

**Narrativas no ciberespaço na educação de Jovens e Adultos de uma Escola Municipal de Boa Vista/RR.**  
(*Narratives in cyberspace in adult education in a Municipal school of Boa Vista / RR*)

**Shirlei dos Santos Catão**  
Escola Municipal Francisco Souza Bríglia  
Boa Vista/ RR- Brasil shirleicatao@hotmail.com

*Páginas 1-13*

*Fecha recepción: 21-07-2016*

*Fecha aceptación: 30-09-2016*

**Resumo.**

O referido estudo tem como objetivo analisar uma experiência pedagógica com o trabalho de narrativas no ciberespaço em 01 (uma) turma de alunos da 3ª série do Primeiro Segmento do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos - EJA na Escola Municipal Francisco de Souza Bríglia. A pesquisa foi realizada através da abordagem qualitativa e se caracteriza como uma investigação descritiva, foi utilizado na coleta de dados técnicas de observações na sala de aula, no laboratório de informática e na sala de vídeo, registrando todos os dados obtidos em um diário de campo. A análise do referente estudo nos permite considerar que o processo educativo integra distintas maneiras de utilização dos recursos tecnológicos proporcionando um ambiente escolar capaz de ampliar as possibilidades de construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** narrativas; ciberespaço; educação; jovens; adultos.

**Abstract.**

The study aims to analyze an educational experience with the work of narrative in cyberspace in one (01) students from class 3rd of the first series segment of Elementary Education of the Youth and Adult Education - EJA at the Municipal School Francisco de Souza Bríglia. The survey was conducted through qualitative approach and is characterized in descriptive, it was used to collect observations of technical data in the classroom, computer lab and video room, recording all the data in a field diary. The related study analysis allows us to consider that the educational process integrates different ways to use the technological resources providing a school environment able to expand knowledge building possibilities

**Keywords:** narrative; cyberspace; education; youth; adult.

## **Introdução.**

As Tecnologias Digitais da Informação (TDIC's) vêm modificando e potencializando todos os setores da vida social e assim adquirindo cada vez mais relevância no cenário educacional. Os avanços tecnológicos no processo educativo estão modificando as formas de ensinar e aprender. Nesse sentido, o objetivo desta pesquisa foi analisar um trabalho educativo, com o enfoque nas narrativas no ciberespaço, em 01 (uma) turma de alunos da 3ª série do Primeiro Segmento do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos – EJA, na Escola Municipal Francisco de Souza Brígolia. Participaram dessa atividade 15 (quinze) alunos na faixa etária de 14 (quatorze) a 72 (setenta e dois) anos. Para o desenvolvimento desta pesquisa foram registrados em um diário de campo todos os momentos da aplicação da atividade, na qual obteve-se como pontos positivos a efetiva participação dos alunos na construção da narrativa, superando as expectativas na realização da atividade.

A motivação que me impulsionou a realizar este estudo foi a de poder contribuir com o desenvolvimento individual dos alunos da Educação de Jovens e Adultos, pois, há 04 (quatro) anos trabalho com eles e percebo a necessidade que existe de se oferecer uma educação cada vez mais qualificada relacionada aos recursos midiáticos, que realmente alcance os objetivos propostos nas políticas que asseguram uma educação de qualidade para todos. Quanto a minha motivação profissional, é a cada dia poder ampliar meus conhecimentos para que possa oferecer um ensino diferenciado, cada vez melhor, mais qualificado, e, com isso, proporcionar uma aprendizagem eficaz.

Deste modo, buscou-se as discussões de Bellei (2002), para o desenvolvimento desse trabalho pelo fato de tratar sobre a relação entre o livro, a literatura e o computador. Essa referência foi importante para compreendermos a rica articulação entre a biblioteca digital, o hipertexto e o leitor de hiperlinks que tanto consome quanto produz a experiência de leitura.

Para esta pesquisa, Brito (2008), ao discorrer sobre os aspectos da educação e das novas tecnologias como um repensar, contribuiu para incitar reflexões sobre as concepções de ensinar e aprender nesse novo contexto escolar onde as tecnologias estão cada vez mais presentes. As considerações que Moran (2000) fez sobre as novas tecnologias e mediação pedagógica, também orientou este trabalho, pois nos fez perceber a importância da integração das TDIC's no processo ensino-aprendizagem, abrindo espaços para a exploração de novos conteúdos e soluções de problemas. Saldanha (2003), ao analisar sobre a literatura no ciberespaço, contribuiu com este trabalho de modo significativo, pois nos fez refletir sobre a vivência formativa através da literatura como uma maneira de se abordar o texto virtual de modo criativo e crítico.

Assim, para sistematizarmos a discussões desse trabalho organizamos o texto da seguinte maneira. O primeiro ponto de discussão do artigo trata-se de uma revisão

de literatura, nela discute-se a importância das TDIC's nos dias atuais, repensando o uso das tecnologias no cotidiano escolar. Na sequência, a análise volta-se ao trabalho docente com narrativas no ciberespaço, evidenciando suas características através das narrativas produzidas pelos alunos no enfoque da era dos jogos e games.

Posteriormente, é apresentada a metodologia, descrevendo os métodos e procedimentos utilizados no desenvolvimento da pesquisa, que se caracteriza em descritiva. Para a pesquisa foram feitas observações na sala de aula e no laboratório de informática, registrando-se os dados obtidos no diário de campo. Também, descrevem os resultados e discussões propostas na pesquisa, bem como as considerações finais e referências. A realização dessa pesquisa, portanto, foi de extrema importância, pois permitiu uma maior reflexão sobre a inserção das tecnologias na Educação de Jovens e Adultos.

### **1-A importância das Tdic's no cotidiano escolar.**

O uso crescente das TDIC's tem modificado significativamente a vida social, criando novas formas de interação, novos hábitos, e etc. Desse modo, é necessário refletir sobre o papel da escola na sociedade da informação:

Observando fatos recentes, é possível notar mudanças no comportamento da sociedade decorrentes dos surgimentos de artefatos tecnológicos como o telefone, o rádio, a televisão, os computadores e, mais recentemente, a internet. Há anos, ninguém imaginava que o desenvolvimento tecnológico resultaria na emergência do que chamamos de sociedade da informação (JUNIOR; PARIS, 2008, p.24).

Os recursos tecnológicos são indispensáveis no processo educativo. A escola, desse modo, precisa refletir sobre as novas exigências educacionais, que sugerem um novo fazer pedagógico que envolve discussões sobre a capacitação docente e discente e a própria estrutura da escola. Desse modo, a escola e educadores devem procurar discutir, segundo Brito (2008, p.37) "novos projetos fundamentados em concepções de ensinar e aprender diferentes das propostas já existentes".

Fica difícil desconsiderar as novas tecnologias neste milênio, elas estão presentes em tudo e a escola por ser uma instituição capaz de criar a socialização entre os indivíduos e de instigar a apropriação do conhecimento, não poderá deixar de refletir sobre a grande necessidade de inserir a tecnologia em seu currículo. De acordo com Bellei (2002, p.40), "tecnologia suficientemente flexível para adaptar-se aos novos tempos". As escolas, desse modo, devem adequar-se às novas exigências tecnológicas e implantar uma estrutura, tanto física quanto curricular.

Destarte, democratizar o acesso à utilização dos recursos tecnológicos no ambiente escolar, além de inserir o aluno no mundo tecnológico, o coloca frente às inúmeras possibilidades de construção e disseminação do conhecimento.

Cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. Produzir novos textos, avaliações, experiências. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semi desenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com outros (MORAN, 2000, p. 44).

O educador que desenvolve seu trabalho pedagógico utilizando os recursos tecnológicos sabe o quanto estes podem facilitar o aprendizado e contribuir com a construção de novos tipos de conhecimentos ou complementar os que são ensinados em sala de aula. Dessa forma, as estratégias de ensino devem preparar o aluno para ser um sujeito crítico-reflexivo capaz de intervir em seu meio social.

Há uma necessidade real de que os educadores comprometidos com o processo educativo se lancem à produção ou assimilação crítica de inovações de caráter pedagógico, podendo, assim, aproveitar o estreito espaço existente no campo educacional, para gerar mudanças que não sejam simplesmente pura expressão da modernidade. Dessa forma, no conceito de inovação que se propõe hoje, está envolvida a utilização de novas tecnologias em sala de aula, o que implicará novos projetos fundamentados em concepções de ensinar e aprender diferentes das propostas já existentes (BRITO 2008, p. 37).

As novas tecnologias na escola não só permitem atender às necessidades educacionais, mas também fazem com que o professor se adapte a um novo contexto profissional na prática do trabalho educativo, a um novo ambiente e concepções de ensino-aprendizagem. O educador que faz uso das tecnologias está investindo em um avanço, está ciente de que está investindo no futuro dos educandos, pois estamos no mundo globalizado que exige a cada dia, diversos conhecimentos, principalmente na área da ciência tecnológica.

O processo de incorporação da tecnologia no trabalho do professor deve ser efetivado em fases. Inicialmente, o professor necessita ter contato com esta tecnologia de uma forma voltada fortemente para o seu cotidiano. Este é um pré-requisito para que o processo de incorporação desta tecnologia se dê efetivamente, caso contrário, o processo será artificial e superficial, onde o professor se limitará a utilizar

alguns jogos para desenvolver algumas habilidades ou reforçar alguns conteúdos (BRITO; PURIFICAÇÃO, 2008, p. 30).

Assim, o trabalho do educador necessita de qualificação/formação continuada para que ele possa se adaptar às mudanças impostas pela sociedade tecnológica. E a escola deve ser um espaço que possibilite o acesso às TDIC's, levando, desta forma, a um efetivo processo de mudança nas práticas pedagógicas. Pais (2002), afirma que, "um novo desafio docente que é a competência de trabalhar com informações, ter competência para pesquisá-las, associá-las e aplicá-las às situações de interesse do sujeito do conhecimento" (p. 23).

A inserção dessas mídias no ensino necessita de reflexões nos moldes educacionais. Esse novo modo de ensinar só será revolucionário "se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos" (MORAN, 2000, p. 63).

Os recursos tecnológicos vêm oportunizando uma educação mais rica que favoreça os diálogos, as discussões, e trocas de ideias, sobretudo garantindo diferentes métodos para o ensino. Nesse contexto, professores a todo o momento, são levados a enfrentar novos desafios, que exigem uma visão mais crítica e abrangente dos recursos que os cercam, adotando algumas práticas pedagógicas inovadoras que se processam nas características atuais. Conforme Watanabe e Pereira (2014, p.07), "a tecnologia deve ser usada de forma a enriquecer o ambiente educacional proporcionando a construção de conhecimentos que correspondam aos ideais de um sujeito do mundo".

Porém, outras mídias comumente usadas no ensino precisam ser utilizadas de modo mais crítico. Nesse sentido, a televisão, por exemplo, ainda é um dos recursos muito utilizado como um mero veículo de entretenimento. É necessário que o professor ao utilizar essa ferramenta, saiba fazer escolhas de programas que tragam ricas informações que promovam conhecimentos aos alunos, proporcionando com isso aprendizagens. Este recurso midiático possui muitos outros programas que devem ser analisados criticamente pelo professor em sala de aula, devido ao seu teor manipulativo. A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão (MORAN, 2000, p.33). Desse modo, precisamos inserir esse suporte, mas devemos nos atentar às questões metodológicas que envolvem essa ferramenta, para que seu uso não se torne um passatempo.

O uso da TV na escola possibilita o acesso dos alunos a trechos de vídeos, filmes, entrevistas e diversos outros programas que podem agregar valor ao aprendizado, trazendo para dentro da sala de aula as vivências do aluno, seu cotidiano e a linguagem audiovisual na qual já está familiarizado, permitindo, assim, ampliar as linguagens abordadas em sala de

aula com outras fontes de aprendizado. O discurso presente nesse meio faz parte da cultura e das vivências de grande parte da comunidade escolar, por isso a TV é uma rica fonte de temas a serem problematizados, os quais podem ser potencialmente explorados pela escola, como suportes para o desenvolvimento dos saberes historicamente acumulados (TAFARELO; ZAROR, 2014, p. 236).

As tecnologias interferem significativamente na educação, o educador ao utilizar os recursos tecnológicos, irá sem dúvida, ampliar e diversificar a forma de socializar esses conhecimentos, estimulando o aprendizado e auxiliando o educando na busca da informação. Destarte, o uso dos recursos tecnológicos exige do professor constantes mudanças em sua prática. Essas alterações no fazer pedagógico são necessárias para que o aluno se compreenda no mundo e acompanhe suas modificações.

#### 1.1.-O Trabalho docente com Narrativas no Ciberespaço.

O termo ciberespaço foi desenvolvido pelo escritor norte-americano William Gibson em 1984. O termo foi apontado em seu livro de ficção científica "Neuromance", nele o autor descreve uma realidade construída a partir de um conjunto de produções tecnológicas que estão intimamente ligadas à sociedade, e são responsáveis por modificar as estruturas e os princípios dela e dos indivíduos nela inseridos.

Para Lévy, o ciberespaço é definido como "o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores" (1999, p. 92). Trata-se de um novo meio de comunicação estruturado.

Saldanha (2003) menciona que:

Diante das revoluções que as novas tecnologias da informação e da comunicação acarretariam à produção e ao consumo dos textos no ciberespaço, há quase um consenso para apontar o poder pedagógico e criativo do hipertexto e das possibilidades de escrita e leitura que ele abriria. Não se pode, entretanto, afirmar de modo precipitado e não-crítico que, ao se explorar adequadamente o suporte digital e se valer das novas dinâmicas do texto no ciberespaço, a leitura no hipertexto é necessariamente diferente daquela que se realiza nos textos impressos e, ainda, portadora de uma liberdade sem precedente (p.03).

A revolução tecnológica da informação e comunicação requer do professor não só conhecimentos específicos. A utilização do ciberespaço nesse ambiente, alterara o modo de recepção das mensagens impressas e da leitura, propiciando a interatividade e a bidirecionalidade das mesmas, suas utilidades são inúmeras e desenvolvem-se através de uma infinidade de equipamentos digitais, a exemplo, pode-se citar - o computador interligado à internet, os softwares educacionais com infinitos aplicativos de jogos e games, a televisão, o vídeo, o tablete e o celular que são utilizados como recursos de comunicação, dentre muitos outros.

Saldanha (2006) ressalta que:

[...] no ciberespaço podem ser entendidas como aquisição de informação ou, ainda, como limitação da experiência do conhecimento à mera transmissão de informação, é preciso examiná-las tanto nas suas possibilidades quanto nos seus riscos e desafios à formação do sujeito. (p.02).

O impacto revolucionário que as tecnologias estão trazendo à educação inclui os games frequentemente usam o Cyberpunk como fonte de inspiração. Atualmente existem vários jogos de RPG chamados Cyberpunk onde a ação se ambienta virtualmente no ciberespaço fazendo a conexão entre o real e o virtual. Por isso, Gibson (1984) diz que o ciberespaço é uma alucinação que pode ser experimentada diariamente pelos usuários através de softwares especiais.

Santos afirma que:

Se suas possibilidades de conexão são praticamente infinitas (e apenas a tentativa de esclarecer como seria essa infinitude das conexões já faria correr muita tinta) e se pode não haver um limite concreto e definitivo para esse desfilar de informações, há, certamente, um limite para o saber (SANTOS, 2003, p.38).

Nesse sentido, atividades educativas que envolvam as narrativas no ciberespaço podem ser um ótimo recurso de produção textual. Ela modifica o próprio modo de contar histórias:

A produção e o tratamento dos textos no ciberespaço carecem de uma permanente visão crítica que lhes aponte as tensões e conflitos entre suas possibilidades formadoras e as ideologias que se ocultam no próprio ciberespaço e na cultura tecnológica. O ciberespaço coloca em cena o primado da informação e harmoniza-se com o espírito da

chamada "Sociedade do Conhecimento". Podendo atuar como instrumento a serviço de uma concepção de educação que reduz o conhecimento à informação, e que desvincula a informação da experiência, o ciberespaço e as possibilidades que ele engendra devem ser acompanhados pelo desafio de uma leitura crítica, reflexiva e criativa (SALDANHA, 2006, p. 02).

A ficção está enraizada no cotidiano de muitos alunos. Ela está nos jogos de computadores, desenhos de televisão, aplicativos de celulares, videogames de alta tecnologia e etc. Se ela está arraigada na vida desses alunos, cabe ao professor trazer essas questões para o processo educativo.

Cyberpunk (combinação entre a cibernética e o punk) é um gênero da ficção científica notado por seu foco, baixo custo de vida e alta tecnologia.

Almeida e Valente (2012, p.66) dizem que as narrativas digitais, "expandem e criam novas possibilidades do poder de imaginação de seus produtores, eles podem implementar ideias e ações que seriam impossíveis de ser imaginadas na narrativa linear, impressa ou oral." Por isso, as narrativas digitais são muito importantes, elas encantam as crianças, os jovens e os adultos; é uma forma de comunicação diferenciada que retrata de forma lúdica e ilustrada os problemas e as situações presentes em nossas vidas, refletidas desde a valorização da expressão às discussões e vivências sociais e culturais.

As narrativas digitais também são um recurso que incentiva os alunos a criarem outras artes através da sua propriedade comunicativa - linguagem escrita e desenhada (imagens). Destarte, acredita-se que são "os possíveis usos da escrita e as categorias intelectuais que asseguram sua compreensão" (CHARTIER, 1998, p. 77).

Essa forma de comunicação, portanto, vai além do desenvolvimento da imaginação criativa do aluno e contribui com o processo ensino-aprendizagem, promovendo o gosto pela leitura, escrita e o diálogo.

## **2.-Metodologia.**

Esta pesquisa evidencia uma experiência educacional com o uso das TDIC's para o trabalho com narrativas no ciberespaço. A atividade foi desenvolvida nos meses de agosto e setembro de 2015 na sala que atuo como professora, com os alunos da 3ª série do Primeiro Segmento do Ensino Fundamental – Educação de Jovens e Adultos - EJA na Escola Municipal Francisco de Souza Brígida.

As técnicas de pesquisa utilizadas na coleta de dados, para o desenvolvimento da referida pesquisa, foram: observações da turma, tanto na sala de aula como no laboratório de informática, registrando-se todos os dados obtidos em um diário de campo. Desse modo, adotou-se para a pesquisa uma abordagem qualitativa, no



sentido de se evidenciar a profundidade, a interpretação e a contextualização dos dados obtidos no processo investigatório.

A atividade desenvolvida iniciou-se seguindo criteriosamente o seguinte roteiro de aplicação. A princípio, os alunos assistiram ao filme Matrix na sala de vídeo da escola e nos dias posteriores o filme foi trabalhado em sala de aula onde foi debatido/refletido pelo educador e educandos, para que assim pudessem compreender melhor como corre o processo das narrativas digitais, em especial, a narrativa no ciberespaço explicitada no filme.

Na segunda semana, os alunos puderam amadurecer mais os conhecimentos sobre o assunto trabalhado nas aulas anteriores, assim foram no laboratório de informática; nesse espaço cada um pode acessar diversos tipos de jogos e videogames, quem tinha celular ou tabletes também pode levá-los para participar da experiência. Essa atividade visava a familiarização dos alunos com o ambiente de jogos, bem como promover diálogos sobre a relação entre realidade e ficção que esses games apresentam. Nesse momento, os alunos compreenderam que os games frequentemente usam o cyberpunk como fonte de inspiração. Atualmente existem vários jogos de RPG chamados Cyberpunk onde a ação se ambienta virtualmente no ciberespaço fazendo a conexão entre o real e o virtual. Assim, os alunos puderam visualizar e brincar com muitos desses jogos e vislumbrar a inclusão de elementos de fantasia dentro dos cenários usados com estilos enfáticos e de fascinação, transcorrendo com isso a aparência de futuro na ficção.

Conforme a observação que se obteve nesta atividade, os alunos já tem contato com a literatura cyberpunk, eles já estão acostumados a se divertirem jogando diversos tipos de ficção nos games de computadores conectados em rede e em outros aparelhos eletrônicos com alta tecnologia como, tabletes, celulares com vários aplicativos, XBOX, nintendo Playstation, entre outros. Que tanto alegram os alunos quanto ajudam no seu desenvolvimento educacional, pois existem muitos aplicativos nesses recursos que podem ser sobrepostos no ensino, contribuindo para facilitar o entendimento dos conteúdos curriculares.

No terceiro e último momento da aplicação da atividade, logo após os estudos realizados no laboratório de informática, foi proposto aos alunos a construção de uma narrativa no ciberespaço, na qual, foi sugerido que a realizassem em conjunto, todos os alunos puderam interagir e sugerir ideias. A relação entre eles foi fundamentada em sentimentos e respeito mútuos, buscou-se recursos como imagens, autoformas, cores entre outros, para melhorar a construção da história apresentada na narrativa. O período de tempo utilizado para a construção do roteiro foi de aproximadamente 01 (um) mês, trabalhado na sala de aula e no laboratório de informática. A narrativa no ciberespaço realizada pelos alunos da 3ª série da Educação de Jovens e Adultos - EJA teve como título "A era dos jogos e games". A ideia desse trabalho surgiu logo após o desenvolvimento de um estudo realizado em sala de aula e laboratório de informática, no qual, a professora retratou a riqueza do "universo" digital que as

narrativas no ciberespaço possuem, bem como, as infinitas possibilidades pedagógicas que podem ser realizadas através desse recurso midiático.

A narrativa digital trata-se de fazer uso de tecnologias digitais para contar estórias ou histórias. A narrativa elaborada pelos alunos foi narrar uma história representando a fala (conversa) de forma escrita em balões e quadrinhos acompanhados respectivamente de imagens que representam tanto os personagens quanto o espaço físico onde a história é narrada. A narrativa construída pelos alunos retrata o encontro de uma máquina-robô e uma menina chamada Joana que se conheceram através de uma máquina do tempo. A menina Joana entrou na máquina do tempo e sem imaginar se encontrou com o mundo dos robôs. Foi nessa ocasião que conheceu o estranho Robô Tec. No decorrer dos diálogos entre os dois, nasceu uma grande amizade, uma verdadeira descoberta do homem com a máquina.

Em relação ao processo pedagógico, a utilização das narrativas digitais é um fator que integra distintos mecanismos para a criação de um ambiente escolar alternativo. Ela propicia aos alunos a utilização de recursos midiáticos como, computadores, tabletes, celulares, internet, câmeras digitais, vídeos digitais, e etc. Os professores, dessa forma, podem desenvolver atividades variadas que representem assuntos que fazem parte do cotidiano dos alunos, ou seja, que estão presentes em seus espaços de convivência.

A construção e produção de narrativas digitais se constituem num processo de produção textual que assume o caráter contemporâneo dos recursos audiovisuais e tecnológicos capazes de modernizar 'o contar histórias', tornando-se uma ferramenta pedagógica eficiente e motivadora ao aluno, ao mesmo tempo em que agrega à prática docente o viés da inserção da realidade tão cobrada em práticas educativas (CARVALHO, 2008, p. 87).

Nos ambientes virtuais, as narrativas no ciberespaço vêm envolvendo as pessoas de diversificadas formas, que por si, são diferentes das do mundo real. Observa-se que esta afirmação nas narrativas dos games, os jogadores são levados para o mundo virtual e podem interagir, participar e modificar o espaço.

Através da experiência realizada com a narrativa, avaliamos a atividade através de anotações em um diário de campo, no qual foi registrado os pontos relevantes - os avanços alcançados pelos alunos. Assim, foi possível perceber que os alunos realmente tiveram facilidade de aprender e descrever um pouco sobre o conhecimento adquirido através de várias maneiras. O trabalho desenvolvido também oportunizou as interações produtivas entre professora e alunos, algo muito importante para o bom desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

### 3.-Resultados e discussão.

Nas narrativas dos games, os jogadores são levados para o mundo virtual e podem interagir, participar e modificar o espaço. De acordo com Murray (2003), "as mais variadas formas narrativas sempre possibilitaram certa interação do indivíduo através da imaginação, gerando uma gama diversificada de interpretações a respeito de determinada história" (p.111).

Essa dialética da coerção e da invenção implica o cruzamento entre uma história das convenções que normatizam a hierarquia dos gêneros, que definem as modalidades e os registros do discurso, e uma outra história, a dos esquemas de percepção e de julgamento próprios a cada comunidade de leitores" (CHATIER E CAVALLO, 1998, p. 38).

As vantagens de trabalhar com as narrativas no ciberespaço são inúmeras, pois apresentam diversos mecanismos em que educadores e alunos possam compartilhar através dos recursos virtuais suas invenções/criatividades proporcionando conhecimento e entretenimento para leitores/espectadores em qualquer parte do mundo.

Nesse sentido, estudar sobre diferentes linguagens, e, em especial - narrativas digitais no ciberespaço, foi realmente algo de grande valor, um desafio interessante que envolveu os educandos levando-os ao manuseio das mídias tecnológicas como ferramenta de aprendizagem para aprimorar seus conhecimentos referentes às diferentes linguagens dos jogos e games na área educativa. Mediante esse trabalho percebe-se que é muito importante o educador trabalhar com as narrativas digitais e outras mídias tecnológicas para que o aprendizado seja significativo e de qualidade.

A atividade contribuiu para a construção dos conhecimentos pelos alunos em diversas maneiras. Na leitura, pois tiveram que ler e analisar a melhor maneira de explicitá-la na forma escrita, além da preocupação da utilização da ortografia correta e de organizar o texto de forma coerente e concisa. No desenvolvimento da cognição criativa, pois os alunos desenharam utilizando alguns recursos do computador, adquirindo com isso o conhecimento e a facilidade no manuseio de seus aplicativos.

Nos relacionamentos interpessoais, uma vez que tiveram que estudar e realizar as pesquisas, bem como descrever a atividade da narrativa em conjunto, superando desde o início os obstáculos que eventualmente surgiram no decorrer do percurso, como por exemplo - respeitar a posição do colega, consertar os erros da escrita e descrição da narrativa construída, perdoar as ofensas uns dos outros quando ocorriam, dentre outros fatores. Todo o empenho demonstrado pelos alunos, fez com que os resultados da elaboração da atividade fossem de qualidade e favoráveis à aprendizagem.

Entende-se assim, que um olhar diferenciado para as múltiplas formas de utilização dos recursos tecnológicos como no ambiente escolar, contribui para desenvolver a aprendizagem nos dias atuais, propiciando também sua interatividade nas etapas de organização dos conteúdos curriculares, haja visto, que a sociedade do conhecimento exige do cidadão não só conhecimentos específicos, mas principalmente novas maneiras de reorganizar o pensamento e lidar com as TDIC's nos dias atuais.

### **Considerações Finais.**

O educador que almeja contribuir para o desenvolvimento da autonomia de seus alunos e realizar um trabalho educativo que busca atender a necessidade do aluno, deve ser um sujeito que ao entrar em uma sala de aula seja flexivo, aberto a indagações, curiosidades e questionamentos dos alunos. Ele respeita os saberes dos mesmos sem negligenciar o ensino dos conteúdos, e é capaz de assumir uma prática através do conhecimento crítico, baseada no respeito do conhecimento primário e ingênuo do aluno, conhecimento este, que aos poucos, e com o seu auxílio, vai sendo superado pelo saber produzido através do exercício da curiosidade epistemológica.

Este educador tem em mente que suas aulas devem ser realizadas fazendo uso de uma série de recursos e metodologias inovadoras, que sejam relacionadas de forma coerente aos conteúdos de ensino. E, que ambos estejam a contribuir sempre para o alcance dos objetivos propostos que é a aprendizagem dos alunos.

Assim, este trabalho descreve a prática pedagógica vivenciada junto aos alunos da 3ª série da Educação de Jovens e Adultos – EJA, sobre os conhecimentos adquiridos no estudo e na construção de uma narrativa no ciberespaço, onde os resultados alcançados foram significativos nos aspectos da leitura e escrita, no desenvolvimento da cognição criativa, na operacionalização dos equipamentos tecnológicos do laboratório de informática, no estudo de arte, nos relacionamentos interpessoais e muito outros.

### **Referências.**

- Almeida, M. E. B., Valente, J. A. (2012). *Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais: Currículo sem Fronteiras*. São Paulo: Paulus.
- Bellei, S. L. P. (2002). *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: EDUC.
- Brito, G. S., Purificação, I. (2008). *Educação e novas tecnologias: Um Repensar*. Curitiba: Ibpex.
- Carvalho, G. S. (2008). *As histórias digitais: narrativas no século XXI. o software movie maker como recurso procedimental para a construção de narrações*. São Paulo: Universidade de São Paulo.

- Chartier, R. (1998). *A Aventura do Livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Editora UNESP.
- Chartier, R., Cavallo, G. (1998). *História da leitura no mundo ocidental*. São Paulo: Ática.
- Gibson, W. (2003). *Neuromancer*. São Paulo: Aleph.
- Júnior, C. C., Paris, W. S. (2008). *Informática, Internet e Aplicativos*. Curitiba: Ibpex.
- Moran, J. M. (2009). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus.
- Murray, J. H. (2003). *O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp.
- Pais, L. C. (2002). *Educação escolar e as tecnologias da informática*. Rio de Janeiro: Autêntica.
- Saldanha, L. C. D. (2006). *Literatura e semiformação no ciberespaço*. Santa Catarina: Revista UFSC.
- Santos, A. L. (2003). *Leituras de nós: Ciberespaço e literatura*. São Paulo: Itaú Cultural.
- Tafarelo, S. C. e Zaror, I. (2014). *Possibilidades e usos da tv enquanto ferramenta pedagógica*. Paraná: Inhumas.
- Watanabe, M. G. e Pereira, E. M. (2014). *Novos recursos tecnológicos: práticas de leitura e escrita de jovens na escola*. Pará: Anais colóquio de letras.