

A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA: UM APLICATIVO COMO PROPOSTA DIDÁTICA PARA O TRABALHO COM O GÊNERO CONTO

TECHNOLOGY IN THE CLASSROOM: AN APP AS A DIDACTIC PROPOSAL FOR WORKING WITH THE SHORT STORY GENRE

Priscila Juliana Ruiz Lima¹, Andréia da Cunha Malheiros Santana²

¹ Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, PR, Brasil
<https://orcid.org/0009-0009-1135-5708>
priscila.ruiz@escola.pr.gov.br

² Universidade Estadual de Londrina (UEL), Londrina, PR, Brasil
<https://orcid.org/0000-0002-3506-9716>
andriacunha@uel.br

Recebido em 30 jun. 2024

Aceito em 13 ago. 2024

Resumo: O presente artigo apresenta uma proposta didática aplicada em 2023 em uma turma de nono ano – Ensino Fundamental – da rede pública estadual do Paraná. Esta proposta didática teve como produto educacional um aplicativo, intitulado “*Contemos*”, que trabalhou com contos, abordando tanto a perspectiva teórica como a prática. O aplicativo trabalhou com quatro contos. Neste artigo, o foco será na estrutura do aplicativo, no desenvolvimento da parte teórica e na leitura proposta para o conto *O barril de amontillado*, (Poe, 2019). Tal aplicativo foi utilizado como suporte para o trabalho desenvolvido com a literatura e articulou a linguagem, o estudo do gênero conto, sua forma composicional e seu caráter fruidor. Essa pesquisa-ação (Thiollent, 2011) teve como objetivo verificar as potencialidades do aplicativo para o trabalho com contos visando à leitura, reflexão e produção de textos em ferramentas digitais de aprendizagem. No decorrer do artigo, serão apresentados brevemente alguns fundamentos teóricos a respeito da linguagem (Bakhtin, 2003), algumas considerações a respeito do conto e suas particularidades (Cortázar, 1993) e a forma como as tecnologias digitais podem subsidiar a prática pedagógica, partindo de uma abordagem colaborativa e interativa (Coll e Monereo, 2010). Os usos efetivos do aplicativo “Contemos” nos permitem assegurar que o trabalho com a tecnologia em sala de aula só se sustenta quando as ferramentas digitais são mediadoras da relação entre professores, alunos e conteúdos e quando a natureza das atividades propostas estimula a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Tecnologia. Gênero conto. Aplicativo.

Abstract: The present article presents a didactic proposal applied in 2023 to a ninth-grade class – Elementary School – of the public state network of Paraná. This didactic proposal had as its educational product an application, titled “Contemos”, which worked with short stories, addressing both theoretical and practical perspectives. The application worked with four short stories. In this article, the focus will be on the structure of the application, the development of the theoretical part, and the proposed reading for the short story “The Cask of Amontillado” by Edgar Allan Poe. This application was used as support for the work developed with literature and articulated language, the study of the short story genre, its compositional form, and its enjoyable character. This action research (Thiollent, 2011) aimed to verify the potential of the application for working with short stories with a view to reading, reflection, and text production in digital learning tools. Throughout the article, some theoretical foundations regarding language (Bakhtin, 2003), some considerations about the short story and its particularities (Cortázar, 1993), and how digital technologies can support pedagogical practice, starting from a collaborative and interactive approach (Coll and Monereo, 2010), will be briefly presented. The effective uses of the “Contemos” application allow us to ensure that working with technology in the classroom is sustainable only when digital tools mediate the relationship between teachers, students, and content and when the nature of the proposed activities stimulates meaningful learning.

Keywords: Technology. Short story genre. Application.

No mais, mesmo, da mesmice, sempre vem a novidade.

Guimarães Rosa

INTRODUÇÃO

O ensino de Língua Portuguesa e Literatura na educação básica é pautado pelo que apregoa a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (Brasil, 2018). Segundo o documento, uma das competências de linguagem da educação básica é a de "utilizar as tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas e contextos sociais" (Brasil, 2018, p. 67). Essa competência destaca a importância de preparar os estudantes para o uso consciente e responsável das tecnologias digitais, promovendo a interação, a colaboração e a aprendizagem significativa no ambiente educacional.

Este artigo apresenta um recorte de uma dissertação que buscou articular a leitura de textos literários – mais especificamente de contos – à produção textual, desta forma a tecnologia foi utilizada como um recurso atrelado a um propósito didático mais amplo. A aplicação se pautou metodologicamente na pesquisa-ação¹ (Thiollent, 2011) e foi desenvolvida com estudantes do nono ano durante um trimestre do ano de 2023, na disciplina de Língua Portuguesa, na rede estadual de ensino paranaense.

A ideia de utilizar a tecnologia como recurso didático surgiu da necessidade de experimentar novas práticas e métodos para trabalhar a leitura e a escrita com adolescentes que utilizam a tecnologia em seu cotidiano, mas que, muitas vezes, desconhecem o potencial desta mesma tecnologia na educação.

Pensando em ações que pudessem contribuir para uma aprendizagem significativa no eixo da leitura e da escrita, mediada pela relação entre os sujeitos e a tecnologia, foi criado o aplicativo "Contemos" na Fábrica de Aplicativos (Fabapp) (Lima, 2024), uma plataforma brasileira que possibilita o desenvolvimento de aplicativos sem a necessidade de conhecimentos apurados de programação.

¹ A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética, autorizada pela escola e pelos responsáveis pelos estudantes. Número do Parecer: 6.186.923.

Além da necessidade de desenvolver a competência digital, estimulando o processo significativo e reflexivo dos alunos, optamos por trabalhar com um gênero literário cuja leitura pudesse ser feita integralmente em sala de aula, graças à sua brevidade (Linares, 1993). O tempo da leitura, a intensidade com que a narrativa é desenvolvida, além de aspectos semânticos convergem para o objetivo do conto: causar um efeito particular no leitor. A escolha dos autores também levou em conta a diversidade de gênero, nacionalidade e época, mas manteve a temática do mistério e suspense como uma forma de atrair a atenção dos estudantes.

Para melhor compreensão do aplicativo desenvolvido e do seu uso, abordaremos primeiro a questão da linguagem e a maneira como ela é desenvolvida na escola; em seguida, discutiremos um pouco sobre o conto, depois sobre a tecnologia e o seu potencial no ambiente educacional, para depois apresentarmos o aplicativo criado. Para finalizar, teceremos as nossas discussões.

A LINGUAGEM E O TEXTO

A escola, como uma instituição social, acaba refletindo as situações reais vividas na sociedade em que está inserida e isso repercute no ambiente escolar em maior ou menor grau; contudo, há fatores internos da escola que, do mesmo modo, interferem na organização e, sobretudo, no processo de ensino e aprendizagem.

Antunes (2003) reitera todos os enredamentos impostos pelo processo pedagógico, os quais necessitam de planejamento e avaliação por parte do professor, no sentido de se saber o que é a linguagem, por qual razão a ensinamos nas escolas, de que forma isso é feito e quais os resultados conseguidos com o que se tem ensinado. Todas essas nuances precisam estar alinhadas com um único propósito: “conseguir ampliar as competências comunicativo-interacionais dos alunos” (p.34).

Sendo a linguagem uma atividade que pressupõe interação, recorreremos à concepção de Bakhtin (2003), com seu princípio de dialogismo, segundo o qual “a língua passa a integrar a vida através de enunciados concretos (que a realizam); é igualmente através de enunciados concretos que a vida entra na língua” (p. 265). Nesse cenário, o autor recusa a ideia de língua como fenômeno abstrato, que não reconhece a função dos sujeitos, intermediada pela alteridade, em busca da

construção de sentidos.

É primordial, segundo o linguista, levar em conta “o fundo aperceptível da percepção do meu discurso pelo destinatário” (Bakhtin, 2003, p. 302). Em outras palavras, ao falar, devemos considerar concepções, valores, preconceitos e toda sorte de informações que permitam e possibilitem a ativa compreensão responsiva do enunciatário. Koch (2015) concorda com Bakhtin (2003) ao adotar a concepção de língua enquanto processo dialógico e interacional em que os sujeitos constroem e são construídos no e pelo texto.

Nesse viés, promove-se uma atividade interativa na qual o texto não mais é visto como um produto finito, mas construído por meio de atividade comunicativa em situações concretas de interação social, considerando-se a criatividade na escolha de estratégias linguísticas que envolvam os sujeitos na interação verbal. Vemos, portanto, a necessidade de possibilitar ao estudante contato com as diversas manifestações artísticas e culturais, oportunizando condições de se conhecer a arte literária, a fim de que a compreensão seja alcançada por meio da curiosidade gerada com a leitura de textos, em se tratando, especialmente, das narrativas de mistério, terror e suspense, categoria de nossa proposta.

O CONTO

Em diferentes períodos históricos, o conto foi utilizado com significados distintos. Cortázar (1993) reforça a dificuldade em se conceituar o gênero conto, visto que não há regras fixas que o classifiquem como tal. Há pontos de vista que contribuirão com a estrutura desse gênero, ainda que de modo abstrato. Para o autor, o conto é o resultado da batalha que se trava entre a vida de determinados personagens e o que se expressa dela.

A problemática da definição aparece de forma explícita em Mário de Andrade (2012), quando afirma que “alguns dos escritores do inquérito se têm preocupado com este inábil problema de estética literária. Em verdade, sempre será conto aquilo que seu autor batizou com o nome de conto” (Andrade, 2012, p. 9). No entanto, como afirma Cortázar (1993, p. 150), “se não há leis, há certas constantes que dão uma estrutura a esse gênero tão pouco classificável”.

De uma maneira mais sintética, podemos classificar os contos em clássicos e modernos. O conto clássico tem como principal característica, segundo Reis (2004), a brevidade, associada à concisão. O tamanho do texto advém, justamente, do quão profunda e densa essa narrativa consegue ser com poucas palavras, dizendo apenas o que é necessário e causando no leitor um efeito único. Kiefer (2011) associa esta variedade do conto ao surgimento de um novo mundo industrial, da rapidez das locomotivas. Não se trata mais de um caso, para ser decorado e recontado, como na tradição oral; não precisa ocupar espaço na memória, já que pode ser acessado a qualquer instante, bastando abrir o livro. Para o autor, não há mais espaço para composições vagarosas ou enfadonhas, o leitor que trocou as lentas carruagens pelos ágeis trens tem pressa em conhecer o destino de seus heróis.

Segundo Reis (2004), a partir das narrativas do escritor russo Anton Tchekhov, ao final do século XVIII, a estrutura comum do conto pertencente à esfera clássica, com estrutura fechada e enfoque a 'o que dizer', passa a dar espaço à individualidade do criador, que municia o conto como experiência literária, afinal, ainda que se trate da mesma história, ninguém a transmite da mesma forma e com as mesmas impressões.

O conto moderno apresenta um enredo mais plurissignificativo, abstrato. Temos, por vezes, a impressão de que não acontece absolutamente nada. Extrai-se um máximo de sugestões a partir de fatos banais. Somos arrastados ao inconsciente das personagens que, com seus monólogos interiores, revelam as agruras de seres humanos comuns, que muito bem poderiam ser as nossas. A sensação de surpresa ante seus contos costuma advir não do que contam, mas pelo que nos fazem sentir.

Enquanto para Poe (conto clássico) é necessário um acontecimento extraordinário que conduzirá o leitor ao "efeito único", sem que se objetive a transmissão de uma mensagem, em Tchekhov (conto moderno) não há a necessidade de algo incomum para que as ações transmitam essa unidade de efeito². Situações corriqueiras podem revelar aspectos intrigantes da condição humana. (Reis, 2004)

² Cabe ressaltar que as regras do conto, tanto clássico como moderno apontados por Zavala, não se constituem em normas infalíveis. Ainda que os contos contemporâneos tendam a uma maior abertura e plurissignificação, além de cobrarem uma postura mais participativa do leitor, o conto inaugurado por Poe "não é obra completamente superada. Encontramos, ainda hoje, contos que contam uma estória, pura e simplesmente, uma estória única e fechada em si mesma, com princípio, meio e fim [...]". (Reis, 2004, p. 91).

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO

A educação digital não se restringe ao uso de novas e variadas ferramentas ou plataformas digitais. As tecnologias, por si só, não garantem êxito no processo de aprendizagem, todavia podem subsidiar a reflexão, o repensar de práticas pedagógicas, conteúdos e currículos.

Apesar de um cenário aparentemente animador no que concerne à combinação das inovações tecnológicas aos ambientes educacionais, Coll e Monereo (2010) sinalizam que não há, ainda, amparo suficiente para associar a melhoria da aprendizagem às Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC- em contexto educacional e que não se deve fazer qualquer análise sobre o aperfeiçoamento da aprendizagem à luz das potencialidades das TIC, mas aos usos efetivos que professores e alunos fazem “graças às possibilidades de comunicação, troca de informação e conhecimento, acesso e processamento de informação que essas tecnologias oferecem” (p. 68).

Quando há, conforme Peixoto (2015), uma abordagem colaborativa e interativa, em cujo ambiente os sujeitos ajam de acordo com suas vontades, o objeto técnico passa a ter função social e cognitiva para esse sujeito. Confirmamos, portanto, que a simples utilização das TIC em contexto educacional não garante, decisivamente, aperfeiçoamento ou inovação no processo de ensino e aprendizagem, todavia essas benesses podem ser vislumbradas nas escolas quando, além de questões estruturais (equipamentos necessários e conectividade) e formativas (formação de professores), houver postura e prática pedagógicas que intencionem esse feito.

O APLICATIVO “CONTEMOS”

Considerada a palavra mais usada em 2010 pelo *American Dialect Society*, o termo aplicativo³, cuja abreviação é ‘App’, “é um programa de software presente em dispositivos móveis, como celulares e tablets, ou no computador e em smart TVs”

³ Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-app-quatro-perguntas-e-respostas-sobre-aplicativos-para-celular.ghtml>. Acesso em: 15 fev. 2024.

(Dâmaso, 2019).

A interação através de ambientes virtuais é cada vez mais natural e, mesmo sem a experiência física, os espaços virtuais navegáveis têm se expandido indefinidamente. Nesse sentido, Coll e Monereo (2010, p. 21) definem o ciberespaço “como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, dependente da interação do usuário, permite a este o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação”.

O acesso do usuário ao ciberespaço tem relação direta com o *design* desse aplicativo ou ambiente de aprendizagem e a experiência do aluno com relação aos conteúdos contemplados nesse espaço informacional. A tabela abaixo, organizada pelos autores, resume as vantagens e os inconvenientes do acesso aos conteúdos educativos:

Tabela 1 – Modelos de organização dos conteúdos na tela

Modelos organização conteúdos	Vantagens	Inconvenientes	Uso em situações E-A
Linear	Metáfora de livro. Bom para mídias narrativas. Transmite a mesma informação.	Tempo de acesso elevado. Pouco interativo. Tamanho limitado.	Uso da narrativa como veículo informativo. Construção de valores emocionais.
Hierárquico	Metáfora de árvore de informação. Tamanho ilimitado de conteúdo. Possibilidade de se fazer percurso individual.	Rigidez na hierarquia. Interface potencialmente complexa. Difícil chegar a subníveis profundos.	Domínio de conhecimentos conhecidos e estruturados. Acesso a percursos controláveis por níveis.
Hipertextual	Metáfora de rede.	Excessiva granularidade.	Domínios mal-estruturados.

	Próximo do pensamento associativo. Mais interatividade e envolvimento por parte do usuário.	Perda de situação. Pode causar dispersão.	Situações complexas com acesso a diversos tipos de conhecimento.
Misto	Situações mais reais com o uso de acessos diferenciados. Vantagens dos outros modelos.	Interface potencialmente mais complexa. Sobrecarga cognitiva, caso não se controle o <i>design</i> e os conteúdos simultâneos.	Comum em ambientes virtuais e educacionais.

Fonte: Coll; Monereo (2010, p. 150).

Escolhemos este recurso tecnológico a partir da realidade da escola na qual o projeto foi implementado, visto que todos os alunos possuíam celular. Também levamos em consideração que o leitor do aplicativo é diferente do leitor tradicional, alguém que tenha determinadas habilidades para navegar em constante cruzamento de informações híbridas, assim é importante entendermos a linguagem do ciberespaço: a hipermídia.

Santaella (2003) reconhece quatro traços que configuram a hipermídia como uma linguagem: hibridização (mescla de tecnologias e linguagens); armazenamento (acúmulo de informações que podem ser modificadas inúmeras vezes, pela interação do receptor, que assume posição de coautor); cartograma navegacional (capacidade de guiar o receptor em seu processo de navegação); interatividade (postura ativa diante da tela, sendo o usuário quem determina o que ver, em que sequência e por quanto tempo).

A linguagem hipermídia, portanto, “não é feita para ser lida do começo ao fim, mas sim através de buscas, descobertas e escolhas” (Santaella, 2003, p. 50). No aplicativo, foi possível perceber que o próprio estudante fez algumas escolhas. No

entanto, por ter se tratado de uma proposta didática que requereu, ao menos de início, uma sequência lógica, optamos pelo modelo linear de organização dos conteúdos, em virtude da narrativa criada; então, alguns recursos ficavam bloqueados e eram desbloqueados gradativamente, conforme a progressão das aulas.

Outro termo importante para ser explicitado é a noção de hipertextos. Segundo Ramal (2002), a hipertextualidade pode se tornar uma tecnologia intelectual, uma nova maneira de organizar o pensamento e isso pode ser visto nos textos produzidos nesta era. Há uma nova maneira de ler e escrever que se assemelha muito às nossas conexões mentais, pensadas em hipertextos, “não mais em páginas, mas em dimensões superpostas que se interpenetram e que podemos compor e recompor a cada leitura” (Ramal, 2002, p. 84).

Os hipertextos estão para além do texto porque contemplam, dentro deles, toda sorte de *links* que encaminham o leitor a novos conteúdos por meio de janelas que se vão abrindo, de modo alinear, fazendo combinações semelhantes às mentais, mas fora do cérebro, nas telas.

Como dito em outro momento, o aplicativo foi desenvolvido em 2023, na plataforma brasileira Fábrica de Aplicativos (Fabapp), que apresenta sistema operacional intuitivo, considerado de fácil utilização e está disponível para os modelos Android e iOS/iPhone. As imagens, que propuseram um aspecto visual mais inovador, foram criadas com recurso de tecnologia de Inteligência Artificial (IA), pelo *Bing Image Creator*, uma plataforma da *Microsoft*.

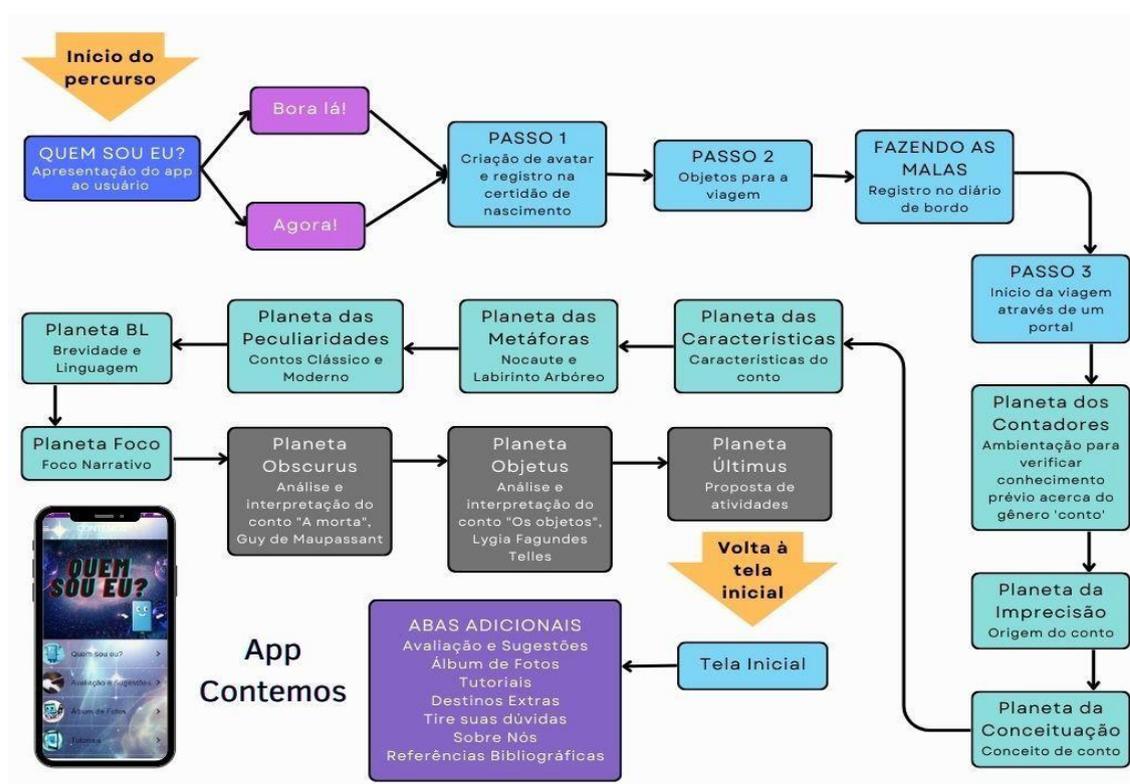
Anteriormente ao trabalho com o aplicativo, foi feito um planejamento das etapas, estruturado de acordo com preceitos da BNCC (Brasil, 2018) e documentos orientadores do estado (Referencial Curricular do Paraná; CREP (2020); Currículo Priorizado da Rede Estadual de Ensino ([2021])). A implementação foi pensada para um total de 23 aulas (3 horas/aula por semana) em uma turma com 34 alunos de 9º ano do Ensino Fundamental da Rede Pública Estadual do Paraná.

O aplicativo apresentou onze planetas, que fizeram parte do Universo do Conto. O primeiro (Planeta dos Contadores) propôs uma ambientação para introduzir o estudo do gênero e ativar o conhecimento prévio dos estudantes; sete deles foram mais voltados aos aspectos teóricos do conto (Planeta da Imprecisão, da Conceituação, das Características, das Metáforas, das Peculiaridades, BL e Foco) e

três direcionados às atividades práticas de leitura, reflexão e produção de contos (*Planetas Obscurus*, *Objetus* e *Últimus*).

Neste artigo, abordaremos até o Planeta das Peculiaridades, que contemplou a análise de dois contos – *O barril de amontillado*, de Edgar Allan Poe e *Tifo*, de Anton Tchekhov ; contudo, traremos recortes e análises do primeiro conto trabalhado neste planeta. Este foi o percurso proposto pelo aplicativo:

Fig. 1 – Percurso pelo Universo do Conto



Fonte: Lima, 2024, p. 100.

Para atrair o estudante, a narrativa teve como guia turístico o próprio aplicativo que, durante todo o trajeto, conversava com o usuário e buscava interagir, em tom de brincadeira e descontração, com uma estratégia dinâmica e interativa.

Fig. 2 – Tela inicial/Quem sou eu?



Fonte: Lima, 2024, p. 98.

O tom da linguagem da narrativa que estruturou o aplicativo levou em conta aspectos como a idade dos alunos e a intencionalidade em oferecer o equilíbrio entre uma linguagem mais dinâmica e bem-humorada e o rebuscamento vocabular de alguns contos que foram trabalhados. Ao clicar sobre uma das opções (Bora lá ou Agora!), o usuário foi encaminhado à criação de um avatar – com certidão de nascimento organizada no Canva – para representar o grupo durante a viagem.

Fig. 3 – Exemplos de Avatares

Beatriz Gomes	Pessoa comum, trabalha como costureira com a mãe de uma aluna	Feminino Jericó 5.000 a.C Branca 78 kg Henrique Gomes Luana Gomes	
Roberto Carlos	Cantor brasileiro	Masculino Angola 08/05/1503 Pretasso 505 kg Léo Victin	

Fonte: Lima, 2024, p. 125.

A turma foi dividida em oito grupos heterogêneos, formados pelos próprios estudantes, e estes avatares foram feitos coletivamente. Depois, com base no cronograma e nos comandos do App, os estudantes acessaram o Planeta dos Contadores e fizeram os primeiros registros a partir da pergunta inicial, que buscava

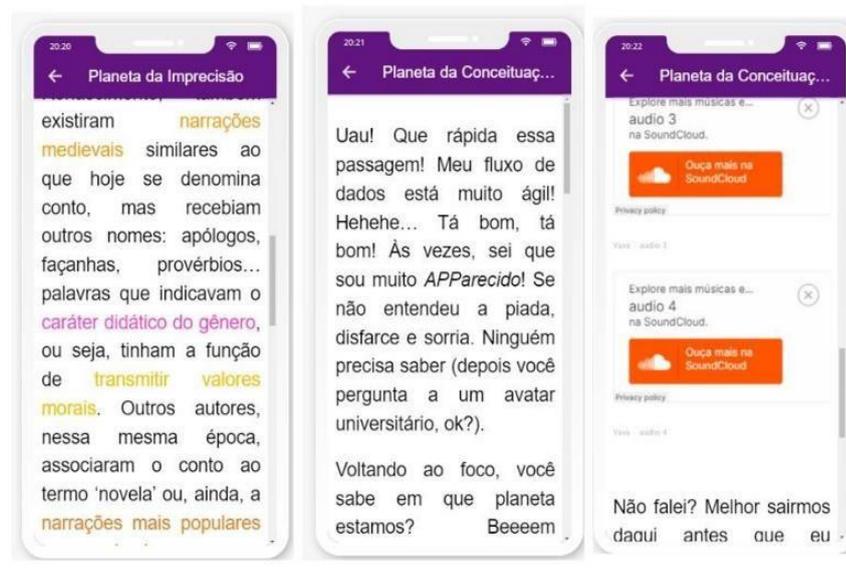
identificar o que o estudante entendia como “conto”. Foi uma atividade de ativação do conhecimento prévio dos estudantes. As respostas foram socializadas através da ferramenta *Padlet*, com ícone *linkado* no aplicativo.

Fig. 4 – Planeta dos Contadores



Fonte: Lima, 2024, p. 104.

Na aula seguinte, foram explorados o Planeta da Imprecisão, que abordou a indefinição na origem temporal do gênero conto, e no Planeta da Conceituação, foram disponibilizados áudios, com recurso de IA, que transforma texto em áudio com vozes realistas. Foram três áudios com vozes diferentes, mas com a mesma conceituação (O conto é uma narrativa breve, com poucos personagens, tempo e espaço limitados e um só conflito). A ideia da repetição de áudios procurou levar em conta uma conceituação bastante comum a vários estudiosos do gênero. A estratégia foi compreendida pelos estudantes, além de ter contribuído para a assimilação desse conceito.

Fig. 5 – Planeta da Imprecisão e da Conceituação

Fonte: Lima, 2024, p. 105.

Nas semanas seguintes, os estudantes conheceram o Planeta das Características, no qual tiveram acesso a algumas características importantes do conto e às explicações sobre elas (como brevidade, concisão, densidade da narrativa, efeito único ou unidade de efeito, além de outras propriedades do gênero). O próximo destino explorado pelo aluno/avatar foi o Planeta das Metáforas em que se trabalhou essa figura de linguagem com imagens que representaram o conto clássico, sob a metáfora de um nocaute; e o conto moderno, sob a metáfora de um labirinto arbóreo (Zavala, 2004).

No Planeta das Peculiaridades, o aluno/avatar foi convidado a verificar um quadro comparativo com algumas especificidades dos contos clássico e moderno e a conversarem entre si sobre essas particularidades narrativas.

Fig. 6 – Planeta das Características, das Metáforas e das Peculiaridades



Fonte: Lima, 2024, p. 106.

No Planeta das Peculiaridades, os alunos refletiram sobre o conto *O barril de amontillado*, de Edgar Allan Poe (2019). Foram feitas previsões a respeito dos títulos, exploradas definições originais de alguns termos, comparações com aspectos teóricos e, conforme a professora conduzia a leitura integral da obra, provocou questionamentos e reflexões.

Algumas imagens do aplicativo se repetiram como forma de manter uma associação lógica e de fácil identificação ao aluno, como foi o caso do formulário intitulado Diário de Bordo, representado por uma mão segurando um celular e um lápis. Sempre que essa imagem aparecia, os estudantes já sabiam que se tratava de um registro e, por estarem em grupos, dividiam-se em algumas funções: um registrava no formulário, outro conduzia as discussões orais, outro cuidava da gestão do tempo (com auxílio do cronômetro *online* representado por uma ampulheta) e, assim, o trabalho colaborativo impulsionou a mobilização das práticas da cultura digital em distintas ferramentas em busca da produção de sentidos, ao encontro de um dos direitos de aprendizagem contidos no Referencial Curricular do Paraná (2020).

É preciso destacar a facilidade com que os alunos migravam de uma mídia para outra, atendendo aos princípios multimídia e de contiguidade espacial, defendidos por

Coll e Monereo (2010), quanto à forma como os conteúdos foram dispostos na tela, o que contribuiu para a incorporação dessas informações de forma ativa e significativa.

Fig. 7 – Planeta das Peculiaridades



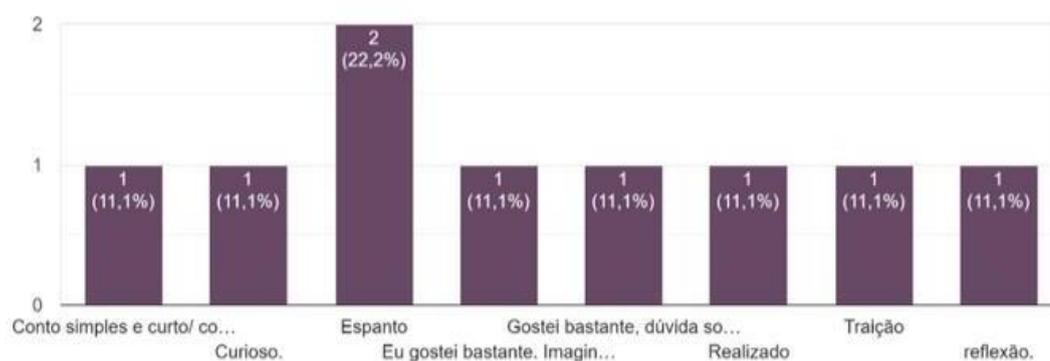
Fonte: Lima, 2024, p. 107.

Procurando atribuir maior sentido à tabela comparativa deste planeta, os alunos foram convidados a lê-la novamente e a discutirem sobre o conto e sobre as impressões que tiveram, fundamentados, sobretudo, nos elementos da narrativa (narrador, tempo, espaço, personagens, enredo) e em aspectos estruturais, como clímax e desfecho. Após o trabalho com o conto de Poe, a professora pediu que os alunos relatassem qual efeito a obra causou neles. Isso foi registrado por meio do formulário de Diário de Bordo.

Fig. 8 – Efeito único – O barril de amontillado

E aí? O que você achou do conto O BARRIL DE AMONTILLADO? Qual foi o efeito único que o conto causou em você? Expresse isso em uma palavra.

9 respostas



Fonte: Lima, 2024, p. 132

Embora algumas respostas não tenham atendido ao comando quanto ao registro com uma só palavra, os efeitos registrados foram: comoção, curiosidade, espanto, imaginação, dúvida, surpresa, realização, traição e reflexão. Um grupo registrou duas respostas, mas vemos uma diversidade de efeitos que dependeu dos sentidos particulares que cada um atribuiu àquela leitura e da forma como se ressignificou aquilo que foi lido.

É isso que distingue o conto de outros gêneros, como o romance, por exemplo, porque, retomando Moisés (2006), cada palavra em um conto deve objetivar esse efeito único que, de modo genérico, compreende a verossimilhança, ou seja, por mais que a imaginação dos alunos possa ter sido a florada durante a leitura (e há uma resposta que destaca isso), os outros efeitos traduziram credibilidade à narrativa e a tornaram plausível em nossa realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de toda discussão teórica e das possibilidades práticas que tivemos, ratificamos que tem havido uma dissonância entre o que a escola propõe – uma

cultura analógica – e o que o aluno experiencia fora dela – uma cultura digital. É como se este aluno vivesse em dois universos que são completamente heterogêneos.

A incorporação das mídias digitais ao processo de ensino e aprendizagem muitas vezes é adotada como “um elemento que reforça as práticas educacionais existentes” (Coll; Monereo, 2010, p. 87), não passando de mero adereço, servindo apenas para o manejo da tecnologia ou seu uso funcional.

Essa prática precisa ser alterada, é preciso ousar e tentar novas abordagens conciliando os conteúdos escolares com a realidade do estudante.

No que diz respeito à tecnologia em sala de aula, com base em avaliações e sugestões contidas em aba específica do App e respondidas pelos estudantes, o aplicativo mostrou-se uma ferramenta com conteúdo adequado ao público a que se destinou, garantindo a usabilidade; foi considerado de fácil navegação; procurou promover o diálogo entre o aplicativo e o usuário, buscando interatividade e permitindo o deslocamento entre as outras ferramentas utilizadas (Maissiat *et.al.*, 2011).

O trabalho com a tecnologia em sala de aula, sob a égide de um ambiente colaborativo e tendo as ferramentas digitais como mediadoras da relação entre professores, alunos e conteúdos, acaba sendo uma das possibilidades com maior respaldo para tornar mais produtivo o processo de aprendizagem. O aplicativo “Contemos” foi utilizado não como uma ferramenta em si, mas como objeto de reflexão que promoveu capacidade crítica, participação mais ativa e autônoma em sala de aula, além do trabalho colaborativo, que culminou em novas formas de ser, pensar e agir.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, M. de. **O empalhador de passarinho**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.

ANTUNES, I. **Aula de Português: encontro & interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

COLL, C.; MONEREO, C. (org.). **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Tradução de Naila Freitas. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CORTÁZAR, J. Del cuento breve y sus alrededores. *In*: PACHECO, C.; BARRERA LINARES, L. (comp.). **Del cuento y sus alrededores**: aproximaciones a uma teoria del cuento. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1993.

DÂMASO, L. O que é app? Quatro perguntas e respostas sobre aplicativos para celular. **TechTudo**, 09 dez. 2019. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-app-quatro-perguntas-e-respostas-sobre-aplicativos-para-celular.ghtml>. Acesso em: 22 ago. 2024.

KIEFER, C. **A Poética do Conto**: de Poe a Borges – um passeio pelo gênero. São Paulo: Leya, 2011.

KOCH, I. G. V. **Desvendando os segredos do texto**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2015.

LIMA, P. J. R. **O conto na sala de aula**: um aplicativo como proposta didática. 2024. Dissertação (Mestrado Profissional - PROFLETRAS) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

LIMA, P. J. R. **Contemos**. Fábrica de Aplicativos (Fabapp), 2024. Disponível em: <https://previewv3.fabricadeaplicativos.com.br/contemos/home> . Acesso em: 20 set. 2024.

LINARES, L. B. Apuntes para uma teoria del cuento. *In*: PACHECO, C.; BARRERA LINARES, L. (comp.). **Del cuento y sus alrededores**: aproximaciones a uma teoria del cuento. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1993.

MAISSIAT, J. *et.al* .Interfaces digitais em objetos de aprendizagem: implicações na educação. **Nuevas Ideas em Informática Educativa**, [s. l.], p. 144 – 149, 2011. Disponível em: <https://www.tise.cl/volumen7/TISE2011/Documento19.pdf>. Acesso em: 22 ago. 2024.

MOISÉS, M. **A criação literária**. 21. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

PARANÁ. **Referencial Curricular do Paraná**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Paraná: [Secretaria de Educação], 2020. Disponível em: <http://www.referencialcurricularoparana.pr.gov.br/>. Acesso em: 20 maio 2023.

PARANÁ. **Currículo Priorizado da Rede Estadual de Ensino**. Paraná: Secretaria de Educação, [2021] . Disponível em : <https://acervodigital.educacao.pr.gov.br/pages/download.php?direct=1&noattach=true&ref=19509&ext=pdf&k=>. Acesso em: 22 ago. 2024.

PEIXOTO, J. Relações entre sujeitos sociais e objetos técnicos: uma reflexão necessária para investigar os processos educativos mediados por tecnologias. **Revista Brasileira de Educação**, [s. l.]v. 20, n. 61. abr./jun. 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/hnpBTsy6vMXzmNjZzDtXCsq/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 15 dez. 2023.

POE, E. A. **O corvo e contos extraordinários**. Tradução: Marcelo Barbão. São Paulo: Princípios, 2019.

RAMAL, A. C. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

REIS, L. de M. **O que é conto**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 22, dez. 2003. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/re%20vistafamecos/article/viewFile/3229/2493>. Acesso em: 15 dez. 2023.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ZAVALA, L. **Cartografías del cuento y la minificción**. Sevilla: Renacimiento, 2004.

Sobre as autoras

Priscila Juliana Ruiz Lima

Mestre pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS - 2022/2024), especialista em Língua Portuguesa pela Universidade Estadual de Londrina (UEL - 2005/2006) e em Língua Portuguesa, Literatura e Ensino pela Universidade Norte do Paraná (Unopar – 2003), graduada em Letras pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Jandaia do Sul (Fafijan - 2000), trabalhou por 18 anos na rede privada de ensino e atualmente faz parte do quadro próprio de magistério, na Educação Básica (QPM/SEED/PR) desde 2012. Tem experiência na formação de docentes como professora preceptora no Programa de Residência Pedagógica pela Universidade Norte do Paraná (Unespar – 2021/2022), Campus Apucarana e como professora formadora do Grupo de Estudos Formadores em Ação (DEDUC/SEED/PR) desde 2022. É professora cursista do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE) ofertado pela SEED/PR.

Andréia da Cunha Malheiros Santana

Possui graduação em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Mestrado e Doutorado em Educação Escolar, também pela UNESP. Também realizou o Pós-Doc, na UFSCar, desenvolvendo uma pesquisa sobre a relação entre as avaliações externas, as políticas públicas, a

formação continuada dos professores e a melhoria da qualidade na escola pública, com apoio financeiro da FAPESP. Em 2024, concluiu o seu segundo Pós-Doc na Universidade Lumière, em Lyon, França, desenvolvendo pesquisa comparativa sobre o livro didático e o seu papel no ensino da língua materna no contexto brasileiro e francês. A pesquisadora é professora adjunta na Universidade Estadual de Londrina (UEL), na qual atua diretamente na formação de professores, coordenando um projeto de pesquisa sobre Livro Didático, além disso, é docente nos Programas de Pós-Graduação PROFLETRAS e PPGEL, respondendo pela coordenação deste.