

CONTO DE FADAS DIGITAL: ENTRELAÇANDO O REAL E O IMAGINÁRIO

Simone Silva Cunha

(Colégio Pedro II – *Campus* Humaitá I; mone_fenix@yahoo.com.br)

Resumo: Nos últimos tempos a tecnologia vem sendo uma nova aliada dos processos educacionais. As aulas tornam-se mais interessantes com os recursos tecnológicos e as pesquisas mais variadas, onde muitas vezes até mesmo o aluno pode compartilhar seus aprendizados com os demais através das diversas redes de comunicação via internet. Este trabalho buscou estabelecer um vínculo entre as aulas de informática e o trabalho realizado em sala pela professora regente, de forma a oferecer possibilidade de um trabalho voltado para aquisição da leitura e da escrita tendo como ferramenta o computador. O projeto foi realizado com uma turma de 1º ano do Ciclo de Alfabetização (104), num período de dois meses numa escola do 3º distrito da rede municipal de Duque de Caxias. Os resultados obtidos demonstram a importância que a parceria entre a sala de informática e a sala de aula, assim como o uso dos recursos digitais facilitam o aperfeiçoamento do processo de leitura e escrita pelos alunos.

Palavras-chave: Tecnologia, Recurso Digital, Contos de fada.

Introdução

A integração das tecnologias digitais na prática pedagógica de professores e alunos é, sem dúvida, uma das metas para a escola do século XXI (LAURILLARD, 2012). É uma tarefa de grande envergadura e exigência, nomeadamente se a meta for fazê-lo de forma a abranger todos, sem exceção, em particular os que ainda não iniciaram o caminho e, por isso, ainda não conseguem compreender os benefícios e o verdadeiro potencial das tecnologias para a aprendizagem

A escola é um ambiente de aprendizagem que deve utilizar-se de todos os recursos disponíveis para facilitar a construção do conhecimento dos alunos. Nos últimos tempos a tecnologia vem sendo uma nova aliada dos processos educacionais. As aulas tornam-se mais interessantes com os recursos tecnológicos e as pesquisas mais variadas, onde muitas vezes até mesmo o aluno pode compartilhar seus aprendizados com os demais através das diversas redes de comunicação via internet.

De acordo com Valente (1998), a informática aliada aos processos educativos pode agregar um valor interventor como

(...) o processo que coloca o computador e sua tecnologia a serviço da educação. Portanto, todos os aspectos e as variáveis neste processo deverão estar subordinados à consideração de que a essência da informática educacional é de natureza pedagógica, buscando melhorias dos processos de ensino aprendizagem de forma a levar o aluno a aprender, o professor a orientar e auxiliar esta aprendizagem, tornando-o apto a discernir sobre a realidade e nela atuar (VALENTE, 1998, p.26).

A informática na educação, desta forma, objetiva propiciar aos alunos e professores mais um ambiente onde a aprendizagem possa ser estimulada, por meio da articulação dos recursos da informática com os objetivos específicos de cada disciplina ou tendo também em vista o desenvolvimento de projetos interdisciplinares, colaborativos e cooperativos a partir da cultura escolar de cada escola.

Sabemos que o aluno precisa da orientação do professor para utilizar a tecnologia como uma ferramenta de aprendizagem e não só de diversão. Na maioria das vezes, inclusive, é possível aliar diversão e aprendizagem, mesmo que o aluno não se dê conta disto. Dessa forma é possível construir uma aprendizagem significativa e prazerosa com os alunos.

Para tanto é fundamental que o professor se aproprie de novas formas e técnicas de ensino para o desenvolvimento de uma aprendizagem que ultrapasse as barreiras do conhecimento tácito e do senso comum e chegue ao nível da compreensão da relação existente entre as funções psicológicas dos humanos e seus processos de aprendizagens, pois um dos papéis essenciais exercidos pelo professor nessa direção é o de poder atuar como elemento de mediação entre o sujeito aprendiz e o objeto do conhecimento, tendo clareza de que os fatores sociais, culturais, históricos e institucionais, são elementos que além de influenciadores são determinantes dos processos de aprendizagens (FRIGOTTO et al., 2005).

Na busca da interface entre a tecnologia e a aquisição da leitura e da escrita é que surgiu este projeto, cujo objetivo foi o de estabelecer um vínculo entre as aulas de informática e o trabalho realizado em sala pela professora regente, de forma a oferecer uma possibilidade de um trabalho voltado para aquisição da leitura e da escrita tendo como ferramenta o computador. Justifica-se desta forma a inserção da tecnologia como uma importante aliada das escolas e dos professores que tem a possibilidade de utilizar uma nova ferramenta para o trabalho no ambiente escolar (CUNHA, 2013).

Contos de fadas e sua importância no processo de aquisição de leitura e escrita

Ao longo da sua história, o homem vem sendo seduzido pelas narrativas que, de maneira simbólica ou realista, direta ou indiretamente, relatam a vida a ser vivida ou a própria condição humana, seja relacionada aos deuses, seja limitada aos próprios homens. Portanto é possível perceber que desde os primórdios os contos de fadas encantam e reencantam. Coelho dá uma importante contribuição no que se refere ao valor dos contos ao longo dos séculos

Os contos de fadas fazem parte desses livros eternos que os séculos não conseguem destruir e que, a cada geração, são redescobertos e voltam a encantar leitores ou ouvintes de todas as idades (COELHO, 2005, p. 21).

Um trabalho pedagógico envolvendo os contos de fadas para alunos dos primeiros anos do ensino fundamental surge da necessidade de levar os alunos a vivenciar experiências e fantasias ao mesmo momento em que são estimulados a sonhar e viajar pelo mundo mágico dos livros infantis.

Dessa forma, os alunos desenvolvem o gosto pela leitura, a criatividade, a capacidade de produção textual, ampliam seu vocabulário, passando a expressar-se oralmente com mais desenvoltura.

Além desses fatores, não podemos deixar de expressar a importância dos contos de fada no sentido do trabalho sócio afetivo, importante quando pensamos na construção do ser, em várias etapas de seu desenvolvimento. Corroborando com esse pensamento, nos apoiamos nas palavras de Bettelheim (2000, p. 62) que nos afirma que

propondo-se, e realizando concretamente quatro tarefas: fantasia, escape, recuperação e consolo, desenvolvendo a capacidade de fantasia infantil; fornece fugas necessárias falando aos medos internos da criança, às suas ansiedades e ódios, seja como vencer a rejeição (como em "João e Maria"), ou os conflitos edípicos com a mãe (como em "Branca de Neve"), ou a rivalidade com os irmãos (como em "Cinderela").

Abramovich (2004, p. 18) afirma que “ao ler uma história a criança desenvolve um potencial crítico”. Diante dessa afirmação é plausível fazer uma reflexão sobre a importância dos contos de fadas e as suas grandes contribuições nas várias etapas da vida das crianças, porque eles não são só apenas instrumentos de diversão, mas também contribuem para o desenvolvimento de suas habilidades em todos os momentos que forem utilizados.

Para o aluno é muito mais prazeroso aprender e/ou revisar conteúdos através do lúdico. Nesse contexto se insere o papel dos recursos tecnológicos, considerando o perfil dos alunos que chegam às escolas já habituados ao uso dos

recursos digitais, principalmente pelos diversos aplicativos atualmente existentes nos *smartphones*. Desta forma, um trabalho elaborado com os contos de fadas a partir da utilização dos meios tecnológicos existentes, com a finalidade de explorá-los juntamente com o incremento da leitura e escrita, levando-os a uma viagem pelo mundo imaginário com muitas fantasias e sonhos onde o irreal acontece favorece as relações de aprendizagem e vivências que se estabelecem.

Contos digitais no 1º ano de escolaridade: as experiências vividas

O projeto foi realizado com num período de dois meses (março e abril) com uma turma de 1º ano do Ciclo de Alfabetização – 104. A escolha por essa turma para o desenvolvimento do projeto foi feita pela professora regente da turma citada, tendo em vista o perfil que os alunos apresentavam de muitas dificuldades no processo de aquisição de leitura e escrita.

Buscando articular trabalhos diversificados à sua práxis pedagógica, a referida professora considerou ser importante, no contexto do projeto criado, a inserção dos recursos tecnológicos, numa aproximação não somente para explorar e utilizar tecnologias do cotidiano com seus alunos, mas na busca em estimulá-los a partir de atividades diferenciadas.

Primeiro foram desenvolvidas em sala atividades com histórias infantis onde os alunos trabalharam com ordenação de histórias a fim de desenvolver sequência lógica, espacial e temporal.



Figura 1- Modelos de atividades trabalhadas em sala

Depois que o tema foi trabalhado em sala, os alunos iniciaram, em duplas, a criação de seus próprios contos de fadas durante as aulas de informática. O sistema operacional que é utilizado na SIEDuca¹ é o Lineduc², uma versão do Linux Educacional, implementado pela Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias desde o ano de 2009. Entre os vários recursos existentes no Lineduc, optamos para a organização dos cenários utilizar o programa “Homem Batata”, em especial utilizando as cenas do Robin Tux, pela aproximação que os cenários possuem do mundo de encantamento dos contos de fada (castelos, príncipes, princesas, guerreiros).

Por meio da criação dos cenários, as crianças ampliam e buscam o conhecimento de si e do mundo. Além disso, este nos ajuda a entender como elas apreenderam a história e se conseguiram conectar os lugares, os espaços e as relações representados com sua própria experiência, além de liberar a imaginação.



Figura 2 - Cenário criado por uma dupla de alunos

¹ SIEDuca – Sala de Informática Educativa. Nomenclatura dada na rede municipal de Duque de Caxias às salas que possuem computadores.

² A palavra é uma junção de três outras: LIN (Linux); E (Educacional); DUC (Duque de Caxias), ou seja LINEDUC.



Figura 3 - Cenário com os balões de diálogo

Depois que os cenários foram criados livremente pelas duplas, a outra etapa foi a inserção balões de diálogos para que os alunos pudessem escrever. Neste momento o protagonismo dos alunos de 1º ano foi essencial, tendo em vista que os mesmos se encontravam em processo de aquisição da leitura e da escrita, sendo assim os próprios autores de suas histórias.

Depois que todas as duplas fizeram os diálogos, a professora fez as intervenções necessárias para a correção dos mesmos. Quando foi finalizada a etapa de correção as histórias, os alunos voltaram para as aulas de informática, onde nos cenários criados, realizaram as digitações de suas histórias, inserindo as imagens digitadas no programa de apresentação BrOffice Writer.

O resultado das histórias transformou-se num livro digital, disponibilizado no blog da escola para acesso de todas as turmas.

Discussões & Considerações

O ambiente escolar sempre nos traz desafios, e é isso que nos move. Estabelecer parcerias enriquece o trabalho e fortalece as pessoas. Vivemos um momento que o conhecimento não pode estar estanque, isolado e o professor deve buscar aliados para enriquecer seu trabalho, estimular os alunos e promover a aprendizagem.

Diante do exposto, o desenvolvimento das aulas durante a aplicação deste projeto que envolveu informática, recursos digitais e contos de fadas foi possível compreender que o trabalhar com a fantasia dos contos de fadas é algo importante no processo do desenvolvimento da aquisição da leitura e escrita para os alunos, porque favorece a socialização e o desenvolvimento das habilidades cognitivas assim como o enriquecimento das aulas, tendo como resultado aprendizagens significativas para cada um a partir do uso dos recursos tecnológicos.

Os resultados obtidos demonstram a importância que a parceria entre a sala de informática e a sala de aula, assim como o uso dos recursos digitais facilitam o aperfeiçoamento do processo de leitura e escrita pelos alunos.

Referencial

ABRAMOVICH, Fanny. O ofício de ensinar. **Revista Nova Escola**, São Paulo, n. 146, out. 2004.

BETTELHEIM, B. **A Psicanálise dos contos de fadas**. 14 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

COELHO, N. N. **Literatura Infantil Teoria Analise Didática**. 7 ed. São Paulo: Moderna, 2005.

CUNHA, S.S. A inserção da informática educativa no currículo escolar: um estudo de caso no município de Duque de Caxias. In: **5º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Universidade Federal de Pernambuco. Recife, anais eletrônicos, 2013. Disponível em: <<http://nehte.com.br/simposio/anais/simposio2013.html>> Acesso em 04 abr 2018.

FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. (orgs). **Ensino Médio Integrado: Concepções e Contradições**. São Paulo: Cortez, 2005.

KLOCH, H.; JUNIOR, V. P. dos S. **Informática básica e tecnologias na educação**. Indaial: Editora Grupo Uniasselvi, 2010.

LAURILLARD, D. **Digital technologies and their role in achieving our ambitions for education**. London: University of London, Institute of Education, 2012.

LIMA, M. R. de (*et al.*). **O impacto do uso das tecnologias no aprendizado dos alunos do Ensino Fundamental I**. Disponível em: <http://www.pe.senac.br/congresso/anais/2008/ap_19_09_T/13_o-impacto-do-uso-das-tecnologias.pdf> . Acesso em: 13 abr 2018.

TARJA, S. F. **Informática na Educação**: Novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 4 ed. São Paulo: Érica, 2001.