

AS CONTRIBUIÇÕES DO TOONDOO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA FORMAL NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Autora: Kássia Kaline Tavares; Co(a)utoras: Cassiana Maria da Silva A. Ataíde; Larice Costa Queiroz; Orientadora: Odaléa Feitosa Vidal

Universidade de Pernambuco – Campus Nazaré da Mata. E-mail: odalea.vidal@upe.br

Resumo

O presente estudo surgiu da dificuldade que alguns alunos apresentam ao desenvolver sua escrita formal. Nesse sentido apresentou a necessidade da utilização de um instrumento mediador da aprendizagem, sendo de suma importância, buscar a qualidade de ensino e a relação professor-aluno, diante dos métodos a serem utilizados, um recurso dinâmico e motivador para aprendizagem dos alunos em sala de aula. Os sujeitos do estudo foi uma turma do 5º ano do ensino fundamental I, de uma escola municipal pública. A escolha desta turma ocorreu devido ao comportamento dos estudantes em relação à necessidade de se trabalhar na sala de informática, algo que por sua vez enriquecesse os conteúdos programáticos da disciplina de português, uma vez que os alunos em relação à disciplina em sala de aula, sentia-se a curiosidade de fixar a atenção dos alunos. De acordo com esta necessidade direcionou-se para a aplicação de um projeto capaz de fazer com que os alunos apresentassem o interesse por seus estudos. Diante desse cenário será observada a dificuldade dos alunos com relação a um determinado conteúdo referente à escrita formal. Em seguida, será sugerida a criação de histórias em quadrinhos utilizando o *Software Toondoo*, no qual as histórias serão criadas tendo como tema as histórias produzidas pelos próprios alunos, sempre respeitando o uso do conteúdo. Temos como objetivos para a realização desta pesquisa: Analisar como o uso do *software Toondoo* auxilia no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, com atividades que mostrem aos alunos uma interface, que podemos de algum modo utilizá-la sem prejuízos a norma culta com a conversação de linguagem múltiplas; permitir que a leitura e a escrita sejam compreendidas com práticas sociais utilizando o *software Toondoo*; incentivar o hábito de leituras e escritas dos alunos na produção textual, fazendo uso do *software Toondoo*; identificar o processo de produção da história em quadrinhos com a colaboração do *software Toondoo*. É importante ressaltar que neste sentido que a educação tradicional, na atualidade ainda desestimula aos alunos, ou seja, pelo fato de não inserirmos na sala de aula diferentes metodologias com a utilização de tecnologias digitais da informação e comunicação (TIC), interfaces tecnológicas que quando integradas a prática pedagógica visem contribuir

para o desenvolvimento da capacidade do aluno na íntegra. Os professores devem procurar inovar suas técnicas de ensino, sendo assim não se limitar apenas aos livros didáticos que segundo Moran (2013, p.30) “As tecnologias digitais moveis desafiam as instituições a sair do ensino tradicional em que o professor é o centro, para uma aprendizagem mais participantes e integradas”. Ao buscarmos recursos tecnológicos como o uso do aplicativo *Software Toondoo* como mediador do trabalho didático, assim inovando o processo de ensino-aprendizagem, no cenário da produção de histórias quadrinhos, permitindo dinamismo nas aulas. E como prováveis resultados a melhoria do rendimento escolar e auxiliando na interação professor-aluno e aluno-professor, ou seja, a construção e desenvolvimento dos conteúdos de forma criativa para despertar no aluno a visão crítica sobre o mundo. Que ele saiba direcionar-se no ambiente vasto das novas tecnologias. Carvalho (2006, p. 90) enfatiza que as “as HQs misturam texto e imagem, são extremamente atraentes para as crianças. E, como texto e imagem se completam em uma história, é possível tentar interpretar o que está acontecendo sem saber ler o texto”. Pensando na compreensão do aluno, demonstrando os conteúdos propostos, as histórias em quadrinhos podem sensibilizar, diante a questão ou problemas referentes ao seu próprio contexto social. Sendo assim, diante da participação destes alunos, cujos questionamentos e dúvidas, ampliaram e enriqueceram as habilidades com vários tipos de linguagens gráficas no mundo dos desenhos. Visualmente será identificada nas HQs, ou seja, os alunos passaram a desenvolver habilidades de interpretação visual e verbal, em que, ao perceber suas próprias histórias, se tornem leitores críticos capazes de superar suas dificuldades em relação a produção textual. O trabalho inicia-se criando as histórias em quadrinhos (HQs) com todos os elementos de identificação de HQs, utiliza-se a interface *Toondoo* (<http://www.toondoo.com>) que dispõe de toda as habilidades para se trabalhar com as histórias. Os procedimentos tecnológicos abordam uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso o qual será realizado em uma escola pública municipal do 5º ano do ensino fundamental. Com a intencionalidade de proporcionar aos alunos, uma aprendizagem de produção textual. A análise dos dados será em um âmbito qualitativo, onde será avaliada a construção do *software Toondoo* com recursos didáticos para melhorar compreensão da leitura e escrita. O método de avaliação será feito a partir de levantamentos prévios dos alunos, para que seja possível sabermos quais tipos de dificuldades eles apresentam. A partir desta análise serão selecionados os temas para HQs que serão criadas pelos alunos. A intervenção será realizada em seis aulas de português do 5º ano em laboratório de informática com acesso à internet, com um quantitativo de computadores adequado para o

desenvolvimento do projeto, os alunos serão devidos em grupos de 4 alunos. Para aplicação do projeto será feito um agendamento dentro das aulas de português no tempo de três semanas, correspondendo assim há seis aulas de português. A primeira etapa do projeto, consta da realização de um minicurso para os alunos obterem os conhecimentos prévios em prática sobre o aplicativo só *software Toondoo*, utilizando como suporte um tutorial impresso. De acordo com a aprendizagem dos alunos no que se refere ao manuseio do *software Toondoo*, iniciará as possibilidades de criarem suas próprias HQs. Na segunda etapa a divisão de grupo dentro da turma e selecionando dificuldades a serem trabalhadas. Dando seguimento para terceira etapa cada grupo levará as informações principais das dificuldades selecionadas pelo seu grupo, logo após deverão organizar as informações, para dar início a criação das HQs. É notório esta evolução onde os alunos estará sempre em busca de novos conhecimentos a forma a qual os métodos saíram da forma tradicional, por que e as mudanças elevam os pensamentos, construção, reconstrução das novas proposta, como afirma Freire "Mudar implica saber que fazê-lo é possível" (2000, p.55) será um desafio para cada grupo escrever uma história na qual o assunto escolhido estará sendo abordado. O desenvolver da história terá regras como início, meio e fim. Contribuindo para que os alunos possam compreender a forma que produção textual resultou na história sendo contada. Logo após a seguir a quarta etapa o momento de transferir as histórias para o *software Toondoo*. Neste caso os grupos estruturam suas histórias por meio do *Toondoo*, seguindo dos balões de fala, cenários, personagens, que possibilita na criação de quadrinhos dentro dos recursos do *software Toondoo*. Na quinta etapa após a criação de suas histórias, em sala será criado o *blog*. Para que estas histórias sejam publicadas e comentadas, pelos participantes e outros integrantes em geral. Sendo assim é de suma importância que as histórias sejam apresentadas na escola, com a participação da família e da comunidade na escola. O suporte para utilização deste desenvolvimento será a *internet-online, data show*, por meio do auxílio do professor monitor. A sexta etapa de acordo com as apresentações, das histórias, os grupos envolvidos deveram explicar o decorrer da construção da sua história, no final das apresentações será solicitado que façam a mensuração do que desenvolveram através do uso do *software Toondoo*. O apontamento das habilidades de compreensão no ato de execução da produção textual. E para finalizar a aplicação de questionário com os alunos, para que possamos obter dados, se houve a melhora no ensino-aprendizagem dos alunos. Espera-se que este trabalho possa ser um recurso para os docentes e contribua de forma positiva no âmbito das aprendizagens dos discentes no que se refere ao ramo da tecnologia, pois é uma ferramenta

essencial para a prática na educação. Fomentar novos conhecimentos, instiga a novos desafios, e desenvolvem novas habilidades imprescindíveis para as presentes gerações.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, DJota. **A Educação está no gibi**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

Editor de histórias em quadrinhos. Disponível em: <<http://www.toondoo.com/>> Acesso em: 09 de maio, 2016.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 7.. ed. São Paulo, SP.: Papyrus, 2003.

FREIRE, P. **Pedagogia da Indignação, cartas pedagógicas e outros escritos**. 6º reimpressão, Editora UNESP, São Paulo. SP. 2000. P. 77-9. FREIRE, P. 1921-1997. Política e educação: ensaios/Paulo.