

Lilian Pereira da Silva Teixeira
(Organizadora)

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA BÁSICA:

DISPOSITIVOS MÓVEIS, NARRATIVAS DIGITAIS
E FERRAMENTAS QUE INOVAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA



FINANCIAMENTO:



Atena
Editora
Ano 2022

Lilian Pereira da Silva Teixeira
(Organizadora)

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA BÁSICA:

DISPOSITIVOS MÓVEIS, NARRATIVAS DIGITAIS
E FERRAMENTAS QUE INOVAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA



FINANCIAMENTO:



Atena
Editora
Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição Creative Commons. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof.ª Dr.ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof.ª Dr.ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof.ª Dr.ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof.ª Dr.ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof.ª Dr.ª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof.ª Dr.ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof.ª Dr.ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof.ª Dr.ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof.ª Dr.ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Dr.ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof.ª Dr.ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof.ª Dr.ª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



Tecnologias digitais na escola básica: dispositivos móveis, narrativas digitais e ferramentas que inovam a prática pedagógica

Diagramação: Natália Sandrini de Azevedo
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizadora: Lilian Pereira da Silva Teixeira

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T255 Tecnologias digitais na escola básica: dispositivos móveis, narrativas digitais e ferramentas que inovam a prática pedagógica / Organizadora Lilian Pereira da Silva Teixeira. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-5983-875-2

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.752223110>

1. Tecnologia educacional. 2. Educação. 3. Prática pedagógica. 4. Escola. I. Teixeira, Lilian Pereira da Silva (Organizadora). II. Título.

CDD 371.3944

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Baiano, em específico, à Pró-Reitoria de Pesquisa que proporcionou o financiamento da obra, através do EDITAL PROPES PIBIC/CNPQ DE 2019 (execução de 2019 a 2021).

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ), que financiou a Pesquisa de Iniciação Científica que gerou um dos capítulos da obra.

APRESENTAÇÃO

Esta obra apresenta uma coletânea de três capítulos, dos quais, dois apresentam resultados de pesquisas de abordagem qualitativa na área de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) e Educação; e um capítulo apresenta o relato de experiência referente a apresentação de um recurso digital que pode potencializar a vida acadêmica de professores e alunos.

O corpo autoral está composto por professoras e estudantes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano, Campus Senhor do Bonfim, que atuam no Curso de Licenciatura em Ciências da Computação. É válido ressaltar que nesta obra os autores revelam através dos capítulos, evidências das práticas de iniciação científica dentro de um curso de formação de professores que tem como principal eixo formativo a docência para/ com e das tecnologias computacionais.

Nos dois primeiros capítulos é importante indicar que as atividades de pesquisa apresentadas tiveram como locus de aplicação e coleta de dados, o público de escolas pertencentes à zona rural. Há uma intencionalidade clara em trazer para o público leitor a importância de que os estudos e produções na área das TDIC e educação possam voltar-se à prática pedagógica da zona rural, visto que há uma disparidade acentuada no Brasil no que se refere ao processo de inclusão digital na zona urbana e na zona rural.

Esta obra indica através dos estudos de cada capítulo os resultados de práticas inovadoras e revelam o potencial da reinvenção da prática pedagógica através das tecnologias digitais apresentadas nos três capítulos, desde o uso de tecnologias móveis como robôs, dronnes e óculos de realidade virtual; perpassando sobre práticas que envolvem o uso das tecnologias digitais que favorecem a materialização de saberes da cultura da tradição oral; até o uso de aplicativos disponíveis em “nuvem” que podem potencializar o desempenho acadêmico de estudantes e professores mediante o fichamento eletrônico de e-books online.

No capítulo 1, intitulado O Uso de Tecnologias Computacionais Móveis na Escola do Campo: o que pensam os professores? Os autores apresentam os resultados de uma pesquisa desenvolvida com o público de professores e gestores escolares de instituições de ensino localizadas na zona rural do interior do estado da Bahia. Os dados apresentados neste capítulo, revelam uma prática inovadora para a educação que se processa na zona rural, bem como indicam que os professores da zona rural compreendem que o uso de tecnologias móveis é possível na educação da zona rural, bem como acreditam que podem enriquecer as suas metodologias de ensino e, que são ferramentas que fortalecem a aprendizagem significativa dos alunos.

Experiência semelhante é descrita no capítulo 2, intitulado: O Uso da Tecnologia Digital

como Recurso para a Materialização de Contos da Tradição Oral. Trata-se da apresentação de uma proposta de intervenção em uma escola de uma pequena comunidade rural, em Senhor do Bonfim, interior do estado da Bahia, implementada por um grupo de estudantes do Curso de Licenciatura em Ciências da Computação, com a digitalização do conto “A Índia e o Lavrador”. O texto apresenta a descrição da forma como ocorreu a digitalização e de um evento de contação de história da tradição oral realizado na comunidade rural de Umburanas, cujo objetivo consistiu em materializar, através de recursos digitais, um conto da tradição oral dessa comunidade. Ao final do capítulo os autores apresentam a surpreendente concepção que as crianças que participaram da intervenção, através da qual destacaram sua preferência pelo contato com as histórias locais na modalidade da tradição oral.

Encerrando os capítulos desta produção, apresenta-se o capítulo 3, intitulado: O Uso do Google Books como Ferramenta para Fichamentos: o Digital em Substituição ao Manual. No texto apresenta-se um relato de experiência na qual desenvolve-se uma reflexão sobre a importância da apropriação das ferramentas digitais na prática docente, visando a formação de professores para o uso de tecnologias digitais que potencializam a prática docente. O elemento principal do relato de experiência, volta-se ao uso do Google como ferramenta para a prática de fichamentos durante as atividades do Projeto de Pesquisa “Aprendizagem de língua inglesa com música”, promovido pelo IF Baiano, Campus Senhor do Bonfim, e coordenado pela autora do capítulo.

Desse modo, compreende-se que os estudos aqui apresentados contribuem para a formação docente inicial e continuada de professores que interessam-se por tecnologias digitais da/na educação, como também apresentam temáticas e resultados de práticas inovadoras que respondem às demandas da contemporaneidade para a educação brasileira em todos os contextos educacionais.

Lilian Teixeira (Organizadora)

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

O USO DE TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS MÓVEIS NA ESCOLA DO CAMPO: O QUE PENSAM OS PROFESSORES?

Andley da Silva Brito

Ana Beatriz Lyra Amorim Linhares

Lilian Pereira da Silva Teixeira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7522231101>

CAPÍTULO 2..... 15

O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL COMO RECURSO PARA A MATERIALIZAÇÃO DE CONTOS DA TRADIÇÃO ORAL

Andley da Silva Brito

Artur Robson dos Santos

Jean João Vitor da Silva Pereira

Lilian Pereira da Silva Teixeira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7522231102>

CAPÍTULO 3..... 27

O USO DO GOOGLE BOOKS COMO FERRAMENTA PARA FICHAMENTOS: O DIGITAL EM SUBSTITUIÇÃO AO MANUAL

Aldenice de Jesus Cardoso de Almeida

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.7522231103>

SOBRE A ORGANIZADORA..... 39

SOBRE OS AUTORES 40

O USO DA TECNOLOGIA DIGITAL COMO RECURSO PARA A MATERIALIZAÇÃO DE CONTOS DA TRADIÇÃO ORAL

Data de aceite: 14/12/2021

Andley da Silva Brito

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano
Senhor do Bonfim, Bahia
<http://lattes.cnpq.br/0929796569774808>

Artur Robson dos Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano
Senhor do Bonfim, Bahia
<http://lattes.cnpq.br/8094660510746819>

Jean João Vitor da Silva Pereira

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano
Senhor do Bonfim, Bahia
<https://orcid.org/0000-0002-3110-1897>

Lilian Pereira da Silva Teixeira

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano
Senhor do Bonfim, Bahia
<http://lattes.cnpq.br/2449222842726637>

RESUMO: Neste trabalho são apresentados os resultados de um estudo sobre a digitalização do conto “A Índia e o Lavrador”, além da descrição de um evento de contação de história da tradição oral realizado em uma comunidade rural, cujo objetivo consistiu em materializar, através de recursos digitais, um conto da tradição oral da comunidade de Umburanas. Esta pesquisa foi realizada com estudantes do 4º ao 6º ano da Escola Municipal de Umburanas, localizada no povoado de Umburanas em Senhor do

Bonfim, Bahia. Como perspectiva metodológica, foi adotada a abordagem qualitativa, sendo utilizados os seguintes instrumentos de coleta de dados: entrevista, observação e aplicação de questionário. Compreendendo-se que contos e lendas são bens imateriais que podem ser fortalecidos nas memórias, por meio da produção digital de tais bens, foi constatado, após a produção e a contação do conto na forma digital para os estudantes da escola supramencionada, um grande interesse por parte do alunado, manifesto, por exemplo, no reconhecimento de elementos identitários de sua comunidade no conto ilustrado digitalmente. No entanto, no processo de entrevista, os alunos destacaram sua preferência pelo contato com as histórias locais na modalidade da tradição oral, na transmissão realizada entre as gerações. Assim, é possível afirmar que a tradição oral é uma prática valorizada por comunidades rurais, que fortalece a identidade local dos sujeitos.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas Digitais. Tecnologias digitais. Tradição Oral.

THE USE OF DIGITAL TECHNOLOGY AS A RESOURCE FOR THE MATERIALIZATION OF TALES FROM THE ORAL TRADITION

ABSTRACT: This work presents the results of a study on the digitization of the short story “A India and the Farmer”, as well as a description of an oral tradition storytelling event held in a rural community, whose objective was to materialize, through of digital resources, a tale of the oral tradition of the Umburanas community. This research was carried out with students from the

4th to the 6th year of the Municipal School of Umburanas, located in the village of Umburanas in Senhor do Bonfim, Bahia. As a methodological perspective, a qualitative approach was adopted, using the following data collection instruments: interview, observation and application of a questionnaire. Understanding that tales and legends are immaterial goods that can be strengthened in memories, through the digital production of such goods, it was found, after the production and telling of the story in digital form, for the students of the aforementioned school, a great interest on the part of the students, manifested, for example, in the recognition of identity elements of their community in the digitally illustrated short story. However, in the interview process, students highlighted their preference for contact with local stories in the form of oral tradition, in the transmission carried out between generations. Thus, it is possible to affirm that oral tradition is a practice valued by rural communities, which strengthens the subjects' local identity.

KEYWORDS: Digital Narratives. Digital Technologies. Oral Tradition.

1 | INTRODUÇÃO

O folclore é patrimônio histórico e cultural imaterial brasileiro. Transmitidas pelas gerações através da oralidade, as histórias nos encantam desde pequeninos, quando nossos avós, pais, ou a escola nos proporcionam nosso primeiro contato com a magia que é o folclore popular. Porém, processos como a globalização e a urbanização têm sido responsáveis pela perda de muitas dessas histórias, tão cheias de cultura e identidade. Nesse cenário, percebemos que algumas comunidades estão perdendo importantes lendas e contos de sua tradição oral com o passar dos anos. Além disso, o avanço da tecnologia tem provocado um afastamento das antigas práticas de contação de histórias entre pessoas de comunidades rurais. Nesse contexto, observamos que as crianças estão perdendo, de forma gradativa, o contato com sua própria cultura, deixando, por conseguinte, de interagir nos meios sociais da comunidade para adentrar completamente no mundo digital. Por isso, acreditamos ser necessário estimular o interesse das crianças em manter o contato com os anciãos de suas comunidades como uma forma de manutenção das tradições orais desses grupos.

Neste texto, apresentamos uma proposta de digitalização de contos e lendas como uma ferramenta capaz de contribuir para o fortalecimento da tradição oral das comunidades rurais. Para a elaboração desta proposta, consideramos o uso desse conhecimento uma importante forma de conservação e perpetuação dessas tradições, visto que vivemos na era da tecnologia, com recursos tecnológicos versáteis e de fácil acesso e utilização. Portanto, com essa intenção, realizamos um projeto de pesquisa promovido e orientado pelo componente curricular “Pesquisa e Prática Pedagógica III”, do curso de Licenciatura em Ciências da Computação, do Instituto Federal Baiano, Campus Senhor do Bonfim.

O desenvolvimento desta pesquisa envolveu a realização de um levantamento de histórias da literatura de contos mitológicos de áreas rurais de Senhor do Bonfim, Bahia,

e a digitalização de uma das histórias pesquisadas. O desenvolvimento dessa pesquisa objetivou contribuir para o fortalecimento da tradição do folclore local e, também, avaliar como as crianças da comunidade rural de Umburanas se posicionam diante da versão digitalizada de um conto que faz parte das histórias da tradição oral da referida comunidade, haja vista que, ao relacionar-se com elementos de sua cultura em um contexto tecnológico e interativo, as crianças podem ser envolvidas e estimuladas a vivenciar as fantasias desses contos e histórias de seus avós, gerando interesse e estímulo para o processo de aprendizagem, bem como simpatia pelos contos e pela leitura de livros, não só de contos, mas também de todos os demais gêneros literários.

2 | OS AVANÇOS DA TECNOLOGIA DIGITAL E AS NARRATIVAS DIGITAIS

O contexto atual, marcado pela inovação e onipresença das tecnologias digitais, impulsiona a adaptação de novos modos de vida, os quais apresentam maior volume de informações de diferentes culturas às interações sociais, cada vez mais, mediadas por tecnologias digitais. Entretanto, essas novas invenções tendem a apagar as velhas: a luz artificial substituiu a luz natural, o papel extinguiu o papiro, o telégrafo tornou as cartas obsoletas etc. Desse modo, é possível que certos costumes e culturas não incluídas no meio digital possam ser extintas, como, por exemplo, as histórias de tradição oral de muitas comunidades, que correm o risco de desaparecer em virtude dos novos modos de vida da contemporaneidade, visto que a tecnologia não apenas tornou as artes onipresentes, mas também transformou a maneira como elas são percebidas e produzidas. Segundo Costa (2004, p. 113),

A tecnologia se tornou flexível adaptou-se às mais diferentes situações e se introduziu nos hábitos mais privados. Esse processo que transformou radicalmente o cotidiano, os espaços públicos, os cenários e os hábitos deu um impacto enorme na arte e nas relações que ela mantinha com outras áreas da atividade humana.

Considerando o início da história humana, podemos ressaltar que as práticas, os costumes e os valores que constituem as relações sociais foram transmitidos pela tradição oral, sendo que, dentre os gêneros explorados na narrativa oral, os contos populares ocupam grande espaço na história humana. A esse respeito, Cascudo (2006, p. 209) destaca que

Os contos orais representam a intenção de fixar valores ou padrões a serem respeitados pelas comunidades, incorporados pelos moradores em seu cotidiano, criando outra dimensão, resultando refletir sobre a diversidade de manifestações das práticas e saberes transmitidos às gerações.

Precisamos ressaltar, ainda, que o mundo da produção artística tem seu surgimento relacionado à área da tradição oral. Nesse contexto, elementos das tradições mais antigas, como a contação de histórias e de contos e as diversas formas de cultura, como o desenho e a música, passaram a ser produzidos de forma digital, de modo que essas práticas estão cada vez mais centradas no uso de plataformas, *softwares* e aplicativos que podem aperfeiçoá-las e/ou facilitá-las. Percebemos, desse modo, que as tecnologias influenciam todos os aspectos da cultura e da vida humana, o que, conseqüentemente, altera “[...] o ato de narrar histórias [...] diante das inovações tecnológicas”, demandando “[...] maior interatividade, troca de conhecimentos, autoria e ludicidade” (PRADO *et al.*, 2017, p. 1160).

Além disso, cabe mencionar que a alta tecnologia da informação está presente em diversas áreas, inclusive na área do ensino formal e não formal. Isso faz com que até as comunidades rurais mais remotas sejam afetadas pelo avanço da tecnologia, tanto nas práticas da vida agrícola como nas relações sociais que se estabelecem nessas comunidades. De modo geral, grande parte das famílias na zona rural tem acesso a computadores e *smartphones*, além de estar inserida em redes sociais.

2.1 Narrativas digitais

As narrativas digitais voltadas ao público infantojuvenil são ferramentas lúdicas e atrativas para os estudantes, por isso acreditamos que o seu uso pode contribuir para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Além disso, enfatizamos a relevância do registro e da reprodução de histórias e contos populares no formato digital para a materialização e perpetuação histórica dessas narrativas e contos, que, de outra maneira, poderiam ser “perdidos” nas décadas futuras. Essas narrativas digitais, conforme definição de Prado *et al.* (2017, p. 1164),

[...] podem ser concebidas através de orientações que se articulam de forma completiva, que são: um conjunto de cenas fixas, podendo variar entre grafismo ou fotografias, ou união de ruídos, palavras, silêncio ou sons, alternando entre conjunto visual ou sonoro.

Portanto, elas conduzem o sujeito a uma aproximação entre o real e o virtual, pois aquilo que está no plano virtual pressupõe algo que esteve anteriormente no plano real (LÉVY, 1996). Assim consideradas, constatamos que as novas tecnologias digitais mudaram o aspecto da elaboração de contar histórias, lendas folclóricas ou até contos, facilitando o acesso a essas narrativas. Nesse viés,

[...] a concepção das narrativas digitais passa a ocorrer através de um processo de produção textual, que se apropria do caráter recente dos processos audiovisuais e tecnológicos aptos a inovar o ato de contar histórias, configurando-se em um instrumento pedagógico eficaz e motivador, ao passo que agrega, à prática docente, a proximidade entre a realidade vivida também fora das salas de aula (PRADO *et al.*, 2017, p. 1161).

Dessa maneira, a narrativa digital associa as antigas tradições de narrativas orais aos recursos das tecnologias digitais atuais, gerando expectativa na forma como essas histórias são concebidas, isto é, das diversas linguagens e dos meios de divulgação, como, por exemplo, a veiculação via rede mundial de computadores, a internet, que tem poder e alcance mundial. Nesse sentido, Laudares e Goulart (2019, p. 119) afirmam que, após o início dessa elaboração digital,

As narrativas, dos mais diferentes gêneros textuais, orais ou escritos, [...] [evidenciam] diferentes condições de produção do saber e, conseqüentemente, distintas práticas culturais de escrita e leitura. O texto, o som e a imagem podem ser reproduzidos em um único dispositivo, com facilidades de manipulação, podendo-se utilizar de recursos imagéticos, sonoros e de animação bastante dinâmicos.

Uma vez digitalizados e disponibilizados na internet, os contos da tradição oral passam à condição de produto digital disponível em qualquer lugar do mundo onde se tenha acesso à internet. Dessa forma, podemos perceber que a digitalização de contos ou lendas proporciona a democratização do acesso a esses produtos, visto que eles deixam de ser acessíveis apenas a um pequeno grupo de pessoas, estando disponíveis a todos que manifestarem interesse em conhecê-los. Logo, esse processo de digitalização pode reforçar, de forma significativa, a continuidade da cultura e da tradição dos contos e lendas para as próximas gerações.

3 | METODOLOGIA

Metodologicamente, esta produção amparou-se na abordagem qualitativa, cujo principal objeto de análise é o campo da subjetividade dos significados que os sujeitos sociais externam racionalmente.

Para esta proposta, utilizamos os seguintes instrumentos de pesquisa: pesquisa bibliográfica, entrevista, observação participante, atividade prática de construção de ilustrações digitais para a narrativa digital de um conto popular da comunidade de Umburanas, povoado de Senhor do Bonfim, e realização do momento de contação do conto digitalizado. Quanto ao lócus da pesquisa, escolhemos a Escola Municipal de Umburanas, contemplando, entre os sujeitos envolvidos, um grupo de aproximadamente 35 alunos das turmas do 4º ao 6º ano do Ensino Fundamental. Para a realização da entrevista, dentre aqueles que se voluntariaram, selecionamos ao final da contação da história seis alunos.

3.1 Desenvolvimento da Pesquisa de Campo

Este trabalho foi desenvolvido no segundo semestre do ano de 2019, através do componente curricular “Pesquisa e Prática Pedagógica III” do curso de Licenciatura em

Ciências da Computação, ministrado pela Professora Doutora Lilian Teixeira, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano. Inicialmente, realizamos uma busca por contos populares da zona rural da cidade de Senhor do Bonfim, adotando como ponto de partida a literatura local. Seleccionamos um conto para a realização da atividade prática da pesquisa, mediante o contato com o livro intitulado **Causos, Lendas e Brincadeiras – Histórias Orais de Senhor do Bonfim**, de Barata e Souza (2007), produzido como resultado de um projeto financiado pela ONG Save The Children Reino Unido, realizado na zona rural de Senhor do Bonfim, Bahia, que objetivou a materialização de tradições orais, como contos, lendas, parlendas e brincadeiras, desses locais, a fim de manter “viva” a cultura local.

Para a construção das ilustrações digitais, seleccionamos o conto que apresenta a história do povoado de Umburanas, intitulado “A índia e o lavrador”. Trata-se de uma narrativa que integra o folclore bonfinense, utilizada para explicar às novas gerações como se deu o surgimento do povoado. Após a criação das ilustrações digitais do conto, realizamos, no dia 1º de agosto de 2019, um momento de contação de histórias na escola localizada no povoado de Umburanas, na cidade de Senhor do Bonfim, Bahia, para a apresentação do conto na versão digitalizada.

Apresentamos, a seguir, o texto do conto ilustrado digitalmente:

Era uma vez dois jovens, um lavrador e uma índia, que namoravam escondidos na beira de um rio. Certo dia, o lavrador pediu à índia um beijo na boca, a índia com bastante medo cedeu aos caprichos do lavrador, foi aí que aconteceu o inesperado. A mãe da índia estava escondida, viu tudo e revoltada disse:

- Vocês não deviam ter feito isso, agora vão ser obrigados a se casar.

A índia não queria casar de jeito nenhum. Os pais do noivo resolveram amarrar a índia para casar. Amarraram, casaram e a levaram para a cabana que eles fizeram, que fica lá no meio das ocas.

Numa certa noite, a índia viu uma luz vindo do topo da serra, Olhou, olhou, olhou e, chegando mais perto, viu uma mulher com uma candeia na cabeça. A mulher olhou para ela e disse:

Filha, se afaste desse lugar, a três anos do futuro vem seis lobisomens destruir sua família e o melhor que você tem a fazer é ir embora daqui.

A índia desesperada se despediu de todos e partiu.

Os dois se instalaram na Fazenda Umburana, tiveram uma longa vida, geraram descendentes. A índia morreu da mordida de uma amaldiçoada formiga; o lavrador, de picada de cobra. Uns descendentes partiram e restou um que ainda vive nesta terra.

Obs. Esta história é baseada na memória de histórias da mãe e do pai do bisavô de Aline (aluna da 6ª série - Umburana). Ele diz que nesse tempo não existia beijo na boca. Professora: Viviane Deyse O. Barbosa (BARATA; SOUZA, 2007, p. 10).

Observamos, portanto, que essa história envolve magia, percebida na forma como a índia vê a luz no topo da serra e, ao andar até ela, encontra a mulher estranha com uma candeia na cabeça, um instrumento de iluminação que funciona através de óleo ou vela, similar a um candeeiro. É também uma história de amor proibido, de mistura de dois povos, o povo indígena e o povo campesino.

Diferente das demais histórias de contos de fada, a narrativa acima mostra um pouco da realidade imposta historicamente às mulheres, especificamente às que vivem na zona rural. Conforme o fragmento, a índia se recusava a casar, mas teve seu direito e sua escolha completamente ignorados e negados pela vontade de terceiros, de homens, sendo amarrada, traumatizada psicologicamente e, no fim, casada à força. Enfatizamos que esses critérios foram muito importantes para a escolha do conto.

3.1.1 *A materialização do conto escrito através dos desenhos*

Inicialmente, os desenhos foram pensados e planejados com o uso da mesa digitalizadora, *hardware* que permite ao usuário desenhar em uma superfície plana com uma caneta especial, para que o traçado apareça já na tela do computador. A mesa funciona como um mouse, mas, diferente deste, tem sensibilidade à pressão, o que determina a grossura do traço do desenho, além de possuir vários botões customizáveis e outras inúmeras funcionalidades. Já os programas utilizados para a ilustração da história foram o IllustStudio II para a criação dos desenhos, desenvolvido pela empresa Celsys, e o *software* Photoshop CS6, para a criação dos cenários, desenvolvido pela empresa Adobe.

O primeiro momento da criação das ilustrações digitais para o conto foi o momento da criação do *design* dos personagens, produzidos, inicialmente, “à mão” em papel. Essa escolha visava valorizar as características do indivíduo índio e negro, ou mestiço. Fomos motivados, no processo de elaboração desse processo, por esta indagação: as crianças vão conseguir se enxergar nesses personagens? Nesse sentido, a preocupação com a cor dos personagens, os cabelos e demais características atentou-se à possibilidade de que as crianças pudessem se identificar e se sentir representadas. Buscamos, desse modo, fugir a todo instante do fenômeno de embranquecimento que assola os desenhos infantis e todos os setores midiáticos.



Figura 1 – Personagens principais do conto “A índia e o lavrador”

Fonte: Produção autoral de Andley Brito

Depois de escolhidos os personagens, elaboramos o roteiro, extremamente fiel à versão original. No processo de produção das imagens que apresentariam cada momento do conto, demos maior ênfase e detalhamento às situações de repressão e proibição que a índia, personagem central da história, vivenciou. Os momentos do conto ilustrados foram estes: encontro da índia com o lavrador; situação em que a índia foi amarrada; casamento; vida na casa nova. Todos esses momentos foram planejados para que os desenhos mostrassem com detalhes o sofrimento da índia.

Durante a criação dos desenhos, a *priori*, construídos manualmente e, a *posteriori*, por meio do aplicativo Line art, termo que, traduzido do inglês, pode ser entendido como “arte de linha”, utilizamos o *mouse* no IllustStudio, por meio da ferramenta chamada Line, que funciona através de cliques, ou seja, clica-se em qualquer lugar na tela e cria-se um ponto de partida, depois, basta clicar em outro lugar para criar outro ponto, e entre os dois pontos que foram criados, automaticamente, surge uma linha; a linha pode ficar mais curva ou menos curva através da criação de pontos em ângulos estratégicos. Esse método é usado para criar curvas e desenhos fluidos, mesmo com o *mouse*.

Assim, depois de prontos, realizamos o processo de colorização dos personagens, que foi bastante simples. O estilo “Disney” foi o modelo almejado, cuja pintura dos personagens costuma ser bem básica. Para colori-los, bastou selecionar a cor na paleta de cores e preencher a área desejada com o balde de tinta. Em seguida, criamos os cenários de cada imagem, para os quais escolhemos fotos de biomas da caatinga, como, por exemplo, o cenário do rio – esse foi o processo mais demorado. Após a finalização dos cenários, inserimos as legendas nas imagens prontas. Segue uma destas imagens:

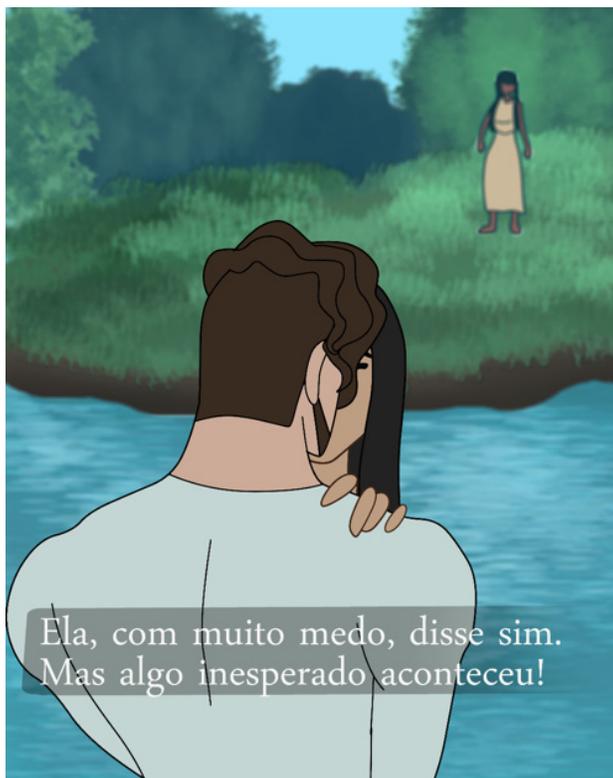


Figura 2 – Cena “o beijo” do “A índia e o lavrador”

Fonte: Produção autoral de Andley Brito

4 | ANÁLISE E DISCUSSÕES

Considerando o que propusemos como um dos objetivos desta pesquisa, ou seja, avaliar como as crianças da comunidade rural de Umburanas se posicionariam diante da versão digitalizada de um conto que faz parte das suas histórias da tradição oral, após a realização da atividade acima descrita, para coletar os dados a serem analisados, promovemos um momento de contação da história para os alunos da única escola existente

naquela comunidade, a Escola Municipal de Umburanas.

A partir da experiência de contação e também da realização de entrevistas com alguns alunos que participaram do momento da contação do conto, pudemos sistematizar algumas interpretações a respeito da compreensão das crianças sobre essa experiência com o conto de sua comunidade na forma digitalizada, e também acerca de suas compreensões em relação à narrativa tanto na modalidade oral sem as imagens digitalizadas como na versão oral com as ilustrações digitais.

4.1 Aplicação da atividade de apresentação do conto às crianças

A apresentação do conto foi realizada na Escola Municipal de Umburanas de forma lúdica, com o auxílio de um computador e de um projetor multimídia. Ao longo da exibição da história, buscamos construir uma interação com os alunos. No início da contação, as crianças não perceberam que se tratava de um conto de sua comunidade e, ao observarem cada imagem, demonstraram surpresa. Após o término do momento de contação da história, solicitamos que seis crianças se voluntariassem para a realização de uma pequena entrevista, por meio da qual avaliamos sua experiência.

Durante a entrevista com esses alunos, crianças de 8 a 12 anos de idade, constatamos um aspecto não esperado em nossas hipóteses: os alunos em seus comentários ressaltaram uma preferência por recursos não digitais, destacando os livros físicos e a contação oral sem a presença de livros e/ou ilustrações digitais como suas primeiras escolhas.

4.2 Contos orais x identidade local

Percebemos que as crianças não estavam familiarizadas com o conto da índia e do lavrador, apesar de ser originário do povoado onde nasceram. Quando perguntamos na sala, logo após o momento da contação, se já conheciam a história, apenas uma criança afirmou conhecê-la. Esse desconhecimento pode ser resultado dos novos modos de vida nas comunidades rurais, que passam a ser permeados pela presença maior das novas tecnologias da informação. Para Prado *et al.* (2017, p. 1162), essas “[...] tradicionais narrativas orais e escritas hoje são elaboradas com a interposição de diferentes mídias, o que colabora para que uma atividade se torne densa e aprimorada.” Em outras palavras: as “[...] narrativas não foram subitamente debandadas de sua linearidade para configurarem um molde multifacetado do meio virtual” (PRADO *et al.*, 2017, p. 1162).

4.3 Envolvimento de crianças com histórias na forma digital

Em relação ao contato com histórias digitais, as respostas que as crianças entrevistadas nos apresentaram foram surpreendentes, pois imaginávamos que essas crianças já tivessem muitas experiências com histórias e contos infantis em mídias digitais, mas as respostas revelaram o contrário. Durante o período preparatório para a realização da coleta de dados desta pesquisa, tínhamos convicção de que as crianças, por serem

indicadas por alguns autores como “nativas digitais”, prefeririam histórias na versão digital, em detrimento dos livros físicos, porém, para as crianças observadas durante esta pesquisa, o livro físico possui um valor maior em seu cotidiano que o digital.

Nessa perspectiva, constatamos que as crianças da zona rural da comunidade de Umburanas, em Senhor do Bonfim, Bahia, ainda não possuem acesso livre às mídias digitais e à internet. Nas entrevistas, algumas crianças relataram só ter acesso à internet e às mídias digitais quando se deslocam para a casa de parentes no centro da cidade, o que revela que o acesso à internet e a algumas tecnologias da informação e comunicação não está democratizado para grande parte do público da zona rural.

Ao perguntarmos se já haviam tido contato com histórias na forma digital, quase todas as crianças afirmaram que sim, porém a maioria só tem acesso por meio dos aparelhos smartphones dos pais. Embora muitas delas já tenham utilizado ou utilizem recurso tecnológico para ver, ler ou ouvir histórias, a grande maioria respondeu que prefere ler histórias nos livros e ouvir as histórias contadas por seus pais e avós. A esse respeito, Belusso e Pontarolo (2017, *s. p.*) observam que, apesar “[...] de todos os percalços e dificuldades envolvidos na introdução das tecnologias no meio rural”, é imprescindível considerar “[...] que no cotidiano global os meios de comunicação tiveram um importante papel nas transformações sociais, locais, regionais e globais”, e as “[...] tecnologias digitais já consumiram a sociedade urbana e agora avançam mesmo que em um passo lento para o espaço rural”, mas mesmo com todas essas “[...] tentativas de mudanças constantes no campo a cultura rural permanece resistente.”

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as descrições e reflexões apresentadas neste texto, concluímos que a digitalização de histórias da tradição oral pode fortalecer a identidade local e materializar histórias e contos populares que, de outra maneira, talvez desaparecessem ao longo das próximas décadas devido ao avanço das tecnologias, que têm interferido diretamente sobre os modos de vida cotidianos. Nessa perspectiva, ao perceber que as crianças da Escola Municipal de Umburanas não conheciam o conto que descreve a história de sua própria comunidade, notamos uma fragilidade na tradição da transmissão oral daquela comunidade, o que validou ainda mais a nossa proposta de digitalização do conto “A Índia e o Lavrador” e sua consequente disponibilização para a escola e comunidade, uma vez que entendemos a relevância da divulgação e do desenvolvimento de trabalhos outros, com ênfase na tradição oral, com as crianças do povoado de Umburanas.

Cabe ressaltar, por fim, que o público de crianças da zona rural possui um perfil diferente no que concerne ao conceito de “nativos digitais”, ou seja, a afirmação de que as pessoas que nasceram depois da primeira década dos anos 2000 possuem maior fluência

em relação às tecnologias digitais deve ser analisada de modo cuidadoso. No caso dos alunos da Escola Municipal de Umburanas, o livro de histórias impresso e a experiência oral de contação de histórias ainda são mais valorizados do que as histórias disponibilizadas em formato digital.

REFERÊNCIAS

BARATA, Rogério; SOUZA, Edineuza Ferreira (Produção). **Causos Lendas e Brincadeiras** – Histórias Oraís de Senhor do Bonfim. Senhor do Bonfim: [s. e.], 2007.

BELUSSO, Andreia; PONTAROLO, Edilson. Uma reflexão sobre tecnologia digital nas escolas do campo como possibilidade para o desenvolvimento dos territórios camponeses. *In*: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE DESENVOLVIMENTO REGIONAL – TERRITÓRIOS, REDES E DESENVOLVIMENTO REGIONAL: PERSPECTIVAS E DESAFIOS, 8, 13 a 15 de setembro de 2017, Santa Cruz do Sul. **Anais** [...]. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2017. [S. p.]. Disponível em: <https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidr/article/viewFile/16561/4362>. Acesso em: 20 maio 2019.

CASCUDO, Luis da Câmara. **Literatura oral no Brasil**. São Paulo: Global, 2006.

COSTA, Cristina. **O belo, a percepção estética e o fazer artístico**. São Paulo: Moderna, 2004.

LAUDARES, Ellen Maíra de Alcântara; GOULART, Ilsa do Carmo Vieira. **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, v. 37, n. 75, p. 115-135, 2019. Disponível em: <https://www.google.com/l?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwim7paFrvrzAhUhA9QKHerBAVEQFnoECAkQAw&url=https%3A%2F%2Fftp.emnuvens.com.br%2Fftp%2Farticle%2Fdownload%2F751%2F561&usg=AOvVaw1Dd1pCyxH5EkMjQSVZoW6>. Acesso em: 10 out. 2021.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

PRADO, Ana Lúcia *et al*. Narrativas digitais: conceitos e contextos de letramento. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. esp. 2, p. 1156-1176, ago. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v12.n.esp.2.10286>. Acesso em: 14 jul. 2019.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA BÁSICA:

DISPOSITIVOS MÓVEIS, NARRATIVAS DIGITAIS
E FERRAMENTAS QUE INOVAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA

www.arenaeditora.com.br 

contato@arenaeditora.com.br 

[@arenaeditora](https://www.instagram.com/arenaeditora) 

www.facebook.com/arenaeditora.com.br 

FINANCIAMENTO:



Atena
Editora

Ano 2022

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA BÁSICA:

DISPOSITIVOS MÓVEIS, NARRATIVAS DIGITAIS
E FERRAMENTAS QUE INOVAM A PRÁTICA PEDAGÓGICA

www.arenaeditora.com.br 

contato@arenaeditora.com.br 

[@arenaeditora](https://www.instagram.com/arenaeditora) 

www.facebook.com/arenaeditora.com.br 

FINANCIAMENTO:



Atena
Editora

Ano 2022