

GÊNEROS TEXTUAIS: LENDAS BRASILEIRAS EM UMA EXPERIÊNCIA DE TROCA DE APRENDIZAGENS COM USO DAS TECNOLOGIAS

Raimundo Nonato Gomes de Freitas¹

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo produzir e apresentar em forma de dramatizações, lendas diversas do folclore brasileiro para alunos do Ensino Fundamental I de uma escola da rede pública do município de Manaus, no estado do Amazonas. Além de ler, analisar e reproduzir lendas, suas formas, características e emoções, em livros disponíveis na Biblioteca da Escola e em plataformas digitais por meio do Telecentro da Escola. Explicar o que é gênero textual através da própria produção de textos; sensibilizando o aluno acerca dos novos conhecimentos construídos através da leitura de lendas, incentivando-o, também, a socializar o que leu com os colegas e ainda desenvolver a criatividade de interpretação dramatizada.

Palavras chaves: Gênero textual, tecnologias, lendas, produção textual.

ABSTRACT

The present work had as objective to produce and present in the form of dramatizations, diverse legends of the Brazilian folklore for students of Elementary School I of a school of the public network of the municipality of Manaus, in the state of Amazonas. In addition to reading, analyzing and reproducing legends, their forms, characteristics and emotions, in books available in the School Library and on digital platforms through the School Telecentre. Explain what is a textual genre through the production of texts; sensitizing the student about new knowledge built through the reading of legends, encouraging him also to socialize what he read with colleagues and still develop the creativity of dramatized interpretation.

Key words: Textual genre, technologies, legends, textual production.

¹ Professor na rede pública municipal de Manaus, com Licenciatura Plena em letras/Língua Portuguesa. Especialista em Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa. Especialista em Administração Escolar e Mestrando em Ciências da Educação. Trabalho realizado IV Seminário de Socialização de Práticas Normativas da SEMED/Manaus. E-mail: professorgomespg@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

O trabalho com gêneros textuais é de extrema importância e sempre uma constante em sala de aula, principalmente na disciplina de língua portuguesa, já que no processo de construção do letramento escolar e digital, os gêneros assumem um papel decisivo, atuando como réplicas do que os estudantes leem, veem, escrevem e ouvem nas diversas plataformas digitais da web. Seja trocando e-mails, seja postando comentários nas redes sociais, criando blogs para reunir e divulgar algo particular ou comunitário, seja para interagir em bate-papos, dar opiniões em debates ou discussões virtuais, ou ainda para produzir e editar verbetes em sites de pesquisa escolar, etc.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Gêneros, suportes textuais e inclusão digital

Em todos os momentos, os gêneros textuais em diferentes contextos de comunicação estão presentes em nossa vida. Uma vez que o letramento, “é um conjunto de práticas sociais que usam a escrita enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos” (KLEIMAN, 1995, p.15-16).

Cada vez mais a participação social passa pela possibilidade de compreensão e produção de textos em circulação que, por sua vez, demandam um domínio de diferentes linguagens e mídias [...] Muitos textos contemporâneos acabam sendo constituídos por diferentes linguagens e são suportados por diferentes mídias que se interpretam. (BARBOSA, 2005).

Além da contribuição pedagógica, a Inclusão Digital no processo de ensino-aprendizagem cumpre um papel importante e fundamental, que é o de possibilitar aos estudantes de escolas públicas o contato com o mundo digital, que, em alguns casos, só se dá na escola.

2.1.1 Multiletramento

A Professora Roxane Rojo diz que esse processo é chamado de “Multiletramento” e o define como uma “Multiplicidade de linguagens e mídias nos textos contemporâneos” (ROJO, 2005).

Da mesma forma que a alfabetização e o letramento, são a garantia da inclusão do indivíduo no meio social, o letramento digital é a extensão natural desse processo, considerando as exigências cada vez mais crescentes no mercado de trabalho e na vida em sociedade que o domínio das ferramentas tecnológicas sejam constantes.

Mas, como bem sabemos, a inclusão digital não se limita somente ao domínio de máquinas e programas. Por trás dessa vasta rede de máquinas e programas está uma imensa rede de pessoas; seres humanos que interagem pelas linguagens e atuam como sujeitos no processo de construção do conhecimento.

Para os estudantes que estão concluindo as etapas dos ensinos fundamental e médio e estão ingressando no mercado de trabalho, já não basta ser alfabetizado. É necessário estar letrado e incluído digitalmente, sintonizado com as grandes questões que circulam na sociedade brasileira e ao redor do planeta; e estar em condições de se expressar e se posicionar por meio dos variados gêneros textuais e das ferramentas tecnológicas adequadas.

No passado, a sala de aula era o principal espaço de aquisição do saber e o professor, o seu principal agente. Hoje, essas relações mudaram; além da escola, grande parte dos alunos navega na internet por meios de várias ferramentas como: computadores, celulares, tablets; participam de diversas redes sociais digitais. Tendo assim, acesso a uma quantidade infinita de informações da web, deixando de lado a postura passiva de mero receptor para se tornar um sujeito ativo no processo de busca pelo conhecimento.

Nesse contexto, o professor passa então a ter o papel de estimulador e orientador das atividades desenvolvidas em sala, assumindo juntamente com os alunos o papel de coautor no processo de construção do conhecimento. Também é responsável pela crítica às informações coletadas, estimulando grupo a rever algumas decisões tomadas, a precisão e profundidade de conceitos, problematizando-os e debatendo-os.

Já o aluno, por sua vez deixa de lado o papel passivo para se tornar agente do processo, pesquisando, fazendo opções, traçando estratégias, fazendo opções, debatendo, dramatizando, e assim por diante.

Sobre esse no perfil de professor e aluno incluídos digitalmente, a professora Maria Teresa Freitas diz que:

“A possibilidade de pesquisar, ler e conhecer sobre os mais variados assuntos navegando na internet confere ao aluno um novo perfil de estudante, que exige também um novo perfil de professor. Cabe ao professor estar atento a essa nova fonte de informações para transformá-las, junto com os alunos, em conhecimento. Essa é uma das características do letramento digital: associar informações, ter uma perspectiva crítica diante delas, transformando-as em conhecimento. O professor é parte inerente e necessária a todo esse processo, em seu lugar insubstituível de mediador e problematizador do conhecimento, um professor que também aprende com o aluno” (FREITAS, 2010, p. 335).

Os objetivos a serem alcançados com este trabalho são: Produzir e apresentar em forma de dramatizações, lendas diversas do folclore brasileiro para alunos do Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) na EMEF Paulo Graça; Ler, Analisar e reproduzir lendas, suas formas, características e emoções, em livros disponíveis na Biblioteca da Escola e em plataformas digitais por meio do Telecentro da Escola; Explanar o que é gênero textual através da própria produção de textos, sensibilizando o aluno acerca dos novos conhecimentos construídos através da leitura de lendas, incentivando-o, também, a socializar o que leu com os colegas e Desenvolver a criatividade de interpretação dramatizada.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a execução plena deste trabalho, etapas importantes tiveram que ser seguidas. O primeiro passo se deu quanto ao contato dos alunos com os diversos gêneros textuais, os quais foram apresentados por intermédio de aulas expositivas e dialogadas da disciplina de língua portuguesa. Neste primeiro momento, os alunos entraram em contato com vários gêneros e, em especial ênfase, as diversas lendas do folclore brasileiro, bem como: Lenda da Iara, Lenda do Guaraná, Lenda da Vitória-Régia, Lenda do Pirarucu, Lenda do boto, Lenda do Rio Amazonas, Lenda do Mapinguari, Lenda do Curupira, Lenda do Uirapuru, Lenda do Açaí, Lenda do Muiraquitã, Lenda da Matinta Pereira, Lenda do Lobisomem, etc.

No segundo passo, os alunos foram divididos em equipes. Cada equipe contou com o número de 06 componentes. A partir daí, cada equipe escolheu uma lenda de sua preferência, realizaram a pesquisa e reescreveram, fazendo assim uma produção de um texto narrativo e dramático para que fosse encenado futuramente pelos próprios componentes da equipe. Esses textos foram enviados por e-mail para que a professora de Língua Portuguesa corrigisse-os e reenviasse às equipes.

Após o envio por e-mail, análise e correções devidamente feitas pelo professor, o terceiro passo foi a reunião com o professor coordenador do Telecentro. Nesta etapa, os alunos, ajudados e supervisionados pelo coordenador fizeram pesquisas utilizando as variadas ferramentas de acesso à internet (Internet Explorer, Google Chromer, Mozilla) e também pesquisaram vídeos nos canais do Youtube em que a lenda de cada equipe foi objeto de dramatização teatral em vários contextos. Nesta etapa, os mesmos ficaram atentos às formas de encenação, montagem de cenários e figurinos utilizados, para assim, se inspirarem em montar os de suas futuras peças teatrais.

No quarto passo se deu a organização e montagem das dramatizações. Nesta etapa os alunos realizaram a divisão dos diálogos entre os participantes, atentando ao narrador, e demais personagens (atores e atrizes), confecção de figurinos e também dos cenários. Neste momento, os alunos puderam ser auxiliados pelos professores da disciplina de Artes ou demais disciplinas que se dispusessem a auxiliá-los.

O quinto e último passo foi o das apresentações teatrais. Nesta etapa os estudantes apresentaram não para os seus colegas de turma, mas sim para os estudantes do contra turno da unidade escolar, neste caso, alunos e professores das séries iniciais do Ensino Fundamental

(1° ao 5° ano), que estudam no turno inverso, ou seja, no turno matutino da escola que esse trabalho foi realizado. A ordem das apresentações seguiu um sorteio previamente elaborado pela professora da disciplina de Língua Portuguesa.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao final deste trabalho, observamos que conseguimos alcançar com êxito todos os objetivos almejados pelo projeto e, além disso, o contato dos alunos com esta atividade demonstrou que as tecnologias, que muitas vezes, causam problemas em sala por serem uns dos grandes motivos de desvios de atenção por parte dos estudantes, são ferramentas pelas quais os alunos tem um grande interesse e, fazendo uso adequado delas, além de serem excelentes aliadas, vão possibilitando a construção da aprendizagem junto com os professores, o que torna as aulas mais dinâmicas e atrativas e assim, o conhecimento vai sendo construído de forma prazerosa e eficaz.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, as relações educacionais mudaram; além da escola, grande parte dos alunos navega na internet e participam de diversas redes sociais digitais. Tendo assim, acesso a uma quantidade infinita de informações da web, deixando de lado a postura passiva de mero receptor para se tornar um sujeito ativo no processo de busca pelo conhecimento, assim, o professor passa a ter o papel de estimulador e orientador das atividades desenvolvidas em sala, assumindo com os alunos o papel de coautor no processo de construção do conhecimento. É responsável pela crítica às informações coletadas, estimulando o grupo a rever algumas decisões, a precisão e profundidade de conceitos, problematizando-os e debatendo-os. Já o aluno, por sua vez deixa de lado o papel passivo para se tornar agente do processo, pesquisando, fazendo opções, traçando estratégias, fazendo opções, debatendo, dramatizando, e assim por diante.

Ao final deste trabalho, observamos que conseguimos alcançar com êxito todos os objetivos almejados pelo projeto e, além disso, o contato dos alunos com esta atividade demonstrou que as tecnologias, que muitas vezes, causam problemas em sala por serem uns dos grandes motivos de desvios de atenção por parte dos estudantes, são ferramentas pelas quais os alunos tem um grande interesse e, fazendo uso adequado delas, além de serem excelentes aliadas, vão possibilitando a construção da aprendizagem junto com os professores, o que torna as aulas mais dinâmicas e atrativas e assim, o conhecimento vai sendo construído de forma prazerosa e eficaz.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Jaqueline Peixoto. Outras mídias e linguagens na escola. In: Materiais didáticos: escolha e uso. Boletim 14. 2005.

FREITAS, Maria Tereza. Letramento Digital e formação de professores. Educação em Revista. Belo Horizonte, v.26, n.3. 2010.

KLEIMAN, A. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: (Org.). Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras. 1995.

MORAN, José Manuel. Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias. Boletim 18. MEC. 2008.

ROJO, Roxane. Alfabetização e letramentos múltiplos? In: Materiais didáticos: escolha e uso. Boletim 14. 2005.

VALENTE, José Armando. Informática na Educação: Instrucionismo x construcionismo. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/tecnologia/0003.htm>. Acesso em 28/07/2018.