

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
LUCIANE DESOTI

**INCENTIVO À LEITURA DO GÊNERO TEXTUAL LENDAS, UTILIZANDO OS
OBJETOS DE APRENDIZAGEM DO PORTAL EDUCACIONAL E A MÍDIA
IMPRESSA, NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA - 7º ANO**

CURITIBA
2013

LUCIANE DESOTI

**INCENTIVO À LEITURA DO GÊNERO TEXTUAL LENDAS, UTILIZANDO OS
OBJETOS DE APRENDIZAGEM DO PORTAL EDUCACIONAL E A MÍDIA
IMPRESSA, NA DISCIPLINA DE LÍNGUA PORTUGUESA - 7º ANO**

Artigo apresentado para obtenção do título em Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica da Universidade Federal do Paraná.
Orientadora: Prof^a. MsC. Edna da Silva

CURITIBA

2013

**Incentivo à leitura do gênero textual lendas, utilizando os objetos de
aprendizagem do Portal Educacional e a mídia impressa, na disciplina de
Língua Portuguesa - 7º ano**

DESOTI¹, Luciane

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Palmeira/ PR

RESUMO - Este trabalho de conclusão de curso toma como objeto de estudo o uso dos objetos de aprendizagem e da mídia impressa, através do conteúdo lendas brasileiras, na disciplina de Língua Portuguesa, em uma escola da rede pública, do Ensino Fundamental em Campo Largo/PR. Este estudo pode ser caracterizado como um relato de experiência, o material empírico foi produzido a partir da aplicação do projeto em sala de aula e os dados analisados através da realização das atividades propostas com os alunos. O desenvolvimento do trabalho orientou-se pelos seguintes objetivos: propor uma metodologia que incentive à leitura, através dos objetos de aprendizagem e da mídia impressa; estimular o aluno a ter um papel ativo no desenvolvimento de sua aprendizagem; identificar a influência das lendas brasileiras através da utilização das mídias para incentivar o processo da leitura e da escrita. Pela análise dos resultados evidencia-se que as aulas que envolvem a leitura, oralidade e escrita colaboram com o processo ensino-aprendizagem, pois num trabalho integrado os resultados obtidos são relevantes. Por isso, o trabalho com narrativas curtas como as lendas brasileiras, os debates e as produções de textos incentivam a leitura. A Internet contribui para o agir colaborativo, e torna a aula mais dinâmica, mais participativa. A motivação acontece através da interação do aluno, que pode trocar resultados, materiais, vídeos. Pode-se então afirmar que pela inserção das novas tecnologias nas escolas é possível integrar as mídias facilitando a compreensão dos conteúdos pelos alunos e possibilitando que o professor proponha trabalhos significativos.

Palavras-chave: Lendas brasileiras. Objetos de aprendizagem. Leitura.

¹ Rua Manoel Ozório Portela, 450– Vila Solene – 83.607-320 – Campo Largo – PARANÁ.
e-mail: ludesoti@bol.com.br

INTRODUÇÃO

Este trabalho está voltado à cultura e suas manifestações populares, mais especificamente às lendas brasileiras, integrando a mídia impressa e a mídia internet para incentivar à leitura, com os alunos do sétimo ano, na turma A, no Colégio Estadual Clotário Portugal, em Campo Largo.

Propõe uma metodologia que incentiva à leitura de modo mais prazeroso, através de recursos tecnológicos, com os objetos de aprendizagem, animadores e simuladores existentes no Portal Educacional¹ bem como em livros tradicionais e *pop-up*, estimulando o aluno a ter um papel ativo no desenvolvimento de sua aprendizagem.

Para o desenvolvimento deste trabalho foram selecionados simuladores, animadores e vídeos de acordo com o conteúdo sobre o folclore. Estes objetos de aprendizagem possibilitam o desenvolvimento de uma estratégia que permite a aproximação do aluno com as tecnologias. Pois de acordo com Moran:

As tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor – o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los. Aprender depende também do aluno, de que ele esteja pronto, maduro, para incorporar a real significação que essa informação tem para ele, para incorporá-la vivencialmente, emocionalmente. Enquanto a informação não fizer parte do contexto pessoal – intelectual e emocional - não se tornará verdadeiramente significativa, não será aprendida verdadeiramente. (2009, p.17)

Desta forma o gênero textual lendas brasileiras, ao ser aliado com os objetos de aprendizagem existentes nos portais educacionais, facilita o conhecimento sobre o folclore brasileiro e incentiva o interesse dos alunos pela leitura.

É necessário trabalhar algumas representações do domínio da cultura popular, como o contar histórias, origens das coisas, e saberes diversos, pois são práticas com boa recepção pelos alunos, e que fazem parte do conhecimento prévio

¹ O Portal Educacional Dia a Dia Educação é uma ferramenta tecnológica integrada ao site institucional da Secretaria de Estado da Educação do Paraná (Seed-PR). Lançado em 2004 e reestruturado em 2011, essa ferramenta tem o intuito de disponibilizar serviços, informações, recursos didáticos e de apoio para toda a comunidade escolar.

dos alunos.

No início deste projeto, os alunos responderam um questionário (apêndice 1) sobre os usos dos objetos de aprendizagem na escola. Na sequência desenvolveram as atividades propostas sobre o gênero textual lendas e ao final foram analisados os resultados deste projeto.

A LEITURA E O TEMA FOLCLORE NA ESCOLA

Antunes (2003), aponta que a escola deve criar estratégias que cativem o jovem para diferentes tipos de leitura, pois além de ser um ato prazeroso, a literatura é uma fonte de conhecimento e acesso a uma das belas artes produzidas pelo ser humano. Assim, o aluno deve ser incentivado na escola a realizar leituras sobre os conteúdos abordados em sala.

Fernandes (2003), também aponta que o tema folclore trabalhado na escola é uma maneira do jovem tornar-se mais sensível e consciente da importância de suas raízes para preservação de sua história. Pois, um dos objetivos do ensino é justamente propiciar ao aluno o desenvolvimento de sua consciência como sujeito histórico.

Cordeiro (2006) em seu livro Especial: O livro das mitologias destaca que muitos livros didáticos trazem lendas da mitologia grega, e os alunos apreciam bastante, pois envolvem muitos aspectos como mistérios, mortes, criaturas diferentes, explicações sobre o universo, sabedorias. Ou seja, os alunos demonstram interesse por este conteúdo.

É por meio das histórias que ouvimos, através da tradição oral ou registrada nos livros, que aprendemos lições importantes para o convívio em sociedade. Por exemplo, a questão do amor e traição na lenda do Boto Cor de Rosa. Na literatura, autores renomados, como Ricardo Azevedo, Monteiro Lobato, Câmara Cascudo, Florestan Fernandes, Maurício de Sousa, entre outros, se dedicaram a contar e escrever sobre o folclore.

Através da leitura das lendas, verifica-se que o folclore é uma importante fonte de criação para a universalização da literatura brasileira. Elas permitem a compreensão do contexto nacional, pois oferece os pontos-chaves de medida do povo, como expressão verdadeira de um país: reações de caráter ético-religioso, crítico e afetivo. Esses elementos proporcionam uma visão global da composição

nacional, mostrando alguns pontos da cultura brasileira a serem explorados e difundidos nacionalmente. (FERNANDES, 2003).

Na concepção de linguagem assumida pelas DCEs de Língua Portuguesa do Estado do Paraná, a leitura é vista como:

Um ato dialógico, interlocutivo. O leitor, nesse contexto, tem um papel ativo no processo da leitura, e para se efetivar como co-produtor, procura pistas formais, formula e reformula hipóteses, aceita ou rejeita conclusões, usa estratégias baseadas no seu conhecimento linguístico, nas suas experiências e na sua vivência sócio- cultural. (2008, p.71)

Nesse sentido, a leitura deve ser reconhecida como um momento de apropriação de conhecimentos e reflexão crítica sobre a realidade, e é papel importante da escola colocar os alunos em contato com o maior número de gêneros textuais e diferentes suportes. Segundo Antunes (2003, p. 83), a leitura deve ser trabalhada “de maneira que os alunos possam perceber diferenças de linguagem e de apresentação, por conta das diferenças do suporte em que o texto circula”.

No livro *O Folclore em questão*, Fernandes (2003) relata que a preservação, a transformação e as funções socializadoras do folclore se vinculam à estabilidade de certas formas de organização da vida grupal ou ao ritmo de mudança da sociedade como um todo.

Desta forma o nosso folclore é como um mosaico, em que temos a contribuição de cada uma das correntes étnicas que entraram em contato no Brasil, por isso é preciso compreendê-lo em sua diversidade. Nesse sentido, Fernandes assinala que:

O ideal social, criado pela sociedade, sob forma de valores e, portanto, cristalizado também em elementos folclóricos, abrange indistintamente todas as classes sociais, sobrepondo-se às variações restritas da vida de seus membros e às diferenciações ocasionadas por essas variações. (2003, p.64)

Este mesmo autor enfatiza que o trabalho com o folclore e a literatura, tanto pode misturar o velho com o novo quanto expor o que é conhecido de maneira original. Os mesmos contos encontram soluções estilísticas distintas, que revelam o talento criador do artista.

Ainda segundo este autor o folclore propõe-se a estudar os modos de ser, de pensar e de agir do “povo”, por meio de fatos de natureza ergológica, como técnicas de trabalhar a roça, ou manipular metais, de transporte ou de esculpir objetos etc., e de natureza não material, como as lendas, as superstições, as danças, as adivinhas, os provérbios, etc. Para ele é nas lendas, contos e superstições que se percebe a ação psicoétnica do indígena e do negro. Entre os elementos provenientes do folclore dos povos nativos, assinala apenas restos de lendas, como a da Mãe-da-água, a da Mãe-do-ouro, a do Curupira, e o Boitatá, e ainda a bastante controversa, quanto à origem, do Saci.

De acordo com Fernandes (2003, p.26), “O folclore tanto pode ser compreendido como uma realidade cultural viva nas ações e no pensamento de seres humanos quanto como estudo e conhecimento do povo brasileiro”.

Neste mesmo sentido Cascudo (2003) enfatiza que as lendas são histórias narradas por pessoas e transmitidas oralmente através dos tempos, em que misturam fatos reais e históricos com acontecimentos que são frutos da fantasia da imaginação. São histórias que procuram dar explicação a acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais.

Nessa abordagem sobre lendas, o autor Terceiro (2003) relata aspectos em relação ao que é mito e lenda, enfatizando ser necessário verificar a expressão que exercem na literatura e outras formas de artes, e perceber que as lendas populares procuram não só remeter aos valores históricos, como também ao poder da percepção do ouvinte que percebe a imagem e a mensagem, ou seja, para onde a história aponta através do tempo. O tempo e espaço se confundem nesse espaço lendário que as histórias populares transmitem.

Sendo assim, em O Poder do Imaginário Popular, Terceiro (2003) analisa que os mitos retratam a manifestação do divino e que as lendas se utilizam do mesmo argumento para se explicarem, mas não colocando em cheque o universo. As lendas se apegam ao popular e por isso, não tentam explicar as coisas mais complexas como origem do universo, cosmos e entre outras, mas são fundadas naquilo que é fantástico ou folclórico, e também acabam se influenciando a fatos culturais ou sociais de determinada região.

Neste projeto o gênero textual lendas será trabalhado em sala de aula com o uso das tecnologias, e o papel do professor será o de mediador do conhecimento. Pois, entende-se que o uso de objetos de aprendizagem nas metodologias escolares

permite que a prática pedagógica esteja em sintonia com as mudanças ocorridas na sociedade.

METODOLOGIA

A aplicação deste projeto deu-se no Colégio Estadual Desembargador Clotário Portugal, no município de Campo Largo, numa turma de sétimo ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Língua Portuguesa para o desenvolvimento dos conteúdos curriculares sobre gêneros textuais e prática de leitura.

Inicialmente, os alunos participaram de uma pesquisa sobre o uso de objetos de aprendizagem na escola, respondendo a um questionário que encontra-se em apêndice. Após a aplicação do questionário e verificação dos resultados iniciou-se o trabalho com os alunos.

Após a abordagem teórica na sala de aula sobre o folclore, sua origem e contribuição nas nossas raízes, os alunos pesquisaram na Internet e em livros diversos, conceitos sobre mitos e lendas.

As atividades propostas buscaram o auxílio da Internet e da mídia impressa em livros tradicionais e em versão *pop-up*, pois são recursos que permitem ao professor abordagens múltiplas sobre determinado conteúdo.

Em seguida, foram divididos em grupos de estudos. Cada grupo pesquisou algumas lendas brasileiras que entram no conjunto do imaginário popular e são histórias do povo sobre os mais diversos tipos sociais e sobre a sociedade em geral. As lendas solicitadas para pesquisa foram: Iara; Barba Ruiva; Galha Azul; Negrinho do Pastoreio; Mula sem cabeça; Onça da mão torta; Saci Pererê; Boto Cor de Rosa; Boitatá; Vitória-Régia.

Depois os grupos de alunos apresentaram a versão da lenda que encontraram para a turma, já que a mesma lenda pode ter narrativas diferentes, dependendo do autor, da época e da mídia utilizada.

Num segundo momento, foram realizadas aulas no laboratório de informática da escola através da seleção de simuladores e animações existentes no Portal Educacional referentes às lendas brasileiras.

As animações e simulações das lendas serviram como complementação do trabalho expositivo das lendas em sala de aula, recursos que favorecem a

interatividade, estimulam o raciocínio, a criatividade, ludicidade no momento de aprender.

O termo “folclore” pode ser acessado nos objetos de aprendizagem de Língua Portuguesa e Arte, com testes de conhecimentos sobre o folclore brasileiro e também no mundo, caça palavras e *Quiz* sobre o que é e o que não é folclore.

Após a utilização dos objetos de aprendizagem (animação e simulação) os alunos fizeram o registro de algumas lendas que mais chamaram a atenção, e reproduziram-na, utilizando a escrita e preservando aspectos de coesão e coerência.

A partir dessa abordagem, foi apresentado livros *pop-up*, com elementos diferenciados e que chamam bastante a atenção para a leitura. Este termo pode ser aplicado a qualquer livro que tenha ilustrações com efeitos tridimensionais ou móveis. Hoje em dia, cada vez mais as editoras investem nesse tipo de publicação para incentivar à leitura. A Turma da Mônica Brincando de Folclore é uma coleção de livros *pop-up* que reúne lendas de todo o país contadas por Mauricio de Sousa e com a participação dos personagens da Turma da Mônica.

Em seguida, cada grupo de aluno, após vários ensaios, apresentou para a turma um livro *pop-up* sobre uma lenda brasileira. A escola pode e deve incentivar a leitura de forma criativa e inovadora, possibilitando ao aluno o desenvolvimento de sua aprendizagem e de sua autonomia.

Para verificar os resultados deste trabalho os alunos responderam um questionário (apêndice 2) sobre o projeto desenvolvido, na qual foram instigados a refletir sobre a própria participação, progressos obtidos e as dificuldades encontradas.

No apêndice 3, encontra-se a listagem dos objetos de aprendizagem referentes ao folclore brasileiro disponível no Portal.

RESULTADOS

O questionário (apêndice 1) aplicado na turma, no início do projeto, serviu como um levantamento em relação ao tema folclore e a questão do uso da tecnologia na escola.

Após esse diagnóstico, verificou-se que os alunos utilizam o laboratório de informática na escola, ainda que não ocorra com tanta frequência, como eles gostariam. Os alunos têm noção de quais disciplinas utilizam mais o laboratório de

informática, e querem ser instigados à leitura em diferentes suportes digitais, pois reconhecem como atividades diferentes. O conteúdo lendas foi relevante, principalmente, ao ser utilizado os objetos de aprendizagem, que são os novos recursos da internet.

Verificou-se que utilizar os objetos de aprendizagem nas aulas através do uso das mídias na educação, possibilitou uma nova forma de ensinar e aprender que se faz necessária. Os alunos dessa faixa etária apreciam o gênero textual lendas, que são histórias passadas de geração em geração, adaptando-se ao tempo e lugar. E entenderam que as lendas formam o riquíssimo universo da cultura de tradição popular.

O questionário (apêndice 2) foi respondido pelos alunos ao final do projeto. As respostas tabuladas e apresentadas a seguir permitem explicar algumas questões sobre o uso da mídia impressa e dos objetos de aprendizagem.

A primeira questão (GRÁFICO 1) indaga se os alunos gostaram de participar das atividades desenvolvidas ao longo do projeto.

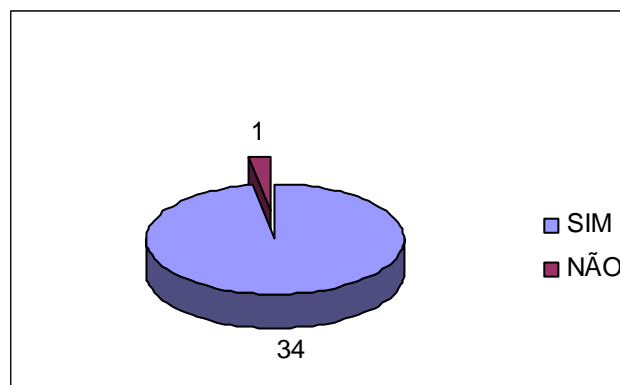


GRÁFICO 1: GOSTOU DE PARTICIPAR DAS ATIVIDADES DO PROJETO?

FONTE: Respostas dos alunos do ensino fundamental (2013)

Como se pôde constatar 34 alunos responderam afirmativamente, e apontaram o porquê: “conheci mais sobre as lendas”, “ nós fizemos coisas diferentes e eu gosto disso”, “eu gostei de conhecer novas lendas e de apresentar a lenda”, “ eu acho muito legal aprender sobre a cultura brasileira”, “ ensina coisas diferentes, e é uma aula diferente das outras”, “algumas lendas eu não conhecia”, “eu achei legal e criativo”, “nós fomos ao laboratório aprender coisas novas.”

Percebeu-se a influência positiva das atividades realizadas, pois os alunos apreciaram e apreenderam novos conhecimentos sobre o folclore. Ao incentivar esse tipo de leitura, observou-se que ela é bem aceita pelos educandos, pois as

lendas, mesmo sendo histórias antigas, ainda são contadas como acontecimentos atuais e elas fazem parte do costume e da tradição popular de um grupo e até mesmo do meio em que vive. Em vista disto, percebeu-se que o Folclore é um conteúdo bem aceito pelos alunos.

Já a segunda questão (GRÁFICO 2) indaga se a integração das mídias facilitou a compreensão dos conteúdos.

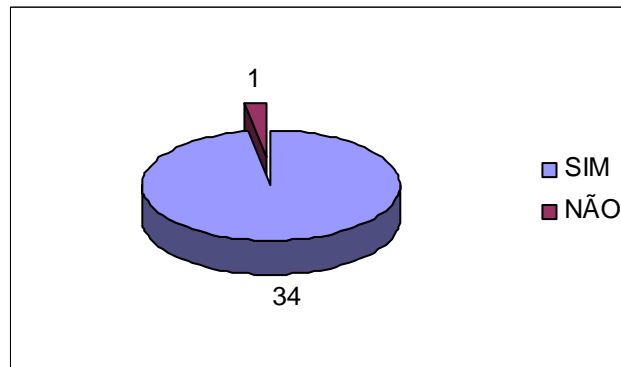


GRÁFICO 2: A INTEGRAÇÃO DAS MÍDIAS FACILITOU A APRENDIZAGEM?

FONTE: Respostas dos alunos do ensino fundamental (2013)

Como se pôde verificar 34 alunos responderam que a integração das mídias facilitou a compreensão dos conteúdos. Algumas respostas dadas pelos alunos reforçam essa questão: “Eu nem sabia que tinha sobre o folclore na internet”. “Para sabermos mais e mais rápido”. “Porque nós aprendemos mais, vimos vídeos e isso facilita a aprendizagem”. “Para conhecer mais lendas pelas imagens”. “Porque relembramos as aulas no laboratório”.

Concluiu-se a relevância da integração das mídias para a aprendizagem. Os recursos educacionais digitais na forma de simulações e atividades interativas permitem que a aprendizagem se torne mais efetiva e mais profunda que a obtida pelos meios tradicionais.

Na terceira questão (GRÁFICO 3) os alunos fizeram uma reflexão sobre a melhora na produção escrita, após o projeto sobre folclore que envolveu a leitura, oralidade e escrita.



GRÁFICO 3: HOUVE MELHORA NA PRODUÇÃO ESCRITA?

FONTE: Respostas dos alunos do ensino fundamental (2013)

Apenas um aluno respondeu negativamente a questão sobre a melhora na produção escrita. A maioria percebeu que o trabalho integrado ajudou na produção escrita. Um dos objetivos do projeto foi despertar o interesse pela leitura e o desenvolvimento da oralidade e escrita. O trabalho envolvendo os três eixos norteadores de Língua Portuguesa propiciou que uma etapa anterior completasse outra etapa posterior, e assim, cada uma teve uma função de grande importância para que as produções linguísticas dos alunos fossem adequadas e relevantes.

Na quarta questão (GRÁFICO 4) os alunos foram indagados sobre qual recurso utilizado eles mais se identificaram.

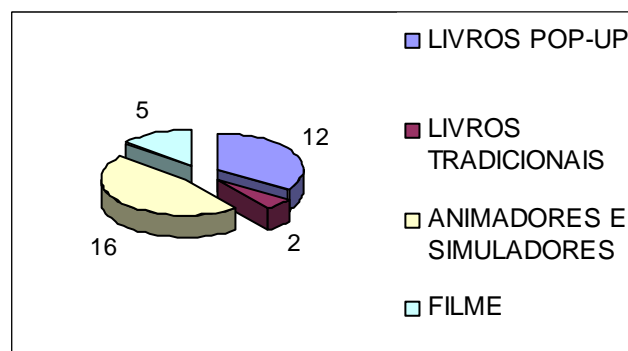


GRÁFICO 4: QUAL RECURSO UTILIZADO HOUVE MAIS IDENTIFICAÇÃO?

FONTE: Respostas dos alunos do ensino fundamental (2013)

Algumas respostas dadas pelos alunos, quando foram solicitados a dizer o porquê eles mais se identificaram com determinado recurso: “Filme, pois dava para entender mais”. “Filme, pois esclarece mais as lendas”. “Livros *pop-up* porque os alunos aprenderam mais sobre o folclore”. “Livros *pop-up* porque a apresentação ficou bem legal”. “Livros *pop-up*, porque eu gosto de livros assim, são mais

animados”. “Livros *pop-up*, porque ajudou na atividade da oralidade”. “Animadores/ simuladores, porque a gente sai um pouco da sala, e isso me dá mais vontade de estudar”. “Animadores/simuladores, porque eu pude procurar em casa na internet”. “Animadores/ simuladores, porque eu gosto de animações.”

Verificou-se que os recursos tecnológicos chamaram mais a atenção dos alunos. Alguns recursos tecnológicos trazem formações para a construção do conhecimento como, por exemplo, na forma de simulações ou animações, imagens, uma página HTML desperta o interesse pelo conteúdo e resolução de problemas, permitindo uma aprendizagem diferente. E também os livros *pop-up*, pois são mais animados, já que os personagens das lendas aparecem com elementos tridimensionais e diferenciados, despertando a curiosidade dos alunos. As atividades mais citadas pelos alunos foram as que saíram do tradicional.

A última questão (GRÁFICO 5) os alunos refletiram sobre a atividade que eles apresentaram algum tipo de dificuldade para a realização,

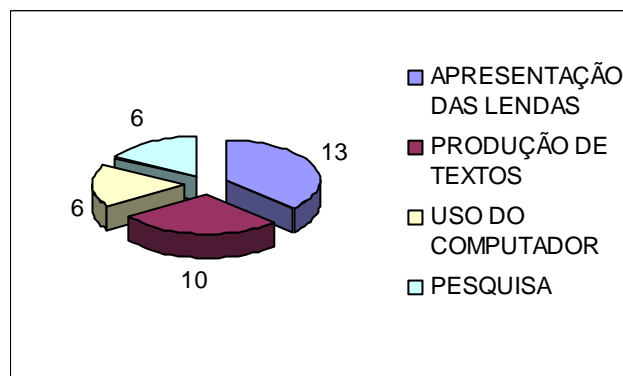


GRÁFICO 5: QUAL ATIVIDADE HOUVE MAIS DIFICULDADE EM SUA REALIZAÇÃO?

FONTE: Respostas dos alunos do ensino fundamental (2013)

Algumas respostas dadas pelos alunos em relação às principais dificuldades sentidas por eles, na aplicação do projeto: “Apresentação das lendas para a turma, porque eu gaguejei um pouco na hora”. “Apresentação das lendas para a turma, porque eu tenho um pouco de vergonha”. “Apresentação das lendas para a turma, porque eu fico muito nervosa quando vou apresentar”. “Produção de textos, porque tive dificuldades de elaborar meus textos”. “Produção de textos, porque eu me confundo muito”. “Uso do computador, porque eu não tenho curso”. “Uso do computador, muito aluno para pouco computador”. “Uso do computador,

porque o computador só ficava travando”. “Pesquisa, pois é difícil fazer pesquisas”. “Pesquisa, porque eu confundi um pouco”.

A escola deve estar atenta às dificuldades encontradas pelos alunos e propor atividades significativas. É necessário explorar a linguagem oral em situações que exijam uma preparação prévia, maior grau de formalidade e expressividade. É necessário que o aluno se expresse de forma clara e ordenada, adequando a linguagem à situação comunicativa e intencionalidade. Para trabalhar as dificuldades dos alunos em relação à escrita, deve-se priorizar aspectos como: coerência, coesão, pontuação, sequência lógica, unidade temática e expansão de ideias. Também a escola deve oportunizar mais atividades no laboratório, para que os alunos se adaptem melhor aos recursos tecnológicos existentes.

DISCUSSÃO

Conforme proposto neste artigo para fazer os alunos se interessarem por leitura o professor deve buscar “Uma leitura crítica, a leitura se torna plena quando o leitor chega à interpretação dos aspectos ideológicos do texto, das concepções que estão nas entrelinhas.” (Antunes, 2003, p.81).

Neste sentido, o professor deve assumir o papel de mediador que ajuda na contextualização e problematização, favorece a descoberta de novos significados e a sistematização do conhecimento.

As aulas que envolvem a leitura, oralidade e escrita colaboram com o processo ensino-aprendizagem, pois num trabalho integrado os resultados obtidos são relevantes. Por isso, o trabalho com narrativas curtas como as lendas brasileiras incentiva a leitura por prazer, os debates e as produções de textos com mais sentido.

A Internet também contribui para o agir colaborativo, e torna a aula mais dinâmica. A motivação acontece através da interação do aluno, que pode trocar resultados, materiais, vídeos etc.

Portanto, os professores devem buscar aperfeiçoamento, através de cursos e formações continuadas, para que possam trazer à sala de aula, novos incentivos de aprendizagem. A escola deve propor maneiras de ensinar e aprender integrando

as tecnologias à prática pedagógica, pois os alunos apresentam senso crítico em relação às ações metodológicas inovadoras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível propor uma metodologia que permita e incentive a leitura de lendas brasileiras, utilizando a mídia impressa e a mídia internet (objetos de aprendizagem) tornando muito mais dinâmica as aulas de Língua Portuguesa. O banco de objetos educacionais nos portais educacionais ajuda a enriquecer o trabalho do professor que deve incluir em seu planejamento materiais com imagem e som. A ideia de integrar diferentes mídias deixa as aulas mais atrativas para os alunos e incentiva o interesse pela leitura.

O uso das tecnologias digitais no processo ensino aprendizagem são destacadas pelos educandos como uma forma de incrementar as aulas dos professores. Tratando da pesquisa realizada com os alunos do sétimo ano e verificação dos resultados percebeu-se que a grande maioria quer a tecnologia mais presente na escola, e querem ser estimulados com estratégias inovadoras para ampliar a leitura e a escrita, já que vivenciaram que os objetos de aprendizagem contribuem para que isso ocorra.

Ler, ouvir e contar histórias que são passadas de geração a geração é muito importante para ajudar a fortalecer nossas raízes culturais, o trabalho direcionado à leitura das lendas brasileiras fomentou a questão de resgatar o nosso folclore brasileiro.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro&interação**. 3. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Lendas brasileiras**. 9. ed. São Paulo: Global, 2003. 164 p.
- CORDEIRO, Tiago. **Especial: O Livro das Mitologias**. Ed. 231-A. São Paulo: Ed. Abril. 2006
- DIRETRIZES CURRICULARES DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Língua portuguesa**. SEED. Paraná, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/diretrizes/dce_port.pdf. Acesso em: 16/03/2013.
- FERNANDES, Florestan. **O folclore em questão**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 259 p.
- MORAN, J. M., MASETTO, M e BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 16ª ed. Campinas: Papirus, 2009
- TERCEIRO, Valdemar Ferreira de Carvalho Neto. **O poder do imaginário popular**. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mydownloads_01. Acesso em: 10/09/2012.

APÊNDICE 1

Pesquisa realizada com a turma do sétimo ano A, do Colégio Estadual Desembargador Clotário Portugal, no município de Campo Largo: Esta pesquisa tem o objetivo de analisar a importância dos recursos tecnológicos principalmente os objetos de aprendizagem, enquanto ferramenta pedagógica na disciplina de Língua Portuguesa.

1) Você costuma utilizar o laboratório de informática em sua prática escolar?

não sim às vezes

2) Qual disciplina que incentiva mais a utilização do laboratório de informática na sua escola?

Língua Portuguesa Geografia História Matemática
 Arte outra

3) Você conhece os objetos de aprendizagem existentes no portal educacional Dia a dia educação?

desconheço
 já utilizei alguns
 conheço mas nunca utilizei
 utilizo frequentemente

4) Enquanto estudante você considera que o uso de objetos de aprendizagem em suas aulas:

contribuem na compreensão dos conteúdos
 não fazem diferença na compreensão dos conteúdos

5) Você considera que aulas melhoram com o uso de objetos de aprendizagem ou da internet na escola:

sim independe não

6) Em relação à utilização dos objetos de aprendizagem, você prefere na aula de Língua Portuguesa:

- vídeo/ Tv
- animações e simulações/ Jogos/ desafios
- imagens
- áudio/ som/ rádio

7) Você concorda que o professor que utiliza os recursos da internet nas aulas, contribui mais para o incentivo à leitura?

- Sim Não

8) Estudar as lendas brasileiras através dos objetos de aprendizagem do Portal dia a dia educação, na sua opinião, pode ser:

- bom ótimo excelente ruim

9) Você acha que o professor deve utilizar o laboratório de informática com seus alunos:

- Pelo menos uma vez ao mês Duas vezes ao mês mais de três vezes ao mês.

10) Você utiliza a internet:

- Em casa Lan house Escola Outros

11) Conhece a mídia impressa em versão *pop-up*? sim não

12) Gosta de ler/ ouvir histórias sobre as lendas brasileiras? sim não

APÊNDICE 2

Caro(a) aluno(a)

O presente questionário faz parte da pesquisa sobre o “Incentivo à leitura do gênero textual lendas, utilizando os objetos de aprendizagem do portal educacional e a mídia impressa”, desenvolvida nesta turma no Colégio Estadual Clotário Portugal – Ensino Fundamental e Médio.

Gostaria de sua colaboração em responder o questionário para o andamento da pesquisa.

Não há a necessidade de identificação.

Grata pela colaboração,

1) Você gostou de participar das atividades sobre o folclore?

SIM NÃO

Se sim, escreva por quê:

2) A integração das mídias, impressas e internet, facilitou a compreensão dos conteúdos?

SIM NÃO

Se sim, escreva por quê:

3) Todo o projeto sobre o folclore envolveu a leitura, escrita e a oralidade. Após estas atividades você considera que sua produção escrita:

Melhorou Não melhorou

4) Qual recurso utilizado você mais se identificou? Por quê?

livros *pop-up* livros tradicionais animadores/simuladores filme

5) Marque a alternativa que você apresentou algum tipo dificuldade. E explique por quê:

Apresentação das lendas Produção de textos uso do computador

Pesquisa

APÊNDICE 3

SIMULADORES E ANIMAÇÕES

Descrição: A Lenda da Mula sem cabeça. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: A lenda da onça da mão torta. Fonte: <http://portalx.globo.com>

Descrição: A lenda do Saci Pererê. Fonte: <http://www.portalx.globo.com>.

Descrição: A lenda do Boto Cor de rosa. Fonte: <http://portalx.globo.com>

Descrição: A lenda do Boitatá. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: Caça palavras sobre o folclore brasileiro. Simulador em forma de diagrama sobre os nomes dos bichos do folclore brasileiro. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: Folclore brasileiro. Animação apresentando alguns personagens do folclore brasileiro. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: Folclore no mundo. Animação apresentando personagens do folclore mundial. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: A lenda da Vitória Régia. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

Descrição: Teste Folclore. Teste dos bichos fantásticos é uma animação de perguntas sobre as histórias mais famosas da cultura popular. Fonte: <http://www.brincandoseaprende.com.br>

VÍDEOS

Mãe d'Água- 6 minutos. Tkainã, Laura Bacellar (autores) e Rosinha (ilustradora) falam sobre a criação do livro 'Mãe D'Água - uma história dos cariris', da editora Scipione. Fonte : Youtube.

Figuras Folclóricas. Vídeo do programa "Nossa Língua", produzido pela TV Cultura, apresenta a personagem Saci criado por Monteiro Lobato. Fonte: Tv cultura

ÁUDIOS

A noite do Lobisomem 9 minutos. Narração que conta o mito do Lobisomem, desde seu processo de transformação, até suas características, atitudes, gostos e curiosidades. Fonte: Banco Internacional de Objetos de Aprendizagem.