

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

CÍNTIA DA SILVA

**O USO DE SOFTWARE MOVIE MAKER NA LÍNGUA
PORTUGUESA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA UTILIZANDO AS
MÍDIAS DIGITAIS**

**Porto Alegre
2015**

CÍNTIA DA SILVA

**O USO DE SOFTWARE MOVIE MAKER NA LÍNGUA
PORTUGUESA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA UTILIZANDO AS
MÍDIAS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador (a):
Roberto Franciscatto**

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer a Deus pela vida, a família pela compreensão e a Universidade pela oportunidade proporcionada.

Gostaria de fazer um agradecimento especial aos orientadores Larissa Ebeling e Roberto Franciscatto pela dedicação, mas não poderia deixar aqui de agradecer o companheirismo das colegas que muito me ajudaram em momentos difíceis, sempre me instigando na busca pelo conhecimento, ainda bem que Deus nos proporciona conhecer pessoas que nos ajudam a crescer e evoluir, fazendo despertar dentro de nós o que de melhor existe. E é por todas essas pessoas que devo parte desse trabalho.

RESUMO

A presente pesquisa visa utilizar o *software Movie Maker* como uma ferramenta a ser explorada na prática pedagógica do professor de Língua Portuguesa, para a produção de Vídeo, tendo como objetivo a leitura e a produção de texto publicitário e teatral, uma metodologia diferenciada que tem como objetivo de incentivar os alunos dos Anos/Finais do Ensino Fundamental a desenvolver suas habilidades comunicativas. Sugere uma reflexão sobre as práticas tradicionais do ensino, bem como a importância de incorporar as mídias como ferramenta de auxílio ao professor, como forma de incentivar os alunos na busca pelo conhecimento levando até a sala de aula questões do dia a dia do aluno de acordo com a realidade em que o mesmo está inserido. O trabalho envolve alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal do município de Barros Cassal, Rio Grande do Sul. O mesmo oportunizou aos alunos produzir vídeos de sua própria autoria, de maneira criativa, divertida e inovadora, envolvendo pesquisas e leituras. Pelos resultados obtidos observou-se que a metodologia adotada criou um ambiente de troca de conhecimentos entre os alunos, onde foram produzidos vídeos com textos realizados pelos mesmos, com muita dedicação e interesse pela proposta sugerida. Nos vídeos pode se perceber elementos da realidade local de cada aluno, além das influências das mídias como realização do produto final, qual seja o vídeo.

Palavras-chave: Leitura. Produção Textual. Movie Maker. Vídeos.

ABSTRACT

This research aims to use the Movie Maker software as a tool to be exploited in the pedagogical practice of the teacher of Portuguese Language for Video production, with the objective of reading and the production of advertising text and theatrical, a different methodology whose aim to encourage students from Years / Final of elementary school, to develop their communication skills. It suggests a reflection on the traditional teaching practices and the importance of incorporating media as a tool to the teacher as a way to encourage students in the pursuit of knowledge leading to the classroom issues of everyday life of the student according with the reality that it is inserted. The work involves students from the 7th grade school year the Municipal Elementary School the municipality of Barros Cassal Rio Grande do Sul. The same provided an opportunity to the students produce videos of his own in a creative, fun and innovative way, involving research and readings. From the results it was observed that the adopted methodology created a knowledge exchange environment between students which were produced videos with texts made by them with great dedication and interest in the suggested proposal. In the videos you can realize local reality elements of each student in addition to the influences of the media as the realization of the final product, video.

Keywords: Reading. Verbatim production. *Movie Maker*. Videos.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Jogos Educativos- Jogo do Inglês.....	43
Figura 2 - Softare Educativo- Escolinha do Iguinho	43
Figura 3 - Jogos Educativos - A água- Recreio on-line.....	44
Figura 4 - Softare Educativo- Jogo da Matemática	45
Figura 5 - Jogos Educativos - Jogo do Mapa	45
Figura 6 - Jogos Educativos - Aquecimento do Planeta.....	46
Figura 7 - Software educativo Só Portugues	48
Figura 8 - Software educativo Uol Português	49
Figura 9 - Software educativo Escola Kids	50
Figura 10 - Software Movie Maker- Escolha das Imagens	52
Figura 11 - Software Movie Maker- Transição entre as Imagens	52
Figura 12 - Software Movie Maker- Criar Legendas	53
Figura 13 - Software Movie Maker- Escolha da Música.....	53
Figura 14 - Software Movie Maker- Produção do Aluno.....	56

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO.....	13
2.1 A educação nos dias atuais	14
2.2 Leituras, escrita, linguagens, textos e hipertextos	15
2.2.1 Gênero Textual: A propaganda.....	16
2.2.2 O que publicidade?	16
2.2.3 Comunicação e textos.....	17
2.2.4 A propaganda como espelho psicológico	18
2.2.5 A mensagem visual.....	19
2.2.6 A Leitura na sala de aula	20
2.2.7 Leitura e expressão	21
2.2.8 Estrutura do texto	21
2.2.9 O texto e as inteligências múltiplas de Gardner	23
2.2.10 Leitura, literatura e escola	24
2.2.11 O papel do leitor	25
2.2.12 A leitura do texto teatral na escola	27
2.2.13 Teatro e Teledramaturgia.....	28
2.2.14 A Língua Portuguesa	29
3 AS TICS COMO RECURSOS EDUCACIONAIS.....	32
3.1 O futuro da aprendizagem móvel	34
3.2 Recursos educacionais abertos	36
3.3. Uso de sites/portais educacionais	39
4 O QUE É SOFTWARE?	41
4.1 Software educacional.....	42
4.2 Softwares educacionais voltados para o ensino de Língua Portuguesa	47
4.2.1 Só Português.....	48
4.2.2 Educação Uol Português.....	49
4.2.3 Escolas Kids	50
5 O USO DO SOFTWARE MOVIE MAKER COMO APOIO PEDAGÓGICO..	52
6 METODOLOGIA.....	56
7 ESTUDO DE CASO	58
7.1 A utilização do software Movie Make para produção de vídeo	59
7.2 Resultados obtidos.....	60
8 CONCLUSÃO.....	61
REFERÊNCIAS	63

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo evidenciar a importância da leitura e da produção textual, bem como a utilização das mídias como ferramenta de auxílio na prática pedagógica na escola. Considerando a leitura e a produção textual como instrumento básico e prioritário para aquisição de conhecimentos, bem como a utilização das mídias como fonte de informações e interação social. Pode-se afirmar que as mídias em geral estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, contribuindo no processo de informação e comunicação.

Levando em considerações tais colocações, realizou-se o planejamento de atividades que envolvesse as mídias especificamente o uso do *software* Movie Maker para a produção de vídeo, utilizando o texto publicitário como forma de incentivar a leitura e a produção textual, bem como pesquisas envolvendo o tema.

No decorrer do trabalho foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre temas referentes à importância da leitura, a prática pedagógica do professor, a educação nos dias atuais e principalmente a utilização das mídias como recurso pedagógico utilizado pelo professor.

Nesta pesquisa buscou-se definir a importância dos recursos midiáticos que podem ser utilizados pelos professores bem como descobrir como as mídias podem auxiliar no processo de busca pelo conhecimento e também explicações teóricas sobre o papel do professor no processo de práticas que utilizem as mídias como uma ferramenta de apoio, que precisa ser analisada, estudada e adaptada à realidade de cada um, de forma consciente e crítica, visando inovar, para despertar no aluno a vontade de conhecer e assim construir o conhecimento necessário.

Todos os temas trabalhados referem-se a estudos e pesquisas com relevância a utilização das mídias em sala de aula em especial a produção de vídeo utilizando o *software* Movie Maker. Tendo em vista que, antes mesmo da produção do vídeo, o aluno precisa ler, interpretar e realizar pesquisas sobre o tema: A propaganda publicitária, para somente mais tarde usar a criatividade para criar e colocar em prática seus conhecimentos adquiridos suas habilidades de comunicação e persuasão.

Com esta prática buscou-se desenvolver junto com a turma a criação e produção de vídeos criados e executados pelos próprios alunos. As atividades foram direcionadas para a turma do 7º Ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental, Engenheiro Álvaro Leitão. Os

alunos mostraram-se no decorrer das atividades, interessados e atuantes. Após a conclusão da atividade, que foi a produção do Vídeo utilizando o texto publicitário, eles foram apresentados aos colegas com premiação para os três primeiros colocados elegidos pelos próprios alunos.

2 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO

Os educadores da atualidade sentem a necessidade de mudança, pois muitos não têm preparo para lidar com determinadas situações e a prática acaba se limitando ao quadro negro, ao livro didático e a uma série de conceitos e regras, que apesar de tantas informações, os professores ainda não sabem o que fazer com elas e como utilizá-las, conforme a sua realidade. As mudanças no meio social são cada vez mais frequentes, decorrentes das novas tecnologias cada vez mais avançadas, no entanto não há um entendimento sobre a realidade em que o aluno está inserido, e o que ele está aprendendo em sala de aula; porém todos sabem que “os tempos são outros”, a realidade atual é muito diferente daquela que era utilizada alguns anos atrás pelos educadores, pois a sociedade era outra e a clientela, ou seja, os alunos também, neste caso é preciso estar sempre atento as mudanças para não se perder no caminho. O educador deve estar sempre bem equipado de conhecimentos e disposto a aprender, pois, como dizia nosso mestre Paulo Freire (1996) “[...] quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996 p.23) ele quis dizer que o conhecimento se constrói junto ao aluno e o melhor caminho está em uma prática bem definida. A humildade deve ser uma marca nesta busca constante pelo saber e ensinar, ou seja, para poder compreender as necessidades do aluno e assim conduzi-lo a aprendizagem, mesmo que a tarefa pareça ser difícil. Pois observe o que diz o autor Paulo Freire (1996) “[...] ensinar não é transferir conhecimentos, mas criar as possibilidades para sua produção ou a sua construção” (FREIRE 1996 p.22).

É unânime entre professores que os alunos chegam até a última etapa da educação básica, e não consegue realizar tarefas simples como fazer uma pesquisa interpretar um texto ou formar um parágrafo com segurança sobre o assunto, os alunos sabem copiar “muito bem” realizam tarefas mecanicamente, e não se dão conta da importância de criar, buscar pesquisar, realizar algo com propriedade, por que simplesmente não foram preparados, instigados a pensar. Na maioria das vezes, vencer os conteúdos pragmáticos torna-se mais importante do que construir o conhecimento com os alunos, porque a difícil tarefa de ensinar exige muita informação e criatividade, a sala de aula precisa de algo novo, cheio de mistérios a desvendar, a conhecer a buscar a pensar. Mas para isso o professor precisa rever alguns conceitos, buscar novas práticas que não sejam um sacrifício de realizar, algo que vá de encontro com a realidade atual. Assim o autor nos coloca:

A nossa capacidade de aprender, de que decorre a de ensinar, sugere ou, mais do que isso implica a nossa habilidade de apreender a substancialidade do objeto aprendido. A memorização mecânica do perfil do objeto aprendido não é aprendizado neste caso, o aprendiz funciona muito mais como paciente da transferência do objeto ou do conteúdo do que como sujeito crítico, epistemologicamente curioso, que constrói o conhecimento do objeto ou participa de sua construção (FREIRE, 1996, P. 69)

O educador precisa inovar e buscar uma forma de realizar sua prática fazendo com que os alunos aprendam a pensar a realizar atividades simples como ler corretamente um texto e entendê-lo, saber ser crítico em relação ao mundo e as coisas.

De certa forma a qualidade na aprendizagem esta na prática adotada pelo educador, e é ela que faz a diferença em todo este processo.

2.1 A educação nos dias atuais

Todos sabem a importância que a educação tem na vida das pessoas seja tanto pessoal como profissional. O educador exerce um papel importante na vida dos educandos, porém as dificuldades enfrentadas são inúmeras, podendo destacar que a prática pedagógica e a teoria nem sempre andam juntas, e na maioria das vezes nem sempre a prática pedagógica adotada pelo educador é ideal para aprendizagem. Os fatores que levam a dificuldade de obter sucesso na prática são vários, falta de melhores condições, materiais de qualidade, uma boa formação entre outras, apesar de todas estas dificuldades o professor deve ser um observador deve equipar-se de conhecimento de leituras de estudos sobre vários assuntos, estar atendo e realizar um estudo profundo sobre a realidade do aluno. Quando se fala em realidade logo se associa a classe social, estrutura familiar entre outras do gênero, e ficam esquecidas as vontades os sonhos aquilo que traz em suas crenças, aquilo que ele realmente considera importante. O aluno das séries Anos/Finais na maioria das vezes ainda não tem maturidade para determinadas escolhas, existem momentos em que a vida parece ser um passeio, sem o peso das responsabilidades de uma pessoa já na fase adulta, em que grande parte dos alunos não conhece o “significado” da palavra disciplina e não sabe como adotá-la em sua vida, por isso, as imposições acabam se tornando uma ofensa e assim uma revolta em tudo que será apresentado. Mas diante de determinadas situações existe a necessidade de estarmos atentos a tudo que diz respeito a sua realidade, e mostrar o outro lado utilizando ferramentas práticas de

maneira muito criativa para se chegar aos conhecimentos que precisam ser alcançados sem esquecer a importância de trabalhar o lado humano, crítico e pensante, para isso o professor deve ter sensibilidade para entender este processo. O grande mestre Paulo Freire (1996) assim nos Diz:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 1996,P. 29)

Por isso entende-se que, a prática e a teoria devem andar de mãos dadas em uma única via, pois o conhecimento só se adquire com dedicação e persistência, o que diferencia os bons profissionais não é quantidade do que se aprende, mas sim a vontade de fazer a diferença com o que se aprende.

Pode-se constatar que a educação necessita de mais suporte para que todos tenham acesso ao entendimento da importância no processo de ensino aprendizagem, bem como a valorização das práticas para que junto com a teoria elas possam ter como objetivo o sucesso de ensinar e aprender, pois esta nas mãos dos educadores o futuro de uma sociedade mais justa, menos preconceituosa onde o prazer material seja substituído pelos valores humanos de justiça e bom senso para distinguir o certo do errado, e é pela passagem por uma instituição tão importante chamada escola que se constrói o conhecimento para a vida, não só social, mas também pessoal.

2.2 Leituras, escrita, linguagens, textos e hipertextos

A atividade do texto e da leitura, bem como a produção textual e os diferentes tipos de linguagens, é cercada de muitas particularidades, que precisam ser analisadas e compreendidas pelo professor para que, assim, ele possa trabalhar de maneira mais efetiva junto a seus alunos, nesta perspectiva vamos analisar os diferentes gêneros textuais.

2.2.1 Gênero Textual: A propaganda

A propaganda surgiu no final século XIX, como as tecnologias e as técnicas de produção em massa já tinham atingido um nível de desenvolvimento em que um maior número de empresas produzia mercadorias de qualidade iguais e preço iguais, com isso vieram a superprodução tornando-se necessário estimular o mercado de modo que, segundo o autor Vestergaard (2004) “ [...]a técnica publicitária mudou da proclamação para a persuasão;”(p.16) foi nesta época que a alfabetização se alastrou mais, e os jornais começaram a utilizar a publicidade a qual seria sua principal fonte de renda. Por fim nos últimos anos do século XIX a propaganda tornou-se uma área profissional definida.

2.2.2 O que publicidade?

Segundo o autor Vestergaard (2004) há dois tipos de propaganda a comercial e não-comercial, a comercial onde se aplica mais dinheiro e talento e nos afeta profundamente, e não comercial, são utilizadas em campanhas quando queremos defender uma causa. A propaganda comercial abrange uma chamada publicidade de prestígio em que as empresas antes de vender suas mercadorias e serviços anunciam um nome ou imagem, o autor nos coloca que:

A linguagem verbal é o nosso veículo de comunicação mais importante, mas, ao dialogarmos, a fala vem acompanhada de gestos e de posturas mediante ao quais nos comunicamos de forma verbal e não-verbal. O emprego simultâneo das comunicações verbal e não verbal constitui um elemento extremamente importante da nossa cultura .(VESTERGAARD,20014 p. 19)

O autor nos diz que, a propaganda esta intimamente ligada a nossa cultura por isso a necessidade de conhecer e aprofundar mais nosso estudo sobre o tema levando a uma reflexão sobre causas e efeitos e assim podendo nos beneficiar de sua linguagem.

Trabalhar com texto publicitário exercita a criatividade, ajuda no exercício da leitura e principalmente, oferece condições para o aluno interpretar a mensagem direcionada ao público leitor, por isso é tão importante desenvolver no aluno habilidades para usar a língua

em sua forma mais variada criando possibilidades de descobertas e elevando o nível de conhecimento do mundo que os cerca.

2.2.3 Comunicação e textos

O autor Vestergaard (2004) nos diz que:

Na análise da comunicação, o objeto de estudo (o que se passa entre os participantes do processo de comunicação) recebe o nome de texto. Uma conversa durante uma recepção, um romance, um filme, ou anúncio, tudo é, portanto, considerado texto nessa acepção da palavra. (2004, p.21)

No estudo de um texto devem ser feitas algumas observações: o texto existe numa situação particular de comunicação, é uma unidade estruturada, e o texto comunica significado. Neste sentido podemos trabalhar com a linguagem, comunicação e interação visando que, a comunicação através de textos envolve necessariamente pelo menos duas pessoas: aquela que fala (o emissor) e aquela a de quem se fala o receptor. Existe também o código, meio pelo qual pode ser transmitida a mensagem, através de sinais ou figuras visuais.

Para que alguma coisa seja comunicada, o emissor e o receptor devem estar em contato um com o outro, isto é, a mensagem tem de ser comunicada através de alguma espécie de canal (na conversação, ondas de som, por escrito, letras no papel, as ondas de som podem-se converter-se em outras formas de ondas como telefone, rádio ou televisão). Por fim o ato de comunicação se verifica em dada situação de um contexto. (VESTERGAARD, 2004, P.22)

Desta forma podemos dizer que o texto tem várias funções na comunicação ele pode expressar nossas emoções, informar aos leitores de fatos por eles desconhecidos, influenciar atos e pensamentos. O mais importante é que todas as funções podem ser relacionadas diretamente com um dos componentes de modelo de comunicação.

Na função expressiva, a linguagem focaliza o emissor em seus sentimentos desejos atitudes e vontades. Na função diretiva, a linguagem esta voltada para o receptor neste caso ela se destina a influenciar os atos, convencer, aconselhar, recomendar, entre outras. A função informacional focaliza o significado informar, relatar descrever, afirmar, entre outras. Função metalinguística focaliza o código. Em tal função, a língua que falamos é empregada para discorrer sobre a língua de que falamos. A função internacional ocupa-se do canal, é empregada para criar para encerrar o contato com o emissor e o receptor. A função contextual relaciona-se com o contexto cuja função consiste em criar ou cancelar um contexto e a função poética esta voltada ao mesmo tempo para o código e para o significado: o código é empregado de forma especial, a fim de comunicar um significado que, de outra maneira seria objeto de comunicação, as funções da linguagem direcionam o texto, mantendo um elo entre o escritor e o leitor.

2.2.4 A propaganda como espelho psicológico

Além de trabalhar com textos a propaganda nos permite interagir de forma mais ampla mostrando os pontos positivos e negativos que norteiam a sociedade atual, buscando um entendimento sobre os mecanismos psicológicos utilizados para convencer o leitor a consumir cada vez mais, assim também podemos evidenciar o lado humano e as questões sociais, procurando entender o que acontece na sociedade consumista, abordando as questões de valores tão esquecidas pela sociedade, valores esses essenciais para os jovens, levando eles a uma reflexão sobre as causas de tantos problemas existentes hoje, onde a maior parte tem origem no consumo exagerado e a busca de prazer em consumir cada vez mais, e como o ser humano se deixa convencer pelo imediatismo e a sensação passageira de felicidade que o dinheiro os proporciona que reflexos isso gera nas pessoas e na sociedade em geral? Para confirmar isso o autor assim nos coloca:

A maioria das pessoas concordará que muitos anúncios, tomados individualmente, funcionam ao nível de devaneio. Mostrando gente incrivelmente feliz e fascinante, cujo êxito em termos de carreira ou de sexo -ou- ambos é obvio, a propaganda constrói um universo imaginário em que o leitor consegue materializar os desejos insatisfeitos da sua vida diária. (VESTERGAAED, 2004, p. 179)

Desta forma podemos entender que a leitura de textos publicitários é um facilitador para trabalhar com as questões sociais, buscando entender as causas de tantos problemas que o consumo exagerado pode causar, na vida de qualquer pessoa, e que a propaganda é um meio utilizado para convencer o seu leitor.

2.2.5 A mensagem visual

A combinação do texto verbal e ilustração se tornam cada vez mais importante em nossa cultura, embora as pesquisas a esse respeito não reflitam isso. Enquanto, por outro lado, dispomos de um corpo extenso e razoavelmente bem fundamentado de técnicas linguísticas para o desenvolvimento do estudo dos textos escritos, e, por outro lado há uma longa e venerável tradição no estudo das ilustrações isoladamente (por exemplo, na história da arte), Só agora e que começam a surgir pesquisas sobre textos de comunicação em massa, produzidos industrialmente conjugando elementos verbais e visuais. (VESERGAARD, 2004, P.46)

O autor coloca que a mensagem visual é pouco explorada, enquanto há uma preocupação maior com os textos verbais visuais não recebem a mesma atenção sem se dar conta que esse tipo de texto já se encontra muito presente em nossa cultura nos dias atuais, pois tudo que vemos transmite uma mensagem visual, desde um simples anúncio até a grande fachada de uma empresa, desenhada de forma muito atraente para convencer o leitor da qualidade de seus produtos. Não só em textos publicitários a mensagem visual também é uma ótima maneira de trabalhar com interpretação em sala de aula, pois a mensagem visual precisa ser decodificada pelo leitor mostrando outra forma para interpretar, uma vez que a interpretação é de extrema importância para o desenvolvimento da aprendizagem do aluno.

Ao mesmo tempo, o texto também seleciona uma entre varias interpretações possíveis da imagem, razão pela qual se pode dizer, enquanto uma imagem em si mesma é sempre neutra, se tiver título ou legenda nunca o será.(VESERGAARD, 2004,P.49)

A mensagem visual só poderá ter várias interpretações se não tiver um enunciado, caso tenha enunciado ela se torna apenas uma mensagem visual onde o leitor já identifica o conteúdo do texto, assim ela deixa de ser interpretativa.

Podemos dizer que, a mensagem visual tem um poder muito grande na interpretação, pois ela desperta a criatividade, utiliza o raciocínio lógico para ligar as diferentes imagens expostas no texto visual, levando em consideração o conhecimento de mundo já adquirido pelo aluno.

2.2.6 A Leitura na sala de aula

Ninguém contesta a importância da leitura na vida das pessoas, pois ela faz parte do seu desenvolvimento intelectual e profissional, além de contribuir para o progresso social e econômico de um país. Devido a esses e outros motivos muitos profissionais da área da educação se dedicam a pesquisar as maneiras de introduzir na vida das crianças e dos jovens o hábito da leitura, despertar neles a vontade de descobrir este mundo fantástico e fascinante seja dos contos infantis até as grandes obras literárias, de acordo com o amadurecimento do leitor.

Enquanto a leitura informativa é alvo de todas as disciplinas a leitura recreativa, de livros de ficção e poesia, diz respeito especificamente ao professor de português. Portanto ela deve ser uma atividade prioritária no programa de estudos de linguagem. Seu exercício possibilitará ao aluno uma forma habitual de lazer, ao mesmo tempo em que aguçará seu espírito de análise e crítica da leitura como expressão cultural. (ZILBEMAN, 1993, P.87).

Desta forma a autora deixa claro a que, a leitura recreativa é de extrema importância para despertar no aluno o gosto pela leitura, no qual ele irá desenvolver seu espírito crítico, possibilitando um melhor entendimento sobre o mundo que o cerca. Por isso o professor de Língua Portuguesa deve estar sempre atendo a leitura, pois essa tarefa embora pareça fácil é o treino o desembaraço, a assiduidade e a motivação que fixarão este hábito

Também segundo a autora há fases na leitura, uma dessas fases por ela classificada como interpretativa, onde o aluno já consegue associar a leitura por ele realizada. Nesta fase o professor deve escolher leituras de acordo com o nível de compreensão do aluno, fazendo

perguntas orais expõem a situação do texto entre outras. A outra fase é a informativa ou factual, é a que mais se enquadra no texto publicitário o aluno deve compreender o que ler, relacionar o assunto com outras questões semelhantes e demonstrar habilidades de expressar-se com clareza, formular conceitos, improvisar diálogos sobre temas estudados entre outras; para isso o professor deve elaborar trabalhos como: texto publicitário, jornal com diversos assuntos utilizar-se da pesquisa por meio de questionários, criar debates, motivar a leitura através de textos de ficção relacionados com a realidade. Enfim, cabe ao professor de Língua Portuguesa a tarefa de despertar no aluno o gosto pelo fantástico mundo da leitura e todas as outras vantagens que ela trás para o seu crescimento intelectual.

2.2.7 Leitura e expressão

Expressar-se bem ajuda qualquer pessoa no meio o qual ela está inserida, na convivência em sociedade, e a tornarem-se bons profissionais futuros. Hoje a uma necessidade muito grande de incluir a leitura na vida dos alunos, pois entendemos essa necessidade em sua formação principalmente no pensamento crítico sobre as coisas, auxilia e facilita a expressão oral e o entendimento de problemas sociais ajudando a combatê-los. O professor Paulo Freire (1993) reforça essa ideia dizendo:

Essa possibilidade comum de nos lermos antes de escrever talvez melhore o que escrevemos, por que nesta interação podemos transformar no momento mesmo do diálogo. O dialogo pertence à natureza do ser humano, enquanto ser de comunicação o diálogo sela o ato de aprender, que nunca é individual, embora tenha uma dimensão individual .(FREIRE, 1993,p.14)

2.2.8 Estrutura do texto

O texto exige que seja bem estruturado, pois não podem ser usadas frases ambíguas, a coesão e a coerência são de extrema importância para que o texto seja compreendido pelo leitor, transmitindo assim a mensagem correta.

O estudo da coerência poderia ser visto como uma teoria do sentido do texto (seja ele uma frase ou um livro todo, não importa a dimensão), dentro de um ponto de vista que o usuário da Língua tem competência textual ou comunicativa e que a língua só funciona na comunicação, na interlocução, com todos os seus componentes (sintáticos, semânticos, pragmáticos, socioculturais etc.) Estamos entendendo sentidos como a atualização seletiva no texto de significados visuais das expressões. (KCH, TRAVAGLIA, 1993, p. 13)

Desta forma a autora deixa claro que, a coerência garante o sentido do texto devido, aos seus componentes levando ao interlocutor a mensagem correta para que ela seja compreendida e entendida, como forma de comunicação, na qual não funcionaria sem a coerência, esta é a questão principal que precisa ser entendida pelo aluno.

O conceito de coerência em outras palavras é a conexão entre várias partes do texto, relação entre ideias que se harmonizam e o modo como eles se relacionam, é a ausência de contradição. É importante que o professor tenha domínio absoluto dos elementos que garantem coerência textual, pois ela é elementar em textos bem elaborados principalmente para o entendimento do leitor.

Considera a coesão como parte do sistema de uma língua: embora se trate de uma relação semântica, ela é realizada – como ocorre com todos os componentes do sistema léxico-gramatical. Há, portanto, formas de coesão realizadas através da gramática e outras através do léxico. A coesão é, pois, uma relação semântica entre um elemento do texto e algum outro elemento crucial para a sua interpretação.

(KOCH, 1993, p.17)

A coesão textual tem um papel fundamental na produção de textos, pois é ela que garante a concordância, ou seja, a relação entre os elementos do texto, sem ela não haveria uma boa comunicação escrita, pois na comunicação não podem existir frases soltas, devido ao fato que precisa ser relacionadas para que consiga interpretada.

O texto publicitário é uma das formas na qual o professor pode usar para trabalhar com a coesão e a coerência devido ao fato que, a mensagem a ser transmitida utiliza os elementos da coesão e a coerência. A ordem correta e adequada desses elementos garante ao texto a sua autenticidade, levando uma mensagem clara ao leitor, com objetivo de convencê-lo de suas convicções.

2.2.9 O texto e as inteligências múltiplas de Gardner

Segundo o autor Howard Gardner (1994) existem seis inteligências distintas que o ser humano pode desenvolver. São elas: Inteligências Linguística, Inteligência Musical, Inteligência Lógico-matemática, Inteligência Espacial, Inteligência Corporal-sinestésica e Inteligências Pessoais.

Gardner (1994) afirma que nem todas as inteligências se manifestam da mesma forma nas pessoas, de modo que há quem se sobressaia na música, mas não possua a Inteligência Lógico-matemática, tão apurada ou há quem se destaque nas habilidades Linguísticas e não nas corporais sinestésicas. Em linhas gerais, nas relações dos indivíduos com o mundo, as diversas inteligências interagem de forma integrada. As combinações possíveis variam no infinito, uma vez que em fração de segundo uma competência pode preponderar ou retrair-se dependendo da necessidade e do momento

Em sala de aula, o professor deve buscar desenvolver atividades variadas que possam estimular todas as inteligências, pois sempre há entre os alunos uma heterogeneidade de personalidades e de competências das inteligências. Ademais é importante que cada aluno seja estimulado nas inteligências em que se destaca, mas também nas que tem dificuldades. A inteligência linguística é uma das mais evidentes na prática da leitura e produção de textos.

Para tal tarefa, a leitura e produção do texto é uma ótima opção visto que ele envolve atividades ligadas aos tipos de inteligências descritas por Gardner. A Inteligência Linguística voltada à capacidade em adquirir, compreender e dominar as expressões da linguagem colocando em ação a semântica e a beleza na construção da sintaxe. Manifesta em escritores, romancista, jornalista, palestrantes e poesias, mostra-se expressiva também em pessoa que cultuam a palavra e a construção de ideias verbais ou escritas. Consiste na capacidade de pensar com palavras e usar a linguagem para expressar e avaliar significados complexos. Crianças com expressões capacidades linguísticas surpreendem pelo vocabulário que conhecem e utilizam, adoram ler, escrever e contar histórias, mostrando interesse por rima, trocadilhos charadas e jogos com palavras. Disponível em: [HTTP://www.slideshare.net/gedea/inteligencia-linguistica](http://www.slideshare.net/gedea/inteligencia-linguistica). Acessado em: 11/06/2015

Por fim, a Inteligência linguística é estimulada à medida que o texto é uma atividade desenvolvida que depende diretamente das relações semânticas e das expressões da linguagem

que, seja através das interpretações ou através do envolvimento dos leitores ou seja, público alvo para esse texto.

As condições dessas inteligências são particularmente relevantes no trabalho com o texto, uma vez que proposta é associá-la de forma a gerar sensibilização, tornando o trabalho mais eficiente.

2.2.10 Leitura, literatura e escola

Temos conhecimento de que a palavra serve para nos comunicarmos e interagirmos no meio social. Mas ela serve também para criar a literatura, isto é, criar a arte da palavra, provocar emoções, produzir efeitos estéticos, pois, a literatura é uma forma artística de representar a realidade através da linguagem. Sobretudo, a expressão das emoções e reflexões do ser humano diante do mundo.

A literatura bem como todas as outras artes e ciências, independe da escola para sobreviver. No entanto, dada sua importância para a língua e cultura de um país, assim como para a formação de jovens leitores, a literatura transformou-se em disciplina escolar. O estudo da literatura pode-se dar de diferentes formas: por época, por temas, por gêneros, etc. A literatura pode, inclusive no âmbito escolar, se uma atividade multidisciplinar, visto que ela relaciona-se com as artes plásticas, como contexto histórico- social, com outras produções artísticas (músicas, literatura, cinema) com a língua, com questões de cunho religioso, entre outros.

O contato com a leitura de grandes obras literárias nacionais ou estrangeiras tem sido uma experiência inesquecível para um grande número de pessoas amantes da leitura como se pode perceber a seguir nos depoimentos de alguns escritores, atores, médicos jornalistas, professores e outros profissionais.

A entidade que recebe a incumbência de ensinar a ler e apresentar para jovens e crianças todos os encantos da leitura e da literatura é a escola, no entanto ela tem interpretado esta tarefa de modo mecânico e estático. Ler confunde-se, pois, com a aquisição de um hábito e tem como consequência o acesso a um patamar do qual não mais de consegue regredir.

A escola pode dar oportunidades para que sua tarefa se cumpra de modo global, transformando o indivíduo habilitado a leitura em um leitor ou não, o que poderá reverter no seu cotidiano. Caso a experiência com a leitura na escola não seja boa, o aluno afasta-se de

qualquer tipo dela, sobretudo, dos livros, seja por ter sido alfabetizado de maneira insatisfatória, seja por rever na escola experiências didáticas que deseja esquecer.

Introduzir a leitura em sala de aula significa resgatar função primordial desta, prazer e aprendizagem respeitando-se o convívio individualizado que se estabelece entre o texto e o leitor, que é de onde emerge a possibilidade de um conhecimento real ampliando os limites até físicos, já que a escola se constrói como um espaço a parte a que o ensino se submete.

2.2.11 O papel do leitor

Os estudantes de Glowacki (2007) sobre a estética da Recepção proposta por Jauss apresentam algumas considerações importantes sobre a relação do leitor com o texto. Ela diz que “A leitura e releitura de uma obra permite que ela continue viva e quem lhe dá essa chama eterna é o leitor.”(GLOWACKI,2007 p.265) Ele é considerado o coprodutor de seu significado mediante uma interpretação única e singular. Dessa forma, o prazer será constante. Vale ressaltar a relevância desse novo olhar sobre o texto e, principalmente, sobre o leitor. Ainda segundo a autora

A leitura, por tratar-se de uma habilidade humana, tem existência histórica, porque se associa a adoção do alfabeto como forma de comunicação e a aceitação da escola como instituição responsável pela aprendizagem. Leitura e literatura interam-se ao programa da Língua Portuguesa. Constituem-se de um elemento fundamental na estrutura no ensino brasileiro, formando a base desde o começo da aprendizagem, servindo como condutora a outras etapas do conhecimento. (GLOWACKI, 2007, P. 266)

E ainda afirma que, quando o estudante é estimulado ao hábito da leitura, esta se entranha em sua vida tornando-se uma atividade de prazer e emancipação. A experiência da leitura pode libertar o leitor dando-lhe uma nova percepção, abrindo seus horizontes.

Em relação ao papel da escola a autora aponta, em termos semelhantes, que o papel da mesma é ajudar o estudante nas tarefas, nunca o “obrigando” a determinadas leituras, mas sim mostrando-lhe que a leitura é uma viagem da rotina cotidiana para o mundo da fantasia alternadamente; proporcionando uma sala de aula mais atrativa, onde o texto é, sobretudo, um

prazer, nunca uma obrigação. Cabe então á escola ensinar e promover atividades de leituras proporcionando ao estudante diferentes tipos de convivência, com os textos escritos.

A autora ainda apresenta a ideia de que

Assim como os pais, a escola é, sem dúvida uma das responsáveis pela formação do leitor. Esses Sujeitos-leitores sendo devidamente estimulados em uma esfera pedagógica permitindo a criatividade e a coparticipação na leitura poderá fruir prazerosamente esses textos dinamizando sua imaginação, possibilitando-lhes uma fantástica viagem ao mundo do conhecimento (GLOWACKI, 2007, P. 267)

Vale à pena ressaltar a relevância de um novo olhar sobre o texto, descobrindo o leitor como sendo seu continuador

Tanto nas universidades como no ensino médio e fundamental, cabe ao mediador de conhecimentos, o professor, compreender que cada nova leitura realizada no espaço da sala de aula revitaliza o texto[...] a leitura constitui-se de elemento fundamental na estruturação do ensino brasileiro[...] compete á escola recuperar o elemento emancipatório do texto, possibilitando espaço para o nascimento de leitor mais crítico, mais participante, ou seja, um leitor cidadão... (GLOWACKI, 2007, P. 268)

Por fim, para que isso ocorra

A leitura não pode estar confinada as aulas de línguas e literatura apenas, deve sim percorrer todo o espaço da aprendizagem. Em atividades como oficinas de leitura, grupos de teatro, contadores de historias e muitas outras formas podem ser realizadas, promovendo uma interdisciplinaridade e estimulando a formação do leitor. (GLOWACKI, 2007, P. 268)

2.2.12 A leitura do texto teatral na escola

O livro de artigos “Teorias e práticas de letramento” organizado por Lia Scholze e Tania Rosing (2007) apresenta, em seu último capítulo, um texto sobre a importância do trabalho com o texto teatral em sala de aula. Neste Rosing (2007) coloca que o trabalho com texto dramático, o qual é muito complexo, não é uma tarefa fácil e representa um grande desafio tanto para os alunos como para o professor. No entanto, o desafio torna qualquer atividade mais interessante e, assim, há dois caminhos possíveis de serem percorridos para esse tipo de leitura em sala de aula. Para leitores iniciantes a leitura poderá ser compartilhada entre professor e alunos. Porém, se já forem leitores experientes, poderão realizá-la individualmente, e posteriormente feitas as devidas explicações, como a escolha de personagens, identificação do tema proposto a avaliação, reações dos personagens, cenário, tempo, as situações, tudo na perspectiva da imaginação. O resultado de aulas de literatura que envolvem o teatro é muito positivo, visto que por meio dele os leitores entendem que envolvem o teatro é muito positivo, visto que por meio dele os leitores entendem formas distintas de linguagem. Ademais, segundo Rosing, (2007) “[...] a decisão de ler o texto teatral é uma atitude que nos conduz ao entendimento da condição humana pelos caminhos do imaginário” (p. 297).

Porém, os trabalhos com o texto teatral na escola não são atividades muito comuns, em geral há apenas encenação de peças pelos alunos que, segundo Rosing (2007), acontece “[...] sem que os mesmos entendam a natureza da dramaturgia muito menos o seu valor”. (p.297)

Ler o texto teatral na escola leva ao desenvolvimento natural da imaginação e da criatividade visto que, tal leitura pode levar o aluno a imaginar as situações descritas, desenvolvendo, assim, sua capacidade de compreender o que lê.

Marli Susana Carrad Stitta Maria Potric (2005) diz que o teatro é capaz de facilitar o entendimento entre pessoas, ajudando a entender melhor a realidade do dia a dia, além da inclusão entre os colegas, fortalecendo as relações e possibilitando o conhecimento de um novo mundo cheio de imaginação, fantasias que é capaz de transformar a sua visão do mundo real.

Frente tamanha importância é inconcebível que a escola negue aos alunos a oportunidade de convivência com dramaturgia iniciando, é claro pela leitura de textos teatrais, a fim de ampliar a imaginação desses jovens leitores.

Talvez se os professores, no decorrer de sua formação acadêmica, tivessem acesso a uma base curricular sólida, a qual viesse de encontro com as expectativas e exigências em suas futuras funções pedagógicas, o desestímulo pelo exercício da profissão fosse substituído pela curiosidade e pelo interesse de buscar mais para compartilhar com seus educandos.

2.2.13 Teatro e Teledramaturgia

Luís Augusto Fischer (2008) em seu livro: “Literatura Brasileira: modo de fazer”, apresenta muitas considerações relevantes sobre a teledramaturgia e o teatro brasileiro as quais são abaixo retomadas.

Gênero que quase sempre merece uma história à parte devido a razão de não ser propriamente literatura no sentido escrito, embora faça parte do grande reino literário, o teatro tem uma história no Brasil, ainda que seja pequena em relação a outras artes, ou ainda comparada a tradição teatral de países europeus.

O primeiro grande nome do teatro brasileiro é de Nelson Rodrigues, pois além de ter ensinado o teatro brasileiro a falar o português do Brasil, não apenas através do vocabulário e sintaxe, mas também demonstrando o modo de pensar do brasileiro ele mergulhou na senda da tragédia como nenhum outro dramaturgo brasileiro, representando de modo singular os conflitos da classe média. Especial destaque se dá a sua peça: “Vestido de Noiva” estreada em 1943, marco definitivo da encenação moderna no Brasil., bem como representativa das questões do ser humano em geral.

A partir dos anos sessenta, como o advento dos meios de comunicação de massa, surge no Brasil a teledramaturgia a qual tomou o lugar do cronista e segue hoje com muito êxito com autores de novela da linha de Sílvio de Abreu, bem como programas humorísticos que incluem gêneros como Chico Anísio e Max Nunes.

Há ainda outras vertentes mais sérias no trato da realidade, particularmente. A partir da obra de Dias Gomes, dramaturgo que migrou do teatro para a televisão adaptador do caso Roque santeiro – de sua autoria- destaca-se com igual talento Ariano Suassuma. Mas foi às Vésperas da ditadura em 64 que surgiu a mais talentosa geração de dramaturgos do país, dedicados ao drama de conteúdo histórico; são eles Plínio Marcos, Oduvaldo Viana Filho, Augusto Boal Gianfrecesco Guarnieri entre outros.

Após conhecer um pouco do teatro e a teledramaturgia, pode-se salientar a importância do teatro na atividade em sala de aula como prática pedagógica e como as Mídias podem auxiliar o professor para desenvolver estas práticas em suas aulas, para despertar o gosto pela nossa literatura além de contribuir para o conhecimento o teatro também é uma ótima opção visto que eles envolvem atividades ligadas a todos os tipos de inteligências segundo Howard Gardner a inteligência linguística é a mais evidente visto que, a arte teatral tem nos textos e na fala sua base principal, bem como na gestualidade e expressividade, que caracterizam a Inteligência Corporal-sinestésica. A trilha sonora ou a sonoplastia, ou mesmo peças que sejam musicais estão evidentemente ligadas á inteligência Musical. Por fim a Inteligência Pessoal é estimulada à medida que o teatro é uma atividade desenvolvida em grupo que depende diretamente das relações pessoais e das questões afetivas que, seja através das interpretações ou através do desenvolvimento dos integrantes da peça e do público.

Para cativar os alunos e envolvê-los nas atividades diárias em sala de aula o professor deve utilizar recursos midiáticos que se encaixem nas atividades propostas para desenvolver um trabalho que vá de encontro não só com a aprendizagem, mas também o desenvolvimento das competências dos alunos, demonstrando de forma simples que a prática bem aplicada traz bons resultados.

2.2.14 A Língua Portuguesa

A Disciplina de Língua Portuguesa esta diretamente ligada com a leitura, a produção textual bem como as estruturas morfológicas, sintáticas e tudo que diz respeito a uma boa comunicação, para tanto é preciso entender as suas peculiaridades.

A Língua portuguesa tem origem no Latim, e desde a sua história pode-se perceber que assim como acontece nos dias atuais a língua culta ainda é falada pelas classes dominantes, e isso tudo se atribui ao hábito da leitura, uma prática muito antiga e muito discutida entre os professores, pois ela deve ser despertada desde a infância, antes mesmos de se aprender a ler as crianças são estimuladas com livros de historias infantil ilustrada para ativar a imaginação, e despertar o gosto pelos livros, por isso pais leitores, filhos estimulados, pois, quem não lê tem dificuldade de expressar-se corretamente e entender a complexidade da nossa língua.

O latim era a língua oficial do antigo Império Romano e possuía duas formas: o latim clássico, que era empregado pelas pessoas cultas e pela classe dominante (poetas, filósofos, senadores, etc.), e o latim vulgar, que era a língua utilizada pelas pessoas do povo. O português originou-se do latim vulgar, que foi introduzido na península Ibérica pelos conquistadores romanos. Damos o nome de neolatinas às línguas modernas que provêm do latim vulgar. No caso da Península Ibérica, podemos citar o catalão, o castelhano e o galego-português, do qual resultou a língua portuguesa.<<http://www.soportugues.com.br/secoes/portuguesHistoria.php>>
Acessado em: 08/06/2015

Conhecendo a origem da Língua Portuguesa é possível perceber a complexidade da mesma, devido ao grande número de palavras que possui e também aos vários significados referentes às palavras, ao seja o sentido expressado em um dado contexto, por isso a sua dificuldade de entendê-la.

Ministrar as aulas de Língua Portuguesa é sempre um desafio para os docentes, seja pelo número expressivos de regras, ou pela maneira com que é conduzida em sua prática é por isso usar a criatividade para alcançar os objetivos no processo de ensino aprendizagem é sempre bem-vinda aos professores desta Disciplina. Neste sentido, as mídias podem auxiliar nesta prática, pois, ela esta muito presente na vida dos alunos é algo que os fascina, uma forma de comunicação muito utilizada pelos jovens de hoje, onde a leitura dos livros passou a ser as telas dos computadores, *tablets* e smartphones.

Para a Professora Doutora da PUC e Mackenzie, e organizadora do Congresso de Língua Portuguesa, Neusa Maria Bastos, os avanços tecnológicos não podem mais ser ignorados e precisam ser incorporados nas aulas e no processo de aprendizagem. “A infotecnologia influencia todos os movimentos humanos hoje em dia, sendo assim, a Língua Portuguesa que é utilizada por duzentos milhões de falantes deve ser ensinada também se visando à comunicação via redes sociais, por exemplo. Há um novo registro para essa mídia e isso deve ser considerado no ensino de língua materna” Disponível em:< <http://revistagiz.sinprosp.org.br/?p=1964>>. Acessado em: 08/06/2015

A autora coloca a importância da comunicação entre as pessoas e como as mídias esta presente neste processo através das redes sociais, onde a Língua Portuguesa é utilizada por milhares de falantes, por isso o professor deve estar atendo a tudo que acontece referente à comunicação, participando, entendendo como os alunos se comunicam e auxiliando-os e

principalmente levando as mídias para sua prática em sala de aula criando assim um ambiente prazeroso e atrativo aos mesmos demonstrando a importância de utilizar a língua da maneira correta para não prejudicar a comunicação e expressar-se corretamente para chamar a atenção do leitor estando como autor de suas próprias palavras.

3 AS TICS COMO RECURSOS EDUCACIONAIS

O que são TICs? São todas as tecnologias da informação e da comunicação elas são utilizadas como meios de comunicar, compartilhar e auxiliar na comunicação através de sites de web, blogs, equipamentos de informática, telefonia áreas para distribuição e troca de informações. Entende-se por TICs todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação, o que inclui o hardware de computadores, rede de celulares, bem como todo o software necessário.

Nos dias atuais muito se tem falado sobre os recursos tecnológicos, pois ele esta presente em todas as áreas da sociedade, comercial, industrial e até pessoal pelos meios de acesso rápido as comunicações. A internet foi o grande salto para a comunicação e a informação criando novos sistemas e formando assim uma rede com a utilização de e-mails, chat, fóruns, agenda de grupos on-line, comunidades virtuais, *webcam*, entre outros que revolucionaram os relacionamentos humanos através do acesso rápido a comunicação, e também a facilidade de se comunicar em qualquer ambiente através de aplicativos de celulares como *WhatsApp* entre outros recursos. Nas escolas a internet esta sendo muito útil em sua organização com programas que ajudam no cadastro dos alunos, confecções de boletins, Diário de Classe e todas as documentações necessárias no processo da vida escolar dos alunos, também é muito útil no acesso a comunicação, pois em alguns municípios ainda existem determinados lugares que os celulares não têm alcance, a internet facilita a comunicação através do software Skype, que na maioria das vezes é a comunicação entre as escolas e as Secretarias de Ensino. Segundo a Revista Nova Escola as tecnologias devem cada vez mais estar sendo inseridas na educação, pois ela já faz parte do cotidiano das pessoas.

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) estão transformando a vida em sociedade, mudando os serviços e equipamentos usados em casas, indústrias, empresas, lojas, escritórios, bancos e hospitais. É ilusório imaginar que elas não interferirão cada vez mais nas escolas, cuja função, é claro, inclui informar e comunicar. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/formacao/tecnologia-educacao-quanto-como-utilizar-680610.shtml>> Acessado em 13/06/2015

Apesar das tecnologias estarem cada vez mais presente é preciso ter muito cuidado na hora de adotá-la como pratica pedagógica, pois ela não deve substituir o ato de pensar, revisar construir conhecimentos.

Não esqueçamos que discussões em torno de recursos técnicos são antigas, como usar ou não calculadoras ao estudar aritmética, questão que pode se repetir agora, com relação à utilização do editor de texto no aprendizado de ortografia. Evitemos, contudo, posicionamentos radicais, pró ou contra. O essencial, naturalmente, é que o tecnológico esteja a serviço do pedagógico, e não o contrário. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/formacao/tecnologia-educacao-quanto-como-utilizar-680610.shtml>>. Acessado em 13/06/2016

O autor em suas palavras coloca que o educador deve ter um cuidado na hora de utilizar as TICs em suas práticas, as tecnologias devem acrescentar somar no processo ensino aprendizagem, como já citado anteriormente, e não se tornar um processo mecânico, como de copiar e realizar atividades prontas esquecendo a importância de criar, buscar novas descobertas pesquisar e formular suas próprias opiniões.

Apesar, dos vários debates sobre a importância das TICs na utilização das práticas pedagógica, percebe-se que os educadores de hoje na grande maioria ainda utilizam o método tradicional na mera transmissão de conhecimento, talvez isso se deva ao fato que a grande parte dos educadores não nasceu na era digital, não foram ensinados com a utilização das tecnologias e ainda precisam se adaptar a elas.

Contudo o educar não deve esquecer que as tecnologias ganham um grande espaço entre os alunos e o meio em que estão inseridos e a partir do momento em que elas não participam do processo educativo, ele acaba deixando de ser atrativo, e isso gera uma série de problemas que acaba desmotivando os alunos na busca do conhecimento e prejudica a prática em sala de aula, baseado nisso o educador deve buscar o conhecimento tecnológico, para utilizá-lo da maneira correta, sem correr o risco, de mudar a ferramenta e não a prática onde deve prevalecer o ato de pensar, pesquisar e criar.

O ambiente escolar deve ser inovador, questionador aberto as mudanças de método e de práticas que busque as tecnologias como ferramenta de auxilio para que os alunos consigam resolver problemas simples do dia a dia na obtenção de conhecimentos básicas para

a vida social e pessoal despertando o que de melhor cada um tem para oferecer e contribuir para uma sociedade mais justa e humana.

Certos recursos devem ser rapidamente incorporados ao instrumental educativo, pois permitem, por exemplo, ver células vivas em três dimensões, observar galáxias distantes por meio de um telescópio em órbita e acessar exposições de arte e ciência em museus de todo o mundo. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br>>. Acessado em 13/06/2015

Para finalizar Luckesi (1986) define Tecnologia Educacional como: "[...] a forma sistemática de planejar, implantar e avaliar o processo total da aprendizagem e da instrução em termos de objetivos específicos, baseados nas pesquisas de aprendizagem humana e comunicação e materiais, de maneira a tornar a instrução mais efetiva." (p.56)

3.1 O futuro da aprendizagem móvel

Quando se fala em tecnologia no processo de ensino aprendizagem, é necessário conhecê-la, em todos os seus processos, e uma das ferramentas muito utilizada pelos alunos nos dias atuais são as tecnologias móveis. Mas o que é aprendizagem móvel?

Os diversos recursos, como papel, lousas digitais, jogos, computadores, televisores, projetores etc., são veículos à disposição dos educadores para auxiliá-los na construção do conhecimento dos seus educandos, através de materiais selecionados e preparados livremente por estes. É preciso lembrar que a relação professor – aluno é o ponto central e principal do processo educativo, motivo pelo qual as tecnologias somente serão eficientes ao se apresentarem como facilitadoras dessa relação, acredita. Por isso, é fundamental que os professores tenham liberdade de organizar e preparar suas aulas de acordo com seus critérios e lógicas. Disponível em: <<http://www.lantec.fe.unicamp.br/inovaeduc/edicoes/inovaeduc01/tecnologia-movel-na-educacao-a-escola-a-qualquer-tempo-e-em-todo-lugar/>>. Acessado em 13/06/2015

Com os avanços tecnológicos, e a grande expansão da internet, as pessoas podem se comunicar com mais facilidades, possibilitando estar em vários ambientes, passa a fazer parte do cotidiano dessas pessoas os computadores, *tablets*, smartphone entre outros que facilitam a comunicação e levam informação rápida ao alcance de todos isso favoreceu muito, as mudanças e transformações sociais que estão ocorrendo nos dias atuais.

Na área educacional, as tecnologias também acabam influenciando, pois com aumento das mesmas e a facilidade ao acesso, aumenta as formas de aprendizagem. Segundo encontra-se no site da UNESCO. “Esse potencial vem se revelando em iniciativas inovadoras de aprendizagem móvel pelo mundo todo, buscando ajudar os estudantes a obter aprendizagens que importam a eles”. Disponível em: <<http://www.plataformadoletramento.org.br/acervo-para-aprofundar/628/publicacao-da-unesco-discute-o-futuro-da-aprendizagem-movel.htm>>.

Acessado em 13/06/2015

Ainda segundo o site da UNESCO

A tecnologia permitiu transformações em nosso mundo de formas outrora inimagináveis. Dispositivos móveis permeiam nossas vidas diárias, provendo um acesso sem precedentes à comunicação e à informação. No final de 2012, já se estimava que o número de dispositivos móveis superasse o total da população mundial (CISCO, 2012). À medida que os dispositivos se tornam mais potentes, funcionais e baratos, aumenta também o seu potencial de apoiar o aprendizado de modos inusitados. Esse potencial vem sendo destacado por iniciativas inovadoras de aprendizagem móvel do mundo inteiro. Disponível em: <[HTTP://unesdoc.unesco.org/imagenes/0022/00228074POR.pdf](http://unesdoc.unesco.org/imagenes/0022/00228074POR.pdf)>. Acessado em 13/06/2015

Um fator importante que deve ser observado com cautela por todos é que “as tecnologias móveis”, são utilizadas para informação e como uma ferramenta para a aprendizagem, ela deve ser vista como um importante auxílio na prática pedagógica, mas precisa ser auxiliada.

A tecnologia por si só não será um fator determinante na capacidade da aprendizagem móvel de beneficiar um grande número de pessoas. A projeção de intervenções efetivas de aprendizagem móvel requer uma compreensão holística da relação entre a tecnologia e fatores sociais, culturais e, cada vez mais, comerciais. Não há dúvida alguma da importância da tecnologia em si, mas igualmente importante é a maneira como a tecnologia é utilizada e vista, um aspecto até agora em boa parte desconsiderado. Disponível em:< <http://unesdoc.unesco.org/images>>. Acessado em 13/06/2015

A tecnologia deve ser uma ferramenta de apoio a aprendizagem, não se esquecendo de levar em conta, que muito antes das invenções tecnológicas a aprendizagem era o único meio de buscar informações e conhecimentos para buscar soluções de problemas do cotidiano das pessoas.

A educação e a tecnologia podem e devem evoluir lado a lado para servir de apoio uma à outra. Embora as pessoas tendam a pensar que a educação vai estar sempre atrasada com relação à tecnologia, há muitos casos em que foi a educação que desencadeou inovações técnicas. Certos historiadores, por exemplo, argumentam que um dos primeiros protótipos do computador de colo, ou laptop, o Dynabook, feito por Alan Kay em 1968, foi criado para ajudar os alunos a aprender usando novas mídias. Disponível em:< <http://unesdoc.unesco.org>>. Acessado em 13/06/2015

Neste trecho, percebe-se que a tecnologia por si só não constrói o conhecimento para o aluno, pois ele precisa de um intermediador para usá-la da maneira correta ou, seja, usá-la a seu favor, o que precisa ser colocado é como ela pode ser adotada no cotidiano de cada um. As relações existentes entre as pessoas seja pessoal ou virtualmente, fazem parte de uma rede que estão interligados pelos estudos e pesquisas, e antes delas existirem precisou-se aprender a pensar, interpretar criar e investigar questões que seja do interesse de cada um.

3.2 Recursos educacionais abertos

Para conhecer os recursos que a tecnologia oferece é preciso antes, reconhecer os materiais necessários para sua prática bem como sua utilização.

Materiais educacionais abertos são todos aqueles materiais voltados para a aprendizagem, o ensino e a pesquisa sobre determinado assunto, que seja de domínio público ou licenciado para qualquer pessoa que deseje acessá-lo, pesquisá-lo. Os materiais educacionais abertos são uma importante ferramenta, para professores e alunos. Veja esta definição do *site* da Revista Pública.

Materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros" é a definição de Recursos Educacionais Abertos (REA) dada pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO). Qualquer ferramenta, material ou técnica, que apoie o acesso ao conhecimento e seja aberto, pode ser considerado REA: cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, etc. Disponível em:< <http://revistaescolapublica.uol.com.br>> .acessado em: 18/06/2015

Esses tipos de recursos são muito importantes para professores que desejam incorporá-lo em sua prática pedagógica em sala de aula, pois eles são uma fonte riquíssima de materiais de acesso voltados para a educação do qual podem ser encontrados aplicativos, bibliotecas públicas, planejamento de aulas que podem ser adaptadas pelos professores entre outros materiais para Materiais educacionais abertos. Veja alguns exemplos no Site da Revista Escola Pública que podem ser utilizados como pesquisas para educadores como forma de auxiliá-lo em sua prática.

Escola Digital	http://escoladigital.org.br/	Vários
Currículo +	http://curriculomais.educacao.sp.gov.br	Governo do Estado de SP
Acesso Aberto	http://www.acessoaberto.usp.br/	USP
Banco de Itens	http://bi.gave.min-edu.pt/bi/	GAVE-

		Portugal
Banco Internacional de Objetos Educacionais	http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/	MEC

Fonte: <<http://revistaescolapublica.uol.com.br/textos/32/recursos-educacionais-abertos-pelo-livre-acesso-ao-conhecimento-289889-1.asp>> Acessado em: 18/06/2015

Com o avanço da *internet*, as pessoas cada vez mais têm acesso aos vários tipos de informações, e interatividade, por isso este movimento que tem como objetivo a liberdade de acesso para poder utilizar, modificar e aprimorar este recurso sem restrições, além da grande contribuição para os professores que podem utilizar esta ferramenta.

Ao utilizar, produzir e compartilhar REA, os professores começam a desenvolver uma nova prática acadêmica e pedagógica. Uma das grandes vantagens é exatamente a liberdade de adaptação. Um professor que mora na periferia do Pará, por exemplo, pode adaptar o conteúdo das aulas de geografia para a realidade de sua região. Dessa maneira, os alunos terão acesso a um material que fala sobre o lugar em que vivem. Com essa aproximação, o aprendizado pode se tornar mais concreto. Disponível em: <<http://revistaescolapublica.uol.com.br>>. Acessado em 14/06/2015

Pode-se perceber que os recursos advindos da *internet* são vários e cabe ao educador buscar aplicá-los em sua prática pedagógica, não esquecendo claro de avaliar e adaptar a sua realidade tendo sempre como objetivo a construção do conhecimento.

Pois o objetivo do trabalho realizado em sala de aula é buscar junto com os alunos conhecimento e também desenvolver nos mesmo o pensamento crítico para lidar com questões da vida diária e a cada momento exige cada vez mais conhecimento de mundo.

Reconhecer REA como uma prática pedagógica, que tem valor profissional e talvez até oferecendo um auxílio financeiro ao professor, pode ser um grande incentivo, acredita. O treinamento na construção e uso de REA pode entrar como formação ou aperfeiçoamento profissional no uso de novas tecnologias e inovação em metodologia educacional. Disponível em: < <http://revistaescolapublica.uol.com.br> />.

3.3. Uso de sites/portais educacionais

Os recursos tecnológicos estão presentes nos ambientes escolares, pois a maioria das escolas já possui um laboratório de informática com acesso a internet, porém os educadores devem saber como utilizar este recurso como uma ferramenta didática de apoio ao aprendizado. O uso de *sites* e portais voltados para a educação pode ser uma maneira de auxiliar os educadores em sua prática, pois ele pode buscar informações que necessita para elaborar suas práticas, tirar dúvidas, enriquecer sua pesquisa sobre um dado assunto voltado para a educação, pois, assim como um empresário busca informações sobre os produtos a ser comercializados educadores procuram informações referente a educação ou, seja, assuntos afins para sua prática.

Os portais educacionais são aqueles especializados na área da Educação, são ambientes de apoio, de extensão das escolas, de colaboração no processo ensino-aprendizado. Eles têm a função de atender as necessidades de seus visitantes: resolvendo dúvidas, propondo ideias e atividades inovadoras. Disponível em: <<http://www.educacaoliteratura.com/index%2089.htm>>. Acessado em 15/06/2015

As aulas que fazem parte do método tradicional já não têm mais sucesso entre os alunos da era digital, pois os mesmos não se sentem mais atraídos por ensinamentos mecânicos e repetitivos como copiar, ler e realizar uma tarefa metodicamente de forma diária. Ao incorporar em sua prática informações e atividades inovadoras o educador conquista o aluno desperta a vontade de descobrir o novo e com isso descobrir-se. Neste processo o uso de sites e portais voltados a pratica pedagógica do professor pode ser um importante aliado na hora criar e inovar com atividades criativas e prazerosas que sejam aceitas conforme a realidade do aluno.

O uso de diferentes linguagens de mídia na escola pode ser um caminho para promover mudanças de atitudes e de metodologias de trabalho. "O professor se especializar para melhorar sua didática é insuficiente hoje, pois, como já dizia Paulo Freire, se ele tem uma prática bancária, autoritária, provavelmente vai usar as novas mídias para reafirmá-la", diz Ismar de Oliveira Soares, coordenador do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo (NCE-USP). Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/importancia-tecnologia-405472.shtml>>. Acessado em 15/06/2015

O uso das mídias na escola pode ser um importante passo para a inovação na educação com novos olhares, novas descobertas para a busca e construção do conhecimento.

4 O QUE É SOFTWARE?

Softwares são comandos existentes no computador responsável pelas ações dentro de um dado programa, ou seja, são informações que podem ser identificadas pelo computador. Neste sentido *software* consiste em várias funções relacionadas ao computador, como o acesso a *internet*, edição de vídeo, edição de imagens, jogos, criação de gráficos e tabelas, gravação de multimídias enfim tudo que pode ser comandado pelo computador.

Segundo a revista InfoEscola Navegando e Aprendendo(18/06/2015)existem vários tipos de *software*:

SOFTWARE DE SISTEMA: O Software de sistema é constituído pelos sistemas operacionais (S.O). Os Estes S.O que auxiliam o usuário, para passar os comandos para o computador. Ele interpreta nossas ações e transforma os dados em códigos binários, que podem ser processados

SOFTWARE APLICATIVO: Este tipo de software é, basicamente, os programas utilizados para aplicações dentro do S.O, que não estejam ligados com o funcionamento do mesmo. Exemplos: Word, Excel, Paint, Bloco de notas, calculadora.

SOFTWARE DE PROGRAMAÇÃO: são softwares usados para criar outros programas, a partir de uma linguagem de programação, como Java, PHP, Pascal, C+, C++, entre outras.

SOFTWARE DE TUTORIAL: São programas que auxiliam o usuário de outro programa, ou ensine a fazer algo sobre determinado assunto.

SOFTWARE DE JOGOS: São Softwares usados para o lazer, com vários tipos de recursos.

SOFTWARE ABERTO: É qualquer dos softwares acima, que tenha o código fonte disponível para qualquer pessoa. <<http://www.infoescola.com/informatica/software/>>Acessado em 18/06/2015

Os *softwares* evoluem a cada dia, conforme as necessidades de utilização das pessoas, como os jogos, por exemplo, uma vez que utilizado por uma pessoa a mesma busca outras formas de jogar isso torna mais atrativo e emocionante, por isso surge à necessidade da evolução. Conforme surge a necessidade assim também surge a evolução e criação. Os programas e *software* não são utilizados apenas como entretenimento e diversão, eles assumem um papel importante no comércio, na indústria, em órgãos públicos, na educação entre outros. Por isso entender seu funcionamento e a sua finalidade é importante para

começar a desenvolver um trabalho voltado a necessidade de cada um dentro da sua realidade de das possibilidades oferecidas pelos mesmos. A curiosidade pelo novo pelas descobertas é o instiga a busca de conhecimento e utilização da criatividade.

4.1 Software educacional

O educador está sempre em constante busca pelo conhecimento, sempre buscando cada vez mais uma prática que seja atrativa para os alunos, neste sentido o *Software Educacional* ocupa um lugar importante neste cenário que está em constante atualização. *Software* educacional são aqueles criados com o objetivo de auxiliar no processo ensino aprendizagem.

É um programa que visa atender necessidades e possui (ou deve possuir) objetivos pedagógicos. “Todo o software pode ser considerado educacional, desde que sua utilização esteja inserida num contexto e numa situação de ensino-aprendizagem, onde existe uma metodologia que oriente todo o processo.” Disponível em: <[HTTPS://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao](https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao)>. Acessado em: 18/06/2014

O uso dos *softwares* educativos tem por finalidade, incorporar o computador na prática pedagógica do professor uma vez que ele esta presente em sua grande maioria na vida das crianças, com o objetivo de desenvolver suas potencialidades orientadas pelo educador.

Quanto ao enfoque dado à aprendizagem, um software educacional pode direcionar para uma aprendizagem algorítmica ou heurística. Em um software de aprendizagem algorítmica a ênfase está na transmissão de conhecimentos, na direção que vai do sujeito que domina o saber para aquele que quer aprender. No modelo algorítmico o desenvolvedor de software tem o papel de programar uma sequência de instruções planejadas para levar o educando ao conhecimento. Já em um software orientado pelo modelo de aprendizagem heurística predominam as atividades experimentais em que o programa produz um ambiente com situações variadas para que o aluno as explore e construa conhecimentos por si mesmo. Disponível em: <[HTTP://www.infoescola.com/informatica/software-educacionais](http://www.infoescola.com/informatica/software-educacionais)>. Acessado em: 18/06/2015

Como foram citados os *softwares* que tem como objetivo a aprendizagem podem direcionar para dois tipos de aprendizagem, aquela que prioriza a pesquisa como fonte de conhecimento e a outra como fonte de despertar no aluno através de atividades que conduzem o conhecimento. Os *softwares* educacionais como o software de jogos, tutorial, exercício e prática e simuladores entre outros, são alguns exemplos de *software* que auxiliam no processo de ensino aprendizagem.

Segue abaixo alguns exemplos de *software* educacional.

Figura 1 - Jogo de Inglês - Zuzubalândia



Fonte: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Figura 2 - Escolinha do Iguinho



Fonte: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Software Tutorial: É aquele tipo de *software* em que o aluno é guiado do qual seleciona as opções pré-definidas que se deseja estudar.

Neste tipo de software, de acordo com o Prof. José Armando Valente, “a informação é organizada de acordo com uma sequência pedagógica particular e apresentada ao estudante, seguindo essa sequência ou então o aprendiz pode escolher a informação que desejar.” Ou seja, a informação é organizada de acordo com os fins que o professor deseja alcançar. Um exemplo deste tipo de software pode ser encontrado no site <http://nautilus.fis.uc.pt/soft/programas/soft11.htm>. Lá pode ser encontrada (inclusive a versão para download) uma tabela periódica, onde o aluno poderá encontrar muitos dados sobre os elementos químicos que compõem a tabela. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Figura 3- A água - Recreio on-line



Fonte: <https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>. Acessado em 18/06/2015

Software de Exercício e Prática

Como o próprio nome indica, o software segue um padrão semelhante ao de muitos livros didáticos. Uma informação é repassada ao estudante (ou supõe-se que este detenha tal informação) e um software faz questionamentos sobre o determinado conhecimento. Podemos citar como exemplo, um software que é bastante comum em Portugal mas que tem muitos adeptos no Brasil: <http://www.mocho.pt/>. O utilizador poderá notar que o site se refere a várias disciplinas. Disponível em: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em: 18/06/2015

O jogo da Matemática normalmente utilizado para revisar material já estudado.

Figura- 4 Jogo da Matemática - Recreio on-line



Fonte: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Figura 5-Jogo do Mapa - Iguinho



Fonte: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Software Simulador.

A proposta deste tipo de software é a de poder simular eventos que não são possíveis de simular na realidade (orçamento financeiro, inexistência de laboratório, periculosidade da experiência, etc.), mas que os resultados visuais e/ou experimentais são satisfatórios e, em muitos casos, podem substituir o experimento real. Algumas universidades pesquisam sobre até que ponto a simulação pode ser equivalente ao experimento real. Os resultados obtidos mostram resultados bem interessantes a favor das simulações. Disponível em: <[HTTP://www.fisica.ufpb.br](http://www.fisica.ufpb.br)> Acessado em: 20/06/2015

Figura 6- Aquecimento do Planeta - Turma do Super V.



Fonte: <<https://sites.google.com/site/softeducacionais/introducao>>. Acessado em 18/06/2015

Existe uma infinidade de recursos de multimídias para auxiliar os professores em sua prática, os *softwares* educacionais são alguns desses recursos, que podem ser utilizados como uma forma criativa e atrativa de aprender, além de ser um recurso acessível para aquele educador inovador que busca aprimorar sua prática de forma a lançar novos desafios para enriquecer o seu trabalho.

4.2 Softwares educacionais voltados para o ensino de Língua Portuguesa

A Língua Portuguesa é uma Disciplina que visa estimular o estudante no melhor desempenho na utilização da língua padrão como instrumento de comunicação por meio de leituras e produção textual, a partir da análise de variedades e usos diversos da língua falada, como forma de incentivar os alunos a buscar compreender problemas de expressão verbal e não verbal.

No Brasil o domínio da língua, oral e escrita, é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento. Por isso, ao ensiná-la, a escola tem a responsabilidade de garantir a todos os seus alunos o acesso aos saberes linguísticos, necessários para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos. Disponível em: < <http://www.redem.org/boletin/boletin310709f.php>>. Acessado em 19/06/2015

Sendo assim a Língua Portuguesa não é uma ciência exata, dessa forma ela exige mais do educador e do aluno, pois uma função muito importante é fazer com que seja despertada as habilidades linguísticas de comunicação bem como a sua criatividade. Nesse sentido a utilização das mídias oferece inúmeras possibilidades, desde que seja adequada a sua realidade.

Em língua portuguesa, por exemplo, podem ser trabalhados textos utilizando apenas um computador e um programa Word. A professora pode incluir comentários nos textos dos alunos sem alterá-los e depois pedir que revisem. Outra atividade interessante é pedir aos alunos que pesquisem na internet um texto narrativo e solicitar que mudem o gênero textual para poesia ou teatro (Magalhães e Amorim, 2008). A internet é uma fonte riquíssima e excelente aliada do professor de português. Podem ser realizadas produções de textos baseadas em histórias em quadrinhos disponíveis na rede (www.turmadamonica.com.br). Sites de notícias podem ser visitados para analisar, por exemplo, como determinado país divulgou um acontecimento de âmbito mundial. Disponível: < <http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.aspx>>. Acessado em 18/06/2015

Uma das possibilidades do uso das mídias em Língua Portuguesa são os *softwares* educativos voltados para o ensino da mesma. Os softwares podem criar ambientes a ser descobertos, explorados e experimentados como forma de enriquecer o trabalho do professor, assim analisando as reações e os efeitos que eles provocam.

4.2.1 Só Português

Nas aulas tradicionais uma ferramenta muito importante, que auxilia o professor em sua prática, é o livro didático, porém ele é um instrumento de consulta com uma série de conceitos e questões pré-elaboradas para ser utilizado, que o na maioria das vezes é adaptado pelo professor. Neste sentido os *softwares* educativos pode ser um importante aliado, como o Só Português que é todo estruturado de maneira criativa de fácil acesso e entendimento. Nele encontram-se conceitos lúdicos, de fácil entendimento, conceitos entretenimento como jogos dicas material de apoio entre outros. Através do acesso fácil pode ser utilizado de maneira simples e prática que pode ser utilizado facilmente pelo professores e alunos.

Figura 7 - Imagem do site <http://www.soportugues.com.br>.



Fonte: <<http://www.soportugues.com.br/>>. Acessado em 19/06/2015

Voltados para alunos das Séries Finais, que nesta fase já realizam análise das estruturas linguísticas, importantes para uma boa comunicação o *software* Só Português, ajuda na construção do conhecimento não apenas por conceitos, mas com atividades que proporcionam um bom entendimento.

4.2.2 Educação Uol Português

Antes de levar uma prática para a sala de aula o professor necessita realizar um estudo muito aprofundado sobre o assunto a ser estudado, para elaborar uma boa aula, o educador precisa focar no que deseja alcançar com a maneira adotada para construir o conhecimento junto ao aluno. O *software* Uol Educação Português, traz uma comunicação para aquele aluno que tem uma boa caminhada de conhecimentos desenvolvidos ao longo do anos passados ou seja alunos que já estão pensando em prestar provas como o vestibular por exemplo ele tem uma linguagem acessível de fácil entendimento, voltados para consulta, sem muita interação, uma discussão literária mais amadurecida sobre as abordagens que serão estudadas, voltado para a literatura e questões literárias com estudos bastante aprofundados sobre estes assuntos.

Figura 8- Imagem do site <http://educacao.uol.com.br/>



Fonte: <<http://educacao.uol.com.br/>>. Acessado em 20/06/2015

Rico em questionamentos de obras literárias, com ilustrações da época, mostra aos pesquisadores um debate aprofundado utilizando uma linguagem simples de fácil entendimento. É uma ótima opção para professores que estudam obras literárias e que desejam elaborar uma prática dinâmica voltadas para pesquisa e consultas de maneira mais atrativa que o livro, do qual não possui uma relação de troca ele apenas transmite a mensagem sem facilitar o entendimento.

4.2.3 Escolas Kids

O *software* Escola Kids está voltado para crianças do Ensino Fundamental, ele está adequado para crianças com atividades como jogos, desenhos para pintar, histórias, datas comemorativas e assuntos referentes a cada disciplina. Ele explora muito bem as cores o fácil os textos bem organizados de forma simples e atrativa, para chamar a atenção de crianças favorece o conhecimento de maneira lúdica criativa e interativa, muito pratico para os professores que pretende utilizar as mídias em sua prática. Fica aqui uma dica para visitar o *site* vale a pena!

Figura 9-Imagem do site <http://www.escolakids.com/>



Fonte: <<http://www.escolakids.com/>>. Acessado em 20/06/2015

Os *softwares* educativos são uma ferramenta que o professor pode utilizar para sua prática pedagógica como forma de enriquecer seu trabalho, despertando nos alunos a curiosidade, a criatividade auxiliando-o em seu processo de construção do conhecimento, o educador deve mostrar aos alunos que a *internet* e o computador podem ser um ótimo aliado na busca do conhecimento, pois, hoje na era da informação e da comunicação, não cabe mais o processo mecânico de meramente copiar, os alunos precisam aprender a pensar, interpretar ler e decodificar a mensagem comunicativa, aprendendo a pesquisar e entender o mundo e as transformações que ocorrem a cada dia assim resolvendo os problemas diários com sabedoria.

5 O USO DO SOFTWARE MOVIE MAKER COMO APOIO PEDAGÓGICO

A produção de vídeo pode ser uma importante aliada no auxílio da prática pedagógica porque é uma atividade que faz parte do cotidiano dos alunos, pois muitos deles possuem celulares com câmera, *tablets*, câmaras digitais entre outros, e gostam de filmar, fotografar.

A produção do vídeo no contexto educacional exige um bom planejamento com objetivos bem definidos, que incentive o aluno, através do mesmo, a ler, escrever, criar além de filmar e editar o que é mais adequado ao que querem expressar. Para explorar bem todas as etapas do trabalho o aluno ainda precisa conhecer técnicas de filmagens e dominar o *software* de edição.

No texto publicitário escrito, os produtos, são descritos com palavras, e às vezes é preciso ler lentamente o texto para entender a mensagem que se deseja transmitir. No audiovisual aquilo que era escrito pode ser representado por imagens, sons, luz e acréscimos das falas.

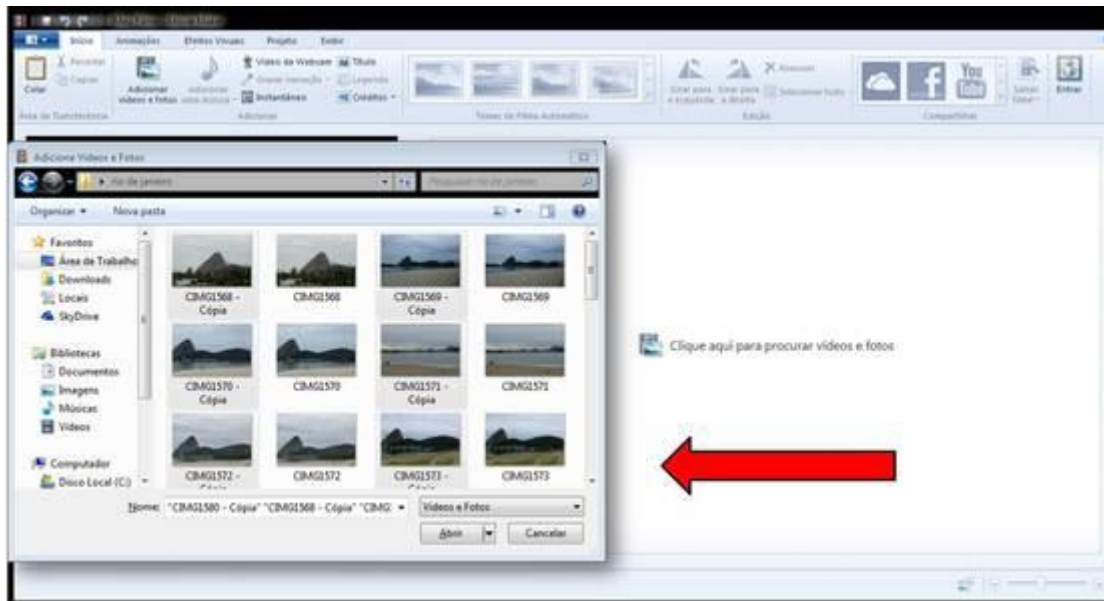
As riquezas das representações em grupo se dão no encontro de várias visões e interpretações do que se leu e produziu, realizando sempre uma revisão dos textos, antes de se chegar ao texto final. Cada linguagem é mediada num contexto, como as descritas em jornais e revistas e assim compreender a mensagem como foi passado pelo emissor, da mesma forma que o leitor entende esta mensagem.

As mensagens atingem os leitores de maneira diversa, como o autor pode usar os meios linguísticos para persuadir o leitor, daquilo que se deseja transmitir. Assim o aluno apresenta aos demais colegas, o produto criado bem como o texto produzido a partir deste produto utilizando suas habilidades de comunicação e persuasão tentando convencer os demais da importância de se utilizar o mesmo.

Para realizar um trabalho com o utilizando o *software* Movie Maker, foi preciso seguir, ou seja, conhecer alguns passos que devem ser seguidos.

O primeiro passo foi importar as imagens que irão compor o vídeo. Para tanto, basta clicar na janela em branco do lado direito da tela, onde estará escrito “clique aqui para procurar vídeos e fotos”. Você pode selecionar uma a uma as imagens (segurando a tecla “*control*” enquanto clica sobre as imagens escolhidas) ou selecioná-las todas de uma vez, pressionando “*control + A*”. Depois, é só escolher a ordem em que você quer que as fotos apareçam no seu filme, arrastando-as para a posição desejada.

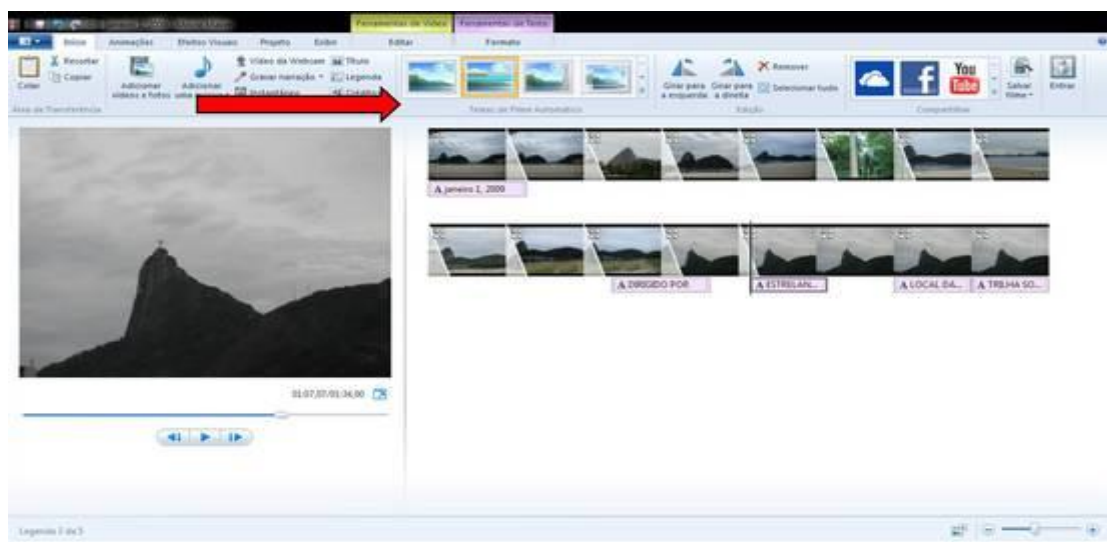
Figura 10 – tela do Movie Maker – escolha das imagens ou fotos



Fonte: < <http://revistaescola.abril.com.br> >, Acessado em 19/06/2015

O segundo passo foi escolher as transições entre uma imagem e outra. Para isso, basta clicar em “Início”, no canto superior esquerdo da janela do programa, que aparecerá uma galeria de efeitos para escolher. Ao parar o mouse sobre as miniaturas, você pode visualizá-lo. Para aplicá-lo ao seu filme, é só clicar sobre a transição desejada.

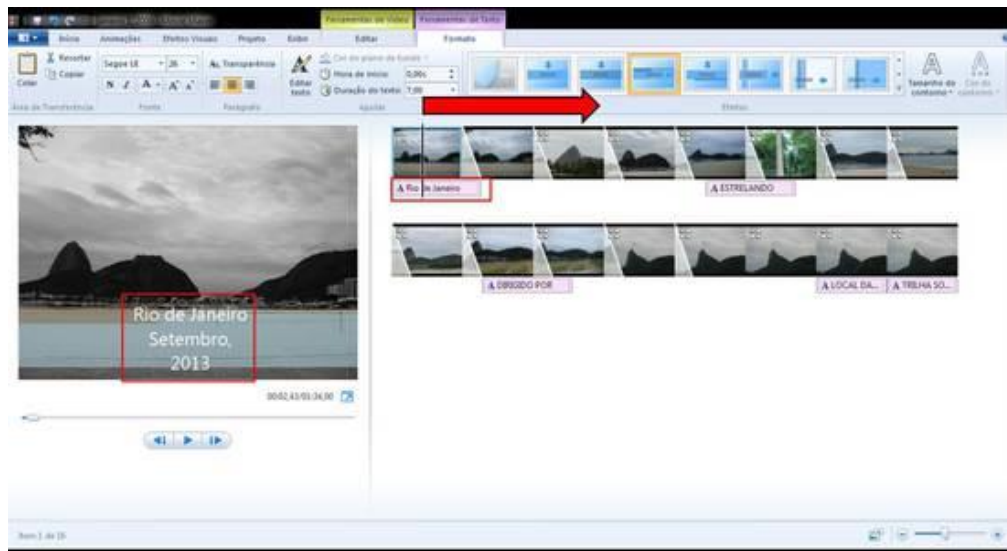
Figura 11- Tela do Movie Maker- Transição entre uma imagem e outra



Fonte: < <http://revistaescola.abril.com.br> >, Acessado em 19/06/2015

O terceiro passo foi acrescentar as legendas para identificar o texto. Ao importar os arquivos de fotos, o programa automaticamente cria algumas caixas de texto onde você pode escrever essas legendas. Você pode arrastá-las para o ponto desejado e editar o texto usando as ferramentas que aparecerão na barra superior. Além das funções mais comuns, como fonte e tamanho da letra, é possível escolher opções de animação para o texto.

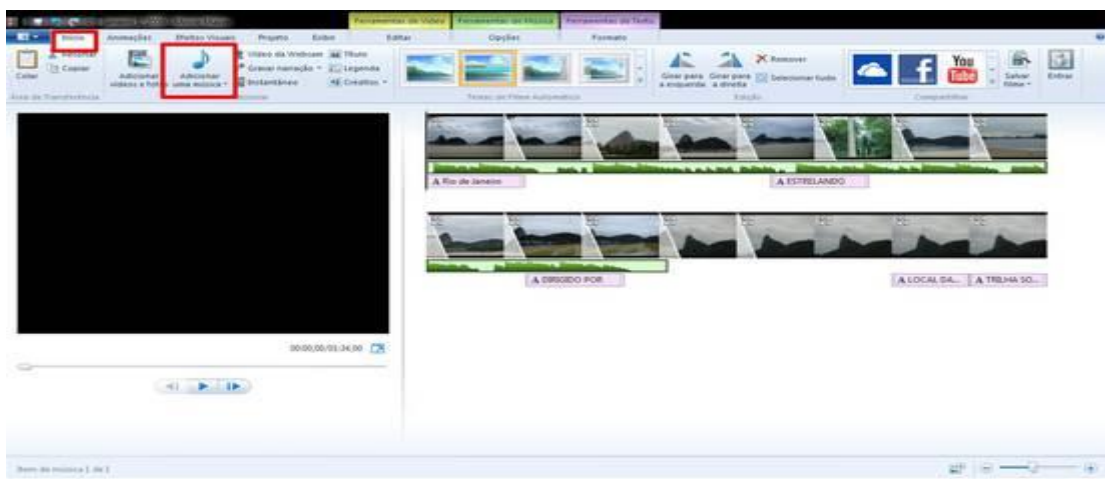
Figura 12 - Tela do Movie Maker – Criar Legendas



Fonte: < <http://revistaescola.abril.com.br> >, Acessado em 19/06/2015

O penúltimo passo foi à escolha uma bela música para servir de trilha sonora, Clicando na aba “Início” e selecionar a opção “Adicionar uma música”.

Figura 13- Tela do Movie Maker – Escolha da Música



Fonte: < <http://revistaescola.abril.com.br> >, Acessado em 19/06/2015

Acessando a opção “Ferramentas de música”, foi ajustado o “*fade in*” e o “*fade out*” para que o som comece e termine suavemente. Nessa mesma aba, foi regulado o volume da música e também em que ponto ela deve começar e terminar. Para que a duração da reprodução das imagens coincida com o trecho da música selecionada, como em alguns trabalhos foi clicado em “Projeto” e selecionado a opção “Ajustar à música”. Ao lado desse comando, também pode ser escolhido o formato de reprodução do vídeo: “Padrão”(4:3), se você preferir exibir o seu vídeo em um formato quadrado, ou “*Widescreen*”(16:9), para o formato retangular. Para finalizar foi Salvo o trabalho na opção “Salvar filme”, e assim criar uma versão para ser exibida no computador.

6 METODOLOGIA

Considerando a importância da leitura e da produção e interpretação textual bem como, as habilidades linguísticas para os alunos, a proposta foi adotar as tecnologias como uma importante ferramenta de apoio pedagógico nas práticas escolares e assim repensar os métodos tradicionais. O presente trabalho propôs estudar, observar e analisar como se dá a prática pedagógica em aulas de Língua Portuguesa.

Buscando incentivar a leitura e a produção textual, produzindo textos publicitários, com base em pesquisas e análises linguísticas, utilizadas no decorrer das aulas de forma inicialmente individual, posteriormente com a escolha dos melhores trabalhos de forma compartilhada em pequenos grupos explorando o *software* Movie Maker para a produção da propaganda em vídeo.

A escolha da pesquisa qualitativa se deu pois foram feitas observações durante o desenvolvimento das atividades com alunos, analisando como os mesmos se colocam diante da utilização das tecnologias como forma de contribuir para o método de trabalho em sala de aula.

A produção de vídeos pode incentivar os alunos na busca pelo saber, através de pesquisas e leituras como também instigou a produção de textos que bem elaborados podem trazer bons resultados. Assim, se fez necessário descrever a proposta metodológica aplicada com alunos do 7º Ano de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental. Nesta proposta buscou-se desenvolver aulas práticas envolvendo conteúdos de Língua Portuguesa e também de literatura através de leituras. A pesquisa parte do trabalho individual na produção de texto publicitário, criando um produto que será o tema principal do texto.

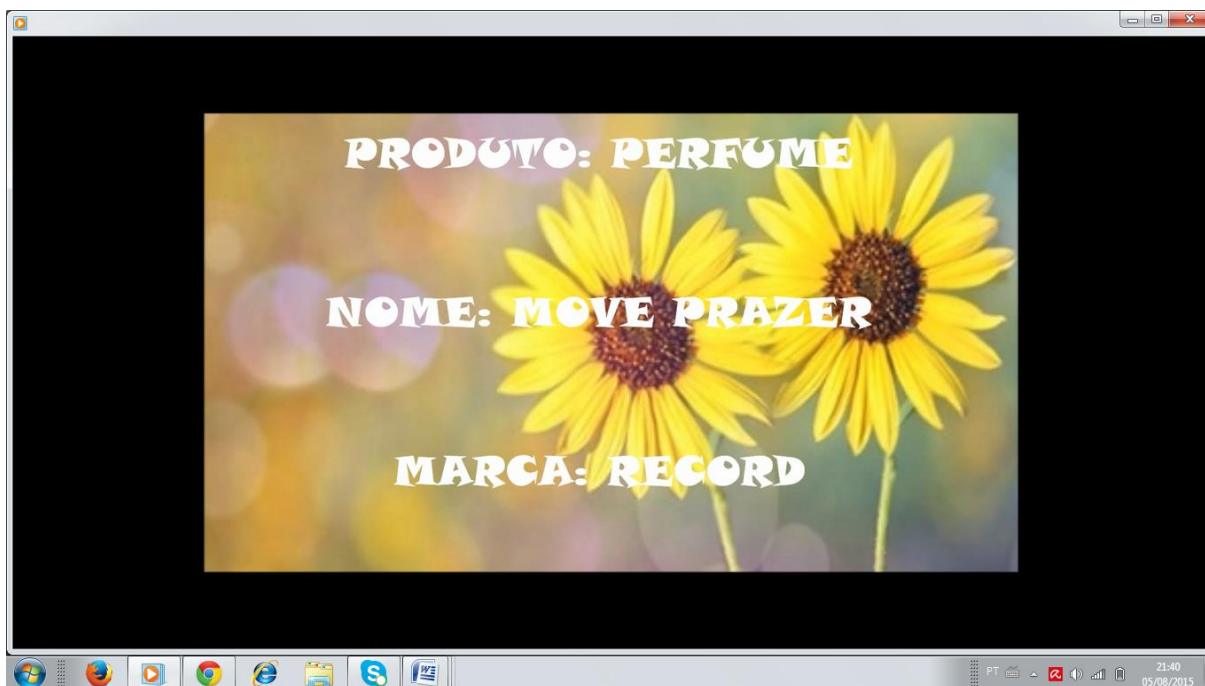
No processo de leitura foi realizado o estudo aprofundado do gênero textual a propaganda e também as questões gramaticais já estudadas em aulas anteriores. Após várias pesquisas e leituras de textos publicitários encontrados em jornais, revistas, *internet* entre outros, foram debatidas questões como os recursos linguísticos utilizados pelos autores para convencer o leitor, da importância de adquirir o produto, entre os assuntos envolvendo a propaganda foram discutidos temas como o consumismo exagerado e as questões psicológicas no que se refere ao contexto social de consumo muitas vezes sem necessidade.

O próximo passo foi criar um produto que as pessoas fossem estimuladas a adquirir, pensado em algo da atualidade que fosse almejado pelas pessoas ou por um grupo de pessoas dependendo da clientela. Uma vez que elaborado o produto foi à hora de confeccionar o produto utilizando recortes de jornais e revistas utilizando a pesquisa do produto inventado e

montado com os recortes utilizados para pesquisas. Em seguida foi realizada a escolha dos melhores, de forma democrática através de votação entre os alunos. Escolhido os melhores foi à vez de formar os grupos de alunos. Nesse momento, busca-se o apoio nas mídias para enriquecer o trabalho, com o apoio do *software* Movie Maker, para criar um vídeo publicitário com os textos produzidos pelos alunos. Foram passadas algumas explicações sobre a utilização do *software* Movie Maker. O passo seguinte foi à escolha da música e das imagens, bem como, o *slogan* do produto criado pelos alunos, que com a utilização do celular foi fotografado para ser utilizado no vídeo.

Podendo citar como exemplo do vídeo produzido pelos alunos, foi do criado a partir do produto para criação do texto: Movie Prazer

Figura 14 - Tela do Vídeo Movie Maker



Fonte: Produção do aluno

Entre as questões mais importantes estão a motivação, o empenho, a dedicação, a utilização da criatividade e a concentração exigida na hora de produzir o vídeo. Concluída a produção de vídeo foi a vez de socializar os resultados, onde os vídeos produzidos em grupo foram apresentados a todos para a conclusão final que foi a análise dos próprios alunos dos vídeos criados pelos mesmos.

7 ESTUDO DE CASO

A pesquisa sobre o uso do Movie Maker na Língua Portuguesa: Uma proposta Pedagógica Utilizando as Mídias Digitais, focou no processo de produção e observação, para estudos. Discorre-se a partir daqui sobre o processo e os resultados. Percebeu-se que a produção de vídeo é um excelente recurso para se trabalhar com a leitura e a escrita no grau de ensino analisado.

Moran (2000), explica que

(...) a produção em vídeo tem uma dimensão moderna, lúdica. Moderna, como um meio contemporâneo, novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes, tanto para as crianças como para os adultos. Os alunos podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria, ou dentro de um trabalho interdisciplinar. E também produzir programas informativos, feitos por eles mesmos, e colocá-los em lugares visíveis dentro da escola e em horários em que muitas crianças possam assisti-los. (Moran, 2000, p. 41).

Para realização da pesquisa foi planejado um roteiro de trabalho pela Disciplina de Língua Portuguesa. Primeiro elencaram-se os principais gêneros textuais focando no texto publicitário e propaganda, com textos a ser indicadas para leitura, conforme o conteúdo desenvolvido na série e grau de ensino e depois detalhando com os alunos como seria o desenvolvimento de todas as etapas.

Em seguida, realizou-se a organização dos alunos, inicialmente foram realizadas pesquisas em jornais, revistas, leituras *online*, referentes a textos publicitários, discussões para produção de um produto, que seria criado pelos alunos e a partir dos mesmos serem adaptadas, escrito o texto publicitário. Sem a exigência de uma produção profissional, acrescentaram-se alguns elementos técnicos, a fim de desenvolver um trabalho de cunho pedagógico.

Com os textos concluídos, foi a vez de elencar os melhores e distribuir os alunos em grupo e por fim a edição do vídeo usando o *software* Movie Maker. Observou-se durante a realização dos trabalhos, a divisão dos grupos, escolhas dos melhores textos escritos, os alunos assistindo os vídeos, de sua própria autoria.

7.1 A utilização do software Movie Maker para produção de vídeo

O *software* Movie Maker é um programa de computador que vem no sistema operacional Windows e com ele podem-se criar filmes, vídeos curtos, acrescentar efeitos, sons, textos escritos, legendas etc. Para criar um vídeo usando o Movie Maker é preciso ter o material que deseja utilizar salvo no computador e o programa instalado.

Em um primeiro momento a partir do conhecimento do aluno, desenvolveram-se práticas de leitura, relatos de histórias contadas, rodas de leitura onde se procurou debater a importância de uma boa comunicação e o que é necessário para que isso aconteça, onde elas podem favorecer as pessoas e em que momento da vida a boa comunicação faz a diferença.

Após realizar atividades que contribuem para despertar nos alunos o pensamento crítico em relação à importância de uma comunicação, bem como, a leitura, é o momento de explorar a produção textual, analisando textos de publicidade em toda a sua estrutura linguística. Neste momento inicia a pesquisa de campo onde os mesmos devem buscar em jornais, revistas, rádio, no acesso à *internet*, entre outros, os textos publicitários para serem avaliados em sua estrutura conforme os conteúdos de gramática já trabalhados e discutidos, com que forma o autor utilizou suas habilidades linguísticas para convencer as pessoas da utilização do seu produto.

A produção de uma propaganda publicitária utilizando o *software* Movie Maker, foi simples de ser executada. Após serem realizadas várias atividades de produção de texto publicitário tendo como tema um produto idealizado por cada aluno, do qual foram utilizadas recortes de jornal e revista, criando montagens muito criativas, como forma de persuadir a atrair os leitores, para adquirir o produto. Realizadas as atividades de produção textual se fez necessário, uma aula de utilização do Movie Maker, para produzir o vídeo em seguida a coleta das imagens a serem utilizadas, onde se destaca que os alunos usaram a criatividade de fotografar com o celular o seu produto para apresentar no vídeo e assim, produzindo os vídeos vendendo seu produto.

Após todas as análises do texto publicitário é o momento de usar a criatividade e o conhecimento adquirido para pensar, buscar e criar um produto que seja utilizado para desenvolver o texto publicitário, para mais tarde produzir um vídeo utilizando o *software* Movie Maker, realizando uma propaganda publicitária.

7.2 Resultados obtidos

O trabalho procurou responder a seguinte questão: Como o *software* Movie Maker, pode ser utilizado como recurso pedagógico?

Ao analisar os textos bem como os vídeos produzidos a partir desses pode-se concluir que a utilização do *software* Movie Maker trouxe contribuições no incentivo à produção de texto, pois proporcionou aos alunos que realizaram as atividades uma forma prazerosa, dinâmica e criativa, além de tornar as aulas mais atrativas com significado. Pode-se destacar também que o aluno gosta muito de utilizar as tecnologias, e gosta de ver o resultado.

Uma observação importante é que o uso das mídias em sala de aula prende a atenção dos alunos, ativa a concentração na atividade proposta desperta a curiosidade de conhecer e aprender o novo com um olhar totalmente diferente do método tradicional, utilizando seus conhecimentos já adquiridos.

Sendo assim por meio da análise de dados através da observação, na realização das atividades percebe-se que a produção de vídeo contribuiu no aprendizado. Destacando também que os alunos reconhecem os softwares como recursos pedagógicos, gostam que sejam utilizados. O desejo dos alunos de ter novas possibilidades de sua aprendizagem com o uso das tecnologias demonstra a importância do professor dar uma maior atenção ao estudo destes recursos.

8 CONCLUSÃO

Analisando a produção dos alunos no decorrer das atividades identificam-se vários pontos de aprendizagem da Língua Portuguesa, entre eles está a relação entre comunicação e textos bem como a importância de utilizar elementos gramaticais onde se pode chegar ao entendimento de conceitos com diferentes olhares.

Na realização do trabalho ocorreu uma mudança na rotina da sala de aula, sem deixar de lado os conteúdos curriculares e as explicações do professor. O professor atua como mediador, não apenas como mero transmissor de conhecimentos, passando a ter o papel de motivar, de criar situações de aprendizagem e orientar o aprendiz.

O trabalho procurou responder a seguinte questão: Como o *software* Movie Maker, pode ser utilizado como recurso pedagógico, para auxiliar na construção de conhecimento do aluno da 7º Ano do Ensino Fundamental no estudo dos mecanismos linguísticos bem como a leitura e produção textual.

Por meio da análise de dados através da observação, da resolução das atividades pode-se concluir que a produção de vídeo contribuiu no aprendizado. Destacando também que os alunos reconhecem os *softwares* como recursos pedagógicos, gostam que sejam utilizados, lançam a necessidade de aulas diferenciadas e dinâmicas e percebem que estes auxiliam na construção de sua aprendizagem. O desejo dos alunos de ter novas possibilidades de sua aprendizagem com o uso das tecnologias demonstra a importância do professor dar uma maior atenção ao estudo destes recursos.

A presente pesquisa demonstra como as tecnologias de informação podem auxiliar professores e alunos. As aulas de Língua Portuguesa que normalmente são trabalhadas de uma maneira tradicional podem ter as mídias como um importante aliado.

Os *softwares* quando bem utilizados podem trazer contribuições para a construção de aprendizagem de Língua Portuguesa, favorecendo a compreensão da importância da leitura para uma boa comunicação. O uso das tecnologias, aliado aos objetivos educacionais proporcionam um ambiente pedagógico importante.

Na utilização de *softwares* educativos o professor deve agregar a tecnologia a sua proposta educacional, nunca deixando de lado conteúdos e conceitos básicos indispensáveis

para a construção de conhecimentos, ou seja, o software deve ser utilizado para melhorar a aprendizagem e a sua utilização deve ter objetivos bem definidos. A escolha correta fará com que o computador seja uma ferramenta inteligente e o professor desempenhe um papel de facilitador entre o aluno e a construção do conhecimento. Não basta apenas a aquisição de computadores, das mais diversas mídias ou de softwares, é preciso que os educadores mudem suas práticas pedagógicas e os utilizem como aliados na sala de aula.

Com base nestes relatos percebe-se, no entanto que se faz necessário rever algumas práticas tradicionais no ensino e assim como forma de renovar, utilizar as novas tecnologias como ferramenta de apoio aos educadores como forma de incentivar os alunos.

REFERÊNCIAS

- FISCHER, LUIS AUGUSTO, **Literatura Brasileira: modo de usar**. Porto Alegre: L&PM, 2008.
- FREIRE, PAULO; **Medo e Ousadia**. 7. Ed. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, PAULO; **Pedagogia da autonomia: necessidades à pratica educativa**. 27ª Ed. São Paulo; Paz e Terra, 1996.
- GARDNER HOWARD, **Teoria das Inteligências Múltiplas - Estrutura da mente**. Porto Alegre: Artes Médias, 1994
- GLOWACKI, Rosimari. **Estética da Recepção: a singularidade do leitor e seu papel de co-produtor do texto**, IN: SCHOLZE, Lia; ROSING, Tânia M.K. teorias e práticas de letramento. Brasília: Inep, UPF, 2007.
- KOCH, INGEDORE VILLAÇA; **A Coesão e Textual**. 6. ED. São Paulo: Contexto, 1993
- KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender os sentidos do texto**. 2. Ed. São Paulo: Contexto, 2006.
- KOCH, INGEDORE VILLAÇA; **O Texto e Coerência**. 3. ED. São Paulo: Cortez, 1993
- ROSING, Tânia M.K. **A leitura do texto teatral na escola**. IN: SCHOLZE, Lia; ROSING, Tânia M.K. teorias e práticas de letramento. Brasília: Inep, UPF, 2007
- SCHOLZE, Lia; ROSING, Tânia M.K. **Teorias e práticas de letramento**. Brasília: Inep, UPF, 2007.
- SITTA, Marli Susana Carrad; POTRICH, Celina Maria. **Teatro: espaço de educação, tempo para a sensibilidade**. Passo fundo; UPF, 2005.
- SITTA, Marli Susana Carrad; POTRICH, Celina Maria. **Construindo caminhos para uma educação sensível: uma experiência estética teatral**. Marli Susana; POTRICH IN: Cilene Maria: Teatro espaço de educação, tempo para a sensibilidade. Passo Fundo: UPF, 2005.
- VESTERGAARD, T., SCHROO. **A Linguagem da Propaganda**. 4 Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- ZILBERMAN, REGINA. **Leitura em Crise na Escola**. 11 Ed. Mercado Aberto,1993