



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVEMBRO 2014

Oficinas De Criação De Livros Infantis, Juvenis E Adultos Utilizando A Ferramenta *StoryJumpers*.

YDALGO, T.

Oficinas De Criação De Livros Infantis, Juvenis E Adultos Utilizando A Ferramenta *StoryJumpers*.

YDALGO, T.

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Casa de Leitura Dirce Côrtes Riedel e Hospital Universitário Pedro Ernesto

terezaydalgo@yahoo.com.br

1- Situando o trabalho e a nossa motivação

Este trabalho relata as primeiras impressões acerca da eficácia do uso de aplicativos na formação de leitores e escritores. Partiu do interesse da equipe que administra a Casa de Leitura Dirce Côrtes Riedel da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, doravante CLDCR - em testar uma modalidade que aliasse a construção do leitor que desejamos à inclusão do mesmo no mundo digital, de forma prazerosa e intuitiva. A experiência piloto foi iniciada em maio de 2013 e é a primeira vez que analisamos os resultados alcançados. Iniciamos o uso desta ferramenta StoryJumper, que será mais bem descrita no decorrer do estudo, na Enfermaria de Pediatria do Hospital Universitário Pedro Ernesto, na qual dirijo uma classe hospitalar que atende pacientes crônicos.

Nosso objetivo primordial foi o fortalecimento da base leitor/escritor. A metodologia é individualizada e a produção dos livrinhos é, ao fim, compartilhada com os demais escritores.

Como viajamos pelo mundo da literatura e da escola, é competência geral não apenas aprender a ler e escrever, mas expandir o universo da função cognitiva humana na interação dos códigos linguísticos fundamentais.

Inúmeras atividades pedagógicas objetivando a formação do leitor são desenvolvidas em espaços escolares e não escolares e esta preocupação sempre esteve presente nas universidades e esferas não governamentais, seja por atividades de ensino, de extensão ou de pesquisa.

O domínio da língua tem uma competência linguística alto-falante de uma comunidade, uma vez que a linguagem é caracterizada por certos traços universais que a retratam: a sua diversidade, sua plasticidade e seu caráter histórico.

Cada criança, jovem ou adulto tem uma dada compreensão de realidade referida na sua situação particular de vida e todos, de alguma forma, têm a necessidade de expressá-la. Cada um, por sua vez, chega e vive a cidade “falando”... É importante que possa conferir essa realidade, construir seu discurso, atribuí-lhe sentido e valor.

A CLDCR realiza inúmeros projetos e este é um deles - Oficinas de Leituras com o uso de aplicativo para a produção de textos autorais. Após análise de várias ferramentas construídas para esse fim decidimos optar pela StoryJumper para a produção dessas histórias.

2- A Casa de Leitura Dirce Côrtes Riedel - CLDCR - da Universidade do Estado do Rio de Janeiro

A CLDCR é um espaço criado pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro para fomento da leitura e da escrita. Abre as portas ao público carioca oferecendo-lhe livre acesso ao seu acervo bibliográfico e às múltiplas atividades que desenvolve. Lançamentos de livros com a presença dos autores, exibição de filmes e vídeos, oficinas, palestras, debates, seminários sobre os mais diversificados assuntos apresentados por personalidades de destaque em suas respectivas áreas de estudo, pesquisa e invenção. Paralelamente a eventos orientados para grupos distintos como crianças, estudantes, professores, estudiosos e interessados em determinado domínio, também são promovidos encontros abertos a não iniciados, mas à espera de oportunidades para ouvir, aprender, opinar, trocar ideias a respeito do que acontece ou pode vir a acontecer e que mexe com a vida e a alma da gente.

O objetivo primordial da Casa, posto avançado da UERJ no coração da cidade, é promover o livro e a leitura. “Pois, no tempo que nos é dado viver, necessitamos saber ler e interpretar os sinais que nos envolvem de toda parte. Neste denominado “mundo do conhecimento” ou “mundo da informação”, somos constantemente assediados por mensagens as mais disparatadas, quer de ordem comercial, política, religiosa ou de natureza estética, científica, jornalística; ora sedutoras e envolventes, ora grotescas, macabras, repulsivas” (Barbieri, 2013). São textos de todo tipo e formas de expressão: imagem e som, letra e voz, palavras e sinais. Inserida neste espaço atravancado de textos, a Casa se propõe sinalizar vias seletivas que possibilitem acesso às melhores fontes e excitarem o desejo de fruição dos textos de qualidade. As múltiplas facetas deste multifacetado e policromático projeto, buscam o mesmo alvo, que é a prática da boa leitura.

Este projeto integra as atividades da CLDCR e se propõe a estimular pessoas a produzirem suas histórias fantásticas ou reais. Na prática, escolhemos a exploração linguística, observação, reflexão, construção e divulgação de trabalho escrito das pessoas envolvidas no projeto, de modo que a produção e compreensão de textos enfatizem a interação comunicativa, utilizando recursos linguísticos apropriados para esta intenção, estimulando a linguagem e sua eficiência comunicativa. O ato comunicativo realizado por crianças através da leitura envolve associações, sínteses do conhecimento e coesão. Está envolvido em um processo restaurador de consciência em que o diálogo é construído, o que favorece a identidade da escrita sobre o assunto. A criança como organizador ativo deste sistema passa por um processo de grande receptor e produtor, a vez. A editoração e compilação das histórias produzidas pelas pessoas envolvidas no projeto, para além da disseminação

desta produção, tem o objetivo axial de estimular a capacidade geradora de temas, sua decomposição e recriação.

3- O “locus” das oficinas – a classe hospitalar do HUPE/UERJ

A existência da nossa classe hospitalar acompanha as diretrizes e estratégias recomendadas pelo Ministério da Educação e da Secretaria de Educação Especial. A classe hospitalar é uma política pública definida pelo Ministério da Educação, por meio de sua Secretaria de Educação Especial, que organiza o sistema de atendimento educacional em ambientes e instituições outros que não a escola, como a oferta do atendimento pedagógico em ambientes hospitalares e/ou domiciliares de forma a assegurar o acesso à educação básica. É uma proposição educativa onde as crianças internadas têm acompanhamento pedagógico e mantêm ligação com a sua escola de origem e com a vida cotidiana. Dentro da Classe Hospitalar, as crianças continuam seu processo de escolarização desenvolvendo temas curriculares que seriam trabalhados pela sua professora e vivem um dos raros momentos prazerosos em meio ao episódio de sua enfermidade. A classe hospitalar, por fim, lhes possibilitam vínculos com suas rotinas anteriores à internação, elas têm obrigações, horários e pertencem a um grupo que tem os mesmos objetivos. Acreditamos que minimiza danos.

Dirigir uma classe num hospital é tatear em meio às nossas dificuldades e não saberes; é ensaiar novas ações a todos os momentos em que nossas razões e lógicas não funcionam e nos desarticulam; é aprender a registrar as experiências, criar rotinas, formas de gestão, códigos, valores, normativas; é trocar com as crianças internadas cheiro e barulhos de escola de verdade, uma escola diferente na qual cuidado terapêutico e o exercício intelectual estão associados.

O uso da ferramenta StoryJumper foi introduzido, inicialmente, na classe hospitalar para ser testado e verificada a sua eficácia e para, posteriormente, ser utilizado por outros públicos: crianças e jovens das redes de ensino e adultos. As crianças hospitalizadas adoram criar histórias autobiográficas e o uso da internet por elas é mais uma oportunidade que oferecemos – a sua inclusão no mundo digital e a chance de ver sua produção textual em formato de livro. Ensinar a utilização dessa ferramenta é um exercício diário para as professoras da classe hospitalar haja vista que nosso público é altamente volante.

4- O uso da ferramenta StoryJumper na classe hospitalar – experiência bem sucedida que retorna à CLDCR para ser aplicada em outros espaços

A apropriação de ferramenta tecnológica é alternativa para desvendar estratégias que possam ser favoráveis à formação do aluno leitor no espaço não escolar. Tal formação, embora se constitua tarefa essencial da escola, é também marcada por muitas resistências, como a constante falta de interesse pela leitura por parte dos alunos, que têm demonstrado buscá-la somente quando pressionados pelos seus

professores. Assim também tem se encontrado carência na metodologia que a própria escola utiliza para introduzir os alunos no mundo da leitura. Tais metodologias têm afastado ainda mais os alunos dos livros, mesmo quando a intenção é aproximá-los. Nesse sentido, nossa ação com uso de tecnologias busca o interesse e o gosto do jovem pelo livro, ao invés de provocar o afastamento e a rejeição pelo mesmo.

A presença da tecnologia na escola, mesmo com bons softwares, não estimula os professores a repensarem seus modos de ensinar nem os alunos a adotarem novos modos de aprender. Como ocorre em outras áreas da atividade humana, professores e alunos precisam aprender a tirar vantagens de tais artefatos. Um bisturi a laser não transforma um médico em bom cirurgião, embora um bom cirurgião possa fazer muito mais se dispuser da melhor tecnologia médica, em contextos apropriados. (CYSNEIROS, 1999, p. 18)

Professores sempre foram resistentes à introdução de eletrônicos nas suas classes, até porque sempre se viram inseguros para usá-los. Mais aterrorizador, então, para eles, é ensinar aos alunos a usarem as tecnologias como recurso didático. Se já precisamos lidar com o grave problema de fazer do professor um leitor, nos parece ainda mais difícil fazer com que ele use ferramentas tecnológicas a favor do ensino. O uso de aplicativo para composição de histórias tem a vantagem de professor e alunos verem o fruto de seu trabalho: os livrinhos infantis.

Várias ferramentas foram pesquisadas para construção de livros virtuais / digitais e cada uma tinha seus encantos, mas também suas desvantagens. O acesso, em geral, é feito mediante um simples cadastro, depois disso já se pode sair criando. Esta pesquisa por ferramentas educativas e com esta finalidade – a produção de livrinhos por seus autores, foi feita na página da EducaconTIC. Faz-se necessário investigar direitos autorais e se realmente é site livre, no momento da escolha da ferramenta. Alguns dizem ser inteiramente gratuitos e cobram no momento da impressão.

A guisa de ilustração, apresentamos, resumidamente, algumas possibilidades de aplicativos que podem ser usados para esse fim: Animated book- simples, intuitivo e de fácil manuseio. Permite escrever, publicar no blog e imprimir; Bookr - é simples e fácil de usar, não necessita de grande conhecimento. O livrinho é criado com imagens do Flickr e texto e depois pode ser publicado. Ele não requer qualquer tipo de registro; Tika Tok - foi um dos melhores recursos para a publicação de livros online. Tem a proteção da empresa Barnes & Noble; Mix Book - um dos melhores aplicativos para escrever e publicar. Ele tem muitos recursos: fotos, imagens, backgrounds; Story Bird - é um ótimo lugar para crianças escreverem histórias. Sua principal atração é o banco de imagens que são verdadeiras obras de arte. Mas, infelizmente para nós, tem um grande problema: suportam apenas o Inglês como idioma para publicação de livros para acesso público; Panraven - serve também para organizar fotos, vídeos, textos e outros conteúdos em um livro de história. Pode ser menos intuitivo e um pouco mais lento do que outras ferramentas, mas tem uma boa quantidade de recursos próprios: fundos, fotos e imagens e páginas que aceitam texto de arte, som, vídeo. O texto também pode ser alterado no tamanho e cor; Bookemon - este é um lugar atraente para projetar, publicar e compartilhar livros, também para criar a nossa própria

biblioteca. Oferece três opções de criação: a partir de um *template* em branco, carregando arquivo word ou pdf e inserindo imagens ou criando por *template*; Batalugo - como nos casos anteriores, outro espaço na web para publicar e compartilhar criações por escrito. Ele oferece várias opções de trabalho, inúmeras imagens *free*, sons, permite publicar no facebook, twitter, google+, além de possibilitar a impressão; Flip Book - esta ferramenta é projetada para escrever e ilustrar livros de até dez páginas, tendo diferentes templates pré-configurados; Beta Pandamian - para iniciar utilizando a ferramenta precisa realizar um breve cadastro, e uma vez feito você recebe um endereço ou site para a publicação de cada um de seus livros, o que pode ser dividido em capítulos. Ele também permite a conversão das criações em vários formatos, incluindo ePub, Mobi, PDF, para facilitar a divulgação e leitura. Esta opção é usada em vários dispositivos também são encontrados em mais lugares; EPub Bud - outra ferramenta online para criação de livros infantis eletrônico, gratuitamente. Seu uso é muito simples, e uma das suas características especiais é que ele fornece as instruções necessárias para obter o ISBN de nossos livros (esse serviço é pago). Outro uso que tem é a de converter qualquer documento para formato ePub, que é o mais usado para ebooks.

Na primeira fase de nosso projeto, em meio a tantas opções, escolhemos a ferramenta StoryJumper. É um bom site para crianças e adolescentes para publicar seus livros e suas histórias digitais. Esta é uma aplicação bastante intuitiva que tem modelos e imagens, mas também permite o uso e adaptação de materiais já publicados neste site. StoryJumper é um site encantador que dá às crianças todas as ferramentas de que precisam para criar uma história do começo ao fim. Se as crianças estão começando a se formarem escritores ou já são mais experientes, StoryJumper fornece uma saída para que eles usem a imaginação, bem como aprender alguma estratégia de escrita real, se eles estão prontos para isso. A interface simples permite às crianças ilustrar uma página usando um sistema de arrastar-e-soltar gráficos ao adicionar seu próprio texto na página ao lado. O Classroom Edition para professores inclui um painel separado e um punhado de características úteis.

Embora as sentenças e gráficos disponíveis pareçam juvenis, o fato de que os escritores podem apagar o texto e adicionar produção original e de sua autoria, fotos e desenhos, faz este site flexível o suficiente para usar com os alunos mais velhos, também. Esta atividade iria funcionar bem para pares individuais ou de estudantes em um laboratório ou em laptops.

Esta atividade está voltada, inicialmente, para o público infantil, com o propósito de fomentar a criação de textos, com a possibilidade de editar um livro com uma seleção das histórias produzidas na oficina.

Os resultados e a aprendizagem adquirida no uso desta ferramenta permitirão, mais à frente, que expandamos o público beneficiado – jovens e adultos maiores, numa fase posterior ou, ainda, que se opte por outra ferramenta, feita a avaliação dos resultados iniciais do uso do programinha.

O StoryJumper permite que as crianças elaborem seus próprios livros. Com ele é possível criar a capa, adicionar o texto, ilustrar a história usando desenhos e imagens feitas por elas ou as do clipart disponível na ferramenta. Depois de cadastrada, a pessoa deve escolher o tema de sua história – que, no final das contas, pouco vai importar porque é possível modificar todo ele e a partir do esboço do livro se edita os textos, as imagens, tipos e cores das letras. Depois de prontos, é possível solicitar a impressão dos livros e até salvá-los.

Das intenções e dos primeiros resultados.

Os objetivos que nos norteiam são simples, mas consistentes. São eles: estimular o espaço situado entre as práticas e as atividades de linguagem; explorar a diversidade dos gêneros literários e tornar central a atividade da escrita tanto quanto a fala; produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação; utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos; analisar como o uso da ferramenta da *Web 2.0 - Story Jumper* pode contribuir para a aprendizagem dos alunos de anos do ensino fundamental; expandir a experiência adquirida nas redes de ensino por meio de oficinas de capacitação.

Estas atividades serão realizadas, num segundo momento, na própria Casa de Leitura Dirce Côrtes Riedel, por grupos de cinco pessoas, cada qual em um computador que terá o programa disponibilizado. É o limite permitido para que o coordenador da atividade possa estar mergulhado nos processos criativos das pessoas envolvidas e, ainda, os auxiliando no manejo da ferramenta. A escolha por trazer crianças, jovens e adultos à Casa deve-se à compreensão de que muitas atividades extensionistas já são executadas nas escolas e nas comunidades, e que é interessante este deslocamento dos usuários para um espaço totalmente voltado para o leitor.

Muitas atividades para estimular a escrita e a produção de textos já são feitas e nosso diferencial é a utilização de tecnologia para a publicação de livros. Os professores, que muitas vezes são “imigrantes digitais” (PRENSKY, 2001), não conseguem se adequar ou mesmo, tem certa rejeição ao uso dos recursos tecnológicos, pois eles não tiveram contato com eles em sua formação acadêmica, assim, os cursos de capacitação não tem sido suficientes para lidar com os alunos, que hoje são “nativos digitais”.

Trazer pessoas interessadas em produzir textos com suas próprias histórias narradas, imaginadas, poetizadas, em um espaço digital de saber, já nos consolida em nossos objetivos.

Nossos resultados, quando avaliados a partir de material suficiente que permita análise mais estruturada, permitirão disseminação de nosso projeto para professores, em oficinas regulares, atendendo a outro desejo que é o de impactar as práticas adotadas nas redes de ensino. Ademais resgata a produção escrita dos alunos que

estão sujeitos ao esquecimento. O valor do ato comunicativo através de textos produzidos é destaque na soma dos níveis socialmente marcados nos discursos que revelam parte social, cultural, geracional e econômico da competência linguística e comunicativa de cada sujeito. Por fim, esperamos a valorização do biográfico e publicação anual dos melhores textos produzidos; a divulgação e distribuição deste material em Feiras, Congressos e nas Redes de Ensino.

Referências Bibliográficas

BRASIL. OFICINAS CULTURAIS: Curso Técnico de Formação para os Funcionários da Educação. Brasília, 2007.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. Novas Tecnologias Na Sala De Aula: Melhoria Do Ensino Ou Inovação Conservadora? Informática Educativa UNIANDES - LIDIE Vol 12, No, 1, 1999 pp11-24. Acesso: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-106213_archivo.pdf , em 22/03/14

Ministério da Educação e do Desporto – Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa, Brasília, Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. 2001. Acesso: http://moodle.semed.capital.ms.gov.br/moodle/pluginfile.php/1626/mod_page/content/9/Nativos.pdf , em 06/06/2014

<http://www.slideshare.net/pedagogiadiversidade/tutorial-story-jumper-pdf>