

## Produzir *e-book* infantil

Josiane Mezzari Fontana<sup>1</sup>, Sîndia de Almeida Rech<sup>1</sup>

*Professora Rede Pública Municipal de Sombrio – SC<sup>1</sup>*

*E-mail: jo\_anymezzari@hotmail.com, sindiarech@gmail.com*

**Resumo.** Este trabalho apresenta a contribuição de recursos digitais na confecção de *e-book* no processo de aprendizagem de uma escola da rede pública de Araranguá. O objetivo foi desenvolver as habilidades de leitura e escrita com integração da tecnologia digital. O trabalho foi direcionado por meio da pedagogia de projetos em que situações problemas ao serem geradas e questionadas resultaram em construção de conhecimento, além da reflexão crítica. Diante dos resultados obtidos, notou-se que os objetivos foram alcançados e que o aprendizado pode ser significativo ao integrar as tecnologias nas aulas de Língua Portuguesa e Inglesa.

**Palavras Chave:** Recursos digitais, *E-book*, Língua Portuguesa e Inglesa.

## Introdução

Com o advento das tecnologias digitais na sociedade atual, é essencial um olhar mais reflexivo para a cultura digital e as competências necessárias a serem desenvolvidas. Portanto, torna-se imprescindível a integração das tecnologias digitais nas práticas escolares. O documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que define os conhecimentos essenciais para os estudantes da educação básica, menciona a competência digital como uma das dez competências gerais do documento, como se observa na descrição da competência 5.

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 9).

Considerando que as competências gerais são à base de todas as áreas do conhecimento, percebe-se a necessidade de contemplar as tecnologias com a finalidade de possibilitar aprendizagem. Para tanto, a integração das tecnologias digitais tem um papel fundamental, como ressalta Levy (2009) ao mencionar o telefone móvel. Para o autor, este “é um dispositivo multifuncional e com as recentes inovações, como o iPhone, é de se esperar que mais aplicações surjam para abordar outras áreas e habilidades de aprendizagem de línguas” (LEVY, 2009, p. 772).

Em vista do interesse dos estudantes com o uso dos recursos que tecnologia oferece, surge um projeto com a integração da leitura, escrita e tecnologia. Para tanto, a Pedagogia de Projetos foi adotada em busca de prática pedagógica mais dinâmica e motivadora.

Ao participar de um projeto, o aluno está envolvido em uma experiência educativa em que o processo de construção de conhecimento está integrado às práticas vividas (LEITE, 1996, p.32).

A pedagogia dos projetos permite que os docentes e estudantes assumam uma postura mais reflexiva e investigativa nas ações pedagógicas.

O projeto Produzir *e-book* infantil surgiu conforme a temática anual da escola, Tecnologia e Meio

Ambiente e teve como objetivos: a) estimular à produção de textos e leitura nas Línguas Portuguesa e Inglesa direcionada a audiência infanto-juvenil com a temática meio-ambiente; b) integrar as tecnologias digitais familiarizando-se com recursos tecnológicos e aplicativos; c) oportunizar a interação dos estudantes do ensino médio e fundamental.

## Metodologia

O projeto é uma proposta interdisciplinar entre os componentes curriculares de Língua Portuguesa e Inglesa e os estudantes 3º ano do Ensino Médio da Escola de Educação Básica Professora Dolvina Leite de Medeiros em Araranguá. Com enfoque na leitura e escrita utilizando a tecnologia, essa ação ocorreu por meio do uso de ferramentas digitais, como um site de elaboração de *e-books* (livros digitais) e um site que cria *QR codes*.

A ideia de produzir *e-books* foi um consenso em que estudantes e professoras acordaram diante dos assuntos apresentados em outras aulas. A facilidade e o acesso às tecnologias digitais foram fatores importantes para que o projeto acontecesse. A turma foi dividida em 8 grupos de acordo com suas habilidades e afinidades nos componentes curriculares de português e inglês. Desta forma, 5 grupos produziram *e-books* em inglês e 3 produziram em português. Um cronograma foi elaborado para o desenvolvimento das tarefas, dentre elas, conceituar *e-book* e suas finalidades, apresentar sites e aplicativos com recursos gratuitos para a criação de *e-books* e *QR code*.

Os estudantes exploraram sites utilizando todos os recursos disponíveis como: formatação de texto e inserção de imagens e a elaboração do *e-book* com um endereço URL para a leitura do livro em formato digital. Os grupos acessaram um site em que se gerou um *QR code*, a partir do URL de cada *e-book* confeccionado por eles. Como produto final originou-se um arquivo em formato PDF, o qual pode ser feito download, imprimir ou leitura digital.

## Resultado

A culminância do projeto ocorreu na dia 29 de Agosto de 2019, em que os estudantes apresentaram o seu trabalho com explicações dos procedimentos para a criação do *e-book*. Uma sala de aula foi preparada para receber os estudantes da escola, de outras instituições e a comunidade. Os livros digitais foram impressos dispostos em um varal. Os códigos dos livros também estavam dispostos no mural, desta forma os visitantes da feira teriam a possibilidade utilizar o leitor digital de seus celulares para fazer a leitura dos livros por meio dos seus dispositivos. A explanação na feira seguiu-se uma ordem de apresentação de acordo com o processo de criação conceitos de *e-books* e *QR Code*, como foi utilizado cada recurso digital, apresentação dos livros impressos no varal, apresentação dos livros digitais no Datashow e os códigos para serem verificados pelos visitantes. A figura 1 mostra a projeção do *e-book* Preserve o meio ambiente na feira.

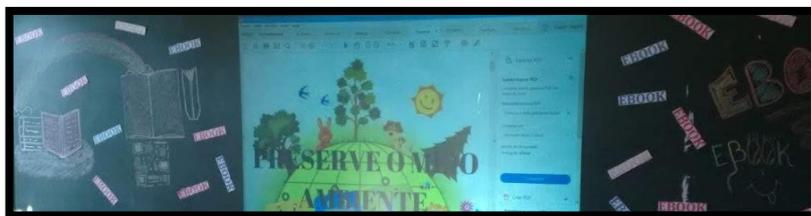


Figura 1. Apresentação. Fonte: elaborado pelas autoras

Depois da apresentação do projeto, os arquivos em PDF dos *e-books*, cópias dos livros impressos com

os *QR-codes* inseridos ficaram disponíveis na biblioteca da escola. Vale ressaltar, que os *e-books* produzidos tem como finalidade a utilização dos mesmos nas aulas de leituras das turmas dos anos iniciais e finais da instituição.

## Conclusão

Por meio dessa experiência notou-se que com as tecnologias digitais surgem diferentes possibilidades de preparação de tarefas realizadas em sala de aula tornando a leitura e a escrita mais atrativas. Percebeu-se que a organização dos estudantes em grupos promoveu uma maior interação entre eles demonstrando interesse em realizar as atividades propostas. Dessa maneira, pode contribuir um melhor desenvolvimento das competências descritas na BNCC.

Assim, pode-se inferir que a integração das tecnologias nas aulas de língua portuguesa e inglesa, especificamente neste projeto, houve um desenvolvimento na compreensão e no uso das linguagens.

## Referências

BRASIL. MEC - Ministério da Educação (Org.). **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017. Disponível em: Acesso em: 2 abr. 2019.

LEITE, Lúcia Helena Alvarez, **Pedagogia de Projetos: intervenção no presente**. Presença Pedagógica, Belo Horizonte: Dimensão, 1996. p. 24-33.

LEVY, M. Technologies in Use for Second Language Learning. Technology in the Service of Language Learning: Update on Garrett (1991) Trends and Issues. **Modern Language Journal**, v. 93, p. 769- 782, dez. 2009.