

PRODUTO EDUCACIONAL

**Monteiro Lobato, Serões de Dona Benta–
Um livro-jogo**

KARINY VON DENTZ

Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
Programa: ENSINO DE CIÊNCIAS, MATEMÁTICA E TECNOLOGIAS
Nível: MESTRADO PROFISSIONAL
Área de Concentração: Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias
Linha de Pesquisa: Ensino Aprendizagem e Formação de Professores

Título: Monteiro Lobato, Serões de Dona Benta – Um livro-jogo
Autor: Kariny Von Dentz
Orientador: Kariston Pereira
Data: 04/07/2018

Produto Educacional: livro - jogo
Nível de ensino: Anos iniciais
Área de Conhecimento: Ciências e literatura
Tema: Água e ar

Descrição do Produto Educacional:

Consequência de um estudo aplicado, o livro-jogo foi elaborado como parte da pesquisa do mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT), do Centro de Ciências Tecnológicas (CCT), da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc) e, configura-se numa proposta de atividade utilizando-se da tecnologia já existente nas escolas do município de Joinville para o incentivo a leitura atrelada ao desenvolvimento do ensino de Ciências.

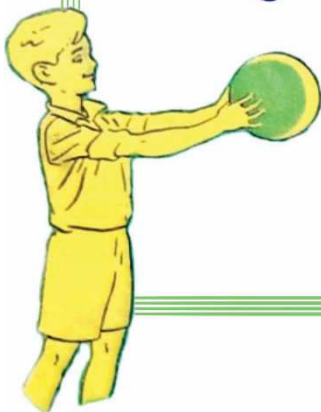
Biblioteca Universitária UDESC: <http://www.udesc.br/bibliotecauniversitaria>
Publicação Associada: [*O LIVRO-JOGO COMO INSTRUMENTO DE INCENTIVO À LEITURA: Contribuições da Literatura Para o Ensino de Ciências Nos Anos Iniciais*]

URL: <http://www.cct.udesc.br>

Arquivo	*Descrição	Formato
0012018. pdf	Texto completo	Adobe PDF

Licença de uso: O autor é titular dos direitos autorais dos documentos disponíveis e é vedado, nos termos da lei, a comercialização de qualquer espécie sem sua autorização prévia (Lei nº 12.853, de 2013).

Monteiro Lobato,
Serões de Dona Benta



- UM LIVRO-JOGO -

RESUMO

Este material é um produto educacional desenvolvido pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT) da Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc). O livro-jogo é um livro digital com vários finais que permite a interação do leitor com a história.

APRESENTAÇÃO

Caro colega professor (a),

A ideia deste livro-jogo surgiu a partir dos estudos desenvolvidos por ocasião da realização do Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Matemática e Tecnologias, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, sob a orientação do prof. Kariston Pereira.

O livro-jogo “Serões de Dona Benta, Monteiro Lobato – Um livro-jogo” foi elaborado com o intuito de atrelar os conhecimentos advindos da obra de Monteiro Lobato com a utilização de tecnologias de comunicação digital no processo de ensino, normalmente muito bem-vindas pelos estudantes das novas gerações, qualificados como nativos digitais (PRENSKY, 2001).

Por meio da pesquisa desenvolvida no mestrado, foi possível perceber o quanto este instrumento pode favorecer a fruição pela leitura já que:

[...] a tecnologia dos livros-jogos infantis pode ampliar as experiências destes usuários com relação à literatura, contribuindo com o aperfeiçoamento da percepção linguística e visual da criança, bem como abrir caminhos para novos modelos de literatura, estimulando a criatividade (BALESTRO; MEURER, 2016, p.10).

Levando em consideração os avanços tecnológicos e a necessidade de mudança nas escolas, acredita-se que o livro-jogo é um recurso capaz de atender às expectativas dos estudantes quanto à utilização das tecnologias digitais em sala de aula, bem como um instrumento que possui as qualidades necessárias para incentivar a fruição pela leitura, ao apresentar uma nova proposta de livro.

Para a leitura deste livro-jogo, os estudantes foram divididos em duplas e, assim, dispuseram da oportunidade de compartilhar as informações contidas na história. A intervenção do professor foi mínima, de acordo com a solicitação dos estudantes.

Este livro-jogo foi elaborado para a disciplina de Ciências, no entanto é uma ideia que pode ser personalizada e trabalhada em outras disciplinas.

Professora: Kariny Von Dentz

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do livro-jogo Serões de Dona Benta	15
Figura 2 – Comichões científicas	16
Figura 3 – Escolha de personagem	16
Figura 4 – Personagem Emília	17
Figura 5 – Personagem Emília, assunto ar	18
Figura 6 – Gás oxigênio ou gás carbônico?.....	18
Figura 7 - Oxigênio	19
Figura 8 – Gás carbônico.....	20
Figura 9 – Fim	20
Figura 10 - Pedrinho	21
Figura 11 – O que é água?.....	22
Figura 12 – Quais substâncias não se dissolvem na água?.....	22
Figura 13 – Água, solvente universal	23
Figura 14 – Óleo	24
Figura 15 – Água da chuva.....	24
Figura 16 – Água destilada.....	25
Figura 17 – Fim da história	26
Figura 18 – Narizinho.....	26
Figura 19 – O que é Ciência?	27
Figura 20 - Fim	28

SUMÁRIO

A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.....	9
A LITERATURA NO AMBIENTE ESCOLAR	10
O ENSINO DE CIÊNCIAS.....	12
O LIVRO-JOGO	14
INFORMAÇÕES SOBRE O LIVRO-JOGO	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
REFERÊNCIAS	30

A TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

O progressivo avanço das tecnologias de comunicação digitais (TCD) e a velocidade das transformações culturais advindas desse avanço, são temas que, cada vez mais, exigem dos sistemas educacionais alterações significativas em seus processos. É perceptível o quanto os estudantes e professores da atualidade estão imersos no mundo digital e a escola precisa fazer o possível para acompanhar a realidade vivenciada por seus integrantes.

Os estudantes de hoje, denominados por Prensky (2001) como nativos digitais, cresceram familiarizados com *tablets*, vídeo games, computadores, internet e vários outros brinquedos da era digital. Dessa forma, como afirma Prensky “[...]fica claro que como resultado deste ambiente onipresente e o grande volume de interação com a tecnologia, os alunos de hoje pensam e processam as informações de forma bem diferente das gerações anteriores” (PRENSKY, 2001, p. 1).

Ao levar a questão em consideração, é possível perceber a necessidade em desenvolver novas estratégias para motivar os estudantes para o estudo, ponderando a realidade em que eles estão inseridos.

Esta prática é nova e desafiante para as instituições e para o professor, porém, faz-se necessário ultrapassar algumas barreiras, para que a escola evolua a ponto de realmente contribuir com o ensino e aprendizagem de seus estudantes.

Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir (MORAN, 2013, p. 31).

Nessa conjuntura, o papel do professor como mediador se torna essencial para que a tecnologia seja inserida em sala de aula com o intuito de aprimorar o ensino e aprendizagem, visto que as tecnologias de comunicação digital proporcionam várias ferramentas de auxílio para a sua prática de ensino, possibilitando-o inovar e chamar a atenção do estudante para a aprendizagem.

A LITERATURA NO AMBIENTE ESCOLAR

É possível perceber uma preocupação em se trabalhar com a literatura em sala de aula, dada a sua importância no ensino e aprendizagem. Muitos livros foram escritos com a finalidade de estimular novos leitores e a escola de hoje vem se reinventando de modo a despertar a fruição pela leitura.

Entretanto, no Brasil, a literatura voltada para crianças ainda é recente, e “[...] antes dos anos 1970, além de Monteiro Lobato, poucos autores existiam para os leitores em formação” (CAGNETI, 2013, p. 7).

Nas escolas, a questão não foi diferente e somente após a Lei n.5.692, em 1971, foi reformulada a LDB (Lei de Diretrizes e Bases), abrindo as portas para a utilização de textos literários em sala de aula, e incentivando um olhar mais artístico para a sua exploração (CAGNETI, 2013).

Doravante, é possível observar, que nas escolas, ainda é realizado um trabalho com a literatura voltada somente para o viés pedagógico, compelindo o estudante a se focar apenas no que é possível aprender, pedagogicamente falando, tornando o livro algo monótono e muitas vezes sem sentido. Essa abordagem caracteriza a tarefa de ler em sala de aula, já que para a maioria dos estudantes a leitura se torna difícil demais, justamente por não fazer sentido (KLEIMAN, 2004).

É indispensável que o professor atue como um mediador, utilizando a literatura como fonte de ensino sem ter apenas a preocupação com o pedagógico, sendo possível atrelar a literatura artística com a aprendizagem.

Com isso, é preciso preparar um ambiente favorável à leitura, como salienta Groto (2012, p. 33): “[...] O professor pode oportunizar momentos prazerosos de leitura em sala de aula, planejando aulas que objetivem, principalmente, a fruição dos textos literários [...]”.

A literatura infantil é um instrumento que pode levar o leitor a compreender melhor o mundo que o cerca, além de transmitir um imensurável nível de conhecimento, pois ela abrange em seu conteúdo assuntos da realidade da criança e a ajuda a estabelecer um melhor desenvolvimento de seu ser, tornando a aprendizagem significativa.

A leitura de literatura infantil deve despertar na criança o gosto por ela e, assim, o prazer em ler e a aquisição adquirida dessa ação se tornam interligados. É importante que o professor possibilite momentos para que o educando discorra sobre suas opiniões, vivências e conhecimentos já adquiridos, possibilitando que ele desenvolva autonomia e criticidade.

Como afirma Abramovich (2008, p. 142), “É necessário trabalhar sempre o seu espírito crítico, fazê-la pensar sobre o lido, se espantar com o maravilhoso ou se irritar com a bobice, enfim, estar permanentemente ligada no que cada livro despertou”.

Ler diariamente e saber interpretar o que está escrito, é uma atividade que auxilia na construção de pensamentos do leitor, fazendo com que suas reflexões se tornem mais críticas e sua visão de mundo mais ampla.

O ENSINO DE CIÊNCIAS

A proposta deste trabalho apresenta uma metodologia de aprendizagem significativa inspirada na proposta desenvolvida pelo pesquisador norte-americano David Paul Ausubel (1918-2008).

Para Ausubel, aprendizagem significativa é um processo pelo qual uma nova informação se relaciona com um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo. Ou seja, neste processo a nova informação interage com uma estrutura de conhecimento específica, a qual Ausubel define como conceito subsunçor ou, simplesmente, subsunçor (subsumer), existentes na estrutura cognitiva do indivíduo. A aprendizagem significativa ocorre quando a nova informação ancora-se em subsunçores relevantes preexistentes na estrutura cognitiva de quem aprende (MOREIRA; MASINI, 2001, p. 17).

Conforme o citado, para que a aprendizagem se torne significativa, os conhecimentos que os estudantes já possuem são veiculados por novas informações para que ele consiga associar algo que já sabe a um novo conhecimento relatado e aprendido em sala de aula.

É possível perceber, por exemplo, que as crianças já possuem um conhecimento prévio sobre os assuntos de Ciência, apresentando saberes sobre a água, céu, solo, ou ar, e que, de certa forma, entendem do assunto, mesmo que com conhecimentos advindos do senso comum. Ao ensinar Ciências, o professor precisa encontrar estratégias que favoreçam a associação de conhecimentos, para que, assim, a aprendizagem se torne significativa. Porém, quando se aborda o ensino de Ciências, ainda é possível perceber a persistência em um ensino complicado, por ser desassociado com a realidade.

As crianças sentem vontade de conhecer o mundo, entretanto “é importante que o professor tenha claro que o ensino de Ciências não se resume à apresentação de definições científicas, em geral fora do alcance e compreensão dos alunos” (BRASIL, 2001, p. 34).

Sendo assim, se faz necessário criar oportunidades para que o estudante seja suscetível a aprender Ciências de forma significativa e motivadora.

A proposta do ensino de Ciências em questão está voltada para a premissa de desenvolver um conhecimento científico mais vinculado com a realidade e, para tanto, foi utilizado como base para escrever este livro-jogo, o livro do consagrado autor Monteiro Lobato (1882-1948), *Serões de Dona Benta*, que foi publicado em 1937.

Serões de Dona Benta conta a história dos saraus organizados por essa avó, para suprir a curiosidade de seus netos, que ficaram ansiosos por mais Ciência (LOBATO, 1956g, p. 3, apud DUARTE, 2008).

Em sua obra, Lobato contava com o objetivo de levar às crianças o conhecimento sobre as conquistas da Ciência, questionar as verdades que o tempo cristalizou, além de propor um novo modelo de ambiente escolar (DUARTE, 2008).

Para explicar os conteúdos científicos, Dona Benta dialoga com seus netos, percebendo e valorizando seus conhecimentos prévios e, a partir disso, faz com que se aproximem dos conceitos, utilizando momentos da vida cotidiana para contextualizar os conteúdos, tornando a aprendizagem significativa.

Nessa obra, Monteiro Lobato escreve com o intuito de possibilitar o pedagógico e o estético, permitindo que o discurso ficcional não se restringisse a uma concepção meramente utilitária, mas fosse, antes de tudo, um texto literário (DUARTE, 2008).

O LIVRO-JOGO

Dando importância aos avanços tecnológicos e a necessidade de mudança nas escolas, foi elaborado para este trabalho um livro-jogo, visto que ele é um recurso capaz de atender às expectativas dos estudantes quanto à utilização de tecnologias digitais em sala de aula, bem como um instrumento que possui as qualidades necessárias para incentivar a fruição pela leitura, ao apresentar uma nova proposta de livro.

O livro-jogo em questão foi baseado na obra Serões de Dona Benta de Monteiro Lobato, em razão de que, nesse livro o autor procurou atrelar o ensino de Ciências com a questão artística da literatura infantil.

Sendo uma ferramenta de incentivo ao ensino e a leitura, o livro-jogo é uma espécie de livro com uma história não linear. Ou seja, “ele permite desdobramentos de acordo com as escolhas que o leitor vai realizando ao longo da leitura” (LOURDES et al., 2016 p. 1).

O livro-jogo “Monteiro Lobato, Serões de Dona Benta – Um livro-jogo” foi elaborado em *Power Point*, podendo ser executado em plataformas como *tablets* com *Android* ou em computadores. Para esta pesquisa a atividade foi desenvolvida nos tablets disponibilizados pelo Município de Joinville.

O livro-jogo foi desenvolvido seguindo uma estrutura não linear para que os estudantes pudessem escolher os personagens para dar sequência à história, uma vez que “[...] o livro possui links que conduzem o leitor a caminhos diferentes dependendo das escolhas que fizer durante a leitura [...]” (BRIGIDA, 2016, p. 23).

Com esta proposta de atividade, o estudante tem a oportunidade de estar em contato com a questão artística dos contos juntamente com o jogo, enriquecendo a aprendizagem ao abordar situações que despertam o fascínio de qualquer criança. Ademais, ele favorece a conjuntura de estabelecer contato com a literatura despertando o hábito pela leitura. Sendo assim, é relevante afirmar que, com o livro-jogo, a criança tem a possibilidade de utilizar as características do jogo com o potencial de ensino proporcionado pela leitura, podendo ampliar suas possibilidades de aprendizagem.

Dessa forma, vale ressaltar que o livro-jogo conduz muita expectativa como instrumento de motivação para formação de jovens leitores, já que é capaz de reunir a literatura estando em consonância com o estímulo que o jogo favorece aos estudantes.

INFORMAÇÕES SOBRE O LIVRO-JOGO

Para entender melhor como funciona o livro-jogo foram escritas algumas instruções a serem seguidas.

A Figura 1 apresenta a capa do livro-jogo “Monteiro Lobato, Serões de Dona Benta – Um livro – jogo” e, após clicar na tela, o leitor seguirá para a próxima página da história.

Figura 1 – Capa do livro-jogo Serões de Dona Benta



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.


Após o leitor clicar para a página seguinte, ele irá ler a introdução da história, Figura 2. Esta parte discorre sobre o neto de Dona Benta, Pedrinho, que afirma querer conhecer sobre Ciências. Ao chegar nesta parte do livro-jogo, basta clicar mais uma vez na tela para seguir adiante com a leitura.

Figura 2 – Comichões científicas

Comichões Científicas

— Dona Benta havia notado que Pedrinho, Narizinho e Emília estavam ansiosos em aprender Ciências.

“— Sinto uma comichão no cérebro, disse Pedrinho. Quero *saber* coisas. Quero saber tudo quanto há no mundo...”(LOBATO, 1994, p. 7)



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Ao chegar à Figura 3, o leitor precisará escolher um personagem da história e, para prosseguir com a leitura, será necessário clicar em uma das figuras que ilustram a página.

Escolha seu personagem

• Pedrinho



Emília



Narizinho



Figura 3 – Escolha de personagem

Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Se, por acaso, a personagem escolhida for a Emília, o leitor verá a página conforme ilustrado na Figura 4.

Ao chegar nesta página, o leitor tem duas opções, ou segue em frente com a história clicando na opção “boneca” que está abaixo da flecha vermelha, ou volta para a página dos personagens clicando na flecha abaixo da flecha azul.

Se a opção escolhida for voltar, o leitor poderá escolher outro personagem de acordo com a representação da Figura 3.

Figura 4 – Personagem Emília



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.


Entretanto, se a opção escolhida for seguir em frente, o leitor irá ler o início de uma aventura da boneca Emília e o assunto abordado será o ar, conforme ilustrado na Figura 5. Para seguir em frente, bastará clicar na flecha azul contida no canto inferior direito da página.

Figura 5 – Personagem Emília, assunto ar

Mesmo estando de férias, as crianças adoravam estudar com a Dona Benta, estavam na sala e, assim que Emília abriu a janela uma lufada de ar entrou, levando uma folha de papel de cima da mesa.

Dona Benta aproveitou-se do incidente para falar do ar.

— Esse vento que acaba de arejar a sala – disse ela – está nos indicando o caminho. Podemos começar o nosso estudo de hoje pelo ar. Quem sabe o que é o ar? (LOBATO, 2004, p.12).



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Nas páginas seguintes, bastará o leitor seguir as flechas azuis semelhantes à ilustração da Figura 5.

Já na Figura 6 haverá duas opções: “gás oxigênio” ou “gás carbônico”. Chegando nesta fase da leitura, o estudante terá que utilizar seus conhecimentos e interagir com o texto, refletir sobre a resposta correta e posteriormente clicar na opção desejada.

Figura 6 – Gás oxigênio ou gás carbônico?

Dona Benta, continuou:

— O gás oxigênio é utilizado pela maioria dos seres vivos na respiração.

— Emília, perguntou Dona Benta, você viu que nós respiramos o oxigênio, mas será que nós o expiramos também?

— Vovó, que pergunta difícil, mas eu acho que sim, nós expiramos [gás oxigênio](#) também.

— Não, vovó, eu ouvi dizer que nós expiramos [gás carbônico](#).

Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Se a resposta escolhida fora opção gás oxigênio, a página seguinte será conforme a ilustração na Figura 7, sendo necessário clicar na flecha azul para voltar para a página representada na Figura 6, escolher a opção “gás carbônico” e continuar a leitura.


Figura 7 - Oxigênio




Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Ademais o estudante será direcionado para a página representada pela Figura 8 e irá aprender mais sobre o gás carbônico, percebendo que mesmo que se inspire oxigênio, o ser humano expira gás carbônico.

Figura 8 – Gás carbônico



- O ser humano expira (CO₂), mais conhecido como gás carbônico.
- O CO₂ está presente em águas e refrigerantes gaseificados. O sabor ácido característico destas bebidas é alcançado com a adição desse gás.
- Ele também é necessário para que os vegetais produzam seu próprio alimento através de um processo chamado fotossíntese. (SOUZA, entre 2015 e 2017).



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Para seguir o curso da história será necessário somente clicar na flecha azul até chegar à página ilustrada pela Figura 9.

Figura 9 – Fim


Narzinho olhou para sua avó, que assentiu com a cabeça!

— Vão meninas, e não esqueçam de trazer algumas para mim!

E assim as duas meninas ficaram por horas em cima da jabuticabeira, até que Narzinho, sem querer, mordeu uma jabuticaba com uma abelha dentro e por isso saiu correndo e chorando de cima da árvore.

Tia Nastácia ouvindo todo aquele barulho, foi ver o que era, e então tirou o ferrão da língua de Narzinho, que parou de sentir dor.

Fim!



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Para ler outro desenrolar da história do livro-jogo, o leitor deverá clicar na flecha azul que o levará até a página de escolha de personagem representada pela Figura 3. O estudante poderá escolher outro personagem e ler mais um final do livro-jogo.

Após decidir ler a aventura de outro personagem da história, e o leitor escolher a imagem do personagem Pedrinho, esta o levará para a página ilustrada na Figura 10.

Figura 10 - Pedrinho



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Clicando na palavra “Pedrinho” a história irá continuar abordando o assunto água.

Figura 11 – O que é água?

O que é água?

Estava chovendo no Sítio, então as crianças se juntaram para conversar com a Dona Benta que viu que Pedrinho estava triste, olhando pela janela, então para distraí-lo, perguntou:

— O que é água?


Todos sabiam. Quem não sabe o que é água?

— Uma coisa que a gente bebe – disse Emília.

— A mãe da vida – Respondeu Pedrinho, que era mais filosófico.

— A leva-e-traz – Sugeriu Narizinho.

(LOBATO, 2004, p. 21).



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Para que a história tenha sequência, bastará que o estudante clique na flecha azul.


Ao chegar à página representada pela Figura 12, o leitor terá duas opções de caminhos a seguir, podendo novamente interagir com o texto e mostrar seus conhecimentos mediante a alternativa escolhida durante a leitura.

Figura 12 – Quais substâncias não se dissolvem na água?

— Mas existem substâncias que não dissolvem na água – disse Dona Benta.

— Qual seriam essas substâncias?

- [Azeite.](#)
- Sal e [açúcar.](#)

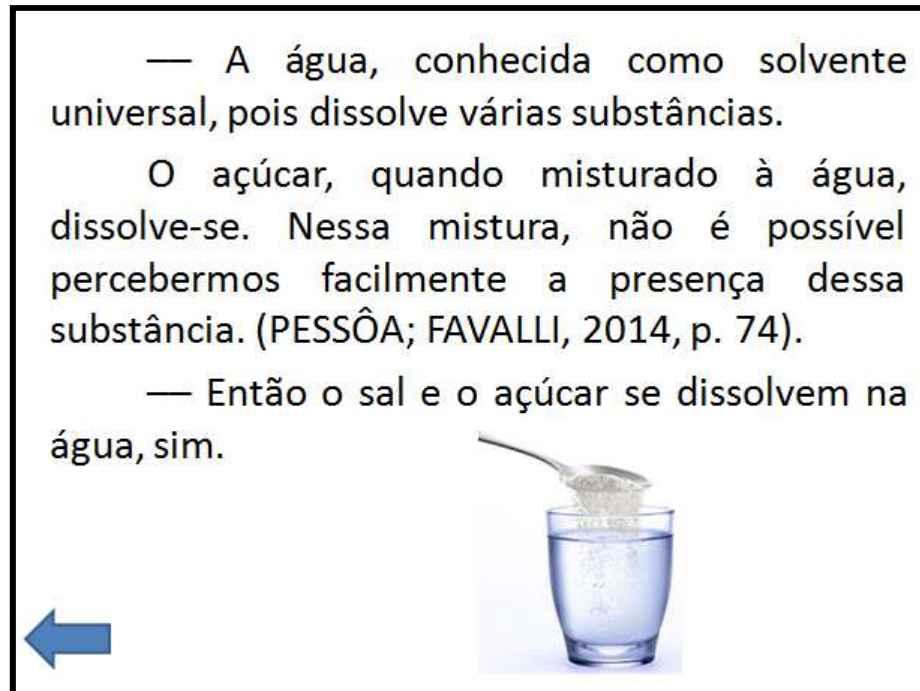


Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Se o leitor clicar na palavra “açúcar” ele será conduzido à página ilustrada na Figura 13.

Na Figura 13 o leitor irá perceber que houve um equívoco em sua resposta e, então, terá que voltar à página anterior para seguir adiante na leitura.

Figura 13 – Água, solvente universal



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.


Dando continuidade, o leitor terá que clicar na flecha situada no canto esquerdo da imagem representada na Figura 13 e, então, será conduzido até a página representada pela Figura 12.

Na Figura 12, o leitor poderá escolher a outra opção, e clicar na palavra “Azeite”, para ser conduzido até a página ilustrada pela Figura 14.

Figura 14 – Óleo

— O óleo, quando misturado à água, não se dissolve, Nesse caso, podemos perceber a presença dessa substância na água. (PESSÔA; FAVALLI, 2014, p. 74).

— **Parabéns, você acertou,** o óleo portanto, não se dissolve na água.



Fonte: <http://umaguimicaimresistivel.blogspot.com.br/2011/04/oleo-e-agua-nao-ha-conversa-possivel.html>. Acesso em: 01. mai. 2018.

Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Para prosseguir, o leitor precisará somente continuar clicando nas flechas azuis até ser encaminhado para a página representada pela Figura 15.

Na Figura 15, o estudante tem dois caminhos a seguir: “sim” ou “não” e, a partir de sua escolha, será direcionado para a continuação da história.

Figura 15 – Água da chuva

— Mas vovó, o que isso tem a ver com o mar ficar salgado?

— É que a água, Pedrinho, não cessa de descrever um circuito: mar-nuvem-terra-mar. E de tanto lavar a terra, vai dissolvendo o sal e outros minerais que encontra pelo caminho e levando-os para o oceano.

— Mas quando a água evapora não leva consigo o sal? (LOBATO, 2004, p. 23).

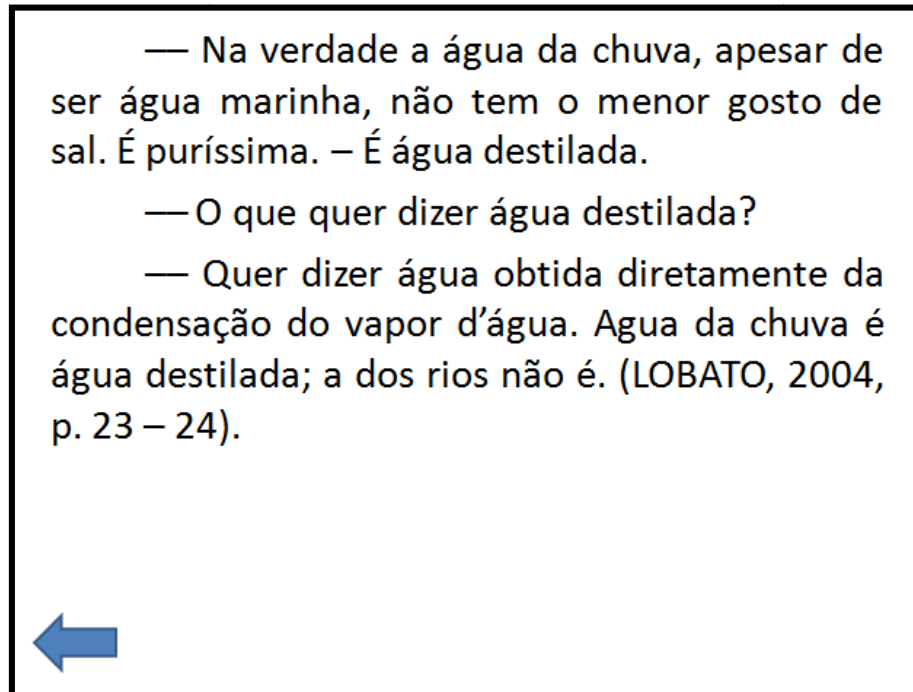
Sim, por isso a chuva também é salgada.

Não, só evapora a água.

Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Se o leitor clicar na opção “sim” ele será encaminhado para a página representada pela Figura 16.

Figura 16 – Água destilada



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Para voltar à história, o leitor precisará clicar na flecha situada no canto inferior esquerdo da página representada pela Figura 16 e, então, será conduzido para o slide ilustrado pela Figura 15.

Na página exibida pela Figura 15, o leitor terá a opção de clicar na palavra “não” e, assim, finalizar a história do personagem Pedrinho como consta na Figura 17.

Figura 17 – Fim da história

Parabéns, você acertou!

— A água da chuva, apesar de ser água marinha, não tem o menor gosto de sal. É puríssima. — É água destilada.

— O que quer dizer água destilada?

— Quer dizer água obtida diretamente da condensação do vapor d'água. (LOBATO, 2004, p. 23 - 24).


— Vovó, interrompei Pedrinho, é o Saci Pererê lá fora? Nunca tinha visto ele por aqui, podemos continuar a conversa depois? Quero tentar falar com ele!

Dona Benta rio e falou:

— Claro, Pedrinho, você pode ir!

E com isso, Pedrinho passou o resto da tarde brincando e tentando falar com o Saci Pererê.

Fim!



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Ao chegar à página representada pela ilustração da Figura 17, o leitor poderá clicar na flecha posicionada no canto inferior esquerdo e, então, voltar à página representada na Figura 3, para escolher outro personagem da história.

Figura 18 – Narizinho

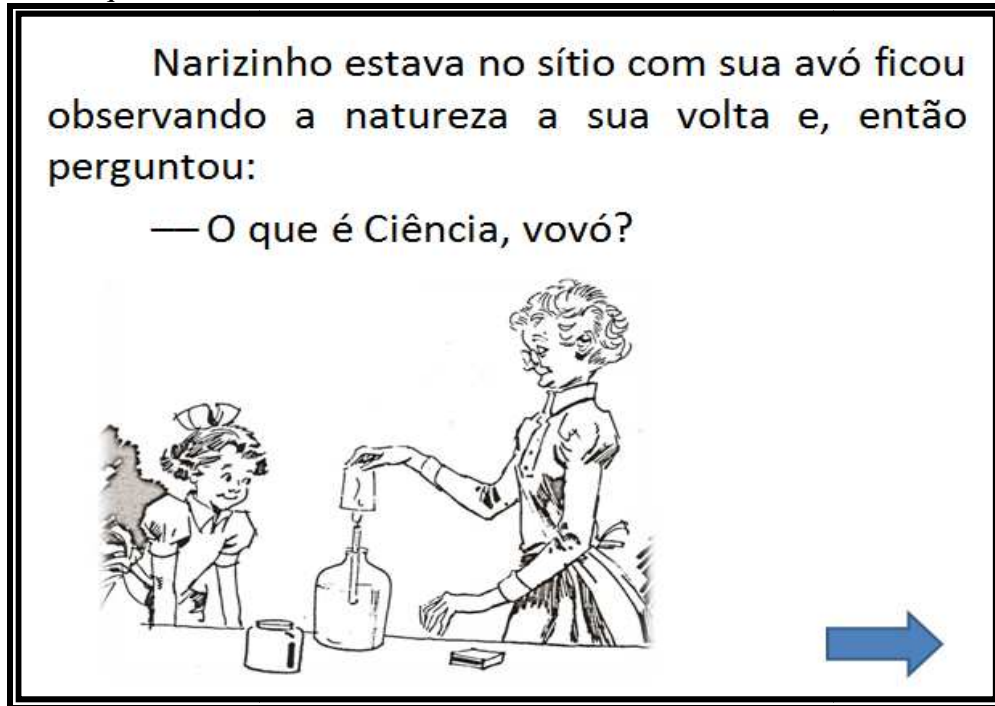
- Narizinho é uma menina inteligente e que adora jabuticaba




Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Conforme é possível observar na figura 18, se o leitor quiser seguir adiante na história, ele terá que clicar na palavra “Narizinho” e, se ele quiser voltar e escolher outro personagem, ele só precisará clicar na flecha laranja, situada no canto inferior direito da imagem.

Figura 19 – O que é Ciência?



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

Ao chegar à página representada pela Figura 19, o leitor só precisará clicar na flecha azul situada no canto inferior direito para seguir com a história.

Na Figura 20, é possível observar mais um final da história do livro-jogo e, se o leitor tiver o interesse de voltar para o início da história, bastará clicar na flecha azul localizada no canto inferior esquerdo e voltar para a página de escolha de personagens ilustrada na Figura 3.

Figura 20 - Fim

— Isso me lembra que eu fiquei de ajudar a Emília, ela está escrevendo um livro com suas memórias, mas não sabe como começar, o Visconde está ajudando, mas acho que toda a ajuda é válida, não é, vovó?

— Claro! Vá lá e ajude a Emília, depois eu quero dar uma olhada nessas memórias, a Emília é uma figura, mesmo!

Fim!



Fonte: Elaborada pela autora, 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de atividade com o livro-jogo demonstrou que atividades planejadas com o intuito de atrelar a literatura com o ensino, em especial na disciplina de Ciências, são possíveis de serem alcançadas. Ademais, que os recursos tecnológicos podem ser utilizados como instrumentos para se estimular o gosto pela leitura, incentivando sua ação e aprendizagem.

Por isso, este livro-jogo veio com o intuito de trazer uma nova proposta de interação com a literatura em sala de aula, juntamente com a tecnologia, atrelando a aprendizagem de alguns conteúdos sem deixar de aproveitar sua função artística e fruitiva.

Mesmo inserção da tecnologia sendo uma realidade social e cultural, é perceptível que sua utilização ainda é um desafio no ambiente escolar, tendo em vista questões como a funcionalidade da internet nas escolas e a insegurança quanto ao seu manuseio. Entretanto, acredita-se que, com ações simples que busquem inovação da prática educativa, é possível encontrar novas maneiras de mediar à literatura visando um olhar mais agradável que incentive seu uso e a aprendizagem resultante dela.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura infantil: gostosuras e bobices**. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2008.

BALESTRO, Bruna Moreira Mattos, MEURER; Heli. Procedimentos metodológicos para projeto de livro-jogo digital infantil: Polaris, A Estrela do Norte. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte, MG. **Anais...** Belo Horizonte, MG: Blucher Design Proceedings, 2016. Disponível em: <<http://pdf.blucher.com.br.s3.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0101.pdf>>. Acesso em: 18 maio 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros curriculares nacionais: ciências Naturais**. Brasília: MEC/ SEF, 2001.

BRIGIDA, Jacqueline Gomes Santa. **Narrativas digitais: a construção de livro-jogo digital nas aulas de Língua Portuguesa**. 2016. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialista em Educação na Cultura Digital) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/169824>>. Acesso em: 30 maio 2017.

CAGNETI, Sueli de Souza. **Leituras em contraponto: novos jeitos de ler**. São Paulo: Paulinas, 2013.

DUARTE, Lia Cupertino. Serões: verdades científicas ou comichões lobateanas? In: LAJOLO, Marisa; CECCANTINI, José Luís (Orgs). **Monteiro Lobato livro a livro: obra infantil**. São Paulo: UNESP; Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2008.

GROTO, Sílvia Regina. **Literatura de Monteiro Lobato no ensino de ciências**. 2012. 185 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, 2012. Disponível em: <http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/123456789/14518/1/SilviaRG_DISSERT.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2018.

KLEIMAN, Ângela B. **Oficina de leitura: teoria & prática**. 10. ed. Campinas: SP, Pontes, 2004.

LOURDES, Roselyne et al. GameEBooks para diálogos socioeducativos: diário de produção. XV In: SBGAMES, XV., 2016, São Paulo, SP. **Anais eletrônicos...** São Paulo, SP: SBC – Proceedings of SBGames, 2016. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157872.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2017.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. rev. e atual. Campinas, SP: Papirus, 2013.

MOREIRA, Marco Antonio, MASINI; Elcie F. Salzano. **Aprendizagem significativa: a teoria de Ausubel**. 3. ed. São Paulo: Centauro, 2001.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. On the horizon. **MCB University Press**, v. 9, n. 5, out. 2001, p. 1-6. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.