

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

**Daniela Capra de Azeredo**

**A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS COMO APOIO AO PROCESSO DE  
LETRAMENTO DE ALUNOS DE SEGUNDO ANO DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**Porto Alegre  
2012**

**Daniela Capra de Azeredo**

**A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS COMO APOIO AO PROCESSO DE  
LETRAMENTO DE ALUNOS DE SEGUNDO ANO DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

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):  
Eliseo Reategui**

**Porto Alegre  
2012**

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

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:**

Prof<sup>a</sup>. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**

Prof<sup>a</sup>. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer neste momento de conclusão de curso algumas pessoas que foram muito importantes durante a realização deste trabalho, entre elas meu marido, que me apoiou fazendo companhia e servindo um chimarrão quando estava estudando. As minhas colegas de escola que me incentivaram a prosseguir estudando, em especial a amiga e colega professora Quézia Domingues e a tutora Anelise Jantsch que me auxiliou durante a redação deste trabalho.

Enfim, meu agradecimento ao professor Eliseo Reategui, meu orientador, que me impulsionou a ingressar neste curso, estando presente desde o meu momento de inscrição até este momento de conclusão.

## RESUMO

A escola durante muito tempo foi associada como fonte de construção de conhecimento. Ainda que desempenhe esta função importante, hoje as tecnologias, em especial a informática exercem papel considerável como meio de construção de conhecimento. Partindo do atual panorama da educação brasileira onde os educandos demonstram baixo desempenho escolar principalmente na leitura, este estudo surge da necessidade de aliar novas práticas atrativas ao ensino em sala de aula, aproximando-as do cotidiano dos educandos. Este momento da sociedade é marcado por transformações relacionadas aos avanços tecnológicos. Nosso aluno convive com as tecnologias em seu cotidiano e a escola para adequar-se deve acompanhar estes avanços e fazer uso deles estimulando o aluno em seus processos de ensino-aprendizagem. O presente estudo tem o objetivo de investigar como a construção de narrativas através de ambiente digital pode ser um facilitador ao processo de letramento de alunos de segundo ano do ensino fundamental. A busca por ferramentas que interligassem o processo de letramento e o uso das tecnologias levou a pesquisadora ao site Storybird, um site para a construção de narrativas em ambiente digital. A realização de narrativas no ambiente digital torna-se atrativa e prazerosa auxiliando os educandos na construção de conhecimentos. Através da interação com as histórias os alunos passam a refletir sobre questões relacionadas à linguagem ampliando seu processo de letramento. As narrativas sempre fizeram parte da história da humanidade, com o desenvolvimento das tecnologias surgiram às narrativas em ambiente digital, que também conservam a característica de estabelecerem interação entre usuários e história. Para a presente pesquisa buscou-se aporte teórico em Emília Ferreira e Ana Teberosky (1991) Jean Piaget (1973), Soares (1998) entre outros. Este trabalho procurou oportunizar o contato dos alunos com o ambiente de construção de narrativas digitais. A estratégia utilizada foi proporcionar uma maior frequência ao laboratório de informática e oferecer uma ferramenta de construção de narrativas, a ferramenta Storybird. Promovendo assim o desenvolvimento de narrativas e o confronto com as particularidades da linguagem, assim como ação e reflexão frente à escrita auxiliando-os em seus processos de letramento. A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino de Porto Alegre, em uma turma de segundo ano, com a participação de vinte e sete alunos, em processo de alfabetização e letramento. A investigação aconteceu através de estudo de caso, abordagem qualitativa, buscando e registrando dados, por meio de observação participante em uma atividade de construção de narrativas no ambiente digital utilizando a ferramenta Storybird. A partir do levantamento de dados foi possível perceber como esta prática é facilitadora no processo de letramento, sendo esse o exercício ativo da escrita e leitura para interagir, informar, interpretar e produzir diferentes tipos de textos inserindo-se nas práticas sociais da escrita. Durante a realização do estudo os educandos demonstraram grande interesse pela atividade e crescimento em relação ao letramento. Além de expressarem prazer e envolvimento na atividade, uma série de outras aprendizagens implícitas se apresentou ao longo do estudo, entre elas: colaboração, participação, elevação da autoestima e respeito pela opinião do outro.

Palavra-chave: Letramento, narrativas digitais, aprendizagem.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: TELA INICIAL DO STORYBIRD.....	22
FIGURA 2: TELA PARA ESCOLHA DE ILUSTRAÇÕES.....	23
FIGURA 3: TELA PARA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS .....	23
FIGURA 4: TELA PARA ADICIONAR ALUNOS.....	25
FIGURA 5: TELA PARA LER NARRATIVAS E COMPARTILHAR.....	29

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO .....</b>	<b>12</b>
2.1	Alfabetização .....	12
2.2	Letramento.....	14
<b>3</b>	<b>A TECNOLOGIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....</b>	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA .....</b>	<b>21</b>
4.1	Forma de pesquisa .....	25
4.2	Campo de pesquisa .....	26
4.3	A coleta de dados .....	27
4.4	A atividade .....	27
4.5	Análise dos dados .....	29
<b>5</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>41</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>44</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Dominar as técnicas de leitura e escrita no que diz respeito a habilidades de decifrar códigos gráficos não atende mais a demanda da sociedade.

SOARES (2003) refere-se à observância de um fato no final dos anos oitenta: o surgimento da necessidade em diversas sociedades diferentes entre si, tanto geograficamente quanto socioeconomicamente e culturalmente, de reconhecer e nomear habilidades de leitura e de escrita necessárias para uma participação ativa e adequada nas práticas sociais e profissionais que envolvem a língua escrita. E, neste cenário especificando o domínio destas habilidades, surge a palavra letramento.

O panorama na educação brasileira hoje é medido através de vários instrumentos diagnósticos que englobam: o sistema de avaliação da educação básica (Saeb), prova Brasil, ENEM, entre outros meios. Essas informações servem para definir o perfil do desenvolvimento do ensino. A média desse desempenho é utilizada como instrumento também para calcular o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (Ideb) juntamente com dados obtidos no Censo Escolar. A partir desses subsídios o Ministério da Educação (MEC) em parceria com estados e municípios definem ações para aprimorar o desenvolvimento da educação no Brasil. (BRASIL, 2012).

Porém, mesmo com todo este movimento para o aperfeiçoamento do sistema de educação brasileira, os resultados que estão sendo amplamente divulgados ainda não são satisfatórios, pois demonstram que a dificuldade atual na escola não é mais a reprovação, repetência e evasão, como apontado anteriormente, mas o baixo desempenho dos educandos principalmente na leitura, assinalando um grande número de alunos não alfabetizados ou semi-



alfabetizados mesmo já tendo cursado certo tempo de escolarização. (SOARES, 1998).

Pensando no panorama educacional brasileiro e nas habilidades envolvidas no processo de leitura e escrita a presente pesquisa visa ir ao encontro do letramento sendo ele um conjunto de habilidades indispensáveis para que o individuo possa ser “inserido na realidade, para compreendê-la e, também, para alterá-la, como ferramentas do entendimento” (SCHOLZE e RÖSING, 2007). Sendo assim este estudo busca meios para apoiar práticas de leitura e escrita que auxiliem na apropriação deste processo.

No entanto, numa percepção atual mais viva da sociedade e da história, numa perspectiva mais consciente do movimento dinâmico e dialético da realidade social, procuramos nos orientar por um realismo pedagógico que, resgatando o papel da escola e da educação, leva em consideração seus limites e, portanto suas possíveis contribuições a uma sociedade que se pretende mudar (KRAMER, 2010).

Na busca de alternativas para tentar contribuir com uma prática pedagógica mais significativa que alia o momento atual da educação e sociedade, optou-se pelo apoio das tecnologias, com o uso das ferramentas computador e internet, pois nas últimas décadas, tornaram-se grande atrativo para o público infanto-juvenil.

O comportamento humano tende a se transformar de acordo com os avanços tecnológicos e hoje é possível perceber as mudanças que a informática é capaz de desencadear na sociedade, através das possibilidades que ela fornece como, aproximação de distâncias, informações compartilhadas, redes sociais, entre outros recursos.

Aliar as tecnologias ao desenvolvimento da leitura e escrita é uma estratégia para adequar-se a este momento e assim obter maior êxito com os educandos.

Segundo Papert (1993), a era da informática é uma era de nova aprendizagem, o aprender se distingue em aprender novas maneiras de pensar, novas habilidades, novas formas de lidar com o imprevisto e novas formas de trabalho.

A tecnologia surge como atrativa e estimulante e através dela é possível desenvolver diversas atividades de forma criativa e prazerosa, além de desenvolver habilidades e potencialidades.

Segundo Ausubel (1988), é indispensável para que haja uma aprendizagem significativa, para que os alunos estejam propensos a aprender significativamente, isso pode se fazer presente agregando o uso das tecnologias ao desenvolvimento da leitura e escrita, pois se dá significado a este processo e o aproxima de práticas que fazem parte do cotidiano dos alunos.

Buscando alternativas que fossem ao encontro destas ideias encontrou-se as narrativas em meio digital como estratégia pedagógica para apoiar o letramento. A atividade narrativa está presente em toda a sociedade em todos os tempos e lugares fazendo parte da própria história da humanidade, pois todo povo ou grupo social faz uso dela.

As narrativas em meio digital trazem a possibilidade de desenvolver interação entre educando e história em uma atividade de autoria, busca, pesquisa, reflexão e confronto de ideias. Assim, beneficia a construção e reconstrução de conhecimento além de questões relacionadas à própria linguagem.

O instrumento selecionado para a construção de narrativas no meio digital foi a ferramenta Storybird, (<http://storybird.com/>) que é uma página na internet para escrever e contar narrativas de forma colaborativa. Nele a criança tem a possibilidade de criar suas histórias através de ilustrações de diversos artistas, e também pode compartilhá-la e receber opiniões de outras pessoas criando uma rede de trocas.

Com a utilização desta ferramenta tem-se o objetivo de investigar como a construção de narrativas apoiadas pela informática pode ser facilitadora no

processo de letramento. Acreditando que a junção destes dois elementos: construção de narrativas e informática se transforma numa viável alternativa visando o letramento. De acordo com Carvalho (2008, p.87).

A construção e produção de narrativas digitais se constituem num processo de produção textual que assume o carácter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de modernizar 'o contar histórias', tornando-se uma ferramenta pedagógica eficiente e motivadora ao aluno, ao mesmo tempo em que agrega à prática.

No segundo capítulo deste trabalho trago uma breve distinção sobre o processo de alfabetização e letramento pontuando cada um destes processos, apoiada em referenciais teóricos e basicamente fundamentada em Piaget (1973) Emília Ferreiro, Ana Teberosky (1991) e Soares (1998).

Logo após, no terceiro capítulo, faço um apanhado sobre as tecnologias no processo de aprendizagem apresentando fundamentação teórica, algumas vantagens e possibilidades favoráveis que as tecnologias trazem ao processo de aprendizagem.

O quarto capítulo apresenta a metodologia aplicada ao estudo, as atividades e os resultados da observação envolvendo a contribuição da construção de narrativas em ambiente digital ao letramento. A conclusão a respeito desta investigação vem logo a seguir no capítulo quatro, apresentando considerações finais sobre os resultados obtidos.

## **2 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Soares (2003) enfatiza que no Brasil existe certa inadequação no uso dos termos alfabetização e letramento e ainda uma inapropriada fusão entre eles. Essa inadequação foi provocada porque o termo letramento em nosso país surgiu agregado à alfabetização. Por vezes a idéia de letramento prevalece sobre a de alfabetização e este termo é frequentemente utilizado para designar ambas. Por se confundirem existe a necessidade de distinguir os conceitos de alfabetização e letramento assim como suas especificações. Nas próximas seções são apresentados as definições de alfabetização e letramento.

### **2.1 Alfabetização**

É importante considerar que os símbolos gráficos foram criados pela necessidade do homem interagir com o outro. Alfabetização é o processo pelo qual o sujeito domina estes símbolos gráficos e as habilidades de utilizá-lo para ler e escrever trata-se do domínio do conjunto de técnicas que o capacita para este exercício. (Maciel et. al., 2009)

A alfabetização é um processo de construção de conhecimento. É um procedimento interno que depende de estímulos externos e que leva o sujeito a atribuírem novos significados a seus saberes, num constante construir e reconstruir. Nesta ação estão presentes a assimilação e a acomodação de informações, assim como a equilibração (Piaget 1973). A construção do conhecimento ocorre quando o sujeito interage sobre o objeto e desta interação acontecem mudanças em suas estruturas.

A alfabetização não ocorre de forma linear, ela perpassa etapas distintas até que seja consolidada. Segundo Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1991) a criança formula hipóteses frente à escrita e estas hipóteses apontam como a criança constrói seu processo de aquisição da mesma.

O processo de construção de escrita se dá, segundo as autoras, por níveis. No nível 1, não há correspondência entre letra e som, e as hipóteses são estabelecidas em torno da quantidade de grafismo. A escrita é proporcional ao tamanho do que se quer escrever, e não ao comprimento da palavra correspondente.

Já no nível 2 aparece uma contestação objetiva na escrita: expressam as diferenças dos significados do que escrevem pela combinatória de grafismos. Também surge o respeito por exigência mínima (nunca menor que 3) de quantidade e variedade de grafias.

No nível 3, (silábico) apresenta a tentativa de atribuir um valor sonoro a cada uma das letras que compõem uma escrita. Cada letra passa a ter valor de sílaba. A criança supõe que a escrita representa a fala.

A criança abandona a hipótese silábica no nível 4 e percebe que a escrita representa o som da fala, sentindo necessidade de fazer uma análise mais completa do que escreve. Passa a fazer uma leitura termo a termo, de forma não global, com tentativas de combinar sons sem tornar ainda, sua escrita sociável.

Correspondendo ao final do processo de construção da escrita, chega-se ao nível 5, ele representa a escrita alfabética. Nesta etapa a criança superou os conflitos anteriores e entende a função social da escrita. A partir de então a criança passa a se preocupar com as dificuldades da ortografia, mas não apresentará mais problemas de escrita no sentido de conflito de hipóteses.

A partir desta etapa devemos passar a refletir sobre as capacidades de ler e escrever propriamente ditas, e sobre a apropriação efetiva da língua escrita. Essa reflexão é essencial para que se possa apresentar para as crianças a

importância da leitura e escrita. A escola exerce um papel fundamental neste momento, na introdução das crianças no mundo letrado, em geral é nela que as crianças se alfabetizam e desenvolvem habilidade de ler e produzir textos.

## **2.2 Letramento**

Para Soares (2003) alfabetizar é a ação de tornar o indivíduo capaz de ler e escrever, já letrar é ir além da alfabetização é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno.

A palavra letramento surge da necessidade de nomear e descrever um sujeito que faz uso da leitura e escrita respondendo às modificações ocorridas na sociedade atual.

O letramento é o exercício ativo e adequado da escrita, implica em habilidades como capacidade de ler e escrever para informar ou informar-se, para interagir, para ampliar conhecimento, capacidade de interpretar e produzir diferentes tipos de textos, de inserir-se efetivamente no mundo da escrita, entre muitas outras (Maciel et. al., 2009).

Em Soares (1998, p.92) a escrita é apreendida não como em concepções anteriores com textos construídos artificialmente e sim por meio de atividades de “letramento“, ou seja, de leitura e produção de textos reais, de práticas sociais de leitura e escrita.

Portanto é importante desenvolver o gosto pela leitura e escrita desde as séries iniciais fazendo com que a criança possa desenvolver um conjunto de habilidades que a levem ao letramento.

Alguns autores contestam a distinção dos conceitos alfabetização e letramento, e defendem que ambos são processos paralelos e indissociáveis, outros preferem distingui-los. A partir deste momento opto pelo uso do termo letramento nesta pesquisa indo ao encontro de Soares (2003, p. 90), que

defende que ambos os termos se completam, mas chama a atenção para o valor da distinção terminológica:

Porque alfabetização e letramento são conceitos freqüentemente confundidos ou sobrepostos, é importante distingui-los, ao mesmo tempo que é importante também aproximá-los: a distinção é necessária porque a introdução, no campo da educação, do conceito de letramento tem ameaçado perigosamente a especificidade do processo de alfabetização; por outro lado, a aproximação é necessária porque não só o processo de alfabetização, embora distinto e específico, altera-se e reconfigura-se no quadro do conceito de letramento, como também este é dependente daquele. (SOARES, 2003, p. 90)

### 3 A TECNOLOGIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Para VALENTE, (1998, p. 12) o aluno interage de forma mais adequada com o objeto de conhecimento através do computador e da internet. De acordo com o autor o *“computador pode ser usado também como ferramenta educacional.”* Tendo o computador como ferramenta, o aluno passa a desenvolver o aprendizado por estar realizando uma tarefa com o intermédio deste. O computador nesta situação é utilizado para auxiliar o processo de construção de conhecimento e não para transferi-lo.

Neste cenário vale reforçar que cabe ao professor mediar o processo, para que o aluno possa desfrutar de todas as possibilidades que as tecnologias oferecem. O computador oferece inúmeros recursos que podem ser aplicados em diversas áreas da educação gerando muitas possibilidades de uso além de ser um atrativo para os alunos. Portanto o professor pode utilizar esse recurso em seu planejamento, pois deve ter em mente o “para quê” ensina a ler e escrever, e essa ideia norteará a escolha de técnicas, métodos e atividades que fará.

A definição do papel desempenhado pelo alfabetizador depende da função atribuída à própria alfabetização. Acredito ser essencial reconhecer que a aprendizagem da leitura e da escrita tem fundamentalmente uma função social e cultural. KRAMER (2010)

É possível perceber que a educação está mudando e que os professores estão mais voltados a estas mudanças, começando a constatar a importância



da ferramenta informática para transformação do modelo educacional que não atende as atuais necessidades.

Aliar a informática à educação rompe com o ensino tradicional e inova ao utilizá-la como ferramenta para o desenvolvimento cognitivo. Fazendo com que além de adquirir conhecimento o aluno possa desenvolver capacidades e habilidades de pensamento. Segundo Soares e Almeida (2005, p. 3):

“Um ambiente de aprendizagem pode ser concebido de forma a romper com as práticas usuais e tradicionais de ensino-aprendizagem como transmissão e passividade do aluno e possibilitar a construção de uma cultura informatizada e um saber cooperativo, onde a interação e a comunicação são fontes da construção da aprendizagem.”

Essa associação traz uma ruptura ao ensino tradicional possibilitando diversas práticas que contribuem para a formação do educando, pois estimula desenvolvimento e aplicação de várias habilidades cognitivas como pensar, analisar, criar, interpretar, construindo conhecimento através da adequação ao ritmo de cada individuo e da flexibilidade, em função de seus vários recursos: ferramentas de busca, ferramentas de criação de texto, figuras, planilhas, entre tantas outras possibilidades.

Segundo CHAVES (1985) quanto mais recursos e estímulos oferecidos no ambiente ao qual a criança vive maior será seu desenvolvimento. A escola deve ser uma oportunidade para a criança ter acesso à informática, principalmente porque em classes populares, muitas vezes esta é a única fonte de acesso. O que torna mais rico e estimulante o espaço no qual esta criança está inserida. Sendo assim, a escola desenvolve também o papel de inclusora digital, o que é importante para a sociedade como um todo.

A escola deve proporcionar o maior número possível de oportunidades para seus alunos inserirem-se no mundo letrado e ampliarem suas visões de mundo, diversificando as práticas de leitura e escrita. Estas práticas podem estar também apoiadas no uso das tecnologias como no uso do computador como ferramenta para o desenvolvimento de um sujeito mais autônomo e participativo, pois faz com que este adquira conceitos ao utilizá-lo.

Agregando as tecnologias no cotidiano escolar passa-se não somente a incluir as crianças no mundo digital, mas a apresentá-las à diversidade destes recursos de forma a proporcionar a assimilação da linguagem ampliando-a através da interação entre o aluno e o computador, mediada pelo professor com a finalidade de apoiar o processo de letramento. Soim et. al. (2008, p.45) coloca que:

“A escola, pois, representando o principal lugar de acesso à cultura escrita, deve propiciar momentos para o aluno, não só se apropriar dessa cultura, mas também aprender a utilizá-la, em outros momentos de sua vida, transformando e ampliando sua própria cultura constantemente.”

O uso da informática na alfabetização pode contribuir com a introdução da criança no mundo da leitura e escrita ampliando sua experiência. Podendo também, torna-la capaz de lidar com a realidade que a cerca, pois permite a interação sujeito-objeto e a construção de conhecimento através de suas ferramentas. Este meio disponibiliza ferramentas com as quais o aluno passa a interagir e desenvolver ainda mais suas habilidades e competências expandindo seu conhecimento e colocando-o em um ambiente construtivista. Este ambiente segundo VIEIRA (s/d) deve permitir uma interação muito grande entre aluno e objeto de estudo.

Essa interação não significa apenas o apertar de teclas ou o escolher entre opções de navegação, a interação deve passar, além disso, integrando o objeto de estudo à realidade do sujeito, dentro de

suas condições de forma a estimulá-lo e desafiá-lo, mas ao mesmo permitindo que as novas situações criadas possam a ser adaptadas às estruturas cognitivas existentes, propiciando o seu desenvolvimento. A interação deve abranger não só o universo aluno - computador, mas, preferencialmente, também o aluno-aluno e aluno-professor através ou não do computador. (VIEIRA, s/d.)

O construcionismo de Seymour Papert (1993) é baseado na construção do conhecimento através de uma ação real que resulta em um produto concreto, desenvolvido com o auxílio do computador e que seja do interesse do sujeito que o produz. Esta aquisição de conceitos acontece através da interação sujeito-objeto, como argumentado por Piaget (1973). Sendo assim, as atividades desenvolvidas nesta investigação visam permitir a exploração e interação dos alunos propiciando construção de conhecimento.

No contexto desta pesquisa, optou-se por utilizar uma ferramenta digital que permitisse à criança explorar diferentes possibilidades de desenvolver sua própria história escrita de forma prazerosa e podendo compartilhá-la com outras pessoas. A ferramenta escolhida foi a Storybird, apresentada com maior profundidade no capítulo 4.

Nossa premissa é de que o uso deste instrumento possa contribuir para o desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas ao currículo formal, como a aquisição da leitura e da escrita. Como Emilia Ferreiro (2006) diz em sua entrevista à revista Nova Escola, o significado de ser alfabetizado hoje é:

“... produzir textos nos suportes que a cultura define como adequados para as diferentes práticas, interpretar textos de variados graus de dificuldade em virtude de propósitos igualmente variados, buscar e obter diversos tipos de dados em papel ou tela e também, não se pode esquecer, apreciar a beleza e a inteligência de um certo modo de composição, de um certo ordenamento peculiar das palavras que encerra a beleza da obra literária. Se algo parecido com isso é estar alfabetizado hoje em dia, fica claro por que tem sido

tão difícil. Não é uma tarefa para se cumprir em um ano, mas ao longo da escolaridade. Quanto mais cedo começar, melhor.”

O papel do professor é essencial para que a criança compreenda a importância da leitura e escrita, assumido uma postura facilitadora e mediadora no processo de seus alunos fazendo intervenções para que o aluno assimile a função social da leitura e escrita e comece a fazer uso dela.

Neste sentido, é necessário desenvolver o desejo de saber em nossos alunos. O professor deve criar um ambiente favorável para que as interações aconteçam, conhecendo seu aluno, sua realidade, suas falas. A partir deste processo o professor terá meios de desenvolver atividades onde as interações aluno-aluno e professor-aluno sejam mais produtivas.

Assim sendo é importante a vivência de práticas sociais de leitura e escrita mais estimulante e interessante através de diferentes meios priorizando a alfabetização e o letramento, pois estas práticas são fundamentais e devem ser encaradas como essências para que a criança possa compreender melhor o mundo em que vive e estas práticas podem e devem ser apoiadas pelo uso do computador.

## 4 METODOLOGIA

Para embasar a presente pesquisa, os referenciais teóricos foram previamente abordados nos capítulos anteriores. A partir deste capítulo, o desenvolvimento e a metodologia utilizada para a coleta de dados da investigação são apresentados.

Este trabalho propõe práticas pedagógicas que buscam auxiliar os alunos no processo de letramento no segundo ano do ensino fundamental.

Considerando a diversidade de gêneros textuais escritos e falados presentes no cotidiano social, as narrativas orais e escritas podem trazer contribuições para o processo de letramento.

Neste estudo o foco de investigação são as narrativas escritas, pois ao escrever histórias, as crianças demonstram seus conhecimentos sobre a escrita e também desenvolvem a linguagem. O trabalho busca aliar práticas voltadas para o uso social da escrita, pois se acredita que alfabetização e letramento devem andar juntas numa proposta de “alfabetizar letrando” (SOARES, 2003).

Esta proposta visa ao desenvolvimento das práticas de leitura e escrita através da construção de narrativas aliadas à ampliação do universo da sala de aula, indo ao encontro do interesse dos educandos utilizando a tecnologia como atrativo.

Segundo Vasconcelos e Magalhães (2010, s/p) as tecnologias permitem aliar outros meios à narrativa, mas conservam os elementos básicos dela que são: enredo, narrador, personagem, tempo e espaço.

A proposta deste estudo está relacionada à construção de narrativas através do uso da ferramenta Storybird. Esta ferramenta está ilustrada na figura 1.



Figura 1 - Tela inicial do Storybird

O Storybird é uma ferramenta, em inglês, disponível para a criação de histórias em forma de livro digital, usando ilustrações já existentes no site com diversos temas. Possui um editor fácil de ser utilizado, oferece a oportunidade de enviar convites para que outras pessoas participem da elaboração de narrativas.

Para utilizá-la basta clicar no local: *Start a Storybird Now*, onde uma nova tela se abre com diversas imagens, a partir deste momento é possível construir a narrativa e após salvá-la. A ilustração desta funcionalidade está na figura 2.



**Figura 2 - Tela para escolha de ilustrações**

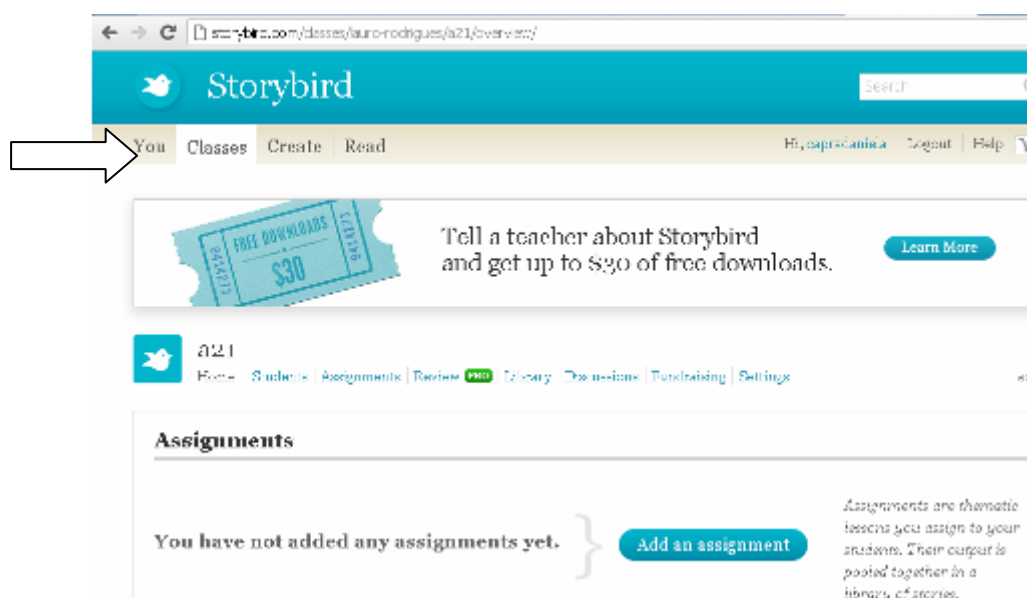
Após escolher a ilustração para sua narrativa, uma nova tela é apresentada e nela se inicia a construção da história. Esta tela está na figura 3.



**Figura 3 - Tela para construção de narrativas**

Para salvar a narrativa é necessário fazer um cadastro breve criando um login e senha para os próximos acessos e compartilhamentos.

As histórias criadas podem ser comentadas e compartilhadas por email. O professor pode criar uma conta gratuita - a conta classe/teacher - e adicionar seus alunos. Criando para cada aluno com login e uma senha para entrar no site e construir suas histórias podendo ainda editar e comentar as histórias dos colegas. Uma imagem da tela de criação da conta para a classe está na figura 4.



**Figura 4 – Tela para adicionar os alunos**

A narrativa resulta de uma voz que narra, uma história de certo ângulo de visão e vai encadeado as seqüências, cuja a ação é vivida por personagens situados em espaço, tempo e se comunica através de determinada linguagem ou discurso pretendendo ser lida ou ouvida por determinado leitor/ouvinte (COELHO, 2000).

A construção de narrativas como apoio ao letramento por meio da ferramenta Storybird visa propiciar uma atividade onde os alunos são desafiados a construir suas narrativas escritas de acordo com suas experiências e vivências próprias, como forma de promoção de letramento.



**Assim, foi definida a seguinte pergunta como questão de pesquisa para o estudo aqui apresentado:** *Como a construção de narrativas empregando uma ferramenta digital pode auxiliar o processo de letramento de alunos do segundo ano do ensino fundamental?*

**A partir desta, foi elaborado o objetivo do trabalho:**

O objetivo principal deste estudo é compreender como a construção de narrativas com o apoio de uma ferramenta digital pode ser um facilitador no processo de letramento.

#### **4.1 Forma de pesquisa**

A pesquisa foi desenvolvida através da modalidade estudo de caso, com cunho qualitativo e observação participante.

YIN (1989) afirma que é necessário ao se definir o método utilizado em uma pesquisa analisar as questões que estão sendo colocadas pela investigação. O método estudo de caso é apropriado para questões investigativas de "como" e "porque" que são questões explicativas, cabendo, portanto para a presente pesquisa.

Durante o processo de investigação a pesquisadora assumiu papel de observadora participante, onde deixa de ser espectadora passiva e passou a influenciar e participar do estudo.

## 4.2 Campo de pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Lauro Rodrigues, e a turma escolhida, um segundo ano do ensino fundamental. Esta escola pertence à rede municipal de Porto Alegre e é organizada por ciclos de formação. Esta forma de organização prevê que a escola se organize em três Ciclos, tendo cada um a duração de três anos, o que amplia para nove anos a escolaridade básica e contribui para que seja respeitado o ritmo, o tempo e as experiências de cada educando, facilitando a organização coletiva e interdisciplinar da escola.

A turma selecionada possui vinte e sete alunos. Uma forte característica da turma é que apenas cinco alunos não se encontram no nível 5 da escrita (escrita alfabética), conforme os estudos psicogenéticos de Ferreiro e Teberosky (1991). Outra particularidade diz respeito a desestrutura familiar, falta de acompanhamento do desempenho escolar por parte das famílias, carência de materiais básicos para o desenvolvimento das aulas assim como infrequência, o que reflete no comportamento dos educandos, com falta de respeito a regras e limites. O importante a se destacar é que mesmo com todo este cenário, os alunos gostam da escola, são entusiasmados e receptivos a desafios.

A pesquisa qualitativa responde a questões particulares, preocupando-se com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ela trabalha com o universo dos significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização das variáveis (MINAYO et. al., 1998).

### **4.3 A coleta de dados**

A pesquisa propôs que os alunos fossem ao laboratório de informática com maior frequência do que estavam acostumados, passando a utilizar o espaço em média duas vezes na semana, por cinquenta minutos cada vez, durante oito semanas com a intenção de construir narrativas através da ferramenta Storybird.

### **4.4 A atividade**

A pesquisadora foi ao laboratório de informática com toda a turma e a separou em dois grandes grupos, alternando-os durante a pesquisa. Um grupo trabalhou pesquisando temas relacionados ao projeto em desenvolvimento na sala de aula referente a animais e outro grupo com a ferramenta Storybird. A cada encontro estes grupos eram alternados permitindo que todos desenvolvessem suas narrativas com Storybird. Durante o processo os grupos foram alternados, ora trabalhavam com a pesquisa (tema animais) ora com Storybird. O motivo para que isso acontecesse foi que o acesso à internet na escola que era limitado por motivos técnicos, não sendo capaz de permitir que todos acessassem a internet ao mesmo tempo, e assim, a página Storybird.

Storybird foi o instrumento selecionado para o desenvolvimento deste trabalho porque é uma ferramenta para escrever e contar narrativas de forma colaborativa. Nela a criança tem a possibilidade de criar histórias através de ilustrações de diversos artistas, e também pode compartilhar sua história e receber opiniões de outras pessoas criando uma rede de trocas. Um exemplo desta tela é apresentado na figura 5.



**Figura 5 – Tela para ler as narrativas e compartilhar**

Primeiro a ferramenta foi apresentada às crianças, depois a pesquisadora criou uma conta nela para a turma e, a partir desta, passou a trabalhar com a construção das histórias. Inicialmente com pequenos grupos com três alunos, pois precisava mostrar o passo a passo a eles e acompanhá-los de perto em seus processos de construção de narrativas, também porque a ferramenta é apresentado na língua inglesa. Existe a possibilidade de tradução em alguns “sites de busca ou navegadores”, mas não são todos que oferecem essa possibilidade.

Logo após o início da construção das histórias, os próprios alunos demonstraram autonomia ao utilizar a ferramenta, pois já conseguiam localizar o site na internet e dominar os mecanismos de operação da ferramenta, mesmo estando em outra língua.

A partir de então a pesquisadora gradativamente passou a cadastrar os alunos no espaço classe, reservado para criação de grupos de alunos. Com este cadastro os alunos poderiam acessar o site com seus próprios login e senhas.

Dominando o mecanismo de operação do site os alunos passaram a questionar a pesquisadora e também os outros colegas a respeito de particularidades da escrita, com dúvidas sobre a ortografia e estruturação de frases, pontuação e convenções da linguagem.

Gradualmente os demais alunos da turma passaram a escrever suas histórias, mas a pesquisadora deteve sua observação no primeiro grupo que acessou a ferramenta Storybird, foram três alunos selecionados de forma aleatória e essa opção fez-se necessária para que fosse possível fazer um acompanhamento mais próximo dos processos de criação de narrativas dos educandos utilizando a ferramenta e metodologia propostas.

#### **4.5 Análise dos dados**

Tendo como objetivo compreender de que forma a ferramenta Storybird favorece o avanço dos educandos em seus processos de letramento, os dados foram trazidos de modo a apontar como a construção de narrativas pode resultar em uma experiência positiva. A análise de dados é o artifício de organizar as informações presentes neles, identificando ordenadamente seus aspectos essenciais ou relações e interpretá-los (Lankshear e Knobel, 2008).

Ao observar os alunos participantes da pesquisa no primeiro momento referente à apresentação do Storybird procurou-se evidenciar o interesse dos mesmos na atividade e as possíveis dificuldades. Para Lankshear e Knobel (2008), em uma pesquisa na área de educação, tanto qualitativas quanto quantitativas, os dados podem ser apresentados em três tipos: dados verbais, dados observados e dados escritos.

Deslandes, et. al. (2007) destacam que o trabalho de pesquisa deve partir de referenciais teóricos e de aspectos operacionais. A forma a ser concretizado revela as aspirações dos pesquisadores que selecionam os fatos

a serem observados, coletados e compreendidos assim como o modo de recolhê-los.

O quadro abaixo apresenta algumas observações feitas nos primeiros encontros com os alunos:

Aluno 1	Aluna aguarda a aproximação da pesquisadora e suas instruções, fica entusiasmada ao trabalhar no computador relata que tem um em casa e que gosta muito de jogar e escrever nele. Presta atenção ao que a pesquisadora diz e faz. Aluna encontra-se no nível 5 da escrita. Ferreiro e Teberosky (1991)
Aluno 2	Aluna agitada para começar, entusiasmada, relata que não sabe escrever tudo “certinho”, Pergunta onde ela deve ir para começar. Encontra-se no nível 4 do processo de construção de escrita, segundo Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1991)
Aluno 3	Aluno tranquilo, muito tímido, aguarda as instruções da pesquisadora. Quando esta se aproxima, ele e lhe diz baixinho que acha legal escrever no computador. Encontra-se no nível 5 da escrita (Teberosky e Ferreiro1991)

A partir desta observação pode-se constatar a atitude positiva dos alunos perante o uso do computador para escrever suas narrativas.

Passado o momento inicial de familiarização com a ferramenta Storybird, onde os alunos aprenderam como selecionar as figuras, inserir a escrita, como passar para uma nova página e como salvar as histórias, a maioria dos alunos passou a refletir a respeito de suas escritas fazendo questionamentos sobre as convenções da língua. Estes questionamentos foram dirigidos para si próprios, para a pesquisadora, para os colegas que estavam sentados próximos ou para colegas com quem possuem maior afinidade.

O quadro abaixo retrata este momento:

Aluno 1	Aluna escolhe as figura e passa a escrever pequenas frases para cada figura selecionada, pouco pede a intervenção da professora. Distrai-se muito pouco. Fica concentrada em sua história. Às vezes tenta ajudar o colega 1. Às vezes pára para pensar no que deseja escrever.
Aluno 2	Aluna começa a escrever e pergunta para a pesquisadora e colegas seguidamente com se escreve, pergunta fazendo o som de sílabas. Exemplo: Como se escreve “xe” (palavra chegando) Também observa o que os colegas estão fazendo, comenta as ilustrações. Demonstra indecisão com as opções oferecidas, pois gosta de todas.
Aluno 3	Aluno quieto inicia sua escrita após selecionar ilustrações, observa bastante o aluno 2 e 3. Espera a pesquisadora se aproximar para lembrá-lo como se passa para uma nova página.

A pesquisadora assumiu duas posturas diferentes frente à observação dos alunos na realização da atividade de escrita espontânea das narrativas. Para que se familiarizassem com a ferramenta, a postura inicial no primeiro momento foi de permitir a exploração livre dos recursos do Storybird e da livre forma de escrita, mesmo com questionamento por parte dos alunos não fez intervenção e pediu a estes que escolhessem a forma da escrita e estruturação das frases e textos sem confrontá-lo com a forma convencional. Após o momento inicial a pesquisadora passou a responder e auxiliar os educandos em seus questionamentos conduzindo o estudo à regulamentação que a

ortografia impõe ao uso dos símbolos e a exigência do uso social de um sistema de escrita de base alfabética, como sugere Soares (s/d) em Aprender a escrever, ensinar a escrever.

A partir destas observações feitas e das informações do quadro um e dois a pesquisadora pode constatar o interesse dos alunos pelo Storybird e também suas dificuldades relacionadas à escrita das narrativas e ao uso das convenções da língua. O processo de condução de investigação qualitativa reflete uma espécie de diálogo entre investigadores e os respectivos sujeitos, dados estes não serem abordados por aqueles de forma neutra (BOGDAN, 1994). No quadro abaixo a pesquisadora traz as maiores dificuldades apresentadas:

Dificuldades:	Aluno 1	Aluno 2	Aluno 3
Faz uso de sílaba complexa.	Sim.	Às vezes.	Sim.
Faz uso da letra maiúscula (início de parágrafo e nome próprio)	Somente em nome próprio.	Não.	Às vezes.
Desenvolve um enredo para a história.	Enredo simples, pouco desenvolvido.	Faz frases descrevendo as ilustrações escolhidas.	Sim.
Demonstra continuidade e	De forma simples, às vezes apenas	Faz com muita dificuldade, pois	Sim.



conexão de ideias.	descreve as ilustrações sem fazer maiores ligações com a narrativa.	verbalmente desenvolve a narrativa, mas na escrita não coloca todos os elementos que cita.	
Demonstra criatividade.	Baixa demonstração.	Demonstrou.	Sim.

A partir destas observações a pesquisadora passou a interagir com os alunos em cima de suas dificuldades, Indagando e respondendo os questionamentos dos mesmos, de forma a fazê-los refletirem sobre suas narrativas e escritas. Os pesquisadores qualitativos em educação estão continuamente a questionar os sujeitos de investigação, como objetivo de perceber “aquilo que *e/les* experimentam, o modo como *e/les* interpretam as suas experiências e o modo como *e/les* próprios estruturam o mundo social em que vivem”. (PSATHAS, apud BOGDAN, Robert, 1994).

Após oito semanas de observação percebe-se crescimento frente às dificuldades apontadas pela pesquisadora, maior interação entre ela e os participantes e maior engajamento por parte dos alunos. Bogdan e Taylor (1975) definiram a observação participante como uma investigação caracterizada por interações sociais intensas, entre investigador e sujeitos, no meio destes, sendo um procedimento durante o qual os dados são recolhidos de forma sistematizada.

Referente ao crescimento dos alunos destaca-se o quadro abaixo:

Dificuldades:	Aluno 1	Aluno 2	Aluno 3
Faz uso de sílaba complexa.	Sim.	Às vezes.	Sim.
Faz uso da letra maiúscula (início de parágrafo e nome próprio)	Sim com maior frequência.	Às vezes.	Sim com maior frequência.
Desenvolve um enredo para a história.	Enredo criativo, com maior complexidade.	Enredo mais rico e criativo.	Enredo rico, com maior complexidade e criatividade.
Demonstra continuidade e conexão de ideias.	Faz ligações entre as páginas da história, demonstrando continuidade e conexão de ideias.	Passa a apresentar na história um número maior de fatos. Demonstra continuidade e conexão de ideias.	Demonstra continuidade e conexão de ideias em uma história rica e criativa.
Demonstra criatividade.	Sim.	Sim muita criatividade e imaginação.	Sim muita criatividade e imaginação.

Observa-se neste quadro o avanço em relação aos itens selecionados anteriormente, como dificuldades frente à escrita das narrativas e ao uso das convenções da língua. Através da análise vê-se que a ferramenta Storybird foi um facilitador para o processo de letramento dos alunos do segundo ano do ensino fundamental. Segundo Demo (1997) a tecnologia pode ser utilizada para a construção de conhecimento, mas também pode ser utilizada durante todo o processo de aperfeiçoamento do aprendizado na sala de aula. O envolvimento dos alunos na atividade foi algo determinante para o crescimento demonstrado. Dá-se destaque ao uso da ferramenta Storybird para este engajamento. Esta questão vai ao encontro da definição apresentada por Skinner e Belmont (1993) quando se referem ao envolvimento emocional das crianças no início de uma atividade de aprendizagem, quando estas estão engajadas a aprendizagem acompanha um tom emocional positivo.

Eles selecionam tarefas na fronteira de suas competências, iniciam a ação quando dada a oportunidade, e exercem intenso esforço e concentração na execução de tarefas de aprendizagem, eles mostram as emoções positivas geralmente durante a ação em curso, incluindo entusiasmo, otimismo, curiosidade e interesse. (Skinner e Belmont, 1993, p. 572).

O desenvolvimento da atividade trouxe maior envolvimento e autonomia para os alunos participantes, pois passaram a acessar o site com maior independência sem a interferência do adulto. Também passaram a acessar o Storybird em casa e a compartilhar com seus familiares as construções das narrativas. É impossível ensinar alguém a ser autônomo, mas é possível criar um ambiente de liberdade, respeito escuta e diálogo, que são condições, essenciais para o sujeito fazer-se autônomo. Essa atmosfera livre e respeitosa pode existir na sala de aula. (LIMA apud MORAES, 2004).

Durante as construções das narrativas no laboratório de informática os alunos passaram a chamar os demais para ler e opinar em suas histórias. Muitas vezes esses alunos passaram a reescrever a história original após ouvir a opinião dos colegas. A aluna 1 mostrou-se um sujeito ativo durante a

pesquisa, retornando mais de uma vez às histórias que havia escrito para incluir as alterações sugeridas pelos colegas ou para complementar sua história e realizar correções que julgava necessária. Um sujeito ativo para as pesquisadoras Ferreiro e Teberosky (1985) é um sujeito que compara, exclui, ordena, categoriza, reformula, comprova, formula hipóteses, reorganiza etc., em ação interiorizada (pensamento) ou em ação efetiva (segundo seu nível de desenvolvimento).

O clima no laboratório ao final da experiência era de colaboração, participação e respeito pela opinião do outro. Para Vygotsky (1991) a colaboração auxilia as crianças a desenvolverem a capacidade de raciocínio, porque usam com os colegas e adultos estratégias e técnicas para solucionar problemas. Uma vez que *“o curso do desenvolvimento do pensamento vai do social para o individual”* (VYGOTSKY, 1991).

Os alunos que ainda não haviam utilizado o site demonstraram grande interesse em fazê-lo, perguntando seguidamente para pesquisadora quando seria a sua oportunidade de entrar no Storybird. Para Moran (s/d) educar é:

Estimular o desejo de aprender, de ampliar as formas de perceber, de sentir, de compreender, de comunicar-se. Apoiar o estado de prontidão para aprender dentro e fora da escola, em todos os espaços do nosso cotidiano, em todas as dimensões da vida. Estar atentos a tudo, relacionando tudo, integrando tudo. Conectar sempre o ensino com a pessoa do aluno, com a vida do aluno, com a sua experiência. (MORAN s/d)

A aluna 2 passou a demonstrar uma auto-estima mais elevada em relação ao início do estudo, onde demonstrava insegurança a respeito de sua escrita, ela passou a demonstrar maior confiança em suas produções e fazer questão de chamar colegas para ler sua história e ainda comentou a atividade mais de uma vez com outras professoras.

O aluno 3 surpreendeu com suas histórias. Este aluno se apresentou tímido no início da pesquisa, depois passou a se expôr mais criando narrativas criativas e imaginativas que conquistaram os colegas deixando-os muito envolvidos por suas histórias. A elevação da autoestima se fez presente para os alunos 1 e 2. Para Branden (1994, p. 7), auto-estima tanto pode ser "[...] a confiança em nossa capacidade de pensar e enfrentar os desafios básicos da vida", como também "[...] a confiança em nosso direito de ser feliz, a sensação de que temos valor, [...] de que temos o direito de expressar nossas necessidades e desejos e de desfrutar os resultados de nossos esforços".

É possível concluir que a presente pesquisa propiciou algumas mudanças de comportamento positivas nos sujeitos, assim como um avanço em seus processos de construção de conhecimento.

Em relação aos dados verbais, eles são levantados através de entrevistas e conversas. No caso desta pesquisa, tais dados foram obtidos através da conversa com os alunos e da observação de suas interações. Eles foram transcritos para uma melhor apreciação do seu conteúdo. Os dados verbais e os dados observados pelo pesquisador são muito comuns em pesquisas sobre história de vida, narrativas e estudos de caso. Já os dados escritos auxiliam no aprofundamento da pesquisa realizada. (Lankshear e Knobel, 2008).

A análise qualitativa não é apenas uma classificação de opinião dos sujeitos envolvidos na pesquisa, ela é muito mais, é a descoberta de seus códigos sociais a partir de suas falas, símbolos e observações.

Na pesquisa qualitativa, a interação entre pesquisador e os sujeitos pesquisados é essencial. Na análise desta interação busca-se uma interpretação, sentido nas falas e nas ações para se chegar a uma explicação ou compreensão que vai além do descrito e analisado (DESLANDES, et. al., 2007).

Segue abaixo a transcrição de um momento de conversa espontânea de um dos sujeitos participantes com a pesquisadora durante a construção de narrativas no laboratório de informática. Estes dados verbais foram utilizados

para ilustrar o interesse dos mesmos frente ao uso das tecnologias associadas à aprendizagem.

Na situação A, a pesquisadora interage com a aluna 1 e essa demonstra sua autonomia e motivação ao utilizar a ferramenta Storybird sem auxílio de adulto e também ao fazê-lo em casa.

Situação A:

Pesquisadora: - Olá!

Aluna 1: - Oi, sora!

Pesquisadora: - Já está acessando o site?

Aluna1: - Sim.

Pesquisadora: - Já sabe teu login e senha?

Aluna 1: - Já!

Pesquisadora: - Que legal, agora vai fazer tuas histórias com o teu nome no teu espaço.

Aluna 1: - Sim, ontem eu entrei lá em casa, eu fiz umas histórias. Eu mostrei pra minha mana e a minha mana também gostou de fazer. Ela fez uma história aqui, quer ver?

Pesquisadora: - Sim, claro onde está?

Aluna 1: - É essa do cachorrinho.

Pesquisadora: - Posso ver?

Aluna 1: - Quer que eu leia?

Pesquisadora: - Sim.

Ao mostrar espontaneamente seu trabalho para sua mãe e irmã, percebe-se no relato que a Aluna 1 estava motivada com a atividade. Moran (2000) diz que o aluno motivado e com participação ativa avança mais, facilitando todo o trabalho do professor. A Internet é uma tecnologia que pode promover a realização de atividades motivadoras pelas possibilidades

inesgotáveis que oferece. Essa motivação se intensifica se o professor propõe seu uso em um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos, estabelecendo comunicação autêntica. A interação bem sucedida aumenta a aprendizagem (MORAN, s/d) com a atividade no laboratório de informática durante a construção de narrativas buscou-se contribuir para o desenvolvimento de comunicação e interação, também motivar os alunos para questões relacionadas a autonomia e independência no manuseio do computador. Papert, (1980) diz que quando a criança tem a chance de explorar o objeto "computador" da sua maneira e não de uma maneira já pré-estabelecida pelo professor, passa a interagir com o objeto e a desenvolver outros conceitos, assim o controle do processo de aprendizagem está nas mãos do aprendiz e não nas mãos do professor.

Littlewood (1997, p. 82) acredita que educadores precisam ajudar os aprendizes a desenvolverem motivação, confiança, conhecimento e habilidades que eles necessitam (a) para se comunicarem mais independentemente, (b) aprenderem mais independentemente e (c) (por extensão) serem mais independentes como indivíduos.

O relato selecionado traz aspectos não ligados diretamente à aprendizagem da língua ou ao processo de letramento, mas sim ao processo inicial de desenvolvimento de um aluno mais independente e autônomo. Também se pode dizer que os aspectos selecionados vão ao encontro de pelo menos dois, dos quatro pilares da educação, que segundo Delors, (1999) em relatório para UNESCO são:

- aprender a conhecer, combinando uma cultura geral e ampla, a possibilidade de estudar, em profundidade, um número reduzido de assuntos para beneficiar-se das oportunidades oferecidas pela educação ao longo da vida.
- aprender a fazer, é a competência que torna a pessoa apta a enfrentar numerosas situações e a trabalhar em equipe.

- aprender a conviver, desenvolvendo a compreensão do outro e a percepção das interdependências – realizar projetos comuns e preparar-se para gerenciar conflitos – no respeito pelos valores do pluralismo, da compreensão mútua e da paz.
- aprender a ser, para desenvolver, o melhor possível, a personalidade e estar em condições de agir com uma capacidade cada vez maior de autonomia, discernimento e responsabilidade pessoal. Com essa finalidade, a educação deve levar em consideração todas as potencialidades de cada indivíduo: memória, raciocínio, sentido estético, capacidades físicas, aptidão para comunicar-se.

Os dados verbais selecionados contribuem para reforçar a ideia de que o uso de narrativas digitais contribuem para o letramento dos alunos e também para uma série de outras aprendizagens implícitas, como desenvolvimento de autoestima, maior independência, participação e motivação.



## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A principal contribuição desta pesquisa foi evidenciar a possibilidade de empregar uma ferramenta de construção de narrativas apoiada pela internet para construção de histórias a fim de auxiliar o processo de letramento dos alunos de segundo ano do ensino fundamental. A ferramenta Storybird propiciou uma atividade prazerosa que engajou os estudantes envolvidos e demonstrou ser facilitadora dos processos de aprendizagem relacionados ao letramento.

O uso das tecnologias é importante na atualidade influenciando e provocando transformações na sociedade como um todo. A presente pesquisa procurou ressaltar a necessidade de lançar mão da tecnologia para demandas na área da educação através do uso da informática aliada à construção de narrativas no meio digital para promoção do letramento.

As situações de construção de narrativas neste ambiente auxiliam na reflexão do desenvolvimento das habilidades do uso da escrita, onde o educando apropria-se do escrever como busca de interlocução e de expressão pessoal, gerando aprendizagens que devem ser proporcionadas na escola (SOARES, s/d).

As histórias são fonte para diversas aprendizagens que contribuem para a construção do sujeito, pois auxiliam no desenvolvimento da imaginação, criatividade, do pensamento e da compreensão das questões afetivas. Além de serem excelentes recursos para conhecer a linguagem com a qual se escreve.

MORAN (2003) entende o papel da educação numa forma mais ampla de família, sociedade-escola, onde se formar sujeitos, ou trans - formar sujeitos

não bastando apenas à informação, mas a construção do conhecimento pelo aluno que interagindo com o meio, forma-se co-responsável no processo de aprendizagem e no desenvolvimento de novas competências, tais como: "(...) criatividade, criticidade, autonomia, capacidade de inovar, experienciar, transformar, refletir e resolver problemas (...)"

O emprego do computador na educação eleva o processo de ensino-aprendizagem, com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas (BRASIL, 2012).

A concepção de ensino onde o adulto transmitia conhecimentos e o aluno passivo os recebia é substituída com o uso das tecnologias na educação. Assim como o papel do professor, Moran (s/d) diz que seu papel enquanto professor utilizando a internet em suas aulas é o de acompanhar cada aluno, incentivá-lo, resolver suas dúvidas, divulgar as melhores descobertas.

A aprendizagem passa a ser entendida em uma concepção onde o adulto orienta e desafia a motivação dos alunos para a pesquisa para a investigação, juízo crítico e consciente, para a busca com motivos pessoais e coletivos, com liberdade de escolha e com responsabilidade individual (FAGUNDES apud SEABRA, 2010).

O letramento é uma das atividades mais importantes na escola, através dele também se chega à autonomia do sujeito, mas essa é uma conquista contínua, que não se separa definitivamente das mediações que a escola deve propor. Atividades que instiguem o engajamento dos alunos, estimulando-os a elaborar seus próprios conceitos, estabelecer relações, testar hipóteses, errar e acertar de forma espontânea devem fazer parte da escola, assim como a utilização das tecnologias como apoio ao processo de construção de conhecimento.

A partir dos resultados deste estudo, é possível concluir que utilização da ferramenta Storybird pode promover o desenvolvimento de estratégias de ensino instigantes e motivadoras. Aliar a ferramenta às aulas contribuiu para envolver os alunos no desenvolvimento de suas atividades, tornado o processo de construção do conhecimento mais significativo.

Neste sentido, esta pesquisa buscou levantar dados que demonstrassem como a utilização da ferramenta Storybird pode ser um facilitador para aprendizagem na escola. As narrativas passaram a ser feitas no ambiente digital e esse exercício pode contribuir para o desenvolvimento do letramento de alunos do segundo ano do ensino fundamental, além de colaborar para o desenvolvimento de outras habilidades relacionadas à construção da linguagem escrita.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo: Moraes, 1982.

\_\_\_\_\_, at alii. **Psicologia educativa: um ponto de vista cognoscitivo.** México, Trillas, 1988.

BOGDAN, R; TAYLOR, S (1975). **Introduction to qualitative research methods: a phenomenological approach to the social sciences.** New York. J. Wiley.

BRASIL. Ministério da Educação disponível em: <http://portal.mec.gov.br/> acessado em 20 de outubro de 2012.

BRANDEN, N. (1994) **Como aprender a gostar de si mesmo.** 38. ed., São Paulo:Saraiva.

CHAVES, Eduardo O.C. **O computador na educação e informática: Projeto Educom.** Rio de Janeiro, 1985.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática.** São Paulo: Moderna, 2000.

DELORS, JACQUES. **Um Tesouro a Descobrir**. UNESCO, MEC, Cortez Editora, São Paulo, 1999.

DEMO, P **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 1997.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. 4 ed. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: artes Médicas, 1991.

FERREIRO, Emilia: **O momento atual é interessante porque põe a escola em crise**. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/momento-atual-423395.shtml>. Acesso em 13 se setembro de 2012.

\_\_\_\_\_. *Alfabetização em Processo*. São Paulo: Cortez, 1996.144p.

\_\_\_\_\_. *Com Todas as Letras*. São Paulo: Cortez, 1999. 102p v.2

\_\_\_\_\_. *Reflexões Sobre Alfabetização*. São Paulo: Cortez, 2000.104p.

KRAMER, Sonia. **Alfabetização, leitura e escrita: formação de professores em curso**. São Paulo: Ática, 2010.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Pesquisa pedagógica: do projeto a Implementação**. Porto Alegre: Artmed. 2008. 328 p.

LITTLEWOOD, W. **Why do we want it and what can it do?** In: BENSON, P.; VOLLER, P. (orgs.). *Autonomy and Independence in Language Learning*. New York: Addison-Wesley Longman Limited, 1997, p. 79-91.

MACIEL, Francisca Isabel Pereira et. al. **A criança de seis anos e a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos orientações para o trabalho com a linguagem escrita com turmas de crianças de seis anos de idade.** Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009.

MINAYO, Maria Cecília de Souza et. al. **Pesquisa Social Teoria, Método e Criatividade.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 1969. 408 p.

MORAES, Roque de, LIMA, Valderes Marina do Rosário. **Pesquisa em sala de aula: tendências para a educação em novos tempos.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Informática na Educação: Teoria e Prática,** Porto Alegre, v. 3, n. 1, p. 137-144, 2003a.

\_\_\_\_\_. **MUDAR A FORMA DE ENSINAR COM A INTERNET Transformar a aula em pesquisa e comunicação.** Disponível em: [http://www.ufpel.edu.br/crm/pgl/computador/mudar\\_com\\_internet.pdf](http://www.ufpel.edu.br/crm/pgl/computador/mudar_com_internet.pdf) acesso: em 7 de novembro de 2012.

PAPERT, Seymour M. **A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1993, 210 pp.

\_\_\_\_\_. *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas.* Basic Books, New York. 1980. Traduzido para o Português em 1985, como Logo: Computadores e Educação, Editora Brasiliense, São Paulo.

PIAGET, Jean. **A Epistemologia Genética**. Tradução: Nathanael Caixeiro. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1973.

PSATHAS apud BOGDAN, Robert. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.

FAGUNDES, Lea apud SEABRA, Carlos. **Tecnologia na escola**. Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010.

Skinner & Belmont (1993). **Motivação em sala de aula: efeitos recíprocos de comportamento de professores e envolvimento dos alunos em todo o ano letivo**. *Journal of Educational Psychology*, 85 (4), 571-581.

SOARES, Magda Becker **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

\_\_\_\_\_. *Alfabetização e letramento*. Contexto, 2003.

\_\_\_\_\_. *O que é letramento*. Disponível em <http://www.verzeri.org.br/artigos/003.pdf>. Acesso em 15 de setembro de 2012.

\_\_\_\_\_. *Aprender a escrever, ensinar a escrever*. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_28\\_p059-075\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_28_p059-075_c.pdf) acesso em 25 de outubro de 2012.

SOARES, Eliana Maria do Sacramento; ALMEIDA, Cláudia Zamboni. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambientes virtuais: algumas considerações**. Disponível em <http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/bi>

[blioteca/ sacramento zamboni conahpa 2005.pdf](#). Acesso em: 14 de dezembro de 2005.

SCHOLZE, Lia; RÖSING, Tânia M. K. A escrita e a leitura: fulgurações que iluminam. In: (Orgs.). Teorias e práticas de letramento. Brasília, DF: INEP/UPF, 2007.

Storybird, <http://storybird.com/>

Storybird – A entrevista. <http://revistalivro.wordpress.com/tag/storybird/>  
(acessado em 13/09/2012)

VALENTE, José Armando. **Logo: conceitos, aplicações e projetos**. São Paulo: Ed. McGraw-Hill. 1998.

VIEIRA, F. M. S. **O construtivismo e capacitação de professores**. Programa Nacional de Informática na Educação. Disponível em <http://www.proinfo.gov.br/upload/biblioteca/214.pdf>. Acesso em 14 setembro 2012.

VYGOTSKY, Lev. S. **A formação social da mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.