

INSTITUTO FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

SANDY LÚCIA ZAMBON

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE INVENTECA PARA O INCENTIVO À LEITURA
DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

AFONSO CLÁUDIO-ES

2022

SANDY LÚCIA ZAMBON

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE INVENTECA PARA O INCENTIVO À LEITURA
DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada à Coordenadoria do Curso de Pós-graduação *Lato Sensu* em Informática na Educação do Instituto Federal do Espírito Santo, Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Informática na Educação.

Orientador: Prof. Dr. Manoel Augusto Polastreli Barbosa.

AFONSO CLÁUDIO-ES

2022

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância - Cefor)

Z24u Zambon, Sandy Lúcia .

A utilização do software Inventeca para o incentivo à leitura de alunos do Ensino Fundamental / Sandy Lúcia Zambon. - 2022.
25 f. : il ; 780Kb.

Orientador: Manoel Augusto Polastreli Barbosa

TCC (Especialização) Instituto Federal do Espírito Santo, Cefor, Pós Graduação Lato Sensu em Informática na Educação, 2022.

1. Informática na educação. 2. Incentivo à leitura. 3. Ensino auxiliado por computador. 4. Ensino fundamental. 5. Tecnologia educacional. I. Barbosa, Manoel Augusto Polastreli . II.Título III. Instituto Federal do Espírito Santo.

CDD: 371.3078

Bibliotecário/a: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-ES nº 745


SANDY LUCIA ZAMBON

**A UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE INVENTECA PARA O
INCENTIVO À LEITURA DE ALUNOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Pós-Graduação *Lato Sensu* Informática na Educação, como requisito parcial para obtenção de título Especialista em Informática na Educação.

Aprovado em 12 de dezembro de 2022.


COMISSÃO EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 MANOEL AUGUSTO POLASTRELI BARBOSA
Data: 12/12/2022 19:12:23-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Manoel Augusto Polastreli Barbosa


Instituto Federal do Espírito Santo

Orientador

Documento assinado digitalmente
 MARCIA DE FREITAS VIEIRA
Data: 13/12/2022 09:48:56-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Márcia de Freitas Vieira

Instituto Federal do Espírito Santo

Documento assinado digitalmente
 ADRIANO LUCENA DE GÓIS
Data: 13/12/2022 21:32:07-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Adriano Lucena de Góis

Universidade Estadual do Rio Grande do Norte

RESUMO

A presente pesquisa apresenta como foco a análise do aplicativo Inventeca, uma plataforma de livros para crianças onde ela pode narrar através de imagens prontas. Para isso, definiu-se como objetivo geral analisar as contribuições do software Inventeca para o incentivo ao hábito de leitura e de interação social de alunos dos anos iniciais de uma escola do ensino fundamental do município de Afonso Cláudio - ES. Através da observação do trabalho feito em contraturno, foi realizado o parecer sobre o aplicativo, analisando os pontos relevantes e negativos do aplicativo, as vantagens de usá-lo em sala de aula e como ele enriquece o dia a dia da criança e da família. Metodologicamente, o estudo se configura como uma pesquisa qualitativa de cunho exploratório, realizado por meio da aplicação do software Inventeca, e, posteriormente, um questionário aplicado aos alunos participantes, de modo a avaliar a experiência vivenciada. A avaliação do software apontou sua contribuição no interesse pela leitura, devido ao seu potencial de interação social e de narrativa digital, assim como o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e do conhecimento.

Palavras-chave: Aplicativo. Criatividade. Leitura. Livros. Narrativa Digital.

ABSTRACT

The present research focuses on the analysis of the Inventeca application, a book platform for children where children can narrate through ready-made images. For this, the general objective is to analyze the contributions of the Inventeca software to encourage the habit of reading and social interaction among students in the early years of an elementary school in the municipality of Afonso Cláudio - ES. Through this definition and the observation of the work done after shifts, the application was evaluated, analyzing the relevant and negative points of the application, the advantages of using it in the classroom and how it enriches the daily life of the child and the family. Methodologically, the study is configured as qualitative research of an exploratory nature, carried out through the application of the software used, and, later, a teaching, in order to evaluate the lived experience. The evaluation of the software showed its contribution to the interest in reading, due to its potential for social interaction and digital narrative, as well as the development of imagination, creativity and knowledge.

Keywords: Application. Books. Creativity. Digital Storytelling. Reading.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
1.1	JUSTIFICATIVA	6
1.2	OBJETIVOS	7
2	REFERENCIAL TEÓRICO	8
3	PERCURSSO METODOLÓGICO	10
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	16
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
	REFERÊNCIAS	21
	APÊNDICE – TÍTULO DO APÊNDICE.....	23

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia vem sendo inserida cada vez mais no cotidiano das famílias, das escolas, do trabalho e em todas as demais esferas da sociedade. Pensando nisso, utilizá-la de modo a contribuir na formação humana é um caminho potencial a ser seguido.

Um dos pontos que valem destaque é a utilização da tecnologia para o desenvolvimento de hábitos de leitura, uma vez que o interesse pelos diversos recursos existentes é elevado para os diferentes públicos da sociedade, principalmente, entre as crianças.

Segundo Pereira, Frazão e Santos (2014), dedicar às crianças um convívio com a leitura, é acima de tudo, um comprometimento com os futuros adultos. Caldin (2003) complementa que a literatura tem a função social de ajudar o ser humano a compreender e libertar-se dos tabus que a sociedade ordena, pois através dela exercitamos reflexões e levantamos questionamentos.

Deste modo, a leitura precisa ser incentivada na infância de forma que haja a efetivação do gosto pela leitura, de modo a auxiliar na imaginação, na criatividade, na interpretação do mundo e do dia a dia (SOUZA; COUTINHO, 2020).

Atrelando tecnologia e leitura, podemos usufruir dos preceitos da Gamificação para o desenvolvimento de diferentes práticas pedagógicas, utilizando dos princípios de jogos em diferentes ambientes e realidades, usando de suas capacidades e circunstâncias, com o objetivo de auxiliar o entendimento, a imaginação, a dinâmica e inúmeros outros benefícios (BUSARELLO, 2016).

Diante do contexto apresentado, o estudo partiu do seguinte questionamento: de que forma o software Inventeca tem a agregar no hábito da leitura, criatividade e interação social de alunos dos anos iniciais de uma escola pública municipal de Afonso Cláudio - ES?

1.1 JUSTIFICATIVA

A leitura se consolidou no decorrer da vida humana como uma atividade essencial, nos auxiliando em nossa existência, em nosso vocabulário e em diversas atividades do nosso cotidiano. Em uma sociedade digital e tecnológica como a atual, em que o mundo pós pandemia da COVID-19, 2020 a 2022, intensificou-se o uso de telas, o desenvolvimento da leitura pode ser atrelado a diferentes ferramentas que potencializam a interação social, a criatividade, o hábito lúdico da leitura e a imaginação.

Como diz Pereira, Frazão e Santos (2014), a leitura é bem importante nas nossas vidas, pois é com ela que conseguimos também aprender, ensinar e conhecer outras culturas. Além disso, ela tem um potencial tão elevado que pode alcançar a viagem no mundo da imaginação, principalmente quando o público discutido são crianças em fase de desenvolvimento da leitura.

Segundo Caldin (2003), quando citamos a leitura como um dever à cidadania, um direito, devemos ter como metas na escola, no nosso cotidiano, na frequência às bibliotecas: reunir crianças para ouvir histórias, despertar nelas a vontade de ler ou contar histórias às outras; descomplicar atitudes, ajudar na timidez, através da reprodução oral das leituras; sempre observando os diferentes tipos de temperamentos encontrados nas personagens das histórias, a fim de gerar reflexões e aceitamentos, para que as crianças aprendam a conviver em sociedade, levantando críticas e questionamentos.

Sendo assim, utilizando de um aplicativo de narração no dia a dia dos alunos, potencializamos o aspecto social por meio da interação proporcionada no desenvolvimento da prática de leitura de modo a maximizar seus respectivos interesses pela atividade.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo geral:

Analisar as contribuições do software Inventeca para o incentivo ao hábito de leitura e de interação social de dois grupos de crianças em idade pré-escolar a pré-adolescência, alunos de uma escola pública municipal de Afonso Cláudio - ES.

1.2.2. Objetivos específicos:

1. Determinar as potencialidades do software Inventeca para o incentivo ao hábito de leitura.
2. Analisar a contribuição do software Inventeca no interesse pela leitura por meio dos apontamentos dos alunos participantes.
3. Relatar a experiência adquirida durante o processo de aplicação do software Inventeca com os alunos participantes.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Menezes (2013), a brincadeira é um exercício lúdico essencial para a infância, a qual não é somente reproduzida, mas possui características únicas de acordo com a capacidade de criar e imaginar de cada criança, testemunhando um papel único no desenvolvimento mental, físico, social e emocional.

Sendo assim, é fato que a criança aprende brincando e devemos aplicar isso no nosso dia a dia, unido a tecnologia, o que pode ser difícil e desafiador, mas a tecnologia avança e assim surgem diversas ferramentas virtuais que podem ser utilizadas pelos professores em suas aulas e para os pais trabalharem com as crianças de forma que estimulem o conhecimento.

Segundo Silveira (2020), para criar uma classe de leitores engajados, os alunos precisam ser incentivados. Sendo assim nada melhor que uma ferramenta inovadora, que une a leitura com a diversão.

Para Souza e Coutinho (2020, p. 1857) a leitura é necessária pois:

É importante que o aluno aprenda desde pequeno para que serve a leitura, nas mais diversas instâncias e, ao mesmo tempo, aprofunde e aprimore este conhecimento na escola. A leitura precisa fazer parte da vida. É preciso mostrar desde cedo a essas crianças como desenvolver e utilizar as capacidades de leitura que um leitor proficiente possui.

Segundo Busarello (2016), o cérebro humano necessita das experiências oferecidas pelos jogos, por exemplo, como resolver enigmas e obter resposta, pois são estímulos que ativam o sistema de dopamina no cérebro, associado à atividade ao prazer.

Registre-se ainda segundo as experiências tecnológicas e os estímulos que os jogos proporcionam, que “isso não significa necessariamente a participação em um jogo, mas a utilização dos elementos mais eficientes, presentes nas mecânicas, dinâmicas e estética, para reproduzir os mesmos benefícios que o ato de jogar proporciona” (BUSARELLO, 2016, p. 28).

Como afirma Busarello (2016), quando equiparamos a técnica de games com a teoria construtivista, a segunda diz que o conhecimento é único para cada aluno, o qual é resultado da própria construção pessoal. Já na Gamificação, identificamos que quando fornecemos novas ferramentas de acesso de aprendizagem e ensino, conseguimos filtrar de acordo com diversificados perfis de indivíduos, de acordo com as suas preferências, demonstrando variados métodos para que a pessoa consiga aprender.

Conforme Pereira et al (2014) apontam, na sociedade atual passamos por diversas ondas de informações e atualizações, onde às vezes muitos não conseguem acompanhar essas novidades, a leitura representa um espaço sólido onde podemos nos sentiremos seguros, sem que precisamos deixar de acompanhar as tecnologias.

Os autores também citam, que a criança ao ler deve estar sempre em interação com as outras, de forma que disseminem as inúmeras informações contidas em um texto para que possam ser compreendidas e repassadas em variados jeitos, com outras visões.

Castro e Goulart (2021) acrescentam que à medida que entramos mais no mundo digital, as leituras atuais exigem do aluno e do professor, novas habilidades e conhecimentos, sendo necessário embarcar em novas formas metodológicas e multifuncionais.

Segundo estes autores, precisamos estimular práticas pedagógicas que façam alusão à vida diária dos estudantes, à realidade deles (CASTRO; GOULART, 2021). Com a evolução das narrativas digitais, necessitamos de estar abertos e convictos da exploração de diferentes recursos tecnológicos, auxiliando nas práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, aplicando somado a uma atividade colaboradora para o processo de alfabetização.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

O estudo apresentado se caracteriza como qualitativo e exploratório, desenvolvido com um grupo de oito crianças, com idades variadas de seis a onze anos. A atividade foi realizada em contraturno escolar de uma escola Municipal de ensino fundamental de Afonso Cláudio-ES, onde quatro alunos realizaram a atividade de forma presencial com o acompanhamento direto da pesquisadora e quatro de forma remota com o auxílio dos pais.

De forma remota, as orientações foram repassadas através da rede social Whatsapp. Presencialmente, o estudo foi desenvolvido com o auxílio de celulares, uma vez que o equipamento é necessário para a realização da pesquisa devido ao funcionamento do aplicativo por meio dos sistemas Android e iOS.

Ressalta-se que para o desenvolvimento da prática pedagógica e produção dos vídeos com os alunos participantes, os pais/responsáveis assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (APÊNDICE A).

De forma inicial, foi explicado a funcionalidade do aplicativo aos alunos por meio de uma apresentação de imagens, fornecidas pelo próprio aplicativo Inventeca, através de pesquisa própria e captura de tela. Feito isso, as crianças foram incentivadas a criarem suas histórias, a partilharem as mesmas e a fazer o uso no dia a dia (FIGURA 1).

Figura 1 - Explicação do aplicativo e suas funcionalidades aos alunos



Fonte: os autores (2022).

Após a utilização do software Inventenca, os alunos foram convidados a responder um questionário composto pelas seguintes perguntas: o que você achou do aplicativo? Foi

fácil de usar? Recomendaria a um amigo? Em uma escala de 0 a 10, qual nota você dá? O que você mais gostou?

Para a análise dos dados, nos baseamos nos referenciais teóricos utilizados no decorrer do desenvolvimento do estudo, assim como em estudos semelhantes desenvolvidos com a utilização de softwares com potencialidades educacionais.

3.1 PASSO A PASSO DO SOFTWARE INVENTECA

Para iniciar a utilização do software, foi necessário que os alunos apertassem o botão "Play" para abrir outra interface do aplicativo (FIGURA 2).

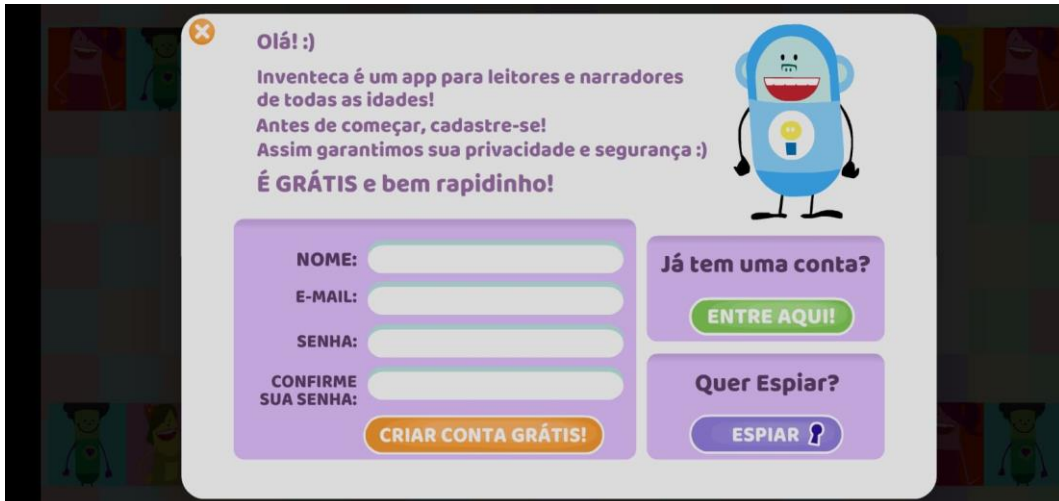
Figura 2 - Interface principal do aplicativo Inventeca



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

Ao apertar o botão "Play", o usuário é redirecionado a tela de login e criação de conta, onde ela pode criar uma conta grátis, sendo necessário a inserção de dados como nome, e-mail e senha (FIGURA 3), precisando de confirmar o e-mail posteriormente. Também há a opção "Espiar", onde não é necessário criar uma conta, porém só é possível fazer uma narração e só há dois livros disponíveis.

Figura 3 - Área de login e criação de conta



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

Após criar a conta, o usuário é redirecionado para a área de mostruário dos livros (FIGURA 4), onde ele escolhe uma história para narrar. Apenas três livros são gratuitos e o da imagem de Natal aparece após a criança fazer uma narração.

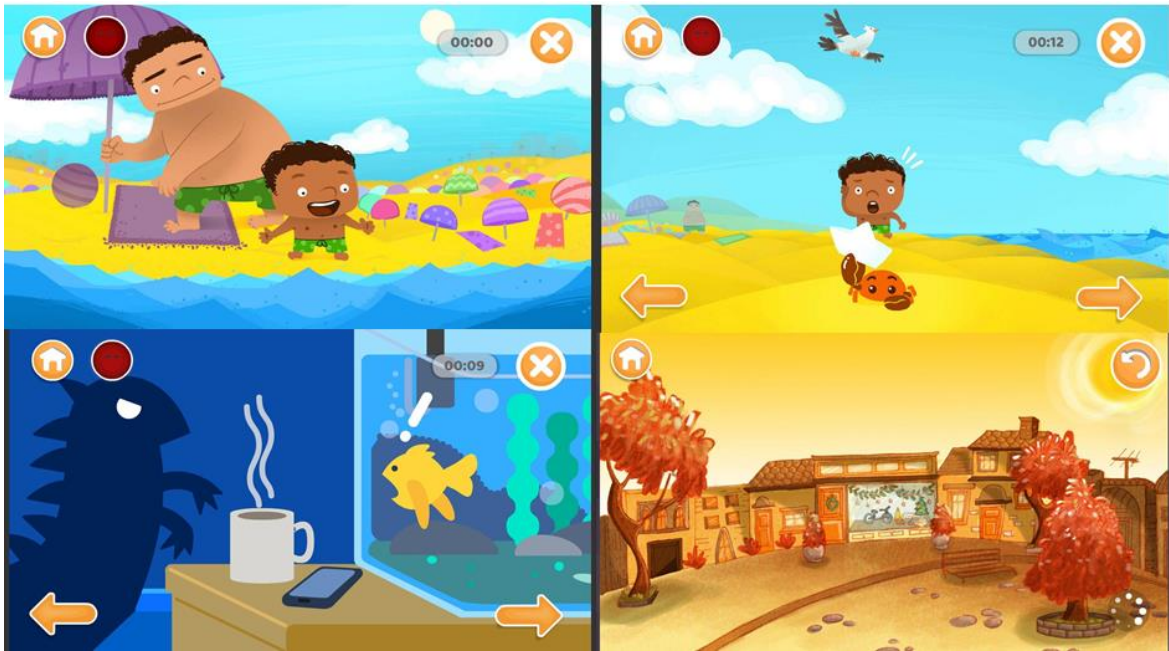
Figura 4 – Mostruário de livros do aplicativo Inventeca.



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

As imagens encontradas nas páginas dos livros (FIGURA 5), são ilustrativas e com ampla diversidade em detalhes e elementos que facilitam e incrementam a narrativa.

Figura 5 – Páginas dos livros do aplicativo Inventeca



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

Ao escolher a história e apertar para começar a gravar, uma tela com uma contagem regressiva de três segundos aparecerá para a criança se preparar para narrar (FIGURA 6).

Figura 6 – Contagem regressiva da narração de uma das histórias do aplicativo Inventeca



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

Após narrar as histórias, aparece uma tela onde você coloca o título do livro e o nome do autor. Para ouvir a narração, basta clicar em ouvir e ela pode ser ouvida quantas vezes for necessário (FIGURA 7). Pode acontecer da história ser interrompida, mas basta reiniciar o aplicativo que o mesmo volta ao normal.

Figura 7 - Área dos livros narrados e algumas histórias feitas pelas crianças, no aplicativo Inventeca



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

Quando o usuário seleciona alguma história para ouvir (FIGURA 8), aparece a tela onde é possível também compartilhar a narrativa e deletar ela.

Figura 9 – Livro prestes a ser ouvido a narrativa no aplicativo Inventeca



Fonte: Dados do aplicativo Inventeca.

O modo de compartilhamento, que está até em fase de teste, pelo menos na versão experienciada, que foi a versão gratuita, é bem restrito e não funcionou da forma esperada. É preciso convidar o amigo pelo aplicativo, inserindo e-mail e nome e a pessoa com o cadastro vai conseguir ouvir no celular dela. Porém, como esse modo se encontra em fase de testes, ele ainda não está funcionando como o esperado.

Então para que o modo de compartilhamento fosse experienciado e os pais das crianças também pudessem ver, foram feitas capturas de tela pelo celular, um modo que já vem instalado na maioria dos celulares e ele fica salvo como um vídeo normal, com o intuito de proporcionar muita diversão para as crianças, uma brincadeira prática em família e uma possível atividade diferenciada para educadores.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base na aplicação do software Inventeca, identificamos diferentes potencialidades em sua utilização, entre elas, destaca-se o engajamento dos alunos no decorrer do processo de criação das histórias, os alunos ficaram bem à vontade e brincaram em casa além do previsto. Durou cerca de uma hora e meia até entrarmos no aplicativo e cada um executar a sua história. Em seguida, ouvimos algumas em conjunto. Em sala de aula, provavelmente teria uma certa dificuldade e a aula deveria ser em ambiente externo, pois os alunos necessitam de uma área reservada e quieta para narrar, pois capta todos os sons.

Também foi possível analisar que é realmente uma boa ferramenta de aprendizagem e que o software pode ser usado como ferramenta de auxílio no desenvolvimento cognitivo e de leitura do mesmo, pois analisamos como cada usuário do software se saiu a curto prazo.

Relatamos que houve variações na aplicação do software, onde cada aluno se comportou de uma forma diante da utilização, os mais novos precisaram de auxílio, enquanto os mais velhos navegavam no aplicativo sem dificuldade. Alguns alcançaram o desenvolvimento de histórias mais complexas, apresentando diversidade de detalhes e características de personagens, fatos, etc., enquanto outros, contavam as histórias de forma breve, com baixo teor de comentários quanto às características presentes no enredo da contação. Os mais velhos também auxiliavam os pequenos, sendo gratificante no quesito interação. Todos demonstraram um grande interesse em ouvir as histórias dos outros.

Como o aplicativo conta com o amparo de ilustrações coloridas e cenários enriquecidos de detalhes, as crianças realmente puderam fazer a interpretação que quiseram, elas ficaram livres para incluir os elementos que achavam necessário para a história fazer sentido do jeito delas, sendo crianças contando as histórias e não os adultos.

E conseguimos observar isso realmente nas narrativas feitas, as diferentes vozes dos personagens, diferentes interpretações, histórias em grupo, as crianças se divertindo ouvindo as histórias alheias, elogiando uns aos outros, fazendo com que os colegas fossem estimulados no decorrer da aplicação.

De certa forma, conforme diz Busarello (2016), conforme os alunos vão aprendendo, eles sentiam que tinham liberdade de errar e tentar de novo, permitindo aos alunos experienciar a atividade sem medo e com grande envolvimento. No grupo de alunos

analisados, isso foi bem praticado, pois foi uma atividade livre, em que eles testaram a história, apagavam, narravam de novo, se divertindo bastante e sem pressão.

Os alunos participantes do estudo compartilharam e fizeram pelo menos uma história, conforme pode ser visualizado no quadro abaixo:

Quadro 1-Produções de Histórias no Software Inventeca pelos alunos participantes

Aluno¹	Nome da História	Tempo de duração do vídeo	Link de acesso
Aurora (10 anos)	O menino e a praia	0:47min.	https://drive.google.com/file/d/17mc7qwQKi72uMbXbPCrrEum2wlfUib7c/view?usp=sharing
Thor (6 anos)	Dinossauro Bravo	1:26min.	https://drive.google.com/file/d/17tCug9Dqc4YaL6IoDwBHdT3h0jo5rH40/view?usp=sharing
Odin (11 anos)	Pirata Joãozinho	0:52min.	https://drive.google.com/file/d/17M05e7VHb8TTPVNER2IAkZJvFPVFKGt5/view?usp=sharing
Peter (6 anos)	O menino e a gaivota	1:23min.	https://drive.google.com/file/d/17U1kh5VrIZ1Lv1qty1xvIQ22h7gdrXLf/view?usp=sharing
Tiana (11 anos)	O monstro bagunceiro	2:15min.	https://drive.google.com/file/d/17fCoBz4XRI59zD5Uq63L7U6-0aw8m7B9/view?usp=sharing
Elsa (11 anos)	O menino e a praia	1:30min.	https://drive.google.com/file/d/1878IAICAp1JpyKM uM6xKvE_ccw9zFh5q/view?usp=sharing

¹ Nomes fictícios foram utilizados para os alunos participantes de modo a preservar suas respectivas identidades.

Ana (8 anos)	O menino e o chapéu	1:47min.	https://drive.google.com/file/d/17X88QipXPhdj9ld3wxqNMYUKvegmjaml/view?usp=sharing
Elsa e Tiana	O Natal confuso	3:14min	https://drive.google.com/file/d/17X88QipXPhdj9ld3wxqNMYUKvegmjaml/view?usp=sharing

Fonte: os autores (2022).

Quando os alunos foram perguntados sobre suas respectivas opiniões quanto a utilização do aplicativo, todos eles responderam de forma satisfatória, demonstrando alto nível de interesse a partir das experiências vivenciadas no decorrer da prática pedagógica.

Em relação à pergunta “O que você achou do aplicativo?”, todos, com unanimidade, responderam que gostaram e que superou as expectativas. Referente à questão “Foi fácil de usar?”, sem exceção, todos acharam fácil, embora os de seis anos precisaram da ajuda dos pais. Todos recomendariam para um amigo e alguns até citaram nomes. Em relação à pergunta “Em uma escala de 0 a 10, qual nota você dá?”, três deram a nota dez, enquanto os demais, deram nota nove, pois citaram algumas restrições, como pagar para desbloquear todas as histórias, precisar criar uma conta e que o modo de compartilhamento fosse mais fácil. Para a pergunta “o que você mais gostou?”, o que eles mais gostaram foi a possibilidade de narrar/contar as histórias e suas variedades, com imagens tão ricas de informações.

Sendo um dispositivo digital, pode vir a ser um desafio para os docentes, visto que é uma adaptação a uma ferramenta diferente, porém muito atrativa para os alunos. Pode ser usado como trabalho pedagógico ou como uma atividade semanal com as crianças em casa, de forma que uma criança que ainda não possua um domínio das palavras e escrita, consiga expressar suas ideias e sintam-se valorizada e motivada. Na área escolar, é preciso de equipamentos técnicos nas aulas de informática ou mesmo em sala de aula, o que exige a presença e preparo de aparelhos digitais.

Comparando ao trabalho de Castro e Goulart (2021), no qual os resultados tratam-se de uma comparação entre narrativas orais/digitais com a textual, também foi possível concluir que os resultados foram muito satisfatórios. Em suas metodologias eles fizeram o projeto em duas etapas, de formas diferentes, uma individual com a criança livre a se expressar e a outra com a professora fazendo questionamentos. Se tratando de

professoras alfabetizadoras, elas possuíram um olhar bem voltado para os elementos textuais e de construção de narrativa, o que foi bem interessante.

No entanto, como dizem Castro e Goulart (2021), o uso de determinadas palavras se ajusta na oralidade, mas não no texto escrito, o que pode ser explorado pelo professor como possibilidade de ações linguísticas, notando que regras são criadas para dar maior compreensão ao texto. Sendo assim, certas normas devem ser observadas na produção de gêneros textuais, como o uso de conectivos, respeitando as normas sociais e necessidades cognitivas existentes adequadas à situação e aos interlocutores. Uma vez que, a oralidade remete ao domínio de habilidades como a de expor uma ideia ou uma opinião de forma significativa, as quais podem ser desenvolvidas ou estimuladas no contexto escolar

Os resultados da pesquisa corroboram com o estudo realizado por Castro e Goulart (2021) que as mesmas concluíram que mesmo as crianças não estarem alfabetizadas, todas obtiveram sucesso ao produzir as narrativas, possuindo-as ritmos, entonação e conexão com a história, mesmo com a presença de termos como “aí”, “daí”, pois certas palavras se adaptam na oralidade, porém ficam mais restritas no texto escrito, devido às regras, algo a ser explorado no ambiente escolar.

Do ponto de vista de Moro (2018), mesmo que não sejam métodos de leitura instruídos, a prática consequente da utilização de narrativas digitais e o aproveitamento de roteiros podem ser exploradas nas escolas, permitindo pensar estratégias de leitura digital a partir deste trabalho.

Moro (2018) também incita algumas estratégias para uma boa aplicação nas escolas, como caracterização de perguntas motivadoras pré-leitura, sendo possível abordar questões desde a experiência das crianças com os dispositivos digitais móveis, o que foi feito também neste presente trabalho, até especulações sobre a obra digital que será lida, ocorrendo a leitura/audição de forma compartilhada ou individual, pois algumas crianças, como as mais tímidas, até mesmo as que participaram deste estudo, ficam envergonhadas. Uma sugestão também é incentivar a elaboração de um desenho ou pintura, se possível de forma digital também, pois são leituras a serem ouvidas em dispositivos digitais, de forma a concretizar com excelência a experiência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da tela já era considerado como um grande suporte de leitura, escrita e pesquisa, com a pandemia da COVID-19, nos anos de 2020 a 2022, seu uso se intensificou, sendo necessário se reinventar e adicionar novas metodologias tecnológicas também no meio educacional. Surgiram também, as narrativas digitais, que tornam a aprendizagem mais estimulante, onde antes as histórias eram lidas no papel, agora elas podem ser lidas e interpretadas também através dos dispositivos digitais.

Sendo assim, inserindo no ambiente da educação, a criação e atualização de conhecimento é de grande importância para o sucesso e qualidade do crescimento de uma pessoa. Portanto, uma intrínseca motivação para a aplicação e desenvolvimento deste estudo, foi a oportunidade de apresentar novas ferramentas digitais para ajudar na formação de novos leitores, em especial às crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.

O aplicativo trouxe como benefícios, principalmente, o interesse pela leitura através da narrativa digital, pois a criança não precisa estar completamente alfabetizada para usar o aplicativo, embora se ela estiver, consegue se movimentar melhor no aplicativo. Com a narrativa a criança se sente mais motivada e capacitada a ler, pois desenvolve também a autoconfiança no processo de linguagem, devido ao grande interesse e envolvimento no processo de criação das narrativas do aplicativo Inventeca, além de aumentar a interação com os pais e com amigos próximos.

Determinando a curto prazo, através do Inventeca, as crianças procuraram por mais aplicativos similares a ele, com narrativas digitais e produção de livros, onde a imaginação acontece de forma mais livre comparado a uma leitura escrita. Desta forma, de acordo com os usuários, mesmo o software possuindo as suas restrições, o aplicativo comportou-se como um recurso interessante para o desenvolvimento de momentos de leitura.

REFERÊNCIAS

BUSARELLO, Raul Inácio. **Gamification: princípios e estratégias**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CALDIN, Clarice Fortkamp. A função social da leitura da literatura infantil. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, n. 15, 2003. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14701505>. Acesso em: 10 out. 2022.

CASTRO, Ana, GOULART, Ilsa. Das narrativas digitais à produção de narrativas orais: motivações a partir do aplicativo “Inventeca”. **Revista Humanidades e Inovação**, Minas Gerais, v. 8 n. 49, p. 111-123, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/4939>. Acesso em: 19 nov. 2022.

INVENTECA: Ler histórias e divertir crianças. StoryMax, 2018. Disponível em: <https://inventeca.me/>. Acesso em: 19 nov. 2022.

MENEZES, Maria. **O Brincar como parte da aprendizagem: Instrumentos Didáticos utilizados pelos docentes da Educação Infantil do Município de Caturité, PB.** Paraíba, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/3713>. Acesso em: 10 out. 2022.

MORO, Roberta G. Chomp, de Christoph Niemann: recriando narrativas digitais. **Revista Brasileira De Alfabetização**, v. 1, n. 8, p. 110-135, 2018. Disponível em: <https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf/article/view/298>. Acesso em: 20 nov. 2022.

PEREIRA, E. de J. FRAZÃO, G. C.; SANTOS, L. C. dos. Leitura infantil: o valor da leitura para a formação de futuros leitores. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 3, n. 2, p. 1-15, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/17431>. Acesso em: 10 out. 2022.

SILVEIRA, Francisco B. R. A gamificação e o uso de aplicativos no ensino de literatura. **LínguaTec**, Rio Grande do Sul, v. 5, n. 1, p. 25-36, 2020. Disponível em: <https://www.periodicos.ifrs.edu.br/index.php/LinguaTec/article/view/3900/2620>. Acesso em: 19 mar. 2022.

SOUZA, Maria S. COUTINHO, Diogenes J. G. Biblioteca escolar e o incentivo à leitura nos anos iniciais do ensino fundamental. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 1, p. 1851-1860, 2020. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/6084>. Acesso em: 19 mar. 2022.

CALLISTER, William D. **Ciência e engenharia de materiais**: uma introdução. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2002. 589 p.

APÊNDICE A – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ, DE MENOR, PARA FINS EDUCACIONAIS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ, DE MENOR, PARA FINS EDUCACIONAIS

Nome: _____ Idade: _____
 Nacionalidade: _____ Estado Civil: _____
 Profissão: _____ CPF _____
 Endereço: _____
 _CEP: _____ Cidade: _____ UF: _____
 Telefone:() _____ E-mail: _____

Ora designado CEDENTE, firma e celebra com o CEFOR - Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância, Rua Barão de Mauá, 30, Jucutuquara - CEP 29040-860 - Vitória - ES, designado CESSIONÁRIO, o presente TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ PARA FINS EDUCACIONAIS mediante as cláusulas e condições abaixo discriminadas, que voluntariamente aceitam e outorgam:

Por meio do presente instrumento autorizo o CEFOR a utilizar A imagem e/ou voz, do(a) menor _____, do qual sou responsável legal, captada por meio de fotografias, gravações de áudios e/ou filmagens de depoimentos, declarações, entrevistas e/ou ações outras realizadas para produção e divulgação de materiais didáticos a serem utilizados com fins educacionais nas redes de ensino público.

Afirmo ter ciência que a transferência é concedida em caráter total, gratuito e não exclusivo, não havendo impedimento para que o(s) CEDENTE(s) utilize(m) o material captado como desejar(em).

Declaro que o MEC está autorizado a ser proprietário dos resultados do referido material produzido, com direito de utilização no mundo inteiro, de forma ilimitada e por um prazo indefinido no que se refere à concessão de direitos autorais, utilização

e licenciamento a terceiros, para que façam uso, de qualquer forma, no todo ou em parte, deste material ou de qualquer reprodução do mesmo em conexão com o MEC.

Declaro ainda que renuncio a qualquer direito de fiscalização ou aprovação do uso da imagem e outras informações ou de utilizações decorrentes da mesma. Reconheço que o MEC confiará nesta autorização de forma absoluta e arcará com eventuais custos substanciais e concordo não exigir qualquer indenização relacionada ao exercício das autorizações concedidas por meio deste instrumento.

A cessão objeto deste Termo abrange o direito do CESSIONÁRIO de utilizar a IMAGEM E VOZ do CEDENTE sob as modalidades existentes, tais como reprodução, representação, tradução, distribuição, entre outras, sendo vedada qualquer utilização com finalidade lucrativa. A Cessão dos direitos autorais relativos à IMAGEM E VOZ do CEDENTE é por prazo indeterminado, a não ser que uma das partes notifique a outra, por escrito, com a antecedência mínima de 90 (noventa dias). Fica designado o foro da

Justiça Federal, da seção Judiciária do Espírito Santo, para dirimir quaisquer dúvidas relativas ao cumprimento deste instrumento, desde que não possam ser superadas pela mediação administrativa.

Assinatura do CEDENTE: _____

Local: _____, data ____/____/____.

Rua Barão de Mauá, 30, Jucutuquara • CEP 29040-860 • Vitória • ES • (27) 3198-0900

TERMO DE ASSENTIMENTO

Eu _____ aceito participar
_____ da pesquisa sobre Acessibilidade na
Escola. Declaro que a
pesquisadora _____ me explicou todas
as questões sobre o estudo que vai acontecer. Compreendi que não sou obrigado(a)
a participar da pesquisa, eu decido se quero participar ou não. A pesquisadora me
explicou também que o meu nome não aparecerá na pesquisa. Dessa forma,
concordo livremente em participar do estudo, sabendo que posso desistir a qualquer
momento, se assim desejar.

Assinatura da criança/adolescente: _____

Assinatura dos pais/responsáveis: _____

Assinatura do Pesquisador(a): _____

Dia/mês/ano: _____

Observação: conversar com a criança/adolescente sobre a pesquisa de uma
maneira bem didática.

Rua Barão de Mauá, 30, Jucutuquara • CEP 29040-860 • Vitória • ES • (27) 3198-
0900