

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

ADRIANA ARNOLDO RIBEIRO

**RELENDO IRACEMA: UMA WEBQUEST COMO OBJETO DE
APRENDIZAGEM NO ENSINO DA LITERATURA BRASILEIRA**

POLO UAB
SAPUCAIA DO SUL/RS
2015

ADRIANA ARNOLDO RIBEIRO

**RELENDO IRACEMA: UMA WEBQUEST COMO OBJETO DE
APRENDIZAGEM NO ENSINO DA LITERATURA BRASILEIRA**

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:

Prof. Dr. Rafael Marimon Boucinha

Sapucaia do Sul/RS

2015

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

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. João
Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane
Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Agradeço a UFRGS e a UAB Sapucaia do Sul pela oportunidade acadêmica;

Ao meu Orientador Prof. Dr. Rafael Marimon Boucinha pela paciência e disposição;

Aos meus professores das disciplinas, colegas e amigos que, de alguma forma contribuíram comigo nesta etapa;

Aos meus familiares e ao meu primo Cláudio Luciano Dusik, pelo apoio e incentivo;

A Deus, por todas estas pessoas e pela força.

Se você não passeia de preto por cemitérios e catedrais
Não poesia melancolia e cianureto
Nem sente no esqueleto a brisa fria da paz

Se não desfila as grifes famosas em *shoppings*, e lugares '*in's*'
Se '*time is not money*', nem tem uma mulher gostosa
Pra jogar tempo fora em ares tupiniquins

Quem é você? Me explique a tribo que você é
Quem é seu cacique? Quem é seu pajé?
Não vai fumar mais nosso cachimbo da paz

Se não tem a cabeça raspada e nem odeia negro e judeus
Não considera sua raça nobre e purificada
Como que mera imagem e semelhança de Deus

Se não transpira o pó das flanelas
Nem foi Seattle que te inspirou
Não usa nem bermuda nem cabelo até as canelas
Nem quer que o mundo acabe num show de *Rock 'n Roll*

Quem é você? Me explique a tribo que você é
Quem é seu cacique? Quem é seu pajé?
Não vai fumar mais nosso cachimbo da paz

Se não é hippie, se não é punk
Qual, é seu pique, você anda com quem?
Não é yuppie, nem dança funk
Então desculpe, você não é ninguém

(Marcelo Quintanilha)

A minha mãe, Luiza (*in memoriam*), que sempre me incentivou.

RESUMO

As tecnologias trazem recursos significativos para auxiliar a aprendizagem, transformando as formas de ensinar e os jeitos de pesquisar. Dentro deste contexto, a Webquest é uma atividade de aprendizagem que aproveita a riqueza de informações que, dia a dia, cresce na Web. Neste trabalho de investigação utilizou-se uma Webquest como Objeto de Aprendizagem no ensino da literatura brasileira. O trabalho se realizou com alunos do ensino médio de um instituto público federal, situado em uma cidade pertencente à Região Metropolitana de Porto Alegre. A Webquest desenvolvida como objeto de aprendizagem intitula-se "Relendo Iracema, de José de Alencar". Levantou-se como objetivo geral descrever uma proposta pedagógica com a Webquest, trazendo uma metodologia que pode ajudar o educador a alcançar objetivos educacionais importantes. Pretendeu-se verificar se esta metodologia apresentou-se como motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura e se os alunos se empenharam na solução das tarefas. Além disso, buscou-se compreender as implicações decorrentes da organização dos grupos de trabalho na cooperação e colaboração entre os elementos durante a resolução da Webquest e identificar aspectos essenciais a levar em conta na implementação dessa metodologia. Para atingir os objetivos gerais e específicos propostos deste estudo, utilizou-se como tipo de pesquisa a descritiva qualitativa. Quanto aos procedimentos, utilizou-se o estudo de caso. Pôde-se verificar, de modo geral, que essa ferramenta tecnológica apresentou-se como uma metodologia motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura pelos seguintes indicadores: ser mais interessante acessar pelo celular do que com caderno e livro; pela mobilidade e praticidade; possui todo conteúdo e materiais; possui vídeo, imagens e links. Estes indícios apontam como os alunos percebem a forma como aprendem, ou seja, tendo adaptabilidade nos diferentes dispositivos, sendo de fácil acesso, em diversos contextos e ambientes, combinando diferentes mídias e estando disponível integralmente. Além de motivar os alunos, pareceu motivar outros professores, mostrando que esta ferramenta possui potencial para projetos interdisciplinares.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem. Webquest. Literatura.

ABSTRACT

The technologies bring significant resources to assist learning, transforming the ways of teaching and the ways of searching. Within this context, the Webquest is a learning activity that takes advantage of the wealth of information that, day by day, grows on the Web. In this research work it was used a Webquest as Learning Object in the Brazilian literature education. The work was conducted with high school students from a federal public institution, located in a city belongs to the metropolitan area of Porto Alegre. The Webquest developed as a learning object is entitled "Rereading Iracema, by José de Alencar". Was chosen as general objective to describe a pedagogical proposal with Webquest, bringing a methodology that can help the educator to reach important educational goals. Was intended to verify if this methodology is presented as a motivator and facilitator of learning of Literature and if students was engaged in the solution of tasks. Moreover, it sought to understand the implications of the organization of working groups on cooperation and collaboration between the elements for the resolution of the Webquest and identify essential aspects to consider in implementing this methodology. To achieve the goals and objectives proposed in this study, it was used as kind of research the qualitative descriptive. As for the procedures, we used the case study. Was verified, in general, that this technological tool introduced himself as a motivating and facilitating methodology of the learning of Literature by the following indicators: be more interesting to access the phone than with copybook and book; for mobility and practicality; It has all content and materials; It has video, pictures and links. These evidence indicates how students perceive the way they learn, that is, having adaptability on different devices, and easily accessible, in different contexts and environments, combining different media and being fully available. besides to motivating students, it seemed to motivate other teachers, showing that this tool has potential for interdisciplinary projects.

Keywords: Learning Object. Webquest. Literature.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA	13
2.1 OBJETIVOS	13
2.1.1 Objetivos Geral	13
2.1.2 Objetivos Específicos	13
2.2 PROBLEMA DE PESQUISA	13
2.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DO LOCAL E PARTICIPANTES	14
2.4 CARACTERIZAÇÃO E TIPO DO ESTUDO	14
2.5 PLANO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS	15
3 O ENSINO DA LITERATURA NA EDUCAÇÃO BÁSICA	16
3.1 A LINGUAGEM LITERÁRIA E REFLEXÃO SOBRE O MUNDO	18
3.2 TIPOS TEXTUAIS, GÊNEROS LITERÁRIOS E LINGUAGEM	19
3.2.1 Tipos Textuais	19
3.2.2 Gêneros Literários	20
3.2.3 Tipos de Linguagem	23
3.3 INTERTEXTUALIDADE, INTERDISCURSIVIDADE E RELEITURA	24
3.4 RELAÇÕES ENTRE LITERATURA E DEMAIS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS	26
3.5 IRACEMA, DE JOSÉ DE ALENCAR	27
4 FERRAMENTAS MUDIÁTICAS E A ESCOLA	29
4.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM	32
4.2 WEBQUEST	35
5 RELATO DE DOCÊNCIA EM LITERATURA BRASILEIRA E INCORPORAÇÃO DA WEBQUEST	37
5.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	38
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
REFERÊNCIAS	46

1 INTRODUÇÃO

A literatura pode fazer ver e compreender o mundo. Permite que o ser humano reflita sobre os motivos que o levam a pensar e agir, transforma a si mesmo e o mundo em sua volta, mostra que é preciso refletir com criticidade aquilo que se vê e ouve.

Através da linguagem literária, além de olhar para o dia-a-dia de novas maneiras, de perceber a importância dos sonhos e da imaginação, pode-se também expressar e tomar consciência de problemas sociais e políticos.

Por sua vez, através das mídias em tecnologias, pode-se educar para a construção e desconstrução de conceitos e opiniões, tornando os alunos pessoas críticas, conscientes e com capacidade de refletir. O grande desafio para os educadores é a apropriação das ferramentas tecnológicas para aprofundar estas competências.

Aprender a usar as mídias em tecnologias promove novas possibilidades de reorganizar o processo de ensino e aprendizado. A diversidade de informações requerem novas concepções metodológicas, e saber utilizar as ferramentas de mediação estabelece um processo de ensinar e aprender através da interatividade entre os envolvidos, construindo e socializando o conhecimento.

As mídias em tecnologias contribuem cada dia na construção de novas aprendizagens. O professor, neste ambiente rico, cheio de curiosidades e novidades, deve apresentar-se como questionador destes conhecimentos, pois se sabe que o mesmo conteúdo adquire significados diferentes quando responde a diferentes perguntas que se tem. Então, o papel deste profissional é conhecer o aluno e o seu aprender, comparando-o apenas com ele mesmo, dentro de suas produções e construções, em que há o seu crescimento.

Frente a tudo isso, a tecnologia veio trazer recursos significativos para auxiliar a aprendizagem, transformando as formas de ensinar e os jeitos de pesquisar. Este é o verdadeiro aprender, onde professor e alunos, juntos, constroem conhecimentos fundamentais para a vida em sociedade.

Dentro deste contexto, a Webquest é uma atividade de aprendizagem que aproveita a riqueza de informações que, dia a dia, cresce na Web. Webquest é uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da Internet. Em geral, uma Webquest é elaborada pelo professor,

para ser solucionada pelos alunos. Sempre parte de um tema e propõe uma tarefa, que envolve consultar fontes de informação especialmente selecionadas pelo professor.

Assim, a Webquest como Objeto de Aprendizagem propõe o uso das ferramentas midiáticas no ensino da literatura brasileira, trazendo uma metodologia que pode ajudar o educador a alcançar objetivos educacionais importantes, como: modernizar modos de fazer educação; promover aprendizagem cooperativa; desenvolver habilidades cognitivas que favorecem o aprender a aprender; transformar informações ativamente (em vez de apenas reproduzi-las); e incentivar a criatividade.

Neste trabalho, levantou-se como objetivo geral descrever uma proposta pedagógica com uma Webquest com conteúdos de literatura brasileira e pretendeu-se responder a seguinte questão de pesquisa:

Quais os indicadores apontados, pelos alunos, que poderiam evidenciar se a Webquest apresentou-se como uma metodologia motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura?

Optou-se por utilizar uma Webquest concebida para alunos do ensino médio de um instituto público federal, situado em uma cidade pertencente à Região Metropolitana de Porto Alegre. Esta decisão teve em conta o fato de a investigadora lecionar língua portuguesa nessa instituição.

A Webquest desenvolvida como objeto de aprendizagem intitula-se "Relendo Iracema, de José de Alencar". Foi elaborada com a ferramenta WEEBLY e está disponível no endereço eletrônico: <http://iracemas.weebly.com/>

O grande desafio dessa obra literária, além de alcançar os objetivos de conteúdo, foi levar o aluno a refletir e contextualizar as questões: Quais as "Iracemas" e "Martins" que encontramos no cotidiano? Quais as "tribos" urbanas existentes na civilização atual?

Para seleção de conteúdo, levou-se em conta os que pudessem ser comum e paralelo aos diferentes anos e turmas, já que cada uma possui ritmos e níveis de profundidade diferentes. Considerou-se ainda que a disciplina da língua portuguesa implique no ensino de linguagens, códigos e suas tecnologias. Assim, optou-se por conteúdo de literatura e destacou-se a seguinte matriz de competências e habilidades:

- Introduzir concepções iniciais de literatura e linguagem literária;

- Identificar tipos textuais, gêneros literários e formas de linguagem;
- Introduzir noções de intertextualidade, interdiscursividade e releitura;
- Possibilitar relações entre literatura e demais manifestações artísticas.

Para apresentar este estudo, organizaram-se cinco capítulos incluindo esta introdução como o primeiro. No segundo capítulo é descrita a metodologia de pesquisa.

O terceiro capítulo apresenta os pressupostos do ensino da literatura na educação básica, refletindo como a literatura, como arte e linguagem, atua como instrumento de educação e de formação do homem. Ainda neste capítulo apresenta-se a base dos conteúdos que foram utilizados na disciplina.

No quarto capítulo aborda-se sobre tecnologias aplicadas à Educação e os desafios para os educadores na integração das diferentes mídias nas atividades pedagógicas. Além disso, se descrevem os conceitos de objeto de aprendizagem e o uso da tecnologia Webquest como uma técnica educacional.

No quinto capítulo relata-se a experiência como professora, utilizando a Webquest. Por fim, no sexto capítulo, as considerações refletem sobre o estudo, seus objetivos e apontamentos.

2 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

Neste capítulo descrevem-se os objetivos, problema de pesquisa, contextualização do local, participantes, tipo do estudo, plano de coleta e de análise de dados.

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 Objetivo Geral

Descrever uma proposta pedagógica com uma Webquest e os indicadores apontados, pelos alunos, que poderiam evidenciar se a Webquest apresentou-se como uma metodologia motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura.

2.1.2 Objetivos Específicos

Para que os objetivos específicos deste estudo fossem alcançados, adotaram-se para cada objetivo os procedimentos descritos abaixo:

Objetivos Específicos	Ações para contemplar os objetivos
a) Compreender as implicações decorrentes da organização dos grupos de trabalho na cooperação e colaboração entre os elementos durante a resolução da Webquest.	<ul style="list-style-type: none"> • Observar como se desenvolvem as estratégias de colaboração e cooperação subjacentes à metodologia Webquest
b) Identificar aspectos essenciais a levar em conta na implementação de metodologias de ensino aprendizagem com a Webquest.	<ul style="list-style-type: none"> • Observar como é que os alunos percebem a forma como aprendem.
c) Analisar as potencialidades da metodologia de ensino utilizada (Webquest) atentando na motivação e empenho dos alunos para a aprendizagem, no processo de construção de conhecimentos, competências e no produto final.	<ul style="list-style-type: none"> • Descrever vantagens e/ou desvantagens são apontadas pelos alunos relativamente a esta metodologia.

2.2 PROBLEMA DE PESQUISA

Quais os indicadores, apontados pelos alunos, que poderiam evidenciar se a Webquest apresentou-se como uma metodologia motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura?

2.3 CONTEXTUALIZAÇÃO DO LOCAL E PARTICIPANTES

Este trabalho contou com a participação dos alunos de 1º a 3º ano do ensino médio de um Instituto Federal politécnico de uma cidade pertencente à Região Metropolitana de Porto Alegre. Foram ao todo 5 turmas, que envolveram duas turmas de 1º ano, duas turmas de 2º ano, e uma turma de 3º ano. Cada turma possuía uma média de 30 alunos.

A escola conta com um laboratório de informática que possui computadores com conexão à internet. Possui um corpo docente preparado para o desenvolvimento de uma educação de qualidade e oferece uma completa infraestrutura: salas de química, matemática e física, transformação de plásticos, reciclagem de plásticos, controle de qualidade, hidráulica e pneumática, metrologia e usinagens CNC e convencional, salas de aula, sala de desenho, sala de arte, setores de saúde, biblioteca, auditório, miniauditório, quadras poliesportivas, cantina e espaços de convivência.

Dadas as características diferenciadas dos cursos oferecidos por este *campus* do Instituto Federal, acredita-se poder colaborar no desenvolvimento industrial, bem como contribuir para a promoção do desenvolvimento social e a formação integral do educando, consoante com o lema: Educação para a vida. Profissionais para o mundo.

2.4 CARACTERIZAÇÃO E TIPO DO ESTUDO

A presente pesquisa teve como base para a sua elaboração o referencial teórico que, segundo Gil (2002), é a contextualização teórica do problema e o seu relacionamento com o que tem sido investigado a seu respeito.

Para atingir os objetivos gerais e específicos propostos deste estudo, utilizou-se como tipo de pesquisa a descritiva, pois observa, registra, analisa e ordena dados. Procura descobrir a frequência com que um fato ocorre, sua natureza, suas características, causas, relações com outros fatos (PRODANOV e FREITAS, 2013, p.52).

Quanto à abordagem do problema, mostrou-se como um tipo de pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa é traduzida por Roesch (1996) por aquilo que não pode ser mensurável, pois a realidade e o sujeito são elementos indissociáveis. Este

tipo de pesquisa é o melhor meio para o seu desenvolvimento, garantindo uma boa interpretação dos resultados.

2.5 PLANO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

Quanto ao método de pesquisa, para atender aos objetivos deste estudo, utilizou-se o método observacional. Este método é utilizado a fim de observar algo que acontece ou já aconteceu (GIL, 2002, *apud* PRODANOV e FREITAS, 2013).

Quanto aos procedimentos, utilizou-se o estudo de caso. De acordo com Prodanov e Freitas (2013), o estudo de caso caracterizou-se por consistir em coletar e analisar informações em um determinado contexto (escola), a fim de estudar aspectos variados.

3 O ENSINO DA LITERATURA NA EDUCAÇÃO BÁSICA

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (BRASIL, 2006), a qualidade da escola é condição essencial para o desafio da inclusão e democratização das oportunidades no Brasil, e para a inserção do aluno e a consolidação da sua cidadania.

Como coloca Mota (2005), a formação do ser humano, cujos objetivos e características ultrapassam a ideia estreita de ensino como transmissão de conteúdos, precisa "ter o ser humano e sua humanização como problema pedagógico". Portanto, "além de um ato de conhecimento, a educação é também um ato político", pois implica tanto o esforço de reprodução da ideologia dominante quanto o seu desmascaramento (CAMARGO, 2015).

A literatura atua como instrumento de transformação social na educação, expressando e denunciando realidades que a ideologia dominante tenta esconder. A literatura pode formar o pensamento crítico no sujeito, problematizando práticas arraigadas e agindo com o impacto da própria vida cotidiana. É uma forma de levar o aluno a refletir sobre a cultura e sua realidade, desvendando-lhe crenças, valores e ideologias que se muitas vezes lhe estão escondidas (CANDIDO, 1972 p.805).

O currículo traz na sua construção o tratamento das dimensões histórico-social e epistemológica. A primeira afirma o valor histórico e social do conhecimento; a segunda impõe a necessidade de reconstruir os procedimentos envolvidos na produção dos conhecimentos. Além disso, a política curricular deve ser entendida como expressão de uma política cultural, na medida em que seleciona conteúdos e práticas de uma dada cultura para serem trabalhados no interior da instituição escolar. Trata-se de uma ação de fôlego: envolve crenças, valores e, às vezes, o rompimento com práticas arraigadas. (BRASIL, 2006 p.8).

Assim, foi incorporada na disciplina de literatura uma perspectiva maior aos conteúdos tradicionais como a gramática, a produção do texto escrito e as normas. Foi incorporada a linguagem, entendida como espaço dialógico, em que os locutores se comunicam. Embora se concorde com o fato de que a Literatura seja um modo discursivo entre vários (o jornalístico, o científico, o coloquial, etc.), o discurso literário decorre o exercício da liberdade. E nisso reside a função maior no ensino da literatura: ser um grande agenciador do amadurecimento do aluno, proporcionando-lhe o exercício da liberdade, um comportamento mais crítico e menos

preconceituoso diante do mundo (OSAKABE e FREDERICO, 2004).

Considerando o conceito de Literatura, como aparece no Dicionário Houaiss (2001), possui o significado de Arte. Arte de compor ou escrever trabalhos artísticos em prosa ou verso; conjunto de obras literárias de reconhecido valor estético, pertencentes a um país, época, gênero; uso estético da linguagem escrita; arte literária; disciplina escolar composta de estudos literários; ofício, trabalho do profissional de letras; conjunto de escritores, poetas etc. que atuam no mundo das letras, numa determinada sociedade; tertúlia¹.

De acordo com essa concepção, Amorim (2001) afirma que a linguagem literária não necessita de regras de estruturação para se compreender. Enquanto a utilização da linguagem cotidiana requer uma estrita obediência de sua estrutura, a linguagem literária não obedece à regra fixa.

No discurso científico a linguagem é direta e não permite ambiguidades, já na linguagem literária assumem-se aspectos de representação e significados. Permite que as palavras assumam valor próprio, com novas definições que não aquelas a elas atribuídas usualmente. (AMORIM, 2001).

A literatura, portanto, como arte, transporta o real para o imaginário. Através de estilos formais da linguagem, que propõe rigidez de ordem para as coisas, os seres, os sentimentos, nela podem-se combinar elementos baseados, ou inspirados, na realidade, e um elemento de manipulação técnica de estilização (CANDIDO, 1972; AMORIM, 2001).

Pode-se perceber, assim, a oportunidade que tem a literatura de atuar na formação do indivíduo, através da fruição da arte literária, se for concedida a ela a importância que lhe cabe, bem como um esforço de interpretação e compreensão de seu significado mais correto.

Dessa forma, deve-se centrar atenção no funcionamento da linguagem literária, na pluralidade e na instabilidade do texto, na busca de recuperar os diferentes significados e as multiplicidades de sentidos, pois não há um sentido fixo, congelado, estabelecido da obra. Mas é fundamental evitar o caminho da crítica e da história literária tradicional, que buscava o sentido do texto em si e se distanciava da prática sócio-histórica (BORGES, 2010).

¹ Tertúlia: reunião de gente para discutir ou conversar (HOUAISS, 2001).

3.1 A LINGUAGEM LITERÁRIA E REFLEXÃO SOBRE O MUNDO

Conforme Amorim (2001), desde que o homem começou a estudar a arte, a questão sobre concepção e função da literatura tem sido assunto de muita reflexão. Durante o processo de evolução cultural do homem, sabe-se que, em cada época literária, é atribuída à literatura retratar natureza e funções distintas, condizentes com a realidade cultural e, portanto, social, da época.

Barthes (1978) tem uma visão eminentemente social da linguagem e vê nela a expressão do puro poder social, a que todas as pessoas estão submetidas. Esse objeto em que se inscreve o poder é a linguagem. Para Barthes (1978) estamos todos aprisionados às estruturas linguísticas, sendo elas um objeto de dominação social e, por consequência, de alienação do sujeito. Diz ele que, uma vez que devemos nelas enquadrar nossos pensamentos, somos todos escravos da língua.

O ser humano parte sempre em busca da liberdade. Então, como a liberdade é uma desvinculação do poder a que se é submetido, dentro do universo linguístico não há maneiras de ser livre. Só resta, então, a fuga da linguagem por meio de uma trapaça linguística utilizando-se da própria língua. Essa trapaça, salutar, essa esquiva, eu a chamo: literatura (BARTHES, 1978 p.16).

Candido (1972) refere que, embora a literatura permita a criação de novos universos, esses são baseados ou inspirados na realidade da qual o escritor participa. Por isso, a literatura é vinculada à realidade, mas dela foge através da estilização de sua linguagem.

A linguagem parece tornar-se literária quando seu uso instaura um universo, um espaço de interação de subjetividade (autor e leitor) que escapa ao imediatismo, à predictibilidade e ao estereótipo das situações e usos da linguagem que configuram a vida cotidiana (LAJOLO, 1981 p.38).

Quadro 1: linguagem literária

LINGUAGEM LITERÁRIA
Finalidade de entretenimento.
Uso de linguagem subjetiva e figuras de linguagem, isto é, possibilita múltiplas interpretações.
Funções poéticas, metalinguísticas e emotiva. Expressar emoções e sentimentos

Fonte: própria autora (2015)

As representações do mundo social, de uma realidade, tanto objetiva quanto subjetiva, de um tempo e lugar, resultam do entrecruzamento de aspectos individuais e coletivos. O literato não cria nada a partir do nada. Não se faz literatura sem contato com a sociedade, a cultura e a história [...]; a criatividade, a imaginação e a originalidade, partem das condições reais do tempo e do lugar, as quais, ressaltamos, podem ser concretas ou não, da existência social e de suas experiências [...]; o literato insere-se na realidade sociocultural do tempo em que vive, do qual faz parte, com ela dialogando ao produzir sua representação, por meio de sua vivência, de seus interesses e projetos, mas não é simples refletor dos acontecimentos sociais; ele os transforma e combina, cria e devolve o produzido à sociedade (BORGES, 2010 p.103).

3.2 TIPOS TEXTUAIS, GÊNEROS LITERÁRIOS E LINGUAGEM

Para Borges (2010), todo documento, seja ele literário ou de qualquer outro tipo, é representação do real que se apreende e não se pode desligar de sua realidade de texto construído conforme cada gênero de escrita. Assim, deve-se ficar atento aos mecanismos de funcionamento da comunicação, do pensamento, das variadas práticas socioculturais, das visões de mundo e das memórias. Os tipos de textos, a língua que se fala e na qual se escreve; a linguagem praticada socialmente, que organizam a compreensão das experiências sociais; e a linguagem particular de uma produção, seja literária ou de outros objetos simbólicos, os quais representam formas de compreensão e interpretação dos seus significados, requerem ser problematizados.

3.2.1 Tipos Textuais

Conforme Soares de Oliveira (2012, p.12), "tipo textual é a forma como um texto se apresenta". As tipologias existentes são: narração, descrição, dissertação ou exposição, informação e injunção. Estes autores conceituam da seguinte forma:

a) Texto narrativo: nesse tipo contam-se fatos, ocorridos em determinado tempo e lugar. Envolve personagens e narrador. Refere-se a objetos do mundo real ou fictício e há uma relação de antes e depois.

b) Texto descritivo: texto em que retrata em palavras um lugar, uma pessoa, um animal ou um objeto. Realiza-se uma descrição minuciosa e a classe de palavras mais utilizada nessa produção é o adjetivo, pela sua função caracterizadora. Numa abordagem mais abstrata, pode-se até descrever sensações ou sentimentos. Não

há, propriamente, uma relação de início, meio e fim, mas as coisas acontecem ao mesmo tempo.

c) Texto dissertativo/argumentativo: tem a função de persuadir o leitor, convencendo-o de aceitar uma ideia imposta pelo texto. É o tipo textual mais presente em manifestos e cartas abertas, e quando também mostra fatos para embasar a argumentação, se torna um texto dissertativo-argumentativo.

d) Texto expositivo/dissertativo: Dissertar é desenvolver ou explicar um assunto, discorrer sobre ele. Assim, o texto dissertativo pertence ao grupo dos textos expositivos, juntamente com o texto de apresentação científica, o relatório, o texto didático, o artigo enciclopédico. Em princípio, esse texto está preocupado com a transmissão de conhecimento, sendo, portanto, um texto informativo. Quando o texto, além de explicar, também persuade o interlocutor e modifica seu comportamento, se tem um texto dissertativo-argumentativo.

e) Texto injuntivo: Indica como realizar uma ação com uma linguagem objetiva e simples. Também é utilizado para prever acontecimentos e comportamentos. Os verbos são, na sua maioria, empregados no modo imperativo, infinitivo ou futuro do presente do modo indicativo. Ex: Previsões do tempo, receitas culinárias, manuais.

3.2.2 Gêneros Literários

Entre os tipos de gêneros textuais mais conhecidos, Araújo (2015) descreve: o romance, a novela, o conto, a crônica, a fábula, a parábola, o apólogo e a lenda. Há, ainda, relato de experiência vivida, relato de viagem, textos de opinião, diálogo argumentativo, carta de leitor, Instruções de montagem, receita, regulamento, regras de jogo, instruções de uso, comandos diversos, textos prescritivos.

O principal objetivo do texto é contar algum fato. O segundo principal objetivo é que esse fato sirva como informação, aprendizado ou entretenimento. Se o texto narrativo não consegue atingir seus objetivos perde todo o seu valor. A narração, portanto, visa sempre um receptor (ARAÚJO, 2015).

Conforme Araújo (2015), a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A ação é o conjunto de acontecimentos que acontecem num determinado espaço e tempo. A presença de ação é o primeiro elemento essencial ao texto narrativo.

Com base em Araújo (2015), cita-se a conceituação dada dos tipos de

gêneros textuais:

a) Romance: possui um núcleo principal, mas não possui apenas um. Outros enredos surgem ao longo do tempo em que o principal acontece. O Romance se subdivide em diversos tipos, como romance policial, romântico, dramático, e outros. É um texto longo, tanto na quantidade de acontecimentos narrados quanto no tempo em que se desenrola o enredo.

b) Novela: possui a trajetória de apenas um núcleo e é, muitas vezes, confundida em suas características com o romance e com o conto. Mas é um tipo de narrativa menos longa que o romance e se utiliza de menos recursos narrativos que o conto, pois tem maior extensão e uma quantidade maior de personagens.

c) Conto: é uma narrativa curta. O tempo em que se passa é reduzido e contém poucos personagens, que existem em função de um núcleo. O tempo pode ser cronológico ou psicológico. Relata uma situação da vida dos personagens e pode ter um caráter real ou fantástico.

d) Crônica: a diferença básica entre conto e crônica é que a crônica narra fatos do dia a dia, relata o cotidiano das pessoas, situações que se presencia e até se prevê o desenrolar dos fatos. A crônica pode se utilizar da ironia e do sarcasmo. Não há necessidade de se passar em um intervalo de tempo, quando o tempo é utilizado é curto, de minutos ou horas normalmente.

e) Fábula: assemelha-se ao conto em sua extensão e estrutura narrativa. A diferença ocorre no objetivo, em que na fábula busca-se dar algum ensinamento, alguma moral. Os personagens não precisam ser reais, mas possuem características de comportamento e socialização semelhantes às dos seres humanos.

f) Parábola: é a versão da fábula com personagens humanos. O objetivo é o mesmo, o de ensinar algo. Para isso são utilizadas situações do dia a dia das pessoas.

g) Apólogo: é semelhante à fábula e à parábola, ilustra uma lição de sabedoria, mas pode se utilizar os mais diversos e alegóricos personagens: animados ou inanimados, reais ou fantásticos, humanos ou não.

h) Anedota: o objetivo de uma anedota é despertar o riso. É um texto breve e depende de elementos como entonação de voz, capacidade oratória e até representação de quem conta. O gênero se produz na linguagem oral, mas pode também ocorrer em linguagem escrita.

i) Lenda: é uma história fictícia a respeito de personagens ou lugares reais, em que alguns fatos reais estão ligados a fantasia e imaginação. A lenda é mantida e propagada por meio da oralidade, torna-se conhecida e só depois é registrada através da escrita. O autor, portanto é o tempo, o povo e a cultura. Normalmente trata-se de personagens conhecidos, santos ou revolucionários.

De acordo com Araújo (2015), são elementos da narrativa:

- Fato - o que se vai narrar (O quê?);
- Tempo - quando o fato ocorreu (Quando?);
- Lugar - onde o fato se deu (Onde?);
- Personagens - quem participou ou observou o ocorrido (Com quem?);
- Causa - motivo que determinou a ocorrência (Por quê?);
- Modo - como se deu o fato (Como?);
- Consequências (Geralmente provoca determinado desfecho).

Como Estrutura, uma narrativa é constituída por três ações: Intriga, Ação principal e Ação secundária (WIKIPÉDIA, 2015²).

a) Intriga: Ação considerada como um conjunto de acontecimentos que se sucedem, segundo um princípio de casualidade, com vista a um desenlace. A intriga é uma ação fechada.

b) Ação principal: Integra o conjunto de sequências narrativas que detêm maior importância ou relevo.

c) Ação secundária: A sua importância define-se em relação à principal, de que depende, por vezes; relata acontecimentos de menor relevo.

Como descrito na Wikipédia (*Idem*), quanto à sequência, a narrativa possui:

a) situação inicial: é o momento do texto em que o narrador apresenta os personagens, o cenário, o tempo, etc. Nesse momento ele situa o leitor nos acontecimentos (fatos).

b) desenvolvimento: é nesse momento que se inicia o conflito (a oposição entre duas forças ou dois personagens). A paz inicial é quebrada através do conflito para que a ação, através dos fatos, se desenvolva.

c) clímax: momento de maior intensidade dramática da narrativa. É nesse momento que o conflito fica insustentável, algo tem de ser feito para que a situação se resolva.

² https://pt.wikipedia.org/wiki/Modo_narrativo. Acesso em: 23/abr/2015

d) desfecho: é como os fatos (situação) se resolvem no final da narrativa. Pode ou não apresentar a resolução do conflito.

3.2.3 Tipos de Linguagem

Em conformidade com a Wikipédia (2015³), a enciclopédia livre, a linguagem é o veículo utilizado para se escrever uma obra literária. Escrever obras literárias é trabalhar com a linguagem, de registrar a história, e fazer com que a essa linguagem seja um instrumento de conexão entre os diversos contextos literários. Os tipos de linguagem são (SILVA, 2011):

a) Linguagem Verbal: quando o homem se utiliza da palavra, ou seja, da linguagem oral ou escrita, dizemos que ele está utilizando uma linguagem verbal;

b) Linguagem não verbal: usam-se outros códigos que não é a palavra, como o desenho, a dança, os sons, os gestos, a expressão fisionômica, as cores.

Peixoto (2015) acrescenta que há, ainda, as linguagens mistas, como as histórias em quadrinhos, o cinema, o teatro e os programas de TV, que podem reunir diferentes linguagens, como o desenho, a palavra, o figurino, a música, o cenário etc.

Quanto à funcionalidade, a Wikipédia (*Idem*) descreve duas modalidades de língua:

1) a língua funcional de modalidade culta: forma linguística utilizada pelo segmento mais culto e influente de uma sociedade, que fundamenta-se na norma culta. É utilizada pelos veículos de comunicação de massa (emissoras de rádio e televisão, jornais, revistas, painéis, anúncios, etc.), cuja função é a de serem aliados da escola, prestando serviço à sociedade, colaborando na educação, e não justamente o contrário;

2) a língua funcional de modalidade popular: língua popular ou língua cotidiana, que apresenta gradações das mais diversas, tem o seu limite na gíria e no calão.

Assim, conforme Peixoto (2015), a comunicação ocorre quando interagimos com outras pessoas utilizando linguagem. Para se comunicar não se utiliza apenas a linguagem verbal, isto é, as palavras. As pessoas também gesticulam, se

³ <https://pt.wikipedia.org/wiki/Literatura>. Acesso em: 05/jun/2015.

movimentam, fazem expressões corporais e faciais. Tudo isso – palavras, gestos, movimentos, expressões corporais e faciais – é linguagem.

3.3 INTERTEXTUALIDADE, INTERDISCURSIVIDADE E RELEITURA

Segundo Kleiman (1995), a leitura de um texto⁴ é uma interação em que autor e leitor constroem sentidos de um texto, o que significa que para sua compreensão, o leitor traz sua experiência sociocultural, seu interdiscurso. Um texto, portanto, não está pronto, mas é construído junto ao seu destinatário, que interpreta e assume uma atitude responsiva ativa. Todavia, a interpretação depende da caminhada leitora que se tem, já que um texto dialoga com outros textos (intertextualidade). O leitor só irá notar a presença da intertextualidade se tiver leituras anteriores, que fornecem subsídios na identificação dos cruzamentos dos textos, caso contrário podem não notá-los (SANTOS, 2009).

Boff (1997, p. 9) diz que Ler significa:

reler e compreender, interpretar. Cada um lê com os olhos que tem. E interpreta a partir de onde os pés pisam. Todo ponto de vista é à vista de um ponto. Para entender como alguém lê, é necessário saber como são seus olhos e qual é sua visão de mundo. Isto faz da leitura sempre uma releitura.

Sendo assim, cada leitura será diferente para cada leitor e também, para um mesmo leitor, conforme seus conhecimentos, interesses e objetivos naquele momento. Para Santos (2009), trabalhar o texto como elemento básico no processo de ensino na sala de aula é desenvolver a capacidade de organizar o pensamento em diversas situações comunicativas. Neste sentido, o aluno desempenha duplo papel, ora de produtor, ora de receptor de textos. Quando se posiciona como autor do texto a constituição do mesmo passa por uma ampla rede de significação dos bens culturais adquiridos, ou seja, o texto é um composto de vozes sociais que o enunciam, é o que se pode chamar de interdiscursividade.

A maneira que se interage com os textos é diferente para qualquer indivíduo, visto que, o resultado da leitura precede das experiências pessoais. O texto necessita do cruzamento de outros textos e leituras, e assim, ao relacionar os textos

⁴ Texto aqui pode ser entendido como uma imagem, um gesto, uma palavra, uma frase que se expressa dentro de um contexto, a partir de um enunciado, ou seja, da comunicação.

uns aos outros, o nível de compreensão, profundidade e reflexão tendem a ampliar. Ao ler se relê, assim a textualidade é adaptada e sofre transformações com o passar dos tempos, alguns sendo utilizados para a construção de novos textos. Uma relação dialógica entre textos pode-se chamar de intertextualidade (SANTOS, 2009).

Santos (2009) destaca que só é possível perceber a intertextualidade e fazer o cruzamento dos textos se temos a leitura do original. Só depois pode-se fazer uma rede de significações, já que a intertextualidade se manifesta pela relação dialógica entre textos, que pode ocorrer por alusão, imitação, citação, inversão e tantos outros procedimentos. Caso contrário, haverá somente o elemento interdiscursivo. A intertextualidade, conforme Fiorim (2006, 181), “[...] fica reservado apenas aos casos em que a relação discursiva é materializada em texto. Isto significa que a intertextualidade pressupõe sempre uma interdiscursividade, mas que ao contrário não é verdadeiro”.

A formação de um leitor competente supõe formar alguém que:

compreenda o que lê; que possa aprender a ler também o que não está escrito, identificando elementos implícitos, que estabeleçam relações entre o texto que lê e outros já lidos, que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto; que consiga justificar e validar a sua leitura a partir da localização de elementos discursivos (PCN, 2001, p. 41).

A aprendizagem da leitura constitui uma tarefa permanente, e se enriquece com novas habilidades, na medida em que vai aumentando e se relacionando a um repertório de leitura cada vez mais complexo (LAJOLO, 1991, p.53).

É importante que a escola possa apresentar e discutir diversos gêneros textuais que circulam na sociedade, e oportunizar ao aluno o contato com esses textos que fazem parte de seu cotidiano e da sua diversidade cultural, além de possibilitar relações entre literatura e demais manifestações artísticas.

Perissé (2005, p. 12) diz que "cada leitor recontextualiza o texto que lê. E é nesse processo que ocorre o interdiscurso e apagam-se os limites dos intertextos. O (inter) texto depende de um autor e de um leitor para dar sua existência enquanto obra e a possibilidades de desdobramentos". Desde forma, um texto não está pronto, mas está sempre a espera de uma nova leitura e uma nova enunciação (SANTOS, 2009).

Benfica e Foohs (2014) colocam que um objeto de aprendizagem voltado para

a produção textual deve observar a coerência como base constitutiva para tal. Relaciona-se com a compreensão de interpretar o que o texto diz. A coerência se estabelece na comunicação e no sentido que o texto deve ter quando compartilhado. Os leitores que em processo de interação com o autor e o texto, e nos conhecimentos que possuímos, que construímos a coerência. As oportunidades de escrita que o professor irá oferecer ao aluno devem visar à ação de escrita que tem por objetivo transformar, ou seja, ele poderá expor sua opinião, pensar a respeito de algo do qual tem conhecimento.

Assim, o educador estará formando escritores/leitores que vão dialogar com a produção textual, argumentando, apropriando ou até apropriando-se desta forma linguística. Ao propor uma atividade diferenciada nas aulas de língua portuguesa com a utilização das mídias educacionais, o aluno tem a oportunidade de se desenvolver pessoal e educacionalmente, pois ele interage com o colega ampliando seus conhecimentos e capacidades de produção textual, entre outros. Vão perceber que a boa comunicação é imprescindível para a compreensão de sua realidade. Interpretar um texto não está somente em decodificar palavras. Requer habilidade, interação e trabalho – é uma forma de agir sobre o mundo (SANTOS, 2009).

3.4 RELAÇÕES ENTRE LITERATURA E DEMAIS MANIFESTAÇÕES ARTÍSTICAS

Não se pode pensar que literatura é apenas um “texto” publicado em um “livro”, pois sabe-se que nem todo texto e nem todo livro publicado são de caráter literário. A literatura, como manifestação artística, tem por finalidade recriar a realidade a partir da visão de determinado autor (o artista), com base em seus sentimentos, seus pontos de vista e suas técnicas narrativas. Não há um critério formal para definir a literatura a não ser quando contrastada com as demais manifestações textuais entre um texto literário de outro não literário, e as demais manifestações artísticas, evidenciando sua matéria-prima e o meio de divulgação. De acordo com Nicola (1998 p.24), o que torna um texto literário é a função poética da linguagem que “ocorre quando a intenção do emissor está voltada para a própria mensagem, com as palavras carregadas de significado.”

Nicola (1998) enfatiza que não é significativo apenas o aspecto formal na composição de uma obra literária, como também o seu conteúdo. O estudo da

Literatura compreende também uma abordagem multidisciplinar, que consiste nos estudos comparativos das literaturas de diferentes áreas linguísticas, de diferentes mídias e tipos de arte. Pode interessar-se pelas literaturas textuais, assim como pela música, pela pintura e pelo cinema ou teatro. A prática dessa disciplina exige o domínio de muitas linguagens e conhecimentos.

3.5 IRACEMA, DE JOSÉ DE ALENCAR

José Martiniano de Alencar nasceu em 1829 em Messejana, hoje essa cidade é um bairro da cidade de Fortaleza, Ceará. Viveu no Rio de Janeiro e foi jornalista, político, advogado, orador, crítico, cronista, polemista, romancista e dramaturgo brasileiro. Iniciou-se na atividade literária no Correio Mercantil e Diário do Rio de Janeiro. As obras de José de Alencar marcam um período cultural da fase de formação da nacionalidade, escrevendo, dentre outras obras, os romances Iracema (sobre a origem do Ceará) e O Guarani. Faleceu em 1877.

O livro Iracema narra a relação amorosa entre a jovem índia Iracema e o nobre português Martim, que enfrentaram dificuldades das diferenças culturais e étnicas. O filho, Moacir, nascido de seus amores, representa o primeiro cearense, fruto da integração das duas raças.

O texto a seguir⁵ descreve um resumo do romance:

Iracema, virgem dos lábios de mel, era da tribo dos Tabajaras. Tinha os cabelos mais negros que a asa da graúna. Um dia, enquanto descansava, ouviu um rumor próximo. Olhou e viu um jovem e bonito guerreiro branco à sua frente.

Iracema atirou uma flechada no guerreiro branco, ferindo-o. Vendo que Martin – assim se chamava ele – nada fazia, Iracema limpou-lhe o sangue da face e quebrou com ele a flecha, dando-lhe a haste. Martin respondeu: quebras comigo a flecha da paz? Iracema respondeu: Sim. Depois, levou-o para a cabana de seu pai, o pagé Araken.

Martin chegando à cabana de Araken contou que vinha como amigo. Araken reuniu os chefes guerreiros da tribo para que dessem as boas vindas ao guerreiro branco que vinha ao campo dos Tabajaras. Martin, Araken e os dois guerreiros ficaram conversando durante algum tempo.

Iracema e seu irmão Caubi, cercavam Martin de todo cuidado contra o ódio de Irapuan, chefe dos Tabajaras e que amava Iracema. Embora nada dissessem um ao outro, o guerreiro branco e a linda índia se amavam cada vez mais. Martin várias vezes tentou beijar Iracema.

Martin queria ir embora da tribo. Iracema pensava que era porque ele tivesse uma noiva branca. Martin disse que no seu coração só existia amor

⁵ extraído do verso das estampas do livro e publicado online pela BRASILCULT. Disponível em: <<http://www.brasilcult.pro.br/indios/iracema02.htm>>. Acesso em: 21/mai/2015.

pela filha de Tupã. Então, beijaram-se e ficaram abraçados durante algum tempo.

Um dia, em plena floresta, Irapuan quis falar de amor à virgem tabajara. Iracema porém o repeliu. Irapuan começou a falar mal do guerreiro branco acusando-o de querer roubar o amor de Iracema. Esta, então, disse a Irapuan que se retirasse ou ela o mataria com a sua flecha. Irapuan foi embora.

Um dia, Martin partiu. Caubi e Iracema o acompanharam. Iracema, porém, seguia-o para sempre pois, pelo código de honra entre os índios, ela já era sua esposa. Bem longe, encontraram Poti, amigo de Martin e chefe da tribo dos Potiguaras, inimigos dos Tabajaras.

Poti e Martin eram como irmãos. Poti convidou Martin para aceitar como sua a tribo Potiguara. O guerreiro aceitou. Iracema preparou as tintas com Poti e pintaram o guerreiro branco com as cores da nação Potiguara. Martin tomou, então, o nome de Coatiábo.

Iracema passava os dias sozinha porque Coatiábo e Poti saíam para guerrear outras tribos passando muitos dias fora. Iracema sofria em silêncio porque pensava que o guerreiro não a amava mais.

Um dia, Martin e Poti estavam um pouco distantes da cabana, quando Iracema sentiu que seu filho ia nascer. Logo que a criança nasceu Iracema banhou-se com ela no rio e levou-a para que Martin e Poti pudessem ver a criança. Iracema deu-lhe o nome de Moacir, que quer dizer: "filho do sofrimento".

Caubi apareceu uma tarde na cabana de Iracema. Disse que vinha para vê-la e perdoá-la por ter fugido com Martin. Iracema mostrou então seu filho ao guerreiro Caubi. Ambos ficaram algum tempo sentados perto da rede onde estava a criança. Depois Caubi foi embora deixando Iracema muito triste com o abandono em que a deixava seu esposo.

Iracema enfraqueceu tanto que quase não tinha leite para amamentar seu filho. Quando Martin voltou ela mal teve tempo de entregar-lhe a criança e cair desfalecida. Martin levou-a para a rede onde afinal Iracema morreu, abraçada com o esposo que fora o seu grande amor. E assim terminou a história de Iracema, símbolo do amor fiel.

4 FERRAMENTAS MIDIÁTICAS E A ESCOLA

A tecnologia aplicada à Educação é um tema que está presente e vem despertando o interesse de educadores preocupados em transformar e qualificar o seu saber fazer, uma vez que a Internet entrou em na vida das pessoas e, atualmente, é tão imprescindível como antigamente foram o quadro e o giz (GIRAFFA, 2012).

Dentro de uma abordagem pedagógica progressista, o processo ensino-aprendizagem é situado, ou seja, acontece numa cultura específica, com pessoas concretas, que pertencem a uma classe social definida. A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com a vida, com o cotidiano (MORAN, 2008).

Nos dias de hoje, os alunos podem aprender de muitas formas, em lugares diferentes, de formas diferentes. Seja no Google, no Youtube, em blogs, os conteúdos estão disponíveis. Embora os alunos tenham acesso a tudo, é o professor que o instiga ao quê aprender, é ele que o desacomoda e desafia a buscar entre incontáveis informações, múltiplas fontes, visões diferentes de mundo. Educar hoje é mais complexo porque a sociedade também é mais complexa e também o são as competências necessárias.

Ao participar ativamente da aquisição desses conhecimentos, o aluno terá a possibilidade de se integrar e assimilar com mais facilidade tudo aquilo que estiver aprendendo. Mas deverá ter cautela e verificar de que maneira irá utilizar o que aprender, assim saberá se vale a pena tal informação (GIRAFFA, 2009).

As tecnologias começam a estar um pouco mais ao alcance do estudante e do professor. Precisamos repensar todo o processo, reaprender a ensinar, a estar com os alunos, a orientar atividades, a definir o que vale a pena fazer para aprender e ensinar. A sociedade como um todo é um espaço privilegiado de aprendizagem. Mas ainda é a escola a organizadora e certificadora principal do processo de ensino-aprendizagem, portanto, deve-se aliar às tecnologias (MORAN, 2004).

Tornou-se necessário criar espaços para a identificação e o diálogo entre várias formas de linguagem, permitindo que se expresse de diferentes maneiras: orais, textuais, gráficos, imagéticos, sonoros, entre outros. Diferentes formas de combinação de aparatos tecnológicos foram viabilizadas para referenciar as novas

formas de comunicação texto-áudio-visual e de aquisição, armazenamento, processamento, produção e distribuição de informação (DIZARD, 1998).

De acordo com Dizard (1998) nas tecnologias da mídia de massa, destacam-se três grandes transformações: a) a primeira resultou na edição de jornais, livros e revistas em grande escala; b) a segunda resultou no rádio e televisão; e c) a terceira na produção, armazenagem e distribuição de informação e entretenimento estruturados em computadores.

Para Dizard (1998), enquanto na primeira e na segunda transformação o indivíduo tem um papel puramente passivo, de receptor da informação, a terceira possui formatos interativos bidirecionais, além de ser o elo para todas as formas de produção de informação e de entretenimento: som, vídeo, mapas e impressos. Nessas três transformações, é importante considerar que velhas e novas mídias coexistem, assim como os meios de comunicação ora se integram e complementam, ora competem entre si, e é importante analisar cada mídia integrada às demais mídias disponíveis em seu contexto espaço-temporal.

As tecnologias entram nas escolas, mas não se pode continuar fazendo o mesmo de sempre, onde os alunos devem ser os que mecanicamente aprendem e os professores, os que ensinam, fazem do aprender uma tarefa penosa. Assim, o novo desafio que se abre na educação, é como orientar o aluno ao saber o que fazer com essa ou aquela informação, internalizá-la na forma de conhecimento e, principalmente, como fazer para que ele saiba aplicar esse conhecimento com autonomia e responsabilidade (ALMEIDA, 2001).

Os recursos tecnológicos já fazem parte do cenário escolar há muito tempo. O professor sempre teve de aprender algum tipo de tecnologia para organizar e realizar sua aula. A grande diferença é a velocidade e a variedade de recursos que hoje são ofertados. O avanço constante das tecnologias digitais faz com que se tenha que se manter em constante atualização e, no caso dos professores, isso é fundamental, uma vez que são os atores responsáveis pela educação formal dos alunos (GIRAFÁ, 2012).

Um dos grandes desafios para os educadores é a integração das diferentes mídias nas atividades pedagógicas, as velhas e as novas. Elas desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante. Passam continuamente informações interpretadas; mostram modelos de comportamento, ensinam linguagens coloquiais e multimídia e privilegiam alguns valores em detrimento de outros.

São muitos os recursos à nossa disposição para aprender e para ensinar. A chegada da Internet, dos programas que gerenciam grupos e possibilitam a publicação de materiais estão trazendo possibilidades inimagináveis vinte anos atrás. A resposta dada pela escola até agora ainda é muito tímida, deixada a critério de cada professor, sem uma política institucional mais ousada, corajosa, incentivadora de mudanças. Está mais do que na hora de evoluir, modificar nossas propostas, aprender fazendo (MORAN, 2004).

A escola não pode mais ser considerada neutra e distante das ações sociais transformadoras. Não cabe mais a ela estar distante de sua comunidade e da realidade. Ela está imersa na cultura, na representação social e política, em contínua relação com o seu entorno. A escola precisa oferecer espaços para o uso dessas novas formas de linguagem, pois o diálogo entre elas ajuda os alunos a trazerem para a sala de aula a sua realidade cotidiana. A mídia impressa, a televisão, o vídeo, o rádio, a Internet, a hipermídia são ótimos recursos para mobilizar os alunos em torno de problemáticas, quando se intenta despertar-lhes o interesse para iniciar estudos temáticos e a se expressarem conforme o seu mundo (SILVA, 2004).

Assim como houve transformações das tecnologias da mídia, a mudança pedagógica está proximamente relacionada com as raízes mais profundas na educação e na emergência de novos paradigmas educacionais.

Não se pode esperar que as tecnologias da informação e comunicação funcionem como catalisadoras dessa mudança, uma vez que não basta o rápido acesso a informações continuamente atualizadas nem somente adotar novos métodos e estratégias de ensino (ALMEIDA, *online*, 2001).

Segundo Giraffa (2012), mesmo aqueles alunos que não dispõem de tanta tecnologia em suas casas, nasceram e cresceram nessa era digital e têm a maioria das habilidades digitais dessa geração, algumas apenas esperando para serem lapidadas. A escola deve oferecer espaço para que isso ocorra. Porém, a realidade dentro das escolas mostra a falta de preparação dos professores para entenderem e trabalharem nesse cenário, resultando em obstáculos para utilização de materiais educacionais digitais nas atividades do ensino formal.

A complexidade das situações sociais, econômicas e educacionais exigidas nesta conjuntura mundial informatizada, leva à reflexão sobre o quanto se está acompanhando a relação de desenvolvimento de potenciais para a aprendizagem.

As Tecnologias da Comunicação e Informação vêm exigindo reformulações nas abordagens de sua utilização no processo educativo, sendo a tecnologia entendida como mais um dos recursos a serem integrados aos projetos pedagógicos, como mediadores no processo educativo. É visto que os conhecimentos disponibilizados pelos meios informatizados e, principalmente aqueles encontrados na Internet, apresentam potencial para serem acessados e explorados, mas, para tanto, se faz cada vez mais indispensável o aprimoramento das próprias técnicas de ensino (FERREIRA *apud* GIRAFA, 2012).

4.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Atualmente percebe-se a necessidade de mudar a forma de ensinar, viabilizando uma mediação no processo de ensino-aprendizagem. Essa nova forma de ensinar modificará as práticas pedagógicas, as formas de relacionar conhecimentos, de estimular capacidades e de desenvolver habilidades dos alunos. Foohs e Benfica (2014) dizem que através do uso de ferramentas midiáticas para este desenvolvimento a aprendizagem poderá ser mais instigante aos envolvidos no processo. Desta forma, rompendo a simples reprodução do conhecimento, é interessante desafiar os alunos com situações problema de seu cotidiano, associadas aos conteúdos trabalhados através dos objetos de aprendizagem.

Objetos de aprendizagem são recursos digitais, modulares usados para apoiar a aprendizagem. Isso não significa que o professor está sendo “substituído” pelo computador no processo de ensino e aprendizagem. Na verdade, pouca utilidade terá uma aula à frente do computador se não houver a intervenção do professor, que tem papel fundamental neste processo, interagindo, orientando e objetivando o trabalho em sala de aula de forma a fazer com que o aluno tenha efetiva construção do conhecimento (TIJIBOY e DULLIUS, 2014).

Tijiboy e Dullius (2014) colocam que o planejamento de práticas para o uso de objetos de aprendizagem de forma que favoreça a colaboração, a cooperação e a autonomia do aluno, precisa ser contextualizado de forma significativa com o currículo escolar.

O emprego desses recursos digitais como recurso de aprendizagem poderá proporcionar aos alunos um aprendizado produtivo e criativo, se for aproveitado pelo professor de modo educativo. Como uma ferramenta pedagogia busca desenvolver

no aluno a capacidade de produção, compreensão, interpretação e interação social e educacional; além de proporcionar o diálogo entre diversas linguagens educacionais, oportunizando o desenvolvimento de conhecimentos (AGUIAR, 2014).

De acordo com Tarouco (2014), os objetos de aprendizagem podem ser utilizados em todos os níveis de ensino e para explorar diversos tipos de conteúdos. Podem ser criados com quaisquer recursos digitais, como vídeos, áudios, animações, simuladores, entre outros, podendo ser utilizados ao mesmo tempo por várias pessoas, inclusive simultaneamente.

O professor deve analisar se o uso do objeto de aprendizagem será adequado e se possibilitará uma efetiva possibilidade de aprendizagem – não deve ser utilizado apenas para “diversificar” uma aula, embora tornem as aulas mais estimulantes e são passíveis de adaptação de acordo com as necessidades do aluno (AGUIAR e FLORES, 2014).

Para Singh (*apud* AGUIAR e FLORES, 2014), embora os objetos de aprendizagem possam ser estruturados de várias formas, há uma estrutura básica de um objeto de aprendizagem:

- Objetivos: esclarecer quais fundamentos pedagógicos norteiam o uso do objeto e apresentar os conhecimentos prévios necessários para a utilização do mesmo;
- Conteúdo instrucional: apresentação do material didático necessário para que o aluno possa atingir os objetivos propostos;
- Prática e Retorno: permite a utilização do material e verificar o atendimento aos objetivos propostos.

Quanto às características, um objeto de aprendizagem possui (MENDES *apud* AGUIAR e FLORES, 2014):

- Reusabilidade e adaptabilidade: podem ser reutilizadas quantas vezes necessárias, em diversos contextos e ambientes de ensino;
- Granularidade: é o tamanho de combinações possíveis ou agrupamentos do objeto, que pode ser entre imagem, áudio, uma página de web inteira, entre outros;
- Acessibilidade, interoperabilidade e durabilidade: fácil acesso via internet, intercâmbio entre diversos sistemas operacionais e hardwares; possibilidade de continuar o uso mesmo após mudanças tecnológicas. Um

objeto deve ser compatível em diversas plataformas.

- Metadados: descrevem as propriedades de um objeto, facilitando sua busca em um repositório.

Segundo Aguiar e Flores, (2014), objetos de aprendizagem são classificados como:

- Fundamental: é um recurso digital individual, com um único tipo de mídia e deve ser projetado em função do maior número de contextos possíveis. Exemplos: uma imagem digitalizada, um texto, etc.;
- Combinado-fechado: é uma pequena quantidade de recursos digitais combinados, que devem ter finalidade comum e fornecer instrução ou prática. Possui lógica limitada e linguagem com vários comandos que podem ser usados para criar um objeto. Exemplos: um mapa, um filme, etc.
- Combinado-aberto; é caracterizado por um número maior de recursos digitais combinados. Envolvem a instrução e a prática, relacionando combinações de objetos fundamentais. São projetados para que possam ser reusáveis como um todo.
- Gerador de apresentação: tem estrutura para combinar, gerar ou combinar objetos de aprendizagem para criar apresentações de uso em práticas educacionais. Podem ser reusados repetidamente em contextos afim.
- Gerador de instrução: é caracterizado pela lógica e estrutura para combinar objetos de aprendizagem e avaliar as interações do estudante com o material didático resultante. Um exemplo deste tipo de objeto é um ambiente de aprendizagem a qual tem por objetivos a criação de uma efetiva instrução, o aumento da eficiência desta, a produção de simulações e de pequenos trabalhos, e o fornecimento de instrução adaptável. Ambientes de aprendizagem interativos bem planejados influenciam positivamente a maneira como as pessoas aprendem.

Para Aguiar e Flores (2014), ao produzir objetos de aprendizagem é preciso estabelecer: os objetivos do material pedagógico; o público alvo; a interface; as estratégias de interatividade; as ferramentas que serão utilizadas em sua construção; e os recursos humanos e financeiros disponíveis.

Atualmente, existem várias ferramentas que agregam à educação nas salas

de aula, que permitem que o aluno possa utilizar e expandir suas ideias e convicções, desenvolvendo seu senso crítico e exercendo o seu papel na sociedade de forma mais consciente. A necessidade de atender a novas demandas nos obriga a rever nossos métodos de ensino, buscando práticas pedagógicas baseadas em temas do cotidiano ou da sociedade em que estão inseridos, proporcionando a reflexão e o debate. Trabalhar com as fábulas, por exemplo, possibilita relacionar estes temas reais. Computadores, máquinas digitais, celulares, entre outros meios de comunicação podem ser utilizados na escola, desde que seja de uma forma que auxilie o aprendizado (BENFICA e FOOHS, 2014).

Benfica e Foohs (2014) colocam que para propor a realização de uma atividade diferenciada em Língua portuguesa é importante observar os seguintes aspectos: opinião e organização dos estudantes com relação a atividade; ambiente informatizado da escola; escolha do tema associado à realidade do aluno.

4.2 WEBQUEST

Com a Internet, percebe-se uma radical mudança na maneira de como as pessoas obtêm informação e, como consequência, a ação na forma de ensinar e aprender (ZHENG *et al.* 2008). Como um recurso voltado à aprendizagem, a Web é utilizada cada vez mais pelos alunos como fonte de informação para construção de conhecimento por meio de atividades de busca, organização e sistematização de informações.

A tecnologia Webquest se destaca como uma técnica educacional moderna, guiada da Web, que visa a motivar e orientar os alunos para a aprendizagem de acordo com objetivos instrucionais, com a criação de atividades que utilizem como referência os materiais que estão disponíveis na Web (CAMARGO e FERNANDES, 2010).

Uma Webquest típica é um conjunto de páginas HTML, acessadas no formato de um pequeno site. Como uma técnica educacional, a Webquest é mundialmente usada na elaboração de atividades de aprendizagem, na qual o acesso a conteúdo da Web é disciplinado, numa tentativa de reduzir a dispersão do aprendiz durante a sua realização.

Escrever Webquests hoje em dia é usualmente uma atividade feita com editores HTML, o que não é uma tarefa trivial para professores em geral, com pouco

conhecimento de informática. A criação das estruturas para navegação pelo conteúdo, assim como publicar páginas em um site costumam exigir apoio de pessoal especializado e nem sempre disponível, dificultando o acesso das Webquests aos professores interessados na técnica. No entanto, para facilitar e incrementar a adoção dessa técnica instrucional, foram desenvolvidos editores de Webquests, que possibilitam de forma simplificada a criação, como o WEEBLY⁶.

Sendo uma abordagem largamente aceita nas comunidades de educadores, as Webquests possuem um formato bastante característico com as seguintes seções (CAMARGO e FERNANDES, 2010):

- Introdução - Apresentação da atividade proposta por meio de um texto curto com o objetivo de motivar e desafiar o aprendiz, capturando o interesse pela atividade.
- Tarefa - Indica o que será obtido ao final da atividade, após exploração e descoberta.
- Processo - Contém a descrição detalhada das fases ou etapas que deverão ser percorridos para o cumprimento da tarefa indicada.
- Conclusão - Apresenta uma reflexão sobre o trabalho e o que se espera ter sido aprendido.

⁶ <http://www.weebly.com/>

5 RELATO DE DOCÊNCIA EM LITERATURA BRASILEIRA E INCORPORAÇÃO DA WEBQUEST

O desenvolvimento do projeto de docência "Relendo Itacema: uma webquest como objeto de aprendizagem no ensino da literatura brasileira" seguiu-se em aulas agendadas quinzenalmente no laboratório de informática. Devido ao número de computadores, os alunos precisavam agrupar-se entre dois e três alunos.

O projeto seguiu ao seguinte planejamento:

AULA 1

Conteúdo	Recursos e Mídias	Resultados esperados
Introduzir sobre concepções de literatura; Modos literários; Categorias da narrativa: enredo, foco narrativo, espaço, tempo e personagens	Powerpoint, pesquisa na internet Wikipedia: http://pt.wikipedia.org/wiki/Literatura	Saber as funções da literatura; diferença entre texto literário e não-literário; Reconhecer: Quanto à estrutura, ao conteúdo e à extensão, pode-se classificar as obras narrativas em romances, contos, novelas, poemas épicos, crônicas, fábulas e ensaios. Quanto à temática, às narrativas podem ser histórias policiais, de amor, de ficção e etc.

AULA 2

Conteúdo	Recursos e Mídias	Resultados esperados
formas de representações estéticas	Texto: Estética e Literatura, disponível em http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/estetica-e-literatura/	Reconhecer as formas literárias: Poesia, Peças de Teatro, Ficção em Prosa

AULA 3

Conteúdo	Recursos e Mídias	Resultados esperados
noções de intertextualidade e releitura	Texto disponível em: http://www.unifebe.edu.br/revistadaunifebe/2009/artigo019.pdf	Realizar o cruzamento de duas ou mais materialidades textuais que dialogam entre si.

AULA 4

Conteúdo	Recursos e Mídias	Resultados esperados
relações entre História e Literatura; Relações entre literatura e demais manifestações artísticas	Pesquisa no site: http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/032.htm Powerpoint	analisar o diálogo que se estabelece entre literatura e outras manifestações artísticas, tais como pintura, cinema, fotografia e música.

	Youtube: 70 Million by Hold Your Horses em: http://www.youtube.com/watch?v=erbd9cZpxps http://www.youtube.com/watch?v=x2UbD4ol44k	
--	---	--

AULA 5

Conteúdo	Recursos e Mídias	Resultados esperados
Leitura do livro Iracema, de José de Alencar http://www.youtube.com/watch?v=e98I5Fz5y3k	1) PDF: para quem não tem o livro impresso, pode baixar em: http://www.baixaki.com.br/download/iracema.htm 2) Google imagens: pesquisar sobre "Artes visuais obras indigenistas" 3) Youtube, máquina digital, scanner ou gravador de voz: instigar os alunos a fazer uma releitura de Iracema, podendo ser um teatro, um desenho, um texto, enfim, qualquer forma de expressão. Nessa releitura refletir: Quais as "Iracemas" e "Martins" que encontramos no cotidiano? Quais as "tribos" urbanas existentes na civilização atual?	Realizar uma ficha de leitura e reconhecer o Gênero literário da obra, bem como Crítica e Representações artísticas surgidas, como artes plásticas, teatro e filme.

5.1 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A partir do plano de ensino supracitado, desenvolveu-se uma Webquest que visava atender os conteúdos da disciplina e problematizar as figuras de Iracema e Martin.

Utilizou-se vídeos, animações, figuras, hipertextos e, assim, a Webquest resultou em um objeto de aprendizagem do tipo Gerador de apresentação, ou seja, com estrutura para combinar, gerar ou combinar objetos de aprendizagem para criar apresentações de uso em práticas educacionais. Podem ser reusados repetidamente em contextos afins.

Para relatar o uso da Webquest, relata-se o contexto de sua utilização: as aulas. Assim, embora pareça que a experiência relatada seja externa à Webquest, foi a partir dela que surgiu, e com ela existiu. Pouca utilidade terá um relato de um aluno em uma aula à frente do computador se não houver o relato da intervenção do professor e interação do aluno em todo contexto. Por isso, para atender os objetivos deste estudo, não se deteve o foco na "engenharia" da tecnologia Webquest, mas no

uso pedagógico da metodologia Webquest.

Convida-se, portando, a uma visitação dessa experiência.

A professora informou à turma que até o fim do ano letivo precisariam ter lido ao menos três livros, sendo um título da escolha da professora e os outros dois seriam de escolha livre. Informou ainda que, além disso, iniciariam um projeto de literatura utilizando uma ferramenta da Internet chamada Webquest.

Ao interrogá-los, apenas dois alunos sabiam o que se tratava uma Webquest. Então a professora explicou-lhes que é um espaço online de pesquisa e que, nesse ambiente, encontrariam o projeto de literatura e as tarefas. Com auxílio dos alunos, para que se integrassem aos dispositivos tecnológicos, foi instalado na sala de aula o data-show e um notebook com rede sem fio. Assim foi possível *mostrar* aos alunos a Webquest e a proposta pedagógica. Os alunos que possuíam *smartphones*, com acesso à Web, já acessaram de seus dispositivos e exploraram o objeto de aprendizagem: a Webquest. Os alunos exploravam e mostravam uns aos outros demonstrando curiosidade e uma expressão como daquelas de quem vê novidades.

Imagem 01: Página inicial do Webquest



Mas enquanto exploravam, a professora saiu até a rua e vestiu uma túnica e acessórios com penas, como se fosse uma indigenista. Surpreendendo os alunos, a professora entrou caracterizada lendo:

- *Verdes mares bravios de minha terra natal, onde canta a jandaia nas frondes da carnaúba [...]*

As entonações de voz da professora, com aquelas vestes, encontrou a atenção completa dos alunos e olhares admirados.

Após ler o primeiro trecho, a professora lança o desafio:

- "*Vocês querem saber quem foi Iracema? Quem era o moço guerreiro?*" Os alunos exclamaram que sim. - "*Então é esse livro que vocês irão ler!*"

Insistiram para que continuasse a leitura, então a professora combinou que, nas aulas de literatura, ir-se-ia ler coletivamente, mas que nesse momento teria mais aprendizagens.

A professora colocou o PowerPoint e explicou sobre "Texto e linguagem" e "linguagem literária". Abordou-se sobre as variedades de texto e de linguagem, os tipos e gêneros textuais e linguagem literária. Tudo disponível aos alunos na ferramenta Webquest. Com material levado pela professora, comparam textos jornalísticos com textos literários, a fim de estabelecer semelhanças e diferenças entre eles. Ao fim da aula lançou-se o desafio de cumprirem a Tarefa 2 e iniciarem a leitura do livro.

Na aula seguinte, a professora estava com um chapéu e entrou lendo mais uma parte do livro. Imediatamente os alunos se aquietaram e prestavam atenção. A professora lia enquanto passeava pela sala entremeio aos alunos. De repente a professora coloca o chapéu em um aluno dizendo para continuar a leitura e sucessivamente quem recebia o chapéu do colega. Foi interessante perceber que, quando algum aluno lia de forma mecânica, a turma cobrava que imitasse a professora com entonações de voz.

Passados vinte minutos de leitura, dirigiram-se ao Laboratório de Informática. Ao indagar sobre a tarefa, foi surpreendente que todos realizaram. Ainda houve outros que já haviam iniciado a tarefa três.

Os alunos organizaram as duplas, no geral, com o colega ao lado, pois disseram que continuaram usando a Webquest ao fim da aula, nos intervalos das trocas de períodos. Disseram que todos os professores tinham que usar Webquest. Ao interrogar o motivo, eles referiram:

- ser mais interessante acessar pelo celular do que ficar com caderno e livro;
- pela mobilidade e praticidade, pois se está na sala não necessita ir ao quarto, pegar a mochila, carregar livro, etc;
- porque tem todo conteúdo e materiais;
- porque tem vídeo, imagens e links.

Uma aluna relatou à turma que se alguém preferisse o livro impresso, que havia uma livraria que vendia o livro *Iracema* por cinco reais. Poucos alunos preferiram, pois já haviam baixado para o celular.

Apresentaram verbalmente as tarefas sobre as diferenças textuais, alguns alunos tinham exemplos para mostrar. Em duplas e trios aos computadores, acompanharam o slide sobre Elementos da Narrativa. Leram em sua dupla e trio o link Estética e Literatura. Seguindo essa leitura e conhecimentos da aula anterior, solicitou-se que, no grande grupo, refletissem se pintura e escultura possuem concepções linguísticas.

Debateram bastante o assunto e um aluno compartilhou que, antes da aula responderia que não, pois achava que quadro, estátua, escultura não falam, não comunicam, mas agora viu que o ser humano cria coisas que "imitam" o mundo e o que querem transmitir, mas muitas vezes a escrita não consegue realizar.

Os professores de Arte, Geografia e História souberam do projeto e engajaram-se junto, pois os alunos mostram-se entusiasmados e acessavam o conteúdo com frequência. Sem ainda chegar às tarefas finais, os alunos já estavam formando grupos para montar a apresentação do desafio de fazer uma releitura de *Iracema*, podendo ser um teatro, um desenho, um texto, enfim, qualquer forma de expressão. Nessa releitura deveriam refletir: Quais as "Iracemas" e "Martins" que encontramos no cotidiano? Quais as "tribos" urbanas existentes na civilização atual?

Os grupos iam se formando por tipo de gênero linguístico, ou seja, os que iam fazer teatro, os que iam desenhar e assim por diante.

A professora de Arte começou a auxiliar àqueles que queriam desenhar, o professor de Geografia abordava em suas aulas a região do Ceará, disposição territorial, fatores climáticos, fatores socioeconômicos. O professor de História focou na questão indigenista, na disputa de territórios e raças, e colonização brasileira.

Seguiu-se a aula com a quarta tarefa e começaram compreender melhor o

que era recontextualizar e o que era releitura. Nas discussões, alguns alunos impressionaram-se da forma como a publicidade utiliza desses artefatos e não se davam conta. Compreenderam que não se trata de cópia, mas de colocar um novo contexto e uma nova mensagem.

Entenderam que o desafio "Quais as Iracemas" não tratava-se de "quais índias", mas de uma metáfora. Primeiramente os alunos relataram que as tribos de hoje surgem porque os jovens necessitam procurar amigos com os mesmos gostos e pensamentos e que, quando uma menina de um grupo quer ficar com um rapaz de outro grupo, ambos são rechaçados e excluídos.

"Tipo se um Metaleiro ficar com uma Emo vira Iracema e Martin" (explica um aluno).

Trouxeram também a lembrança de grupos religiosos e racistas, e famílias de diferentes classes sociais.

Na aula da atividade seis, os alunos exploraram os artigos dos anais do XI Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC) para compreenderem as relações entre literatura e demais manifestações artísticas.

Divertiram-se assistindo as releituras do clipe musical *"70 Million by Hold Your Horses"*. Os alunos imitavam as obras artísticas do clipe, fazendo suas próprias releituras.

O Instituto cumpriu um sábado letivo e, nesse dia, os alunos foram reunidos para apresentar suas releituras de Iracema. Houve diferentes formas de expressão artística, como teatro, desenho, monólogo e artesanato.

Imagem 02: Teatro com releitura de Iracema



Imagem 03: Releitura de Iracema em redação

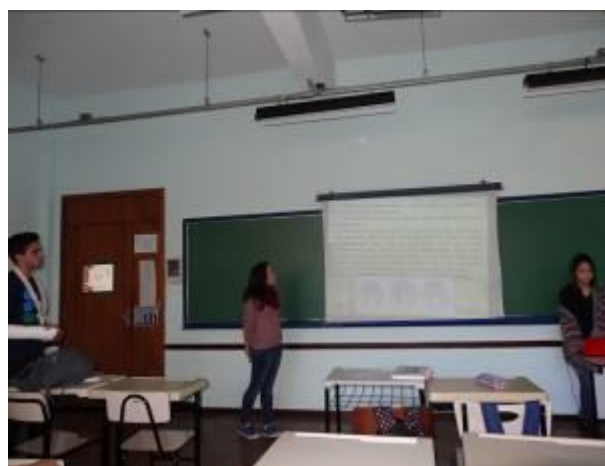


Imagem 04: Releitura de Iracema em Contação de História



Imagem 05: Releitura de Iracema em dança



Imagem 06: Releitura de Iracema em música



Imagem 07: Releituras de Iracema



Imagem 08: Releitura de Iracema em artesanato



Imagem 09: Releitura de Iracema em pintura



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o decorrer deste estudo, que utilizou uma Webquest como objeto de aprendizagem, pôde-se levantar evidências que essa ferramenta tecnológica apresentou-se como uma metodologia motivadora e facilitadora da aprendizagem da Literatura pelos seguintes indicadores relatados pelos alunos:

- ser mais interessante acessar pelo celular do que ficar com caderno e livro;
- pela mobilidade e praticidade, pois se está na sala (de casa) não necessita ir ao quarto, pegar a mochila, carregar livro, etc;
- porque tem todo conteúdo e materiais;
- porque tem vídeo, imagens e links.

Estes indícios apontam como os alunos percebem a forma como aprendem, ou seja, com as características descritas de um objeto de aprendizagem, tendo adaptabilidade nos diferentes dispositivos, sendo de fácil acesso, em diversos contextos e ambientes, combinando diferentes mídias e estando disponível integralmente. Os alunos mostraram gostar em saber o planejamento, o que vem depois, mostrando uma proposta com início meio e fim.

Além de motivar os alunos, pareceu motivar outros professores, mostrando que esta ferramenta possui potencial para projetos interdisciplinares. A contribuição dos professores de Arte, Geografia e História trouxe esta característica ao projeto desenvolvido.

Os alunos relataram que continuavam usando a Webquest ao fim das aulas, nos intervalos das trocas de períodos, e acessavam o conteúdo com frequência. Esse fato, a qualidade e a diversidade dos trabalhos evidenciaram que a Webquest contribuiu para os alunos se empenharem na solução das tarefas.

Subjacente à metodologia Webquest, percebeu-se que os alunos desenvolveram diferentes estratégias de colaboração e cooperação entre si, conforme o contexto, sendo oras pela facilidade da proximidade (nas classes), oras pela afinidade pessoal (no Labin), e oras pela escolha do tipo de produção (desenho, teatro, música, etc.).

A partir destas questões, mostra-se que este estudo atendeu ao objetivo geral de descrever uma proposta pedagógica com o Webquest, e aos demais objetivos deste trabalho.

Acredita-se no professor, como um orientador ou mediador de conhecimento em relação aos alunos, quando ele procura conhecer sobre o meio em que o aluno está inserido e busca-se fazer uso das coisas ou situações em que o envolva. Assim, as aulas tornam-se mais interessantes e consegue-se a atenção de forma mais fácil. Então é o momento de poder fazer a troca de conhecimentos tanto tradicionais como também digitais. Dessa forma, o professor aprende com os alunos e eles aprendem com o professor.

Quando se planeja conhecendo a turma e busca-se fazer uso de situações em que eles possam criar, pensar, interagir, eles automaticamente serão os seres autônomos que se deseja e necessita-se tanto como alunos quanto cidadãos. Quando há interesse do professor em atrair a atenção do seu aluno, acontecem as buscas pelo novo e trocas de aprendizagens.

É importante que os professores busquem atualizarem-se tanto quanto os alunos, e que possam trazer novidades e experiências em novos caminhos, pesquisas, ensinamentos e aprendizagens. O novo desacomoda, mas quando se familiariza com ele, já será parte do processo.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto e FLÔRES, Maria Lúcia Pozzatti. **Objetos de Aprendizagem**: conceitos Básicos. In: TAROUÇO, Margarida R. Tarouco (Org.). *Objetos de Aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre: Evangraf, 2014.
- ALMEIDA, Fernando J. **Aprendizagem colaborativa**: o professor e o aluno ressignificados. In: ALMEIDA, Fernando (organizador). *Educação a distância: formação de professores em ambientes virtuais e colaborativos de aprendizagem*. MCT/PUC SP São Paulo. 2001. Disponível em: <http://www.urutagua.uem.br//02_literatura.htm>. Acesso em: 23/abr/2015.
- AMORIM, Alan Ricardo de. **A Literatura em busca de um conceito**. Revista Urutagua. Ano I. Nº 02, Jul/2001, Maringá/PR: Universidade Estadual de Maringá (UEM), 2001.
- ARAÚJO, Ana Paula de. Tipos de textos narrativos. Infoescola. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/redacao/tipos-de-textos-narrativos/>>. Acesso em: 23/abr/2015.
- BARTHES, Roland. **Aula**. Trad. de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Cultrix, 1978.
- BOFF, L. **A águia e a galinha**: uma metáfora da Condição Humana. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- BORGES, Valdeci Rezende. **História e Literatura**: Algumas Considerações. Revista de Teoria da História Ano 1, Número 3, junho/2010. p.94-109. Universidade Federal de Goiás, 2010.
- BRASIL, Secretária de Educação Fundamental: **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Língua Portuguesa. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2001.
- BRASIL. **Linguagens, códigos e suas tecnologias**: Orientações curriculares para o ensino médio / Secretaria de Educação Básica. (volume 1). Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2006.
- CAMARGO, E. Z. ; FERNANDES, C. T. WQE: um Editor de WebQuests Versátil. Anais do 21º Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, SBIE, João Pessoa/PB: 2010.
- CAMARGO, Orson. **Sociologia como ciência da sociedade**. Brasil Escola. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/sociologia/formacao-da-sociologia.htm>> Acesso em: 23/abr/2015.
- CANDIDO, Antonio. **A literatura e a formação do homem**. In: Ciência e Cultura, vol. 24, nº 9, p.803-809, set, São Paulo: 1972. Republicado. In: Remate de Males, nº Especial, Campinas: Unicamp, 1999.
- DIZARD, Wilson Jr. **A nova mídia**: a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998. Disponível em:

<http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/etapa_1/p1_09.html>. Acesso em: 21/abr/2015.

FERREIRA, Anderson Jackle. **Uma leitura da sociedade da informação**: novos horizontes, novos temores. In: GIRAFFA, Lucia Maria Martins [et al.]. (Re)invenção pedagógica? Reflexões acerca do uso de tecnologias digitais na educação [recurso eletrônico]. p.14-20. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2012.

FIORIN, J. L. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. São Paulo: Ática, 2006.

FOOHS, Marcelo Magalhães e BENFICA, Patrícia do Nascimento. **O uso de ferramentas midiáticas na Língua Portuguesa**. In: TAROUÇO, Margarida R. Tarouco (Org.). *Objetos de Aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

GIL, Carlos Antônio. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIRAFFA, Lucia Maria Martins [et al.]. **(Re)invenção pedagógica?** Reflexões acerca do uso de tecnologias digitais na educação [recurso eletrônico]. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2012.

GIRAFFA, Lucia Maria Martins. **Uma odisséia no ciberespaço**: o software educacional dos tutoriais aos mundos virtuais. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 17, n. 1, 2009.

HOUAISS, A. **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva. Versão 1.0. 1 [CD-ROM]. 2001.

KLEIMAN, A. **Texto e Leitor**. Aspectos Cognitivos da Leitura. Campinas: Pontes, 1995.

LAJOLO, Marisa (org). **Leitura em Crise na Escola**: as alternativas do professor. 6ª ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1991.

LAJOLO, Marisa. **O que é literatura**. Coleção Primeiros Passos. São Paulo: Brasiliense, 1981.

MOTA, Kelly Cristine Corrêa da Silva. **Os lugares da sociologia na formação de estudantes do ensino médio**: as perspectivas de professores. *Revista Brasileira de Educação*. Mai-Ago, nº 29, p.88-108. 2005.

MORAN, José Manuel. **Desafios com as novas mídias**. Módulo Introdutório - Integração de Mídias na Educação. 2004. Disponível em: <http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/etapa_2/p2_11.html>. Acesso em: 23/abr/2015.

MORAN, José Manuel. Os novos espaços de atuação do professor com as tecnologias. Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, in ROMANOWSKI, Joana Paulin et al (Orgs). **Conhecimento local e conhecimento universal**: Diversidade, mídias e tecnologias na educação. vol 2, Curitiba, Champagnat, 2004, páginas 245-253. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/nucleoad/documentos/>>

moranOsnovos.htm>. Acesso em: 21/mai/2015.

MORAN, José Manuel. **Propostas de mudança nos cursos presenciais com a educação On-line**. I: 11º Congresso Internacional de Educação a Distância. 8/09/2004. Salvador/BA: 2004. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2004/por/htm/153-TC-D2.htm>>. Acesso em: 20/abr/2015.

MORAN, José Manuel. **Aprendizagem significativa**. Entrevista ao Portal Escola Conectada da Fundação Ayrton Senna. Publicada em 01/08/2008. Disponível em: <www.escola2000.org.br/comunique/entrevistas/ver_ent.aspx?id=47>. Acesso em: 02/jun/2015.

NICOLA, José de. **Literatura Brasileira**: das origens aos nossos dias. São Paulo: Scipione, 1998. Disponível em: <<http://www.soliteratura.com.br/introducao/>>. Acesso em: 21/mai/2015.

OLIVEIRA, João Domingos Soares de. **Curso de Escritor**. Faculdade Manancial. Janaúba/MG: Agbook, 2012. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=k8xLBQAAQBAJ>>. Acesso em: 21/mai/2015.

OSAKABE, H.; FREDERICO, E. Y. **Literatura**. Orientações curriculares do ensino médio. Brasília: MEC/ SEB/ DPPEM, 2004.

PERISSÉ, G. **Elogio da Leitura**. Barueri, São Paulo: Manoele, 2005.

PEIXOTO, Otoniel. **Linguagem, comunicação e interação**. Gramática Para Concursos - Descomplicando a Gramática! Disponível em: <<http://www.gramaticaparaconcursos.com/2015/05/linguagem-comunicacao-e-interacao.html>>. Acesso em: 05/jun/2015.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROESCH, Sylvania Maria Azevedo. **Projetos de estágio e de pesquisa em administração**: guias para estágios, trabalhos de conclusão, dissertações e estudo de casos. 3ª ed. São Paulo: Atlas, 2007.

SANTOS, Eli Regina Nagel dos. **Intertextualidade e interdiscursividade: vestígios na literatura e na publicidade**. Revista da Unifebe, Centro Universitário de Brusque, nº 7, p.89-97, jan/dez. Brusque/SC: Unifebe, 2009. Disponível em: <<http://www.unifebe.edu.br/revistadaunifebe/2009/artigo019.pdf>>. Acesso em: 25/abr/2015.

SILVA, Maria da Graça Moreira. **Novos Currículos, Novas Aprendizagens**. Tese de doutorado. Programa de Pós-graduação em Educação e Currículo. São Paulo: PUC/SP, 2004. Disponível em: <http://webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/material/introdutorio/etapa_2/p2_13.html>. Acesso em: 23/abr/2015.

SILVA, Flaverlei A. **Linguagem e comunicação**. 2011. Disponível em: <<https://flaverlei.files.wordpress.com/2011/03/linguagem-e-comunicac3a7c3a30.pdf>>. Acesso em: 15/mar/2015.

SILVA, Maria da Graça Moreira da. **Intercâmbio de cursos em EAD:** oportunidades e desafios no processo de recontextualização. IV Seminário Nacional de Educação a Distância. 2006. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/seminario2006/pdf/tc066.pdf>>. Acesso em: 20/abr/2015.

TAROUCO, Margarida R. Tarouco (Org.). **Apresentação**. In: _____ **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

TIJIBOY, Ana Vilma e DULLIUS, Simone Rosaneli. **Ambientes de autoria como possibilidade para múltiplas alfabetizações**. In: TAROUCO, Margarida R. Tarouco (Org.). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

ZHENG, R. et al. **WebQuests as perceived by teachers:** implications for online teaching and learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 24(4), pp.295–304, 2008.