

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ANA PAULA CORDEIRO CARLESSO

**LEITURA E LITERATURA *ONLINE* ATRAVÉS DE AMBIENTES VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM *PBWORKS*, COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO: UMA
EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DO COLÉGIO
ESTADUAL MARIA DE LOURDES MOROZOWSKI**

CURITIBA

2015

ANA PAULA CORDEIRO CARLESSO

**LEITURA E LITERATURA *ONLINE* ATRAVÉS DE AMBIENTES VIRTUAIS DE
APRENDIZAGEM *PBWORKS*, COMO FERRAMENTA DE INTERAÇÃO: UMA
EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL DO COLÉGIO
ESTADUAL MARIA DE LOURDES MOROZOWSKY**

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. MSc. Roberto De Fino Bentes

CURITIBA

2015

**Leitura e literatura *online* através de ambientes virtuais de aprendizagem
PBWORKS, como ferramenta de interação: uma experiência com alunos do 8º
ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Maria de Lourdes Morozowski**

CARLESSO, ANA PAULA CORDEIRO

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR
Polo UAB de Apoio Presencial em Paranaguá/PR

RESUMO: Este trabalho é a síntese de uma experiência de leitura análise literária e produção de conhecimento através de Ambientes Virtuais de forma colaborativa. O trabalho foi desenvolvido através de encontros com 74 alunos do 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Maria de Lourdes Morozowski, para leitura de literaturas, desenvolvendo o estudo, a análise de obras literárias, resultando na produção escrita e na interação dos alunos com os colegas e o professor utilizando ambientes virtuais de aprendizagem. Em educação, especificamente na disciplina de Língua Portuguesa é preciso que o professor tenha clareza em saber quais recursos são considerados importantes para a aprendizagem e como utilizá-los de forma que os mesmos garantam um ensino de qualidade e incentivem a leitura.

Palavras-chave: Leitura. Pesquisa. Colaboração. Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

Abordar o uso da tecnologia na educação, tendo em vista a formação no contexto social e tecnológico é uma questão a ser resolvida. Com a disponibilidade das novas tecnologias presentes nas escolas estaduais, faz-se necessário criar novas metodologias para incorporar tais recursos ao processo de ensino aprendizagem. Possibilitando que todos possam usufruir dos benefícios que o avanço tecnológico proporciona à educação.

Ler é um dos conteúdos básicos mais importantes a ser trabalhado com o aluno, através da leitura o indivíduo consegue perceber sentido na escrita, desenvolve a compreensão, a interpretação e a relação entre o que lê e o mundo a sua volta.

Mais do que desenvolver tais habilidades a Literatura envolve um universo de relações, que deve ser trabalhado na e pela escola.

A inclusão sociodigital das escolas da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Paraná se tornou uma realidade com a implantação dos laboratórios de informática com acesso a internet. Como Política educacional ampliaram-se as inovações tecnológicas, em busca da melhoria da qualidade do ensino.

Este projeto de interação foi aplicado a 74 alunos de duas turmas de 8º ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Maria de Lourdes Morozowski, na cidade de Paranaguá.

Considerando que a problemática da formação de novos leitores está diretamente relacionada à alfabetização plena e ao letramento digital, focando deste modo, o ambiente educacional formativo dos jovens buscando oferecer subsídios e ações envolvidas no despertar de novos leitores, propondo estratégias que visam à descoberta no prazer da leitura através de ambientes virtuais. O foco desse trabalho foi o incentivo à leitura de forma dinâmica e prazerosa levando os alunos à produção de conhecimentos de forma colaborativa via *WEB*, utilizando o ambiente virtual de aprendizagem *PBworks*. O projeto teve por objetivo geral: abordar o uso da tecnologia na educação, tendo em vista a formação no contexto social e tecnológico, os objetivos específicos foram: a) incentivar o hábito à leitura de obras literárias através da *web*, b) promover o conhecimento, exploração, organização e construção através das possibilidades e aplicações de multimeios, c) utilizar os recursos tecnológicos:

computador, *software* e *internet* no processo de ensino e aprendizagem da língua portuguesa, d) estimular a criatividade dos jovens com a utilização do *PBworks* como ferramenta de produtividade e interação. Para pleno uso da *internet* e de suas potencialidades instrutivas e de aquisição de novos conhecimentos de forma democrática, o internauta necessita de um grau pleno de alfabetização para poder decodificar de forma crítica e reflexiva os mais diversos tipos de informações que lhe são apresentados no decorrer de sua navegação. Com a interação é possível promover a troca de conhecimentos, onde os alunos poderão responder suas próprias indagações, partindo de suas análises sobre literaturas indicadas. O desenvolvimento deste projeto ocorreu nos meses de outubro e novembro do ano de 2014.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA ESCOLA

Hoje vivemos um novo momento onde a globalização e as novas tecnologias vêm aumentando sua influência na educação, os professores devem passar por uma formação para se tornarem professores mediadores do conhecimento e as aprendizagens dos conteúdos escolares devem passar também por uma nova reestruturação devido ao contato diário do indivíduo com a televisão, a *internet* e a comunicação. Para Paulo Freire (2001), estar no mundo hoje significa estar agindo, falando, pensando, refletindo, meditando, buscando, inteligindo comunicando o inteligido, sonhando e referindo-se sempre a um amanhã.

A escola é uma instituição que tem um papel essencial para colaboração da formação social do indivíduo, considerando assim é necessário uma posição quanto à formação dos professores como mediadores nessa tarefa de transformação. O avanço dos conhecimentos científicos e da tecnologia da educação do século XXI afeta de forma incrível diretamente a humanidade tanto de forma positiva quanto promovendo as disparidades sociais. Diante desta situação qual é o papel da educação e da mediação do professor? Como formar professores que contribuam de alguma maneira para um real desenvolvimento cultural da população? Para as melhorias de vida dos agentes principais da educação que são os alunos?

A educação deve ser considerada dentro de um contexto histórico-crítico, onde a prática social é um ponto de partida e de chegada para ação pedagógica. Cabe a escola o papel de possibilitar a reflexão crítica da cultura, promover a discussão, revisão e recriação de valores.

“... Educar (em latim, educare) é conduzir de um estado a outro, é modificar numa certa direção que é suscetível de educação. O ato pedagógico pode, então, ser definido como uma atividade sistemática de interação entre seres sociais, tanto no nível do intrapessoal como no nível da influência do meio, interação essa que se configura numa ação exercida sobre sujeitos ou grupos de sujeitos visando provocar neles mudanças tão eficazes que os tornem elementos ativos desta própria ação exercida”. (LIBÂNEO, 1984, p.35).

Segundo Vygotsky (1998, p. 45), nossas maneiras de pensar e agir são resultados da apropriação de formas culturais de ação e de pensamento. Ele concebe a aprendizagem como mediação. O professor assume uma postura de mediador sendo um elo entre o aluno e o objeto do conhecimento. Trabalhando o diálogo, entre o aluno e o mundo, contribuindo para o desvelamento do objeto de aprendizagem, que sempre é cultural nas teias das relações sociais.

Se pensarmos em todas as transformações deste início de século, todas elas (econômicas, políticas, sociais e culturais), terão claro que é urgente repensar a função da escola e a formação dos educadores para práticas educacionais pedagógicas inovadoras, nunca na história da humanidade as mudanças foram tão bruscas e tão rápidas como as que acontecem para nós contemporâneos.

2.2 AS NOVAS TECNOLOGIAS E A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

A ampliação do conhecimento acumulado pela sociedade tem sido expressiva nos últimos tempos e, através da *Internet*, o homem atual possui um acesso muito maior às informações, de maneira extremamente rápida em comparação a épocas passadas. Hoje em dia se ouve falar muito da importância do trabalho com as tecnologias na educação, mas há muito a se discutir sobre o uso pedagógico das TIC na escola. A melhor maneira de refletir é pensar a prática e retornar a ela para transformá-la, a escola deve preocupar-se em vincular o homem ao seu mundo, levá-lo

a compreendê-lo, a apreendê-lo para si e torná-lo sujeito ativo no processo. É preciso pensar uma escola que contemple o pesquisar e criar.

Segundo Marcos T. Masseto (2000, p. 28), a tecnologia apresenta-se como meio para colaborar no processo de aprendizagem. Ela tem sua importância apenas como um instrumento para favorecer a aprendizagem de alguém. Não é a tecnologia que vai resolver o problema educacional nas escolas, mas ela poderá colaborar se for usada adequadamente. O conceito de ensinar está mais ligado ao professor que transmite conhecimentos e experiências ao aluno. O conceito de aprender está diretamente ligado ao aluno que produz reflexões e conhecimentos próprios, pesquisas, diálogos, debates, mudanças de comportamento. Numa palavra o aprendiz cresce e desenvolve-se, o professor fica como mediador entre o aluno e sua aprendizagem. O aluno assume o papel de aprendiz ativo e participante que o leva a aprender e a mudar seu comportamento. Evidencia-se a necessidade de uma prática de reflexão sobre a importância dos recursos didáticos, através de uma proposta que justifique a sua utilização.

Para Lorenzato (1995, p. 36), “Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida”, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento.

Com isso constata-se que, o quadro de giz, o livro didático, aula expositiva e trabalho em grupo, são alguns dos recursos didáticos muito utilizados. As tecnologias ampliam as possibilidades de o professor ensinar e do aluno aprender. Verifica-se que quando utilizadas adequadamente, auxiliam no processo educacional. Porém há um ponto inquestionável, muitos professores não planejam suas aulas com o uso das tecnologias, uma vez que a escola é deficiente de equipamentos, suporte e estrutura tecnológica adequada a atividades pedagógicas inovadoras com o uso das TICs.

Libâneo (2007, p.309) afirma que: “O grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. A partir das concepções que os alunos têm sobre as tecnologias, sugere-se que as instituições educacionais elaborem, desenvolvam e

avaliem práticas pedagógicas que promovam o desenvolvimento de uma disposição reflexiva sobre os conhecimentos e os usos tecnológicos.

Demo (2008), sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação, aponta: “Toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor, em especial em sua condição socrática.” As tecnologias estão, a cada dia, mais presentes em todos os ambientes. Na escola, professores e alunos já estão utilizando o celular, o tablete, os computadores e a *Internet* na prática pedagógica, tornando o processo ensino-aprendizagem mais significativo. Assim, torna-se cada vez mais necessário que a escola se aproprie dos recursos tecnológicos, dinamizando o processo de aprendizagem.

2.3 O QUE SÃO AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Em uma breve investigação bibliográfica cito alguns conceitos sobre ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Começo pela obra de Rommel Melgaço Barbosa (2005), que compilou no seu livro diversos artigos que elucidaram muito a conceituação do termo. Concretizando a ideia de que os ambientes virtuais de aprendizagem são espaços construídos na rede de internet capazes de promover a interatividade entre os sujeitos e objetos de uma relação mútua de comunicação. Espaços onde o “in” ou “out”, ou seja, entrada e saída fluam nos dois sentidos.

Segundo Schlemmer (2001), “Ambientes Virtuais de Aprendizagem, Ambientes de Aprendizagem On-Line, Sistemas Gerenciados de Educação à Distância e Software de Aprendizagem Colaborativa são denominações utilizadas para softwares desenvolvidos para o gerenciamento da aprendizagem via WEB. Eles são sistemas que sintetizam a funcionalidade de software para Comunicação Mediada pelo Computador e métodos de entrega de material de cursos on-line”. Esses espaços podem ser de forma variada, entre elas: editores de textos coletivos na rede, comunidades temáticas virtuais em rede, fóruns de discussão, correio eletrônico, redes sociais.

Hoje através dos dispositivos móveis que fazem parte da realidade de professores e alunos é possível criar uma nova dinâmica ao processo de conhecimento. Se até há pouco tempo livros, apostilas, jornais, e revistas era a principal fonte de pesquisa, hoje também se integram a esses recursos as páginas da internet, bem como as de áudio e videoconferências. “Se a biblioteca era a referência para pesquisas nas diversas áreas do conhecimento, o próprio conceito de biblioteca hoje muda com os sistemas de pesquisa on-line nas bibliotecas digitais e virtuais”.

A capacidade de mediação desses *softwares* é impressionante, uma vez que nos possibilita a criação de forma objetiva, o nosso próprio ambiente, o nosso próprio espaço de interação com o mundo e especificamente com os alunos. Nesses ambientes, enfim, podemos trazer o mais próximo possível de nossas construções cognitivas as representações sociais, culturais, políticas e religiosas do cotidiano.

Assim, este trabalho utiliza o *PBworks*, um ambiente virtual de aprendizagem que possibilita a interação, cooperação, edição e participação colaborativa.

2.4 A INTERNET COMO ALIADA NA FORMAÇÃO DE NOVOS LEITORES

Com o início da popularização da internet na década passada, houve entusiastas de tecnologia que chegaram a anunciar o fim dos livros impressos.

Contudo, com o amadurecimento da nova tecnologia, o que se observou foi um mesclar entre o digital e o impresso, e em certos casos, a rede mundial de computadores até contribuiu com a popularização de muitas obras escritas em escala mundial. Mas apesar do surgimento de dispositivos dedicados a leitura de livros eletrônicos, os *e-books*, a penetração desta modalidade de leitura se mostra consideravelmente lenta em relação ao livro físico. Porém a busca pelos jovens por livros impressos ainda é muito tímida, e isso se deve a vários motivos, falta de condições financeiras para se comprar livros, falta de interesse e principalmente por falta de hábito de ler, entre outros.

Em decorrência do desconhecimento dos jovens pelas leituras disponíveis na *WEB*, aqueles que podem adquirir livros, têm tempo para leitura e sabem decifrar os conteúdos que as páginas encerram, detêm um poder que é socialmente valorizado.

Segundo Cury (2013), podemos aproximar livros com linguagens mais simples

para pessoas que tem dificuldades e, conforme tais dificuldades forem sendo superados, outros livros vão sendo indicados. Simultaneamente, pode ser que essas pessoas aumentem sua capacidade de compreensão facilitando assim sua funcionalidade na vida. A rede mundial de computadores, até o presente momento, não tem revolucionado neste sentido, só tem reproduzido, ou tentado reproduzir os recursos bibliotecários já existentes. A internet precisa e pode ir muito além neste quesito, o de identificar e mediar leitores e obras existentes. O desinteresse pela leitura pode ter fator gerador diverso, contudo, os mais destacáveis são a dificuldade na interpretação das obras devido à alfabetização funcional, bem como a escolha de obras pela ilustração ou apelo midiático, obras estas que nem sempre correspondem ao gênero preferido do leitor.

Para o entendimento básico das ideias contidas em uma leitura, mais especificamente em um livro, é necessário um nível de alfabetização denominado como pleno. A questão que desponta, é quanto à possibilidade do acesso a internet contribuir com o avanço intelectual dos alfabetizados funcionalmente em direção de uma alfabetização plena de forma autônoma através da leitura e o acesso à informação via rede. Ainda Conforme Cury (2013), se tomadas ações no sentido de promover a elevação do nível de interpretação através de uma ferramenta destinada a este fim, é possível sim êxito nesta empreitada.

Neste caso, é apontada a necessidade de iniciativas eficazes para tornar o indivíduo não leitor em leitor autônomo, a *internet* desponta como um dos recursos mais propícios para o desenvolvimento de tais iniciativas. Considerando a própria natureza do hipertexto de forma não linear, a integração de recursos audiovisual, de infográficos bem como simulações e animações interativas, é terreno fértil para despertar o interesse dos alunos e de todos em geral pela leitura e pelo prazer da descoberta proporcionado pelos novos conhecimentos. A problemática da falta de leitura vivenciada na atualidade e que deve ser atacada, é estritamente a falta de interesse.

Em suma, a *internet* apresenta potencial transformador desde sua concepção, podendo desempenhar papel vital na melhoria da qualidade da leitura de seus usuários, bem como sua formação intelectual. Basta apenas a escola somar esforços no sentido de direcionar os alunos usuários da rede a descobrir todas as

potencialidades da rede mundial de computadores, ocupando lugar de destaque como aliada do gosto pela leitura, bem como na promoção do saber e da cidadania. Uma ferramenta abrangente, democrática, e que pode estar presente em todos os ambientes e setores da sociedade de modo a potencializar o despertar e resgate da curiosidade nata do ser humano.

3 METODOLOGIA

“Os educadores serão facilitadores. (...) Os educadores que trouxerem energia e criatividade para a sala de aula prosperarão”. (NISKIER, 2001, p.31)

O desenvolvimento do projeto com os alunos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem foi realizado no Colégio Estadual Maria de Lourdes Morozowski, na cidade de Paranaguá, pertencente à Rede de Educação Básica do Estado do Paraná. Este colégio foi escolhido por ter um laboratório de informática em funcionamento com acesso a *internet*, onde foi possível trabalhar em rede formando um ambiente capaz de produzir a mediação entre os aprendizes e aprendizes, aprendizes e conteúdos por meio do computador. A escola fica localizada num bairro carente da cidade de Paranaguá e funciona em três turnos: manhã, tarde e noite, oferecendo à comunidade o Ensino Fundamental de 6º. ao 9º. Ano e o Ensino Médio.

O primeiro contato para aplicação do projeto foi com a direção e professor parceiro, onde foi exposto o objetivo principal do trabalho de forma clara, buscando desenvolver estratégias que contemplasse o incentivo a leitura na rede de forma interativa, colaborativa e prazerosa. A leitura no ambiente escolar é um conteúdo indispensável na contemplação do currículo de diversas disciplinas, a mesma deve ser abordada pela escola como uma atividade prazerosa e não apenas como obrigação para cumprir tarefas mesmo que de tal modo venha a abordar determinadas obras e temas que em diversos casos não façam parte da preferência de muitos alunos. Com o objetivo de contemplar tais obras a serem abordadas de forma que estas envolvam o interesse dos alunos é preciso um trabalho que não figure a leitura como uma obrigatoriedade frente aos estudantes e acabe gerando o efeito indesejado da obrigatoriedade da leitura, uma abordagem pedagógica diferenciada visando o despertar para a leitura, deve ser adotada.

A primeira ação ocorreu em forma de oficina com um encontro com os alunos das turmas dos 8º anos do Ensino Fundamental para edição do ambiente virtual de aprendizagem aprendendo a utilizar o *PBworks*, após edição do conteúdo a ser explorado, foi apresentado o projeto aos alunos sujeitos para que eles pudessem dar início a pesquisa da literatura indicada. Foi comentado com os alunos sobre os motivos de escolha da obra indicada, e como ocorreria a leitura da literatura, como seria a discussão sobre o texto, quem estaria envolvido, formas de interação, colaboração e análise dos resultados.

Após conversa e formação de grupos de alunos, no laboratório de informática os grupos puderam criar suas contas no ambiente virtual para que tivessem acesso e pudessem então participar ativamente da edição deste ambiente. Foi conversado sobre a intenção da escolha de literaturas e conteúdos para leitura por parte dos alunos no decorrer do processo. Os encontros para edição do ambiente puderam ocorrer conforme as características específicas de cada grupo, quanto ao domínio prévio das tecnologias envolvidas no laboratório de informática e uso da *internet*.

Deste modo, para um grupo com dificuldades técnicas quanto ao uso de computadores, foi necessário maior número de encontros de formação, relativos à informática básica. A ação foi iniciada com aulas de informática básica e conceitos de uso da *internet*, de editores de texto e de buscadores, bem como instruções de como pesquisar e aplicar refinamentos e filtros nas pesquisas sugeridas.

Após domínio básico das ferramentas de pesquisa por parte dos jovens, foi iniciada a análise dos tópicos sugeridos pelo professor da turma e votado pelos alunos, como: sobre a obra, sobre o autor, sobre as personagens, sobre o enredo entre outros pontos a serem discutidos no decorrer do trabalho.

No decorrer da leitura poderia haver desinteresse por parte de alguns alunos pela obra escolhida, e neste caso, o papel do professor como mediador foi essencial, pois neste momento houve a necessidade de intervir, e buscar relacionar a obra escolhida a realidade do aluno, dialogando com a turma sobre a leitura adotada. Contudo, pôde ser solicitado ao jovem um relato dos motivos de sua decepção com a obra que apontou onde consideraria ter falhado na escolha da leitura, e como despertar o gosto deste aluno pela leitura indicada. Nesse trabalho o papel do professor foi de mediador da leitura e do conteúdo pesquisado pelo aluno, coube a ele

direcionar reflexões diversas sobre o livro escolhido, onde todos deveriam interagir com suas análises e opiniões no *PBworks* da turma. A obra, o autor, o livro estiveram em discussão até a conclusão da leitura.

Durante os dois meses de desenvolvimento do projeto, os alunos realizaram várias pesquisas direcionadas a obra estudada, editaram seus comentários no ambiente virtual de aprendizagem, contribuíram ativamente interagindo com os outros colegas e estabeleceram relações da literatura estudada com as questões atuais vivenciadas por eles.

Para conclusão do trabalho foi feito uma roda de conversa sobre o livro, onde todos tiveram a oportunidade de expor suas reflexões oralmente uns para os outros. Ao final da conversa ficou acordado na roda de leitura que todos indicariam uma obra para ser lida analisada e degustada pelos alunos. É papel da escola e função do professor o despertar no aluno o gosto pela leitura, reflexão e análise de todo texto literário ou não; desenvolver no educando sua capacidade de aprendizagem, estimulando a autonomia do aluno através de propostas inovadoras, que levem os jovens a pesquisar, produzir e interagir ativamente com os demais.

Assim foi possível utilizar os recursos tecnológicos familiares aos jovens para criar estratégias de atividades interessantes e estimulantes, principalmente do que diz respeito à Leitura. A implantação de novos ambientes informatizados a realidade de sala de aula, oportunizou o desenvolver de práticas pedagógicas que envolveram não só o professor e os alunos, mas toda comunidade escolar. As produções dos alunos durante o projeto foram organizadas e encaminhadas de forma pedagógica, colaborativa e interativa buscando utilizar a tecnologia existente de forma a propiciar o desenvolvimento da capacidade humana de aprender, estimulando o desenvolvimento intelectual na análise, raciocínio e solução de problemas, dentro de uma abordagem pedagógica interdisciplinar, que constitui um sistema educacional que estimule o desenvolvimento de cidadãos com novas habilidades de fazer, de compreender, de refletir e de inventar recursos para a melhoria, tanto de sua própria vida, quanto da comunidade em que vive.

No ambiente informatizado de aprendizagem, o professor e o aluno atuam no processo educativo, conjuntamente. O professor sugere problemas de acordo com o desenvolvimento cognitivo do educando, considera o erro como fonte de

aprendizagem, organiza experiências que promovam a autonomia do aluno, fomenta o diálogo e a expressão do sentimento. O aluno participa ativamente na construção do seu próprio conhecimento, resolve problemas e tomada de decisões com a ajuda do professor e dos colegas. Reflete sobre seus erros e compartilha as soluções com os demais, atuando de forma inteligente e criativa, expressando-se livremente e concebendo a importância do respeito mútuo. Esses ambientes serão organizados de tal forma que proporcionem tanto momentos individuais de verbalização e reflexão como momentos coletivos de reflexão e depuração do conhecimento.

4 RESULTADOS

O pouco tempo disponibilizado para aplicação do projeto na escola limitou a possibilidade de resultados mais efetivos, pois muitos alunos não estavam habituados com as ferramentas utilizadas e os propósitos do projeto de contato direto com a pesquisa e produção de conhecimento científico. Acostumados a estudar conteúdos prontos, a maior dificuldade dos alunos foi expor suas ideias claramente num ambiente virtual, onde todos os colegas de sua turma também participaram, interagindo tanto nas postagens quanto nas discussões sobre a obra selecionada.

A interação direta dos alunos no ambiente virtual respondeu a questão proposta no projeto: Se a tecnologia é abordada na educação tendo em vista a formação no contexto social e tecnológico.

Para os alunos utilizarem as ferramentas de edição para criar os próprios conteúdos lhes causou surpresa num primeiro momento, o desenvolvimento deste trabalho com um planejamento inovador que permitiu a evolução dos alunos na prática de leitura e os resultados se mostraram eficientes, a interação no ambiente virtual foi intensa entre o grupo, o que ficou provado a capacidade colaborativa dos aprendizes dentro de uma perspectiva de autonomia frente à proposta do projeto.

E a partir deste trabalho na escola, a comunidade escolar despertou seus interesses em usar as tecnologias da informação e da comunicação no ambiente educacional para aprendizagem mútua, pois nessa perspectiva professor e alunos se transformam em pesquisadores e sujeitos ativos na construção do conhecimento da aprendizagem e para aprendizagem.

5 DISCUSSÃO

O processo da aquisição da leitura através do ambiente virtual de aprendizagem *PBworks* propiciou uma abordagem teórica sobre o uso de ambientes virtuais de aprendizagem na prática pedagógica do professor.

Para Demo, o que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o software, mas o professor. É possível trabalhar em rede formando um ambiente capaz de produzir a mediação entre os aprendizes e aprendizes, aprendizes e conteúdos por meio do computador.

Barbosa afirma que os ambientes virtuais de aprendizagem são espaços construídos na rede de *internet* capazes de promover a interatividade entre os sujeitos e objetos de uma relação mútua de comunicação. Espaços onde o “*in*” ou “*out*”, ou seja, entrada e saída fluam nos dois sentidos. Assim, os alunos participantes deste projeto puderam participar ativamente da edição do conteúdo no ambiente virtual de aprendizagem *PBworks*.

Para Cury, se as tecnologias forem utilizadas adequadamente, é possível obter êxito no processo de aquisição da leitura, que é um conteúdo indispensável na contemplação do currículo de diversas disciplinas, a mesma deve ser abordada pela escola como uma atividade prazerosa e não apenas como obrigação para cumprir tarefas mesmo que de tal modo venha a abordar determinadas obras e temas que em diversos casos não façam parte da preferência de muitos alunos. Sendo assim, foi abordado no ambiente virtual de aprendizagem *PBworks* um livro do gênero fábula para a prática de leitura, que possibilitou a interação e habilidade dos alunos à produção textual e edição *online* dos textos criados, bem como à análise das leituras realizadas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pergunto coisas ao buriti; e o que ele responde é: a coragem minha. Buriti quer todo o azul, e não se aparta de sua água – carece de espelho. Mestre não é quem sempre ensina, mas quem de repente aprende.

JOÃO GUIMARÃES ROSA em Grande Sertão: Veredas.

Os estudos desenvolvidos no decorrer deste percurso acadêmico permitiram constituir um caminho teórico que contemplasse as discussões acerca da ideia do professor e do aluno como produtores de conhecimento, no caso, através da utilização de Ambientes virtuais de aprendizagem AVAs, articulando-o com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no contexto educacional, permitindo assim estabelecer reflexões acerca do potencial apresentado pelos meios tecnológicos, na sistematização e socialização dos conhecimentos produzidos pelos professores da educação básica. As Tecnologias de Informação e Comunicação não devem ser consideradas pelos professores apenas como um novo recurso didático para ser utilizado nos processos de ensino de seus alunos, mas também, e principalmente, como um meio capaz de mediar os seus processos de formação continuada, ou seja, como um recurso que pode ser utilizado também para sua própria aprendizagem. Considerando as deficiências no nível de leitura da maioria dos alunos da rede de ensino brasileiros, comprovados através de avaliações externas a que o estudante é exposto anualmente, e que comprovam resultados reais da falta de domínio da leitura, pretendeu-se com este projeto buscar diminuir os resultados negativos em relação à falta de leitura pelos jovens nas escolas estaduais. Com o crescente acesso a rede, é necessário que se criem estratégias de leitura interativa, onde se explore possibilidades de uso da *web* para acesso a leitura. Se as potencialidades da *internet* forem mais bem exploradas ao desenvolver estratégias com o uso de ferramentas dedicadas à promoção da autonomia dos alunos no exercício de leitor, pode-se dar uma largada na forma como se aprende, acrescentando o elemento autonomia no cotidiano dos educandos.

Apesar do grande avanço das tecnologias, a leitura significativa continua sendo condição essencial e base para todas as demais atividades cognitivas humanas, inclusive demandadas por todas as tecnologias de informação, figurando como objetivo máximo almejado pela sociedade em seus esforços em prol de uma educação de qualidade, permitindo deste modo, o avanço intelectual de seus constituintes. Deve-se levar em conta a *internet* e suas potencialidades, e a dificuldade de atingir estes indivíduos em âmbito local ou nacional, possíveis ações para atrair a atenção deste público de alfabetos funcionais que representam potenciais leitores seriam o investimento midiático na valorização do conhecimento e o desenvolvimento de

ferramentas dedicadas a aproximar obras a potenciais leitores. Visando deste modo, agregar valor capital e *status* ao ter conhecimento e a leitura, esperando como resultado, criar interesse ao mostrar que tipos de informação, diversão ou outros pontos de interesse ou utilidade os livros podem trazer para as pessoas.

Considerando que a *internet* atual não dispõe de ferramentas com este objetivo e a formação intelectual destes indivíduos não lhes permite desbravar as ferramentas de busca de modo que consiga um resultado compreensível e satisfatório, se faz necessário outro tipo de ação de suporte que pode ser o desenvolvimento de uma ferramenta facilitadora. Ferramenta esta, que pode ser baseada num *software web*, que vise identificar o nível intelectual de desenvolvimento de cada leitor, permitindo deste modo sugerir diversas obras com potencial de significância para cada tema escolhido pelo internauta, podendo inclusive indicar a biblioteca pública, *e-book* ou loja mais próxima para acesso à obra escolhida.

Uma vez disponível tal recurso, a *internet* poderá cumprir com seu papel democrático ao aproximar leitores e potenciais leitores às obras de seu interesse, observando o nível intelectual de cada indivíduo de modo a potencializar o despertar, a satisfação que uma boa leitura pode proporcionar a uma pessoa interessada. Esta ferramenta seria ainda uma excelente aliada em ambiente escolar inclusive, representando uma ferramenta facilitadora na aplicação deste projeto de ação, pois, poderia ser utilizada pelos educadores para que seus educandos identifiquem obras de seu interesse e nível para determinado tema proposto. Quanto ao objetivo geral proposto pode-se afirmar que houve a abordagem do uso da tecnologia na educação, tendo em vista a formação no contexto social e tecnológico, pois os alunos puderam participar ativamente do ambiente virtual de aprendizagem *PBworks*. E em relação aos objetivos específicos, salienta-se que houve incentivo por parte desta professora à prática de leitura, o conhecimento, exploração, organização e construção através das possibilidades e aplicações de multimeios, utilizaram os recursos tecnológicos: computador, *software* e *internet* no processo de aprendizagem da Língua Portuguesa, no que tange a aquisição de leitura. O uso da tecnologia estimulou a criatividade dos jovens com a utilização do AVA *PBworks* como ferramenta de produtividade e interação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, R. M. (org.) (2005). **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Porto Alegre. Artmed

CURY, Fernanda. Dia do Leitor: Em entrevista, especialista fala sobre os níveis de alfabetismo no Brasil. IBOP, 07 de Janeiro 2013. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Dia-do-Leitor-em-entrevista-especialista-fala-sobre-os-niveis-de-alfabetismo-no-Brasil.aspx>. Acesso em: 10.11.2014.

DEMO, P.; **TICs e educação**, 2008, disponível em: <https://docs.google.com/document/pub?id=122YjQchoYmfKffYTafQksphUwzyh9gOPx6FuQTBRrU> acessado em 10/07/14.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 24 Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Indignação. Cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Editora Cortez, 1994. _____ et al. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 5.ed. São Paulo : Cortez, 2007.

LIBÂNEO, J.C. **Democratização da Escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: Loyola, 1984.

LORENZATO, S. **Porque não ensinar geometria?** Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática SBEM. Ano III. 1º semestre 1995.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. José Manuel Moran/Marcos T. Masetto/Marilda Aparecida Behrens – Campinas, SP: Papirus, 2000.

NISKIER, Arnaldo. **A educação na virada do século**. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 2001

SCHLEMMER, Eliane. **Projetos de Aprendizagem Baseados em Problema: uma metodologia interacionista/construtivista para a formação de comunidades em Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Revista Digital de CVA – RICESU. 2001.

VIGOTSKY, L. S.; COLE, M. **A formação Social da Mente: o desenvolvimento dos Processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXOS

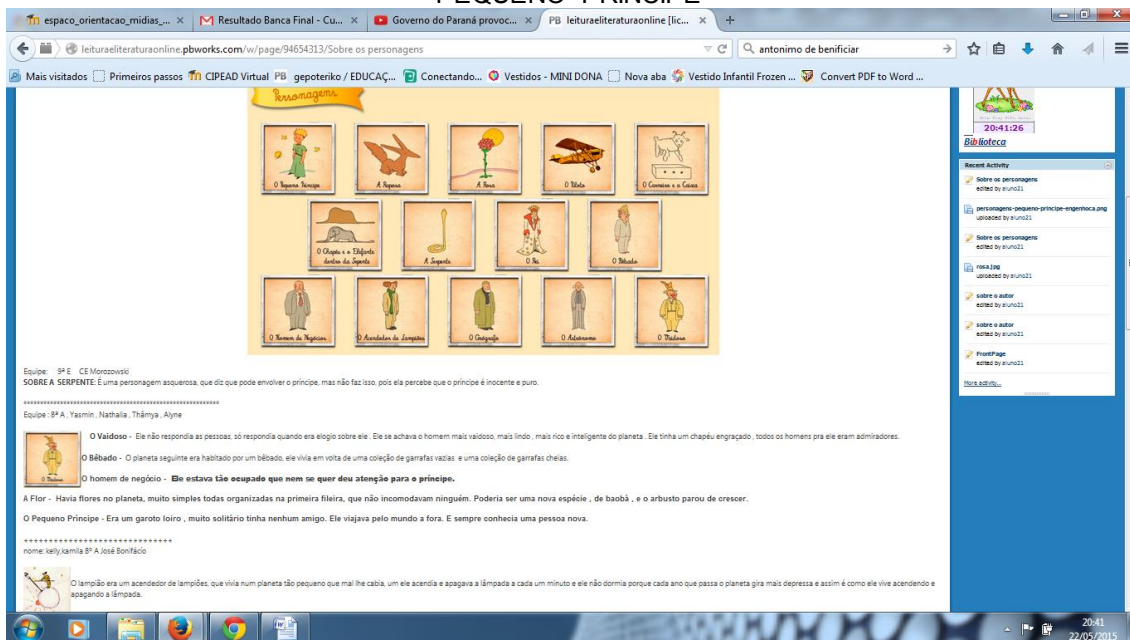
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM PBWORKS

FIGURA 1 – PÁGINA INICIAL DO PBWORKS



FONTE: O autor (2015).

FIGURA 2 – PÁGINA DE INTERAÇÃO DOS ALUNOS SOBRE OS PERSONAGENS DA HISTÓRIA "O PEQUENO PRÍNCIPE"



FONTE: O autor (2015).

FIGURA 3 – ALUNOS EM MOMENTO DE LEITURA SOBRE A OBRA “O PEQUENO PRÍNCIPE”



FONTE: O autor (2015)

FIGURA 4 – PÁGINA DO PBWORKS PARA POSTAGEM DE RESUMOS SOBRE A OBRA “O PEQUENO PRÍNCIPE”

The screenshot shows a web browser window with the URL `leituraeliteraturaonline.pbworks.com/w/page/94453883/Resumo sobre os capítulos do livro`. The page content includes:

- Resumo sobre os capítulos do livro**
- Text: "Caros alunos nesta página vocês postarão os resumos dos capítulos da obra " O Pequeno Príncipe "
- Turma- 8º B**
- Alunos = Eduarda Gomes , Gustavo Lucas Lourenço , Leticia Santos .**
- Resumo sobre o capítulos I , II .**
- CAPÍTULO I**
- Text: " O menino de seis anos , viu um livro sobre a mata virgem uma importante gravura , a gravura representava uma jibóia , as jibóias engolem sem mastigar a presa inteira e em seguida movem – se e dormem o seis meses de digestão. Então ele fez um desenho as pessoas grandes acharam que era um chapéu mas não representava um chapéu . então ele fez outro desenho o interior da jibóia engolindo um elefante . O pequeno menino virou um piloto de avião .
- CAPÍTULO II**
- Text: " Ele viveu algum tempo no deserto do Saara , dormiu sobre milhas e milhas de areia e enquanto dormia ouvia no fundo um certo alguém o chamando , e então acordou com um menino pequeninho o pedindo que o desenhasse um carneiro , mais ele não sabia fazer um carneiro , então ele fez o primeiro desenho de qualquer jeito , então ele fez e o menino disse " eu não quero um elefante uma jibóia , eu quero um carneiro ! " . E então ele fez outro desenho e o menino novamente disse que não queria aquele pois aquele estava muito doente então pediu outro . E assim ele foi fazendo vários e vários desenhos , sem paciência já ele fez uma caixa e disse que o carneiro tava , e o menino disse que era desse jeito mesmo que ele queria , então o menino pediu que ele desenhasse capim naquela caixa pois o lugar que ele morava era muito pequeno . Então ele sem querer fazer falo já te fez o carneirinho de nada , e então ele acabou adormecendo , e foi daquele modo que ele teve o conhecimento , um dia , com o pequeno príncipe .
- Separator line: *****
- Turma: 8º B J.B 27/03/2015
Grupo 10: Lorena, Emanely, Maria Andressa
- Resumo capítulo XIX - XX**
- Text: " O pequeno príncipe chegou ao sétimo planeta, o planeta Terra, escalou uma montanha pensando que poderia ver o mundo todo e todos homens, mas quando chegou ao topo, encontrou somente pedras pontiudas. Ele conversou com o léu, mas o único que lhe respondeu foi o eco, ele pediu seus amigos, mas só o eco respondeu novamente. Pensou: -Que planeta engraçado, seco, pontudo e salgado, e repete tudo que a gente diz. Mas tarde, o pequeno príncipe de tanto andar pelas rochas, areia e neve, encontrou uma uma estrada, a estrada que levava aos homens. Ele chegou a um jardim de rosas, e disse -Bom Dia- e as rosas responderam seu bom dia, o príncipezinho percebeu que eram todas iguais a sua flor e perguntou quem elas eram, e elas responderam: - Somos rosas:- Ele se sentiu extremamente infeliz, pois sua flor havia lhe dito ser única no mundo, e eis que havia cinco mil em um só jardim. Ele sentou abaixo de uma árvore e viu que não era um príncipe tão grande, pois só tinha três vulcões que lhe batiam pelo joelho e uma flor comum como as outras.
- Capítulo III E IV

The right sidebar contains navigation and activity information:

- Navigator:** Activity Tracking, Assignments, Biblioteca, Blank Page, Course, FrontPage.
- SideBar:** Sala de Leitura (22/5/2015, 21:06:49), Biblioteca.
- Recent Activity:** Sobre os personagens edited by alun021, personagens-pequeno-principe-engenhoca.png uploaded by alun021, Sobre os personagens edited by alun021, rtae.jpg uploaded by alun021, sobre o autor edited by alun021, sobre o autor.

FONTE: O autor (2015)