de informática, a ideia inicial era ter alunos trabalhando individualmente ou

em duplas, porém com um número significativo de computadores em manutenção optou-se por duplas e trios. Os horários foram de difícil agendamento, porque neste mesmo período, a falta de professores deslocou o tutor do laboratório para as substituições em sala de aula, fazendo com que as aulas neste local fossem canceladas.

Embora, durante a atividade tenham surgido dificuldades, sabe-se que para futuros trabalhos a organização deve ser feita com mais antecedência. Além disso, deve-se também mobilizar a equipe pedagógica e de professores pela importância do trabalho com as mídias expandindo as atividades para outras disciplinas e em outras etapas e anos, desde a Educação Infantil até o 9º ano. Assim, será possível envolver integralmente todo o processo de ensino-aprendizagem com as mídias tornando o aprendizado mais eficaz e sólido.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Brasília: Ministério da Educação e Cultura, 2012. Disponível em: <<http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>> Acesso em 10 nov. de 2014.

DULLIUS, Simone Rosanelli. **Ambientes de autoria como possibilidades para múltiplas alfabetizações**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez Editora, 1980. Autores Associados.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

LEAL, Telma F.; MORAIS, Artur. **O aprendizado do Sistema de Escrita Alfabética: uma tarefa complexa, cujo funcionamento precisamos compreender**. In: LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; MORAIS, A.G. Alfabetizar letrando na EJA: fundamentos teóricos e propostas didáticas. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MATTEI, Claudinéia. **O prazer de aprender com a informática na Educação Infantil**. Blumenau: Instituto Catarinense de Pós-Graduação, 2008.

MELNIKOFF, E. A. A.; MELNIKOFF, R. A. A. **Educação e comunicação: as tecnologias transformando a sala de aula**. Disponível em: <http://geces.com.br/simposio/anais/wp-content/uploads/2014/04/TECNOLOGIAS_TRANFORMANDO.pdf> Acesso em 05 de novembro de 2014 (I Simpósio Regional de Educação/Comunicação – Anais Eletrônicos).

MORAIS, Artur G.; ALBUQUERQUE, Eliane B. C. Alfabetização e Letramento: O que são? Como se relacionam? Como alfabetizar letrando? In: ALBUQUERQUE, Eliana B. C. e LEAL, Telma F. (orgs.) **Alfabetização de jovens e adultos em uma perspectiva de letramento**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

MORAIS, Arthur. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAN, José Manuel. **Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias.** In: ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação. Vol 2, Curitiba: Champagnat, 2004.

MORAN, José Manuel. **Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias Audiovisuais e Telemáticas.** In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. São Paulo: Papirus, 2006.

PASSARELLI, B.; JUNQUEIRA, A.H. **Gerações Interativas Brasil – Crianças e Adolescentes Diante das Telas.** São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2012.

Portal da Microsoft. Predadores online: Ajude a minimizar riscos – Disponível em:<<http://www.microsoft.com/pt-br/security/family-safety/predators.aspx>.> Acesso em 18/11/2014.

SOUZA, Mari Andrade de; AZEVEDO, Hilton José Silva de. **Informática e Educação Especial: Desafio e Possibilidade Tecnológica.** Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2008.

VEEN. W.; WRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital.** Trad. de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.