

O Gênero Textual Fábulas: discutindo Gramática e Moral com o uso do Laptop Educacional UCA¹

Márcia Leila Muniz²
Sheila Maria Muniz³
Rita de Fátima Muniz⁴

RESUMO

O presente artigo versa sobre a utilização do projeto UCA – Um Computador por Aluno, no desenvolvimento de um projeto educacional voltado para crianças de 6º ano dos anos finais do ensino fundamental. Com o advento das atuais Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs), as escolas buscam adaptar-se às mudanças oriundas das mesmas. Nesse cenário, a inserção de computadores portáteis na sala de aula pode fazer com que as práticas pedagógicas sejam renovadas, no sentido de favorecer a criação de ambientes de aprendizagens que enfatizem o conhecimento construído entre aluno e professor, levando em consideração o conhecimento prévio desse aluno. Assim, no que tange aos processos de inserção e uso das TICs nas escolas, este estudo objetivou analisar as potencialidades do computador portátil para a educação, na tentativa de melhor compreender a sua utilização em um ambiente formal de ensino, através do projeto “Gênero Textual Fábulas: Discutindo Gramática e Moral com Uso do Laptop Educacional”. Para tanto, realizou-se o estudo de natureza qualitativa, com base na revisão bibliográfica e no estudo de caso, avançando na busca de tentar compreender melhor a problemática a partir das informações socializadas a respeito do UCA. Os achados da pesquisa mostraram que o laptop, na condição de tecnologia móvel educacional, possui um grande potencial para se constituir em algo inovador na educação, visto como um elemento estruturante das práticas de ensino-aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento compartilhado e a ampliação dos espaços de aprendizagens. Outrossim, evidenciou-se que o laptop foi fundamental para o sucesso do Projeto de Gênero Textual. Além de facilitar o acesso e produção de fábulas, o mesmo contribuiu para despertar o interesse pela leitura e escrita por parte dos alunos, incrementando de forma consistente o aprendizado dos mesmos.

Palavras-chave: Tecnologias móveis, Projeto Um Computador por Aluno – UCA, Tecnologia Educacional.

INTRODUÇÃO

A contemporaneidade está fornecendo oportunidades de vivenciarmos experiências ímpares, fomentando a diversidade e a incorporação de novas ferramentas que podem complementar o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, enquanto ambiente

¹ Pesquisa apresentada por MUNIZ, M.L., como um dos requisitos para obtenção do título de especialista em Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa e Literatura, no Instituto Superior de Teologia Aplicada - INTA. Sobral-CE, 2014.

² Graduada em Letras. Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa e Literatura. Professora da Secretaria Municipal de Educação de Jijoca de Jericoacoara (CE), marcialeilam@gmail.com.

³ Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Doutoranda e Mestra em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), sheylamuniz@hotmail.com

⁴ Bolsista de Pós-Doutorado da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Doutora e Mestra em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC), ritamunizjijoca@gmail.com.

formal de aprendizagem, com as instituições escolares tentando incorporar o uso das TIC's no processo educativo (ARAGÃO, 2009). Atualmente, vive-se em uma sociedade na qual os alunos estão cada vez mais inseridos em diferentes ambientes de aprendizagem, e caberá aos sistemas de ensino garantirem que esses educandos tenham acesso às mais diversas formas de conhecimento, uma vez que tais formas são encontradas nos mais diversos contextos.

Nessa direção, surge o projeto UCA – Um Computador por Aluno, enquanto iniciativa do Governo Federal, sendo elaborado de forma interdisciplinar, visando distribuir um *laptop* para cada estudante brasileiro da Rede Pública do Ensino Básico (MUNIZ, *et al*, 2012). A época em que o projeto foi lançado (2006), a inserção desses computadores, na condição de recurso pedagógico educacional utilizado na escola, foi um desafio inovador que visava tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas não apenas para os alunos, mas também para os professores, que tinham um leque de possibilidades em suas mãos, podendo ministrar aulas de forma mais criativa, uma vez que a curiosidade dos educandos foi aguçada com as várias possibilidades e os diversos mecanismos advindos da internet, com os mais variados sites e *softwares* contidos nos computadores que cada um tinha em mãos.

Compete elucidar que posteriormente, o Projeto UCA foi renomeado Programa Um Computador Por Aluno (PROUCA). E, nos dias atuais, o mesmo encontra-se em declínio, pois, embora ainda existam os laptops nas escolas, nos últimos anos não houve mais a manutenção e nem a reposição dos aparelhos de modo a dar continuidade a esse Programa. Ademais, cessaram as formações direcionadas aos professores, bem como à assistência técnica e pedagógica existentes nas etapas iniciais da implantação do mesmo.

Nesse contexto, este estudo se propõe a trazer um estudo de caso, com a utilização do projeto UCA, em uma situação de aprendizagem distinta: através do projeto “O Gênero Textual Fábulas: Discutindo Gramática e Moral com Uso do *Laptop* Educacional”, desenvolvido com alunos do 6º ano dos anos finais do Ensino Fundamental no ano de 2014, na disciplina de Língua Portuguesa, em um dos nove municípios do Estado do Ceará contemplado com o Projeto UCA.

METODOLOGIA

Esta pesquisa, de natureza qualitativa, tem como objetivo realizar análise das potencialidades do Projeto UCA, que proporciona um computador portátil para a

educação, na tentativa de melhor compreender a sua utilização em um ambiente formal de ensino, através do projeto “Gênero Textual Fábulas: Discutindo Gramática e Moral com Uso do Laptop Educacional”. Para tanto, este estudo adota como percurso metodológico a análise bibliográfica e o estudo de caso, como uma maneira de tentar compreender melhor a utilização prática do UCA em sala de aula.

De acordo com Godoy (1995), os estudos qualitativos ocupam um importante lugar ao se estudar os fenômenos, pois “um fenômeno pode ser melhor compreendido no contexto em que ocorre e do qual é parte” (GODOY, 1995, p.21).

A escolha do *locus* da pesquisa ocorreu de forma intencional, sendo a escola escolhida por ser a única do município que foi contemplada com o Projeto UCA.

REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto brasileiro de inclusão digital Um Computador por Aluno (UCA) surgiu em 2006, quando Nicholas Negroponte e Seymour Papert, ambos da Fundação *One Laptop per Child* (OLPC), estiveram no Brasil e negociaram com o então presidente Lula a proposta de um projeto que fornecia computadores portáteis de baixo custo (US\$ 100) para países em desenvolvimento, tornando-o mais acessível.

Para Mendes (2008, p.16):

O projeto foi ressignificado e intitulado “*Um Computador por Aluno*”, UCA, diferentemente do Projeto OLPC cuja tradução é Um Computador por Criança. A diferença entre os dois projetos é conceitual, pois o Projeto UCA, diferentemente do OLPC, situa o de uso dos computadores portáteis no contexto da escola, na sala de aula, o que traz várias implicações nos processos de ensino e aprendizagem, no currículo e na comunidade escolar como um todo.

Segundo a introdução do Projeto UCA, encontrada no site do Laboratório de Estudos Cognitivos (UFGRS, 2010, s/p), trata-se de:

Uma iniciativa do Governo Federal que visa distribuir a cada estudante da Rede Pública do Ensino Básico brasileiro um laptop, voltado para a educação, que será usado em sala de aula. A intenção do programa é inovar o sistema de ensino para melhorar a qualidade da educação do país. (...) acredita-se que o laptop seja uma ferramenta fundamental, já que auxilia o aprendiz na criação e compartilhamento do conhecimento, através da interação na rede tecnológica.

Vale salientar, que o Projeto UCA teve como objetivo promover a inclusão digital nas escolas da rede pública brasileira, trazendo a possibilidade de uma inclusão digital e também social, pois, a maioria dos alunos beneficiados por este projeto, pertence a classes

sociais menos favorecidas e não teriam condições de adquirir o laptop de forma autônoma (LIMA, 2011).

Consoante Muniz *et al* (2014, s/p), “No Ceará, nove escolas participam do Projeto UCA, duas na capital e as demais no interior do Estado. Para que a formação de multiplicadores e gestores tivesse início, foi desenvolvido um programa de visitas às escolas UCA”. Essas visitas foram realizadas por integrantes de uma equipe técnica do Instituto UFC Virtual, e tinham como objetivo “conhecer as instalações físicas e orientar a montagem da infraestrutura necessária à inserção dos laptops, como recomenda o documento intitulado ‘Um Computador por Aluno: a experiência brasileira’” (MUNIZ, *et al*, 2014, s/p). Em junho de 2010, os multiplicadores de Núcleo de Tecnologia Educacional (NTE) e Núcleo de Tecnologia Municipal (NTM), na condição de responsáveis pela realização do acompanhamento às escolas participantes do projeto, iniciaram o processo formativo (MUNIZ, *et al*, 2014).

Obedecendo essas diretrizes, o município de Jijoca de Jericoacoara-CE teve uma escola contemplada com o Projeto UCA em 2010. Na ocasião, cada aluno recebeu um computador individual para realizar suas pesquisas, incrementando o seu aprendizado, para o professor utilizá-lo em sala de aula como ferramenta pedagógica, contribuindo de forma significativa na diversidade de equipamentos para uso pedagógico na escola.

O equipamento elaborado para o programa é um computador portátil, definido de acordo com padrões do Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (Inmetro), com a seguinte configuração: 512 megabytes de memória e cerca de 1,5 kg de peso, de acordo com informações encontradas na página oficial do UCA – DF. A figura a seguir ilustra o referido laptop:

Figura 1- Laptop UCA



Fonte: http://ucadf.fe.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=27&Itemid=49

O UCA não se trata apenas de um novo mecanismo para auxiliar os educandos em sala de aula, mas principalmente há a existência de novas possibilidades de complementação do ensino. Desde sua implementação, constituiu-se importante ferramenta para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, bem como um constante desafio para os professores, posto que a formação do educador deve propiciar a construção do conhecimento sobre as técnicas computacionais e de como integrar tais recursos na prática pedagógica (VALENTE, 2002).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola vem buscando formas de inserir em sua prática, ferramentas que auxiliem os estudantes não apenas no vértice intelectual, mas também moral. A exploração do gênero textual fábula une essas duas vertentes ao trabalhar tanto a gramática normativa (na disciplina de Língua Portuguesa), quanto a formação de valores. Dentre os recursos didáticos que devem ser exploradas na escola estão as tecnologias digitais, como os *laptops* educacionais do Projeto Um Computador por Aluno (UCA).

Kellner (2003, s/p), sabiamente ao referir-se à revolução tecnológica, nos trouxe que esta atribui à educação um papel central e essencial em todos os aspectos da vida, centralizando-se “no computador, na informação, na comunicação e nas tecnologias multimídias; é frequentemente interpretada como o primeiro estágio de uma sociedade do conhecimento ou da informação”.

Nesse ínterim, os *laptops* podem ser utilizados como auxílio na execução de aulas para que através destas, eles possam vivenciar não apenas as fábulas já conhecidas, mas principalmente poderão ser criadores de suas próprias histórias. Assim, os educandos terão a oportunidade de repassar seus valores adquiridos, através de objetos de aprendizagem como o “Fábulas”, na condição de material didático estruturado, fornecido pela Empresa PROATIVA⁵.

Nessa direção, criou-se o Projeto “Gênero Textual Fábulas: Discutindo Gramática e Moral com Uso do Laptop Educacional”, mantendo como objetivo geral desenvolver através das fábulas, momentos de descontração e criatividade na leitura, interpretação, criação artística e produção de textos escritos. Como objetivos específicos definiu-se:

⁵ Empresa atuante desde 2004 nas áreas de Arte Educação. Disponível em:< <https://www.proativa-pe.com.br>>. Acessado em 15 de fev. de 2023

conhecer e valorizar os clássicos da literatura infantil e seus criadores; produzir textos no formato de fábula; e refletir sobre valores morais, éticos e de cidadania.

Para este trabalho, os *laptops* foram utilizados como auxílio na execução de aulas para que os alunos do 6º ano pudessem ter acesso a fábulas e criassem suas próprias histórias. Para tanto, foi utilizado o Objeto de Aprendizagem (OA) “*Fábulas*”, da PROATIVA. Inicialmente os alunos leram obras escolhidas por eles na biblioteca da escola. Na aula seguinte, de leitura e escrita, os referidos educandos as recontaram para os seus colegas, o que os fez estudar sobre elementos da narrativa de forma indireta. Nesta aula, a professora apresentou o gênero fábula e suas características, com o auxílio do projetor multimídia e do seu blog⁶, criado durante a formação UCA. Dessa forma, os próprios alunos recontaram as histórias que já conheciam, sendo assim oportunizado aos mesmos apresentarem seus conhecimentos prévios referentes ao conteúdo.

Em círculo, cada educando recontou sua obra para a turma e depois, a professora, utilizando o multimídia e cada aluno com seu *laptop*, juntos recriaram suas obras, transformando-as em fábulas através do jogo FÁBULAS do PROATIVA.

A partir do AO, os alunos, em seus *laptops* e o OA *Fábulas*, produziram e recontaram suas obras para a turma, apresentados com o projetor multimídia. As fábulas criadas e consideradas melhores pelos alunos foram postadas no blog da professora. Cada obra foi produzida com muito cuidado em relação ao que eles queriam transmitir, e que valores eram essenciais aos mesmos. Houve uma preocupação em fazer uso da entonação e alternar o timbre da voz adequando-a ao personagem, surtindo um efeito positivo para a apresentação.

Posteriormente, concluindo-se essa etapa, os alunos apresentaram suas obras aos colegas, que escolheram as melhores e postaram-nas no blog da professora, bem como suas impressões sobre a aula. Ao final, todos fizeram uma análise oral sobre a aula, o que demonstrou que a atividade foi enriquecedora.

Durante o desenvolvimento do projeto, observou-se que cresceu o interesse pela leitura, principalmente no momento da roda de leitura e na hora do reconto. Havia um interesse comum e, crer-se que esse foi uma das motivações para o envolvimento da turma do sexto ano.

Do momento da pesquisa do gênero, obras e autores até o momento de recriação e apresentação ocorreram muitas vivências que contribuíram para um maior

⁶ Blog da Profª. Márcia Leila Muniz: <http://profmarcialeila.blogspot.com/>

aprofundamento do gênero. Nas atividades surgiram várias possibilidades de desfechos de histórias conhecidas, criando assim nos alunos, conceitos de coerência e coesão tão importantes na produção textual.

A questão da contextualização da moral das fábulas trabalhadas ocorreu muito próxima das expectativas. Houve quem percebeu a ideia central do texto, transpondo a barreira do imaginário, estabelecendo relação com exemplos e situações reais com a moral da fábula em questão.

Em se tratando da produção escrita de textos, no que tange a fábula, a maioria dos estudantes do sexto ano percebeu as características básicas do gênero e reconheceu a sua função social, possibilitando a produção criadora.

O ponto culminante do projeto foi a apresentação das recriações pelos alunos, pois cada obra foi escrita com muito cuidado em relação ao que eles queriam transmitir, que valores eram essenciais aos mesmos. Houve uma preocupação em fazer uso da entonação e alternar o timbre da voz adequando - a ao personagem, surtindo um efeito positivo para a apresentação.

Acredita-se que os objetivos apresentados nesse projeto foram alcançados e que os educandos do sexto ano aprenderam com a moral das fábulas sem que o aprendizado ocorresse de forma descontextualizada.

Concluiu-se, portanto, que a experiência oportunizou aos alunos o desenvolvimento de elementos gramaticais, tais como coerência e coesão, e discussão de valores morais a partir das fábulas apresentados. O *laptop* foi fundamental para o acesso e produção de fábulas e para o interesse pela leitura e escrita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O advento das tecnologias na sociedade contemporânea provocou grandes mudanças em várias dimensões da vida cotidiana. Os educandos já vêm para a escola com uma gama de múltiplos conhecimentos adquiridos através do mundo digital que os cercam, tornando desafiador para o professor, a realização de atividades sem que haja a participação de algum aparelho tecnológico.

As TICs já fazem parte da realidade escolar, tornando-se necessário que os professores as incorporem às suas atividades para um novo “*saber*” no processo educacional. É preciso articular essas tecnologias móveis ao contexto do educando, para que, assim, possam ser ampliadas as formas de interação, e a construção de novas relações

espaço-temporais. Na concepção de Silva (2009), esse contexto evoca a necessidade de um novo fazer pedagógico, que aponte novos caminhos, e que supere o paradigma dos saberes prontos.

O UCA prevê que o laptop seja inserido no ambiente escolar como um elemento inovador para que os alunos utilizem a máquina intensivamente e de forma livre, para que, assim, os espaços de aprendizagem sejam ampliados e os sujeitos sejam incluídos digitalmente.

O laptop foi muito bem incorporado às práticas pedagógicas que favorecem a criação de comunidades virtuais e a cultura digital, auxiliando a reduzir as barreiras que impossibilitam aos alunos a liberdade de interação em diversas disciplinas. Ademais, o computador portátil foi utilizado não apenas como ferramenta para motivar as dinâmicas educativas tradicionais, mas, buscou-se através de diferentes projetos, incluí-los na rotina educacional dos educandos. Dessa forma, pôde-se incluir digitalmente o indivíduo no ciberespaço.

Na escola contemplada pelo projeto UCA, espaço onde se promoveu o projeto anteriormente descrito, o acesso com o auxílio do UCA é livre (desde que haja um objetivo pedagógico) e amplo. O sujeito tem liberdade para explorar todos os espaços, abrindo caminhos para o surgimento de novos ambientes de aprendizagens. *“Dessa forma o aluno assumirá o papel de colaborador e participante das transformações pela qual vem passando o mundo contemporâneo”* (NOVO, 2007).

Ressalte-se, por oportuno, que devido à falta de manutenção dos laptops, assim como a escassez e mesmo a ausência de formações para os professores concernentes às aplicabilidades e potencialidades dos mesmos, os aparelhos existentes na escola estão praticamente em desuso. Portanto, independentemente da continuidade do Programa UCA, é imperativo que os educadores se apropriem de diversificadas TICs de modo enriquecerem o processo educativo e, em decorrência, fomentar a inclusão digital dos alunos de forma consciente e produtiva.

Assim, é de suma importância que a escola relacione o fazer pedagógico com as tecnologias, para que, assim, professores e alunos construam o conhecimento de forma articulada com os novos ambientes digitais. Dessa forma, além de romper com as barreiras da sala de aula, irá contribuir para a formação de indivíduos críticos, participativos, competentes, atualizados, conscientes e melhor preparados para a realidade em que vivem.

REFERÊNCIAS

ARAGÃO, Gécica de Oliveira. **Rádio e educação: contribuições da Rádio FACED WEB para a formação dos educadores na FACED-UFBA.** 2009. p. 57. Monografia (Graduação em Pedagogia)- Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 2009.

GODOY, A.S. **Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais.** Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29 Mai./Jun. 1995.

KELLNER, Douglas. **Novas tecnologias: novas alfabetizações.** 2003. Disponível em: <http://www.moodle.ufba.br/file.php/10061/Textos_Topicos/Tema_Inclusao_Digital/Douglas_Kellner.doc>. Acesso em 23 de abril de 2023.

LIMA, Leandro Freire. **A colaboração no processo de implementação do programa UCA no DF: o caso da Escola Classe 102.** 2011. x, 73 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

MENDES, M. (2008). **Introdução do Laptop Educacional em Sala de Aula: Índícios de Mudanças na Organização e Gestão da Aula.** Dissertação de Mestrado em Educação: Currículo. PUC SP.

MUNIZ, M.L. Letramento Digital: o projeto UCA – Um Computador por Aluno – na Escola Municipal de Ensino Fundamental e Laboratório de Informática Senador Carlos Jereissati. Monografia (Especialização em Metodologia do Ensino de Português e Literatura) – Instituto Superior de Teologia Aplicada - INTA. Sobral-CE, 2014.

Muniz, Rita de Fátima.; MUNIZ, Sheila Maria.; Lavina Lúcia Vieira Lima ; SILVA, M. A. ; José Aires de Castro Filho. **Raízes do Nordeste: a experiência do uso dos laptops educacionais no trabalho com projeto multidisciplinar.** In: II Workshop sobre formação e experiências educacionais no Projeto Um Computador por Aluno (UCA), 2012, Rio de Janeiro. Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2012.

NOVO, Hildenise Ferreira. **O uso da Internet na Educação.** In: Novidades.com. 2007. Disponível em: <<http://hildenise.blogspot.com>>. Acesso em 23 de março de 2014.

SILVA, Janaína Teixeira Macedo Alves da. **Novas tecnologias na Educação: um desafio à sociedade globalizada.** 2009. In: Web Artigos. Com. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/23078/1/novas-tecnologias-na-educao-um-desafio--sociedade-globalizada/pagina1.html>>. Acesso em 04 de maio de 2023.

UFGRS. **Projeto UCA.** Disponível em: <<http://www.lec.ufgrs.br/index.php/Projeto_UCA>>. Acesso em 23 de abril de 2023.

VALENTE, J. A. (2002). **A espiral da aprendizagem e as tecnologias da informação e da Comunicação: repensando conceitos.** Em: JOLY, M. C. Tecnologia no ensino: implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo.