

TÍTULO: Reconto e tecnologia: uma ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem significativa e cultura digital.

SILVA, Maiara Maria ¹
SANTOS, Aniely Kelly de Melo ²
GOMES, Verônica de Moura ³
SOTERO, Ana Maria ⁴

RESUMO Este trabalho descreve uma experiência educativa realizada através do Programa Institucional de Bolsas Iniciação à Docência (PIBID) no subprojeto de Pedagogia da Universidade de Pernambuco (UPE) Campus Mata Norte, especificamente na Escola Municipal Irmã Guerra. O projeto intitulado "Cada Conto um Reconto" teve como finalidade explorar as práticas de multiletramento e multimodalidade com alunos dos terceiros anos B e C dos anos iniciais, utilizando os contos clássicos "Os Três Porquinhos" e "Chapeuzinho Vermelho". O objetivo da pesquisa foi analisar o impacto do uso dessas práticas na interpretação e recriação dessas histórias, visando o desenvolvimento de habilidades críticas, criativas e de autonomia na construção do conhecimento dos estudantes. A metodologia adotada envolveu a aplicação de atividades que incentivaram os alunos a reinterpretarem os clássicos, empregando recursos tecnológicos como aplicativos de edição de texto e design gráfico. Este processo permitiu a digitalização e produção criativa dos recontos, integrando a tecnologia ao aprendizado e promovendo uma experiência educativa enriquecedora. Os dados para este estudo foram coletados a partir da observação direta das atividades em sala de aula, análise dos trabalhos produzidos pelos alunos e retorno tanto dos participantes quanto dos educadores envolvidos. Os resultados obtidos indicaram um engajamento significativo por parte dos alunos, evidenciando o potencial do multiletramento e da multimodalidade para fomentar a formação de leitores e produtores de conhecimento críticos. Este estudo contribui para o campo da pedagogia ao destacar a importância de metodologias inovadoras na educação, especialmente no que se refere à integração de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem.

¹ Graduanda em Licenciatura no curso de Pedagogia, Bolsista CAPES- PIBID, UPE, *Campus* Mata Norte, maiara.maria@upe.br

² Graduanda em Licenciatura no curso de Pedagogia, Bolsista CAPES- PIBID, UPE, *Campus* Mata Norte, aniely.melo@upe.br

³ Especialista em Docência Educacional e Organização Escolar/ Docente da Educação Básica - Supervisora de área, Bolsista CAPES- PIBID, UPE, *Campus* Mata Norte, veronicademoura77@gmail.com

⁴ Doutora em Ciências da Educação (FPCEUP)/ Professora Adjunta da Universidade de Pernambuco - *Campus* Mata Norte- Coordenadora de área, Bolsista CAPES- PIBID, UPE, *Campus* Mata Norte, ana.sotero@upe.br

PALAVRAS-CHAVE: PIBID; Multimodalidade; Multiletramento; Cultura Digital; Anos Iniciais.

1 INTRODUÇÃO

O projeto denominado “Cada Conto um Reconto” vivenciado na escola Municipal Irmã Guerra, instituição pública localizada na cidade de Nazaré da Mata-Pernambuco, através do programa institucional de bolsas iniciação à docência (PIBID), Universidade de Pernambuco (UPE) Campus Mata Norte, foi idealizado pelos discentes do Subprojeto de Pedagogia intitulado de “Práticas educativas e a vivência no Ensino Fundamental (anos iniciais) através da pedagogia de projetos, (Multi)letramentos e Cultura Digital”. O qual aborda o multiletramento e a multimodalidade, na perspectiva do protagonismo estudantil, visando suas capacidades e o desenvolvimento de habilidades tendo como inspiração os clássicos “Os três porquinhos” e a sua releitura “Os três lobinhos e o porco mau”, no qual resultou no reconto dos estudantes do 3º ano B “A revolta dos três porquinhos”. E tendo como base para a turma do 3º ano C o clássico “Chapeuzinho vermelho” juntamente com a releitura “Na verdade, a chapeuzinho estava estragada” que resultou no reconto criado pelos alunos/as “Chapeuzinho roxo e sua aventura na cidade”.

Os exemplos citados, “Os três porquinhos” e sua releitura “Os três lobinhos e o porco mau”, além de “Chapeuzinho vermelho” e a versão “Na verdade, a chapeuzinho estava estragada”, ilustram a dinâmica de trabalho proposta pelo projeto que foi o trabalhar na produção de novos recontos. Através dessas narrativas, os estudantes são estimulados a criar seus próprios recontos, como “A revolta dos três porquinhos” pelo 3º ano B e “Chapeuzinho roxo e sua aventura na cidade” pelo 3º ano C, demonstrando assim a eficácia da abordagem na promoção da autonomia e da expressão individual e coletiva.

Esse projeto pedagógico alinhou-se às diretrizes contemporâneas de educação, que enfatizam a importância do letramento múltiplo e da inclusão da cultura digital como parte integral do currículo escolar. Além disso, reflete um entendimento de que a aprendizagem deve ser significativa, contextualizada e capaz de engajar os alunos de maneira ativa no processo educativo, no qual, os

estudantes envolvidos desenvolveram a capacidade criativa e crítica, pois segundo Freire (1996, p.14):

O educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua insubmissão. Uma de suas tarefas primordiais é trabalhar com os educandos a rigorosidade metódica com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis. E esta rigorosidade metódica não tem nada que ver com o discurso “bancário” meramente transferidor do perfil do objeto ou do conteúdo .

Os recontos criados trouxeram o pensamento crítico dos estudantes dando enfoque aquilo que eles conhecem, o seu conhecimento de mundo e o que acontece ao seu redor, algo que podemos observar no resultado final deste projeto que foi a crítica que se fez presente no trabalho dos recontos produzidos pelos mesmo como em “A revolta dos três porquinhos” e a questão da exploração do trabalho, e no reconto "Chapeuzinho roxo e sua aventura na cidade", o qual retratou o uso de pessoas que aparentemente são inofensivas para realização de furtos

O projeto alavancou a teoria da aprendizagem significativa, valorizando o conhecimento prévio dos alunos e incentivando a construção de novos saberes de maneira contextualizada e engajadora. (Ausubel, 1963). A integração da cultura digital, por sua vez, refletiu um compromisso com as demandas educacionais contemporâneas, preparando os estudantes para um mundo cada vez mais conectado e multimodal.

Dessa forma, ressaltamos que a literatura infantojuvenil desempenha um papel fundamental no processo educacional, proporcionando às crianças e jovens não apenas entretenimento, mas também oportunidades de desenvolvimento cognitivo, emocional e social.

A literatura é uma arte, através da escrita, os estudantes podem desenvolver mundos fictícios, transmitir e explorar a criatividade, emoções, sentimentos mais profundos, tornando a um papel fundamental para nossa vida cotidiana ao nos inspirar, educare nos conectar com a complexidade do mundo e da expressão artística. (Souza Freire *et al.*, 2023, p. 6).

No contexto educacional brasileiro, iniciativas como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) têm sido essenciais para explorar novas abordagens pedagógicas, que promovam a leitura crítica e a produção de conhecimento entre os estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

A justificativa implícita deste estudo reside na necessidade de se adotar abordagens inovadoras e contextualizadas no ensino da literatura infantojuvenil, de modo a envolver os alunos de forma significativa e eficaz. Nesse sentido, o uso estratégico de tecnologia, como aplicativos de edição de texto e design gráfico, foi integrado ao processo de aprendizagem, visando enriquecer a experiência educativa dos estudantes. Segundo Freire a sua preocupação em relação a tecnologia, não se centrava nelas em si, mas sim nas ações humanas que as envolviam, destacando seu aspecto político e ideológico. Ele acreditava que os computadores e outras tecnologias poderiam ampliar, em vez de limitar, a capacidade crítica e criativa dos estudantes, desde que utilizadas de maneira consciente e reflexiva nas práticas educacionais. “Depende de quem usa a favor de quê e de quem e para quê” (Freire, 1995, p. 98).

Os objetivos deste trabalho consistem em analisar o impacto do multiletramento e da multimodalidade na interpretação e recriação dos contos tradicionais pelos alunos, bem como em destacar a importância de metodologias inovadoras na promoção da leitura crítica e da produção de conhecimento no ensino fundamental dos anos iniciais.

A metodologia adotada incluiu a revisão das atividades praticadas que incentivaram a participação ativa dos alunos, seguida da coleta de dados por meio da observação direta das atividades em sala de aula e análise dos trabalhos produzidos. Os resultados obtidos revelaram um engajamento significativo por parte dos estudantes, demonstrando o potencial do multiletramento e da multimodalidade para promover o desenvolvimento de habilidades leitoras e críticas.

Ao final, este estudo contribui para o campo da pedagogia ao evidenciar a importância de práticas inovadoras e contextualizadas no ensino da literatura infantojuvenil, além de ressaltar a relevância da integração de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem para ampliar as possibilidades de aprendizagem dos alunos. Assegurando que os direitos dos estudantes sejam cumpridos, direitos esses que estão na LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023;

Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais, englobando:

I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento;

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste artigo baseou-se em uma abordagem qualitativa, que se apoiou na observação participante e na análise reflexiva das atividades realizadas ao longo do projeto “Cada Conto um Reconto”, foram adotados diferentes caminhos metodológicos e foram utilizados diversos recursos didáticos para promover a sua execução. A metodologia empregada foi desenvolvida em consonância com os objetivos estabelecidos, visando promover uma abordagem participativa e criativa em conjunto com os alunos.

Inicialmente, foram selecionadas atividades práticas que incentivaram a participação ativa dos estudantes na releitura dos contos tradicionais "Os Três Porquinhos" e "Chapeuzinho Vermelho", resultando na produção dos recontos. Para isso, foram empregadas técnicas de contação de histórias e debates em sala de aula, proporcionando um ambiente propício para a expressão das ideias e o compartilhamento de conhecimentos, ocasionando em uma produção coletiva.

Ademais, durante a produção coletiva que se obteve após as contações e debates, os estudantes em conjunto, se expressaram e em consonância apresentaram ideias, cuja abordagem visava obter outros enredos para as novas histórias. Essas ideias foram responsáveis pela objetivação resultante das leituras escritas. No segundo passo, de forma dialogada os alunos tiveram a oportunidade recriar uma história utilizando sua imaginação. Em seguida, cada aluno recebeu uma folha para desenhar os personagens que continham no reconto, dessa forma foi possível escolher dentre suas ilustrações um dos alunos de cada turma para representar e desenhar as imagens do livro.

Além disso, a utilização de recursos tecnológicos desempenhou um papel crucial no desenvolvimento do projeto. Foram empregados aplicativos de edição de texto e design gráfico, que possibilitaram a digitalização e produção criativa dos recontos realizados pelos alunos. Aplicativos esses que proporcionaram o redesenho digital das ilustrações criadas pelos estudantes foi o Ibis Paint X e para edição de texto e organização, possibilitando a junção entre ilustração e história o

aplicativo Canva. Essas ferramentas não apenas enriqueceram a experiência de aprendizagem, mas também incentivaram o desenvolvimento de habilidades digitais e de expressão artística, possibilitando também a produção de e-books, sendo mais acessíveis para leitura e apreciação.

Para a coleta de dados, foram adotadas diferentes técnicas, incluindo observação direta das atividades em sala de aula, análise dos trabalhos produzidos pelos alunos e retorno tanto dos participantes quanto dos educadores envolvidos. Essa abordagem permitiu uma compreensão abrangente do impacto do projeto no engajamento e no desenvolvimento dos estudantes ao longo do processo.

É importante ressaltar que, quando pertinente, foram observados os direitos de uso de imagens, garantindo a proteção da identidade dos alunos e o respeito à privacidade. Imagens foram utilizadas apenas com autorização prévia dos envolvidos ou mediante a adoção de medidas para preservar a identidade dos participantes.

Essa metodologia abrangente e participativa possibilitou uma análise detalhada do processo de implementação do projeto, bem como dos resultados alcançados junto aos alunos. O uso de técnicas variadas e o respeito aos direitos dos participantes contribuíram para a construção de um relato de experiência completo e ético.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados encontrados evidenciaram diversas contribuições para a educação básica. Em primeiro lugar, foi observado um aumento significativo no engajamento dos alunos nas atividades propostas, demonstrando que a abordagem baseada em multiletramento e multimodalidade foi capaz de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e significativo para eles. Além disso, a integração de tecnologias digitais no ensino dos contos tradicionais promoveu a inclusão digital e o desenvolvimento de habilidades tecnológicas entre os estudantes. Também foi possível notar uma melhoria na compreensão e interpretação dos textos, bem como no desenvolvimento da criatividade e autonomia dos alunos na construção de seus recontos.

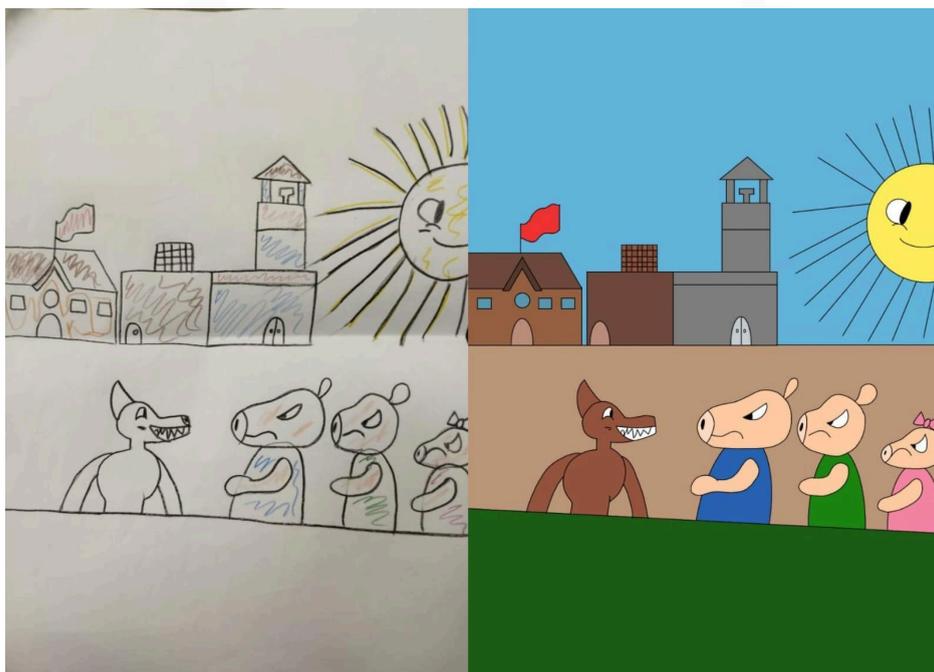
A experiência vivenciada no projeto "Cada Conto um Reconto" também trouxe importantes contribuições para a formação inicial dos professores e pedagogos envolvidos no PIBID. Através da prática reflexiva e da colaboração entre os

membros da equipe, foi possível aprimorar habilidades didático-pedagógicas, como o planejamento de atividades, a seleção de recursos e materiais didáticos e a avaliação do processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a articulação teoria-prática proporcionada pelo projeto permitiu uma compreensão mais profunda dos conceitos de multiletramento e multimodalidade, bem como sua aplicação efetiva no contexto escolar.

Os dados coletados foram esquematizados e categorizados analiticamente de acordo com as principais temáticas emergentes. Foram identificadas categorias relacionadas ao engajamento dos alunos, ao desenvolvimento de habilidades leitoras e criativas, à integração de tecnologias digitais no ensino e aos desafios enfrentados durante o processo. Essas categorias foram organizadas de forma a proporcionar uma análise abrangente e sistemática dos resultados obtidos.

As discussões e análises geradas a partir dos resultados foram pautadas em uma abordagem criativa, inovadora e ética, conforme preconizado pelo subprojeto de Pedagogia. Foram estabelecidas conexões entre os achados empíricos e as teorias educacionais, destacando-se a importância do multiletramento e da multimodalidade na formação integral dos alunos. Além disso, foram levantadas reflexões sobre a necessidade de uma educação mais contextualizada e inclusiva, que valorize as diferentes linguagens e promova a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

Figura 01. Rascunho e Desenho Digitalizado.



Fonte: De autoria própria, Escola Irmã Guerra, Nazaré da Mata- PE, 2023.

A imagem acima exibe o desenho ilustrativo feito por um estudante ao lado esquerdo com as suas determinadas possibilidades de cores e ao lado direito a imagem que foi redesenhada utilizando o aplicativo Ibis Paint X, transparecendo ao máximo a finalidade de ser o mais fiel possível.

Figura 02. Livros produzidos.



Fonte: De autoria própria, Escola Irmã Guerra, Nazaré da Mata- PE, 2023.

Na presente imagem acima demonstra as professoras das turmas dos 3º anos B e C dos anos iniciais onde o projeto foi desenvolvido com os livros produzidos que tiveram suas ilustrações redesenhadas digitalmente, utilizando o aplicativo Ibis Paint X em mãos. Para adicionar o texto da história e organizar, fazendo a junção entre a história e ilustração digital recorremos aos recursos disponibilizados pelo aplicativo Canva, que possibilitou a finalização da produção. A digitalização do livro o tornou um possível e-book, sendo assim, mais acessível para leitura.

De maneira natural e espontânea, notou-se que tanto a equipe quanto toda a comunidade escolar envolvida demonstraram entusiasmo em prosseguir com o desenvolvimento de atividades direcionadas à reescrita de textos, livros e outras situações relacionadas ao ambiente escolar, de maneira lúdica. Isso sempre valorizando a criatividade, interpretação e habilidades de escrita dos alunos, dentro de uma abordagem que incorpora múltiplos modos de letramento.

Figura 03. Culminância do projeto “ Cada Conto um Reconto ” .



Fonte: De autoria própria, Escola Irmã Guerra, Nazaré da Mata- PE, 2023.

Na imagem acima ocorre a culminância do projeto "Cada conto um reconto", no qual, os estudantes, gestores e professores prestigiaram este momento no pátio da escola, demonstrando o resultado obtido a partir de sua execução eficaz. O lançamento dos livros e sua exibição se deu por meio da apresentação e leitura dos estudantes que protagonizaram a execução, acarretando no desenvolvimento das habilidades de autonomia e criatividade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada no âmbito do PIBID, por meio do projeto "Cada Conto um Reconto", proporcionou importantes aprendizados e reflexões tanto para os alunos quanto para os membros da equipe envolvida. Ao longo deste trabalho, foram discutidas diversas questões relacionadas ao uso do multiletramento, da multimodalidade e da tecnologia no ensino da literatura infantojuvenil, bem como seus impactos na formação dos alunos e dos professores.

Uma das principais conclusões desta experiência é a relevância de abordagens pedagógicas inovadoras e contextualizadas para promover o engajamento e o desenvolvimento integral dos estudantes. A integração de atividades práticas, o estímulo à criatividade e a valorização das diferentes linguagens contribuíram significativamente para a construção de conhecimento e para o fortalecimento das habilidades dos alunos.

Além disso, a participação no projeto permitiu uma reflexão profunda sobre o papel do professor como mediador do processo de aprendizagem e sobre a importância da formação contínua e da prática reflexiva na atuação docente. A troca de experiências entre os membros da equipe também foi fundamental para o enriquecimento mútuo e para a construção de saberes coletivos.

Para a continuidade do projeto na escola ou em outras turmas, sugerimos a exploração de novas temáticas e abordagens, sempre dialogando com as demandas e interesses dos alunos. Propomos também a realização de atividades de pesquisa e extensão que possam ampliar o impacto do projeto na comunidade escolar e contribuir para a formação de professores mais capacitados e conscientes de seu papel transformador na sociedade.

Em suma, a experiência no PIBID foi enriquecedora e inspiradora, proporcionando aprendizados valiosos que certamente irão nortear nossa prática

pedagógica futura. Acreditamos que o investimento em projetos como este é fundamental para a construção de uma educação mais democrática, inclusiva e comprometida com o desenvolvimento integral dos indivíduos.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) na Universidade de Pernambuco (UPE) no Campus Mata Norte. Nossos agradecimentos ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) que proporcionou essa vivência que resultou em uma formação mais significativa, tanto para os estudantes da Escola Municipal Irmã Guerra quanto para os bolsistas e estudantes universitários. Dessa forma, sendo de fundamental importância a conduta da Orientadora Dr^a Ana Maria Sotero e da supervisora Verônica de Moura Gomes que contribuíram de forma demasiada para o planejamento e realização do projeto. Além do incentivo contribuindo da gestão e do âmbito escolar da instituição Municipal Irmã Guerra, localizada na cidade de Nazaré da Mata-Pernambuco.

REFERÊNCIAS

Livro no todo com um autor:

FREIRE, Paulo. **pedagogia da autonomia**. 25.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. São Paulo: Cortez, 1995.

Artigos de publicações periódicas:

SOUZA FREIRE, Larisse; ALVES MALAQUIAS, Francisca. **Literatura Infantil: Suas contribuições no Processo de Ensino-Aprendizagem na Fase da Infância**. Id on Line Rev. Psic. V.17, N. 69, p. 257-269, Dezembro/2023.

Pelizzari, A.; Kriegl, M. L.; Baron, M. P.; Finck, N. T. L.; Dorocinski, S. I. (Ano). **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausebel**. Rev. PEC, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001-jul. 2002.

Documentos em meio eletrônico sem autor:

IBIS PAINT X ;

https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&pcampaignid=web_share

CANVA;

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&pcampaignid=web_share

Referência de leis e normas:

BRASIL. Lei n. 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis n^os 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. **Diário Oficial da União**. 22 dez. 2023.