

CONTANDO E APRENDENDO COM HISTÓRIAS: INTEGRANDO TECNOLOGIA NA ARTICULAÇÃO DE CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E COM ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

Vitória Maria Silva Santos¹
Prof.^a Graziela Britto de Almeida²
Prof.^a Odalisca Cavalcanti de Moraes³

RESUMO

O projeto Contando e Aprendendo com Histórias tem o objetivo de apresentar uma forma dinâmica e lúdica na contação de histórias com a utilização de tecnologias, tomando como foco o aplicativo *stop motion studio*, na elaboração e apresentação de histórias criadas pelas crianças. A prática extensionista realizada neste projeto busca ampliar o prazer pela leitura com a intenção de fortalecer as práticas alfabetizadoras, bem como desenvolver as competências socioemocionais, a partir do lúdico, pedagógico e da socialização das vivências dos participantes. A organização é elaborada pelos estudantes extensionistas e duas professoras orientadoras, Graziela Brito de Almeida, do curso de Pedagogia da Escola de Educação e Humanidades da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) e Odalisca Cavalcanti de Moraes, do Curso de Serviço Social. As práticas extensionistas foram realizadas no Instituto de Assistência Social Dom Campelo (IASDOC) e a execução do projeto foi organizada a partir de quatro reuniões realizadas semanalmente com as crianças, durante um mês. O desenvolvimento das atividades com os livros de temática socioemocional e a complementação de jogos pedagógicos, se relacionam com o tema da contação de histórias. Na finalização, apresentamos toda a experiência de construção das histórias que foram desenvolvidas ao longo deste percurso com as crianças.

Palavras-chave: Práticas Extensionistas, Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, Leitura e Escrita, Alfabetização e Letramento.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Católica de Pernambuco – PE, vitoria.2021104070@unicap.br ;

² Professora orientadora: Mestre em Serviço Social, Universidade Católica de Pernambuco - PE, odalisca.moraes@unicap.br ;

³ Professora orientadora: Mestre em Psicopedagogia, Universidade Católica de Pernambuco - PE, graziela.almeida@unicap.br .

INTRODUÇÃO

O projeto Contando e Aprendendo com Histórias, como o próprio nome declara, realiza-se a prática extensionista de contar, ensinar e aprender com histórias. Explorando a articulação e integração entre métodos tradicionais de contação de histórias e o uso inovador da tecnologia com a ferramenta de criação de vídeo no aplicativo *Stop Motion Studio* (em inglês, ou quadro a quadro, a técnica de animação é um aplicativo baixado e usado no celular para edição e criação de vídeo.) com crianças e adolescentes.

Este projeto de extensão, com a participação dos estudantes extensionistas da Universidade Católica de Pernambuco (UNICAP) e participantes do Programa Universidade Para Todos (PROUNI-PE), desde o ano de 2021 desenvolveram atividades que foram submetidas e apresentadas no Congresso Nacional de Educação (CONEDU), no ano de 2022 em Maceió-AL e no ano de 2024 na cidade de Fortaleza-CE.

Com as tecnologias digitais da informação e comunicação, na era dos nativos digitais, possibilita uma forma inovadora de contação de histórias. Os livros utilizados foram: “Às Vezes eu Tenho Medo: um Livro Sobre o Medo”, escrito por Michaelene Mundy (2014). Com este livro buscamos desenvolver a expressão das emoções, trabalhando com o socioemocional. Um texto, também, que foi utilizado durante a disciplina de Educação e Linguagens Artístico Culturais, na Universidade Católica de Pernambuco, as estudantes do professor e também extensionistas adaptaram e recontaram a história com as crianças. O texto foi escrito pelo Professor Robson Teles, chamado a “A casa das ideias”. Este texto conta a história de uma menina chamada Júlia, ela tinha o anseio de escrever um livro, desde que fosse especial e diferente. Com isso, ela conheceu diversas casas que apresentavam sobre as emoções, conhecimentos, ideias, dúvidas, medos e desejos. Ao conhecer todas elas, descobriu como escrever a história e a chave de encontrar ideias que estava em seu coração. Assim também, este enredo foi apresentado para motivar a escrita e produções das histórias, incentivando e mostrando que é possível escrever e criar aquilo que sonha e deseja, no sentido de as crianças tornarem-se protagonistas na criação de uma história coletiva com a técnica de produção do stop motion studio.

Em relação as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação), Lévy (2008), citado por Martinez *et. al* (2018, p 2.) destaca:

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho e

a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação e as aprendizagens são capturadas por uma informática cada vez mais avançada.

Dessa forma, a prática extensionista com os procedimentos metodológicos, planejamentos e utilização de recursos voltados para nosso público-alvo, as crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social, do Instituto de Assistência Social Dom Campelo (IASDOC), por meio das práticas extensionistas, permitem uma interação significativa com o uso de jogos pedagógicos, atividades lúdicas e musicalização. As crianças participantes sentem-se mais engajadas na participação, produzindo resultados positivos na realização das atividades propostas. Sobretudo, o reconhecimento dos livros como fonte de conhecimento e entretenimento, desenvolvendo o cognitivo na interpretação das histórias, relacionando-as com as vivências do cotidiano e aprendizagens na realidade delas.

Sendo assim, a intencionalidade da contação de histórias infantojuvenis é proporcionar às crianças o contato com os livros, de forma inovadora, melhorando a leitura e a escrita, desenvolvendo as capacidades de comunicação, interação e dinamismo colaborativo, com o objetivo de estimular a expressão, interpretação e a cognição.

A integração de tecnologia na articulação de contação de histórias e com atividades pedagógicas, tem o objetivo de trabalhar o encantamento que envolve as histórias infantis, no intuito de promover o hábito da leitura e desenvolvimento do imaginário das crianças por meio da literatura infantojuvenil, utilizando de suportes digitais com edição e animação.

Acerca dos procedimentos metodológicos, os estudantes extensionistas, em reuniões de planejamento, antes da execução das práticas que serão realizadas no projeto, organizam-se em definir quais serão os livros de histórias infantojuvenis que serão usados na contação de histórias com as crianças. Em seguida elaboram-se os roteiros e selecionam-se os materiais e recursos de apoio (papel, lápis, canetas coloridas etc.) e a definição das atividades pedagógicas (jogos significativos em contexto com o livro da história, musicalização e brincadeiras interativas). Ainda mais, pode-se analisar a compreensão e interpretação de cada criança ao ouvir as histórias. Ao final, são solicitados feedbacks. Nesse momento as crianças expressam suas emoções e comentários através de desenhos ou escrita. Após isso, podemos identificar e analisar as respostas, no intuito de podermos ampliar os aspectos relacionados à alfabetização, letramento e como ocorreu a

participação das crianças. Além de que a seleção das histórias possui a temática do socioemocional e incluímos as dinâmicas de musicalização, que agregam o momento de acolhimento e despertam o entusiasmo durante a participação.

Apresentamos um modelo de animação para as crianças. Em seguida, os seguintes passos: compor os grupos com as crianças para desenvolver a proposta de contar e animar as histórias; explicar o processo e preparar o material para que as crianças elaborarem o planejamento das histórias (temas, roteiro com os personagens, diálogos e contexto das histórias); distribuir o material para a execução das histórias; por fim editar e animar as histórias produzidas (gravação e edição com a técnica stop motion, que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Diante do exposto concluímos a realização com uma culminância e avaliação dos resultados obtidos durante a prática extensionistas com os estudantes.

Por outro lado, junto a isso, as práticas extensionistas possuem um papel fundamental na formação dos estudantes, fazendo parte da formação acadêmica, com muita importância na realização do projeto de extensão, contribuindo também, na construção do profissional. Em contrapartida, os estudantes extensionistas demonstram suas habilidades pedagógicas e sociais, significativamente.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos adotados no desenvolvimento deste projeto foram os seguintes passos:

- Realização de uma reunião com os dirigentes do IASDOC para obter informações sobre as demandas e apresentar a proposta do projeto.
- Realização de quatro reuniões com a equipe do projeto para preparar o material a ser utilizado nos encontros com o público-alvo do IASDOC que são crianças e adolescentes.
- Realização de quatro encontros como estratégia para atender as necessidades e dificuldades reais do público-alvo, favorecendo a participação no sentido de torná-los cientes das possibilidades e da vontade de aprender e transformar as capacidades em competências, a partir de leitura de livros e técnicas de animação.
- Realização de duas reuniões com a coordenação do projeto e estudantes extensionistas para elaboração e escrita de relatório final e artigos.

As etapas do desenvolvimento contemplaram os seguintes momentos com os estudantes participantes do projeto:

- a) definição das histórias;
- b) elaboração dos roteiros e seleção dos materiais e recursos de apoio;
- c) definição de atividades pedagógicas (jogos, brincadeiras, músicas...) para desenvolver com as crianças;
- d) edição e animação da contação de histórias (gravação e edição com a técnica *stop motion*).

Crianças participantes do projeto:

- a) apresentação da animação para as crianças;
- b) composição dos grupos com as crianças para desenvolver a proposta de contar e animar as histórias;
- c) explicação sobre as atividades do processo e preparação do material para que as crianças elaborarem o planejamento das histórias (temas, roteiro com os personagens, diálogos e contexto das histórias);
- d) distribuição do material para a execução das histórias;
- e) animação e edição com a técnica *stop motion*;
- f) finalização das atividades com a apresentação das histórias animadas elaboradas pelas crianças.

No momento final, tivemos a criação das histórias, desenhos dos personagens e cenários, com a utilização de recursos como: lápis, papel, canetas de colorir, tesoura e outros. Durante o processo, as estudantes extensionistas tiveram o papel de orientar, despertar a curiosidade e criatividade dos participantes, auxiliando nos desenvolvimentos das histórias. Em seguida, foram selecionados os materiais de apoio para serem gravados e editados os vídeos com a técnica *stop motion*, incluindo as tecnologias digitais da informação e comunicação. Concluindo as atividades desenvolvidas com a apresentação das animações.

REFERENCIAL TEÓRICO

A contação de histórias e o contato das crianças com livros possuem uma relevância no desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais, estímulo à curiosidade, imaginação e aprendizado. Promove, também, o gosto pela leitura e escrita. Nas palavras de Souza e Gontijo (2021, apud Theodoro, 1996, p. 43).

Que Ler é antes de tudo, compreender, ao experienciar a leitura, o leitor executa um ato de compreender o mundo; transformando-o e transformando-se. A leitura se manifesta então, como a experiência resultante do trajeto seguido pela consciência do sujeito em seu projeto de desvelamento do texto. Por sua vez, os novos significados apreendidos na experiência do leitor fazem com que este se posicione em relação ao documento lido [...] facilitando o surgimento da reflexão e da tomada de posição.

O leitor, ao mergulhar no universo literário amplia os conhecimentos durante a imersão das histórias e a desenvolver a reflexão crítica ao seu redor. E com isso a leitura e a contação de histórias é uma atividade dialógica e transformadora.

Outrossim, as atividades pedagógicas que agregam como recurso e animação durante o processo de produção das histórias, geram o engajamento das crianças, pois são motivadores. Em virtude de que a ludicidade através de jogos e musicalização, mediados com intencionalidade são fundamentais para uma participação prazerosa. Segundo Maluf (2008, p. 21) explica,

São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando ao ato, o pensamento e o sentimento. A atividade lúdica pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que vise proporcionar interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como ela é dirigida e vivenciada, e o porquê de sua realização.

Portanto, a interação das atividades lúdicas e pedagógicas com os objetivos do projeto de contação de histórias, possui um papel fundamental na promoção de experiências lúdicas integradas com intencionalidade.

As tecnologias digitais, como recursos para a contação de histórias, ampliando as formas de narrativas e realizando a complementação entre tradição e inovação, enriquece a contação. Conforme destaca o blog Letras Criativas (2024, On-line),

A tecnologia também tem influenciado a forma como as histórias são contadas. Com o surgimento de dispositivos como e-readers e tablets, os escritores têm explorado novas possibilidades de interação com o leitor, como hiperlinks, vídeos e imagens incorporadas ao texto.

Sob o mesmo ponto de vista, Camini (2011, p. 2), relaciona também que o uso de didáticos, com o uso tecnológico na contação de histórias se multiplicam e o prazer de

contar e recontar aumenta. Salientando ainda, que há a facilidade e inovação para elaborar as próprias histórias. Ademais, Camini (2011, p 2) ainda menciona que,

A contação de histórias vem a acrescentar o conteúdo e atividades que devem ser aplicadas em prol da aprendizagem como auxílio das tecnologias e valer-se como recurso tecnológico em acréscimo na educação. Com propriedade possuir aptidão de acionar as ferramentas disponíveis para ampliar os horizontes do conhecimento, por consequência, organizar argumentos consistentes para adquirir um conhecimento significativo e ações comprometidas com o contexto social e a construção da cidadania.

Assim também, a utilização desses recursos são fundamentais tanto para o desenvolvimento do cognitivo, quanto para a educação contribuindo com aprendizagens e conhecimento, envolve também conjuntura sociais que impactam no amadurecimento e na construção social dos indivíduos.

Neste contexto, as vivências e experiências com narrativas ampliam a construção do pensamento e senso crítico, segundo Abravomich (1997, p. 17),

É também suscitar o imaginário, é ter a curiosidade respondida em relação a tantas perguntas, é encontrar outras ideias para solucionar questões (como as personagens fizeram...). É uma possibilidade de descobrir o mundo imenso dos conflitos, dos impasses, das soluções que todos vivemos e atravessamos - dum jeito ou de outro - através dos problemas que vão sendo defrontados, enfrentados (ou não), resolvidos (ou não) pelas personagens de cada história (cada um a seu modo)... É a cada vez ir se identificando com outra personagem(cada qual no momento que corresponde àquele que está sendo vivido pela criança)...e, assim, esclarecer melhor as próprias dificuldades ou encontrar um caminho para a resolução delas (...).

Para a construção de uma boa história é necessário a definição do começo, meio e final que tenha um problema que precisa de uma solução. Portanto, o pensamento crítico, o encantamento único de literatura apresentado e transcrito transmite o ensinamento sobre o mundo e sobre nós mesmos. A leitura de histórias pode transmitir aprendizagens até mesmo sem a formalidade de uma aula, conforme escreve Abramovich (1997, p. 17),

É através duma história que se podem descobrir outros lugares, outros tempos, outros jeitos de agir e de ser, outra ética, outra ótica... É ficar sabendo História, Geografia, Filosofia, Política, Sociologia, sem precisar saber o nome disso tudo e muito menos achar que tem cara de aula... Porque, se tiver deixa de ser literatura, deixa de ser prazer e passa a ser Didática (...).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados alcançados foram o avanço da participação cooperativa, a expressão de ideias e sentimentos, o compartilhamento de vivências do cotidiano, agregando na construção coletiva da história produzida pelas crianças, para ser reproduzida em *stop motion*.

Houve um bom destaque na participação e interação das crianças, em relação aos estudantes extensionistas, demonstraram satisfação com feedbacks positivos, representados por desenho e escrita, e alegria no trabalho realizado na contação de histórias, atividades pedagógicas, que consistiram na dinâmica de jogos educativos, a produção dos cenários, a exteriorização através dos desenhos, bem como, gravação e edição dos vídeos.

As discussões baseiam-se em relação ao pedagógico, dando ênfase ao socioemocional, a partir de leitura e escrita, com a intenção do fortalecimento da alfabetização e letramento com as crianças e adolescentes. Buscando, também, a inovação com as tecnologias digitais da informação e comunicação. Além do protagonismo das crianças com a utilização de metodologia ativa de aprendizagem e a curricularização de práticas extensionistas, que foram fatores fundamentais para alcançar resultados satisfatórios.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos apresentados, o projeto de extensão e as práticas extensionistas com os estudantes que se integram neste trabalho, fortalece a curricularização da extensão na UNICAP, em parceria com o IASDOC.

A ação é relevante como função pedagógica e lúdica, por articular a contação de histórias com o hábito de leitura que faz parte da alfabetização e letramento, na medida em que estimula as crianças a ampliarem a criatividade com o uso dos livros de histórias integrados à tecnologia.

Com a observação dos aspectos analisados, podemos inferir que as crianças demonstraram engajamento na metodologia desenvolvida no momento da criação de histórias e utilização de recursos digitais, o que favoreceu a inovação educacional e propiciou um ambiente dinâmico e contemporâneo.

A contação de histórias, quando inseridas as atividades pedagógicas, como jogos e dinâmicas significativas, revela-se uma poderosa aliada a prática docente, proporcionando vivências enriquecedoras e que as lições aprendidas continuem a inspirar mais abordagens e práticas pedagógicas extensionistas inovadoras no universo das práticas leitoras.

Consideramos a importância da contação de histórias para as crianças e adolescentes, valorizando o hábito de leitura, ampliando o imaginário e o encantamento que envolve as histórias infantis, bem como, integrando as tecnologias digitais da informação e comunicação como recurso inovador e as atividades pedagógicas, a fim de contribuir para o desenvolvimento e exploração de novos modos para trabalhar com os livros infantojuvenis no processo de alfabetização e letramento.

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto de Assistência Social Dom Campelo - IASDOC; à Escola de Humanidades, Direito, Economia e Gestão; à Assessoria de Extensão e Educação Continuada da Universidade Católica de Pernambuco e ao Programa Universidade Para Todos (PROUNI-PE).

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. Literatura infantil: gostosuras e bobices. 4. ed. São Paulo. **Editora Scipione**, 1997.

CAMINI, Marcia Andreia Pizolotto. A Contação de Histórias no Contexto das Novas Tecnologias: A Utilização do PowerPoint em Sala de Aula. 2011. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1385/Camini_Marcia_Andreia_Pizolotto.pdf. Acesso em: 15 out. 2024.

GOMES, R.T. Uma casa das ideias. 1º. ed. Recife: **Edições Bagaço**, 2005. v. 500. 184p

LETRAS CRIATIVAS. Influência da tecnologia na literatura. Disponível em: <https://letrascriativas.com/blog/tecnologia-na-literatura/influencia-tecnologia-literatura/>. Acesso em: 15 out. 2024.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas. Rio de Janeiro. **Editora Vozes**, 2008.

MARTINES, Régis dos Santos; MEDEIROS, Liziany Müller; SILVA, Juliane Paprosqui Marchi da; CAMILLO, Cíntia Moralles.. O uso das TIC's como recurso pedagógico em sala de aula. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/download/337/672/>. Acesso em: 10 de Setembro de 2024.

MUNDY, Michaelene. Às vezes eu tenho medo: um livro sobre o medo. 1. ed. São Paulo. **Paulos Editora**, 2014.

SOUZA, Stephanie Selva Alves De. GONTIJO, Cynthia Rubia Braga. A importância da contação de histórias infantis na promoção da imaginação e do lúdico: experiências do estágio supervisionado. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 07, Vol. 03. p. 165-175. Julho de 2021. Disponível em : <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/promocao-da-imaginacao> Acesso em 11 de Setembro de 2024.

TELES, Robson. Escavador: Sobre. Disponível em: [https://www.escavador.com/sobre/445315/robson-teles-gomes.](https://www.escavador.com/sobre/445315/robson-teles-gomes) Acesso em: 15 out. 2024.