

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Tássia Priscila Fagundes Grande

**Planeta Rooda 2.0: desenvolvimento de projetos voltados a alunos com
dificuldades de aprendizagem**

Porto Alegre

2013

Tássia Priscila Fagundes Grande

Planeta Rooda 2.0: desenvolvimento de projetos voltados a alunos com dificuldades de aprendizagem

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do sul, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dra. Patricia Alejandra Behar

Co-orientadora: Prof.^a Dra. Luciana Vellinho Corso

Porto Alegre

2013

*Dedico esse trabalho:
principalmente aos meus pais, Enilda e Rui,
por todos os ensinamentos e anos de
dedicação, paciência, incentivo, apoio,
compreensão e carinho. Não seria o que sou
sem os alicerces que me ajudaram a
construir.*

*Ao meu namorado pelo incentivo, carinho e
apoio.*

*A minha família, principalmente a minha Vó
que é uma inspiração por sua força e
bondade com o próximo.*

*Aos amigos, amigas e às colegas da
faculdade, em especial à Marcéli, que
vivenciaram experiências boas e ruins
presentes neste percurso de formação
docente.*

Ao concluir esse trabalho, quero agradecer ...

... às professoras Dra. Patricia Alejandra Behar e Dra. Luciana Vellinho Corso pelas excelentes orientações neste trabalho, o que tornou seu processo de criação prazerosos.

... ao grupo do NUTED, pelas aprendizagens que construí nesses dois anos de trabalho, estudo e pesquisa.

... às professoras que fizeram parte da minha formação docente na Universidade Federal do rio Grande do Sul.

... à professora Dra. Helena Dória Lucas de Oliveira pela orientação, apoio e incentivo no Estágio Docente.

... a todos/as que foram meus alunos.

... aos amigos, amigas e as colegas da faculdade que estiveram presentes nessa caminhada, dando apoio, incentivando e compartilhando momentos bons e ruins.

... ao meu namorado, à família e principalmente aos meus pais, pela paciência e força em todos os momentos.

Muito obrigada!

“A educação é um processo social, é desenvolvimento. Não é a preparação para a vida, é a própria vida.” (John Dewey, 1933)

RESUMO

O objetivo do presente estudo é analisar possibilidades de uso do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Planeta Rooda 2.0 por professores do ensino fundamental com foco no desenvolvimento de projetos voltados a alunos que apresentam “dificuldades de aprendizagem”. Foram levantados aspectos referentes ao uso das Tecnologias da Informação nas escolas, assim como no cotidiano das crianças, especialmente, as que apresentam dificuldades de aprendizagens relacionadas à, principalmente, leitura e oralidade. É apresentado o AVA Planeta Rooda 2.0 e suas possibilidades no que se refere ao apoio as práticas pedagógicas. Para a coleta de dados, foi realizado um curso de extensão de 30 horas, voltado a professores do ensino Fundamental e alunos da Licenciatura, no total de oito participantes. As aulas ocorreram no Laboratório de Informática do Ensino Superior, na Faculdade de Educação da UFRGS. Como metodologia foi utilizada uma pesquisa de abordagem qualitativa do tipo estudo de caso, a partir de um grupo focal (coleta de dados). O Planeta Rooda 2.02.0 foi apresentado aos participantes no decorrer das aulas. Neste contexto houve a proposta de elaboração de projetos no ambiente, que atendessem as necessidades de alunos com dificuldade de aprendizagem. Através da análise de dados foi possível inferir que os professores podem elaborar projetos através do AVA Planeta Rooda 2.0 destinados a alunos com dificuldades de aprendizagem.

Palavras-chave: Computador na educação. Educação. Dificuldade de Aprendizagem.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze possibilities of using the virtual learning environment (VLE) Planet ROODA 2.0 by elementary school teachers focusing on the development of projects directed to students who have "learning difficulties". Aspects were listed related to the use of information technologies in schools, as well as in the daily lives of children, especially those with learning difficulties related mainly to reading and speaking skills. VLE Planet ROODA 2.0 is presented and its possibilities in relation to support pedagogical practices is displayed. For data collection we performed a 30 hours extension course, geared to elementary school teachers and graduation students totalizing eight participants. Classes took place at the Laboratory of Informatics of Higher Education, in the Faculty of Education at UFRGS. The methodology used was a research of qualitative approach as study of the case, from a focus group (data collection). Planet ROODA 2.02.0 was presented to participants during the classes. In this context there was a proposal to develop projects on the environment, which meet the needs of students with learning difficulties. Through data analysis it was possible to infer that teachers can develop projects through VLE Planet ROODA 2.0 designed for students with learning difficulties.

Keywords: Computer in education. Education. Learning difficulties.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Planeta Rooda 2.0	20
Figura 2 - Página inicial do Weebly	21
Figura 3 - PIXTON.....	22
Figura 4 - Glogster	22
Figura 5 – Biblioteca.....	26
Figura 6 – Blog.....	27
Figura 7 - Interface do Player	27
Figura 8 - Interface do Planeta Arte	28
Figura 9 – Portfólio	28
Figura 10 – Aulas	29
Figura 11 - Interface do Fórum.....	29
Figura 12 - Avatar.....	30
Figura 13 - Curso de extensão	32
Figura 14 - Objeto de Aprendizagem LetEdu	34

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Atividades do curso	36
--------------------------------------	----

LISTA DE SIGLAS

AVA – Ambiente Virtual de Aprendizagem

OA – Objeto de Aprendizagem

HQ – História em Quadrinhos

NUTED – Núcleo de Tecnologia aplicada a Educação

ROODA – Rede Cooperativa de Aprendizagem

TIC – Tecnologia da Informação e Comunicação

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande Do Sul

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA.....	13
3. REFERENCIAL TEÓRICO.....	15
3.1 CIBERINFÂNCIA	15
3.2 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS	17
3.3 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGENS E FERRAMENTAS EDUCACIONAIS NA SALA DE AULA.....	19
3.4 O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO POR ALUNOS COM E SEM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM	23
3.5 CONHECENDO O PLANETA ROODA 2.0	25
4. METODOLOGIA DE PESQUISA.....	30
4.1 ASPECTOS TEÓRICOS.....	31
4.2 CURSO DE EXTENSÃO.....	32
4.3 DIRECIONANDO O ESTUDO DOS DADOS	36
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	39
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
8. ANEXOS	49

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo busca discutir e analisar possibilidades de elaboração de projetos voltados a alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem em ambiente virtuais de aprendizagem. Neste contexto, o presente estudo pretende analisar possibilidades de uso do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Planeta Rooda 2.0 por professores do ensino fundamental tendo por base o projeto de trabalho voltado para seus alunos.

Para tanto, foi realizado um curso de extensão, a fim de instrumentalizar os professores para a utilização do AVA, discutir propostas de planejamento pedagógico que contextualizassem o uso do computador na escola e identificar suas concepções de dificuldade de aprendizagem. Com esses subsídios, os docentes receberam a proposta de elaboração de projetos individuais, tendo o Planeta Rooda 2.0 como ferramenta, voltado para alunos com dificuldades de aprendizagem.

Foi realizado um trabalho de abordagem qualitativa do tipo estudo de caso, a partir de um grupo focal de participantes, com tema pré-estabelecido. A proposta do trabalho é, a partir de um recorte do curso, analisar possibilidades de uso do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Planeta Rooda 2.0 por professores do ensino fundamental com foco no desenvolvimento de projetos voltados a alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.

A motivação deste estudo partiu de leituras e experiências anteriores, abordando temas referentes a alunos com dificuldades de aprendizagem, presente nas disciplinas de Psicopedagogia (obrigatória) e na disciplina Ação Psicopedagógica (eletiva) que fazem parte do currículo do curso de Pedagogia. Cabe ressaltar também as pesquisas desenvolvida nos últimos 2 anos como bolsista de monitoria e, logo depois, como bolsista de Iniciação Tecnológica no Núcleo de Tecnologia Digital aplicada à Educação (NUTED). As temáticas trabalhadas foram e continuam sendo sobre temas como a Ciberinfância, Nativos e Imigrantes Digitais, Tecnologias de Informação e Comunicação, Ambientes Virtuais de Aprendizagens, entre outros.

O estudo das áreas de Educação, Psicopedagogia e Informática instigou a aproximação das mesmas através do questionamento se/como o AVA Planeta

Rooda 2.0 poderia auxiliar os professores como ferramenta em estratégias voltadas a alunos com dificuldades de aprendizagem.

Dessa maneira, o presente trabalho foi dividido da seguinte forma: no capítulo 2 é apresentado o problema de pesquisa, assim como seus objetivos e sua contextualização. No capítulo 3 é elencado o referencial teórico que pretende abordar o perfil das infâncias atuais, a Ciberinfância, nativos e imigrantes digitais. Logo são apresentadas algumas ferramentas educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem a fim de contextualizar a Informática na sala de aula. Neste contexto, é destacada a importância de se trabalhar TIC nas turmas de alunos com ou sem dificuldades de aprendizagem. Em seguida o AVA Planeta Rooda 2.0 e suas ferramentas são apresentadas. Para o capítulo 4, é descrita a metodologia de pesquisa e seus princípios teóricos. No capítulo 5 são mostrados os dados coletados, e a análise e discussão dos mesmos. Por fim, no capítulo 6 são apresentadas as considerações finais.

2. CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

Atualmente o mundo vem sofrendo grandes mudanças, principalmente, voltadas à evolução dos recursos tecnológicos, atingindo diferentes áreas do desenvolvimento mundial e pessoas de todas as idades.

De certa forma, a sociedade está acompanhando esse progresso das tecnologias, e sempre buscando melhorias para as mesmas. Contudo, a área da educação ainda apresenta falhas nessa evolução, pois são poucos os investimentos, e as escolas sofrem com os recursos disponibilizados pelos governos.

O investimento em recursos tecnológicos e capacitação de profissionais do ensino possibilitariam progressos nas estratégias dos professores a fim de auxiliar na aprendizagem dos alunos em geral e aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem. Estas são cada vez mais destacadas no meio escolar. Os alunos que, por ventura, se sobressaem negativamente apresentando notas baixas, falta de atenção, agitação e atrasos em relação ao restante dos discentes da turma, são encaixados ao grupo de alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem. Sendo assim, esses alunos necessitam de uma atenção diferenciada dos docentes, para que consigam acompanhar o desenvolvimento da turma. Dessa forma os professores precisam estar preparados para trabalhar com diferentes níveis de conhecimento e formas de aprendizagens dos alunos buscando estratégias e ferramentas que sanem as necessidades de todos.

Muitos professores buscam aperfeiçoamento na área das tecnologias, principalmente, para utilizarem o computador de forma interessante e atrativa nas aulas. Demonstam interesse em usar ferramentas educacionais, Ambientes Virtuais de Aprendizagem¹ (AVA) e jogos educacionais, a fim de encontrar formas que atendam a maneira como os alunos atuais aprendem, buscando também auxiliar dificuldades que os mesmos possam apresentar.

O Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada a Educação (NUTED), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) criou o AVA Planeta Rooda 2.0. Trata-se de um ambiente para Educação Infantil e Ensino Fundamental trabalharem e interagirem com seus alunos. Neste ambiente há espaços para

¹ A definição é apresentada no capítulo 3.

escrita, desenho, compartilhamento de materiais como documentos escritos e vídeos, interação dos alunos com os colegas e professores, avaliação, debates, entre outros.

Nessa perspectiva, o problema de pesquisa configura-se a partir da seguinte questão:

Como elaborar estratégias pedagógicas voltadas a alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem através do ambiente virtual de aprendizagem Planeta Rooda 2.0?

Assim o objetivo do estudo é analisar possibilidades de uso do ambiente virtual de aprendizagem (AVA) Planeta Rooda 2.0 por professores do ensino fundamental com foco no desenvolvimento de projetos voltados a alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo são apresentados os referenciais teóricos que embasaram esta pesquisa. Inicialmente, são mostradas diferentes nomenclaturas que surgiram para denominar a atual geração de crianças. Neste contexto são elencados os termos Ciberinfância, nativos digitais e sua diferenciação com os imigrantes digitais. Logo são referenciadas algumas ferramentas educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem com vista em contextualizar a Informática na sala de aula. Em seguida é destacada a importância de se trabalhar TIC nas turmas de alunos com e sem dificuldades de aprendizagem. Por fim, destaca-se o Ambiente Virtual de Aprendizagem Planeta Rooda 2.0 e como este pode apoiar as práticas pedagógicas.

3.1 CIBERINFÂNCIA

Esse termo faz referência às crianças que nasceram já em contato com as tecnologias e as tem inseridas de forma naturalizada em suas atividades cotidianas. Interagem por exemplo, com celulares, notebooks, tablets, entre outros... com tamanha habilidade que um adulto não consegue acompanhá-las no sentido de interação intuitiva. Basta alguns minutos para compreenderem a lógica da tecnologia e usarem com tranquila destreza. Os celulares são um bom exemplo, as crianças já utilizam os mais modernos que funcionam a partir do toque na tela, e jogam, usam aplicativos e acessam redes sociais. Por outro lado, os adultos demoram em se adaptar a forma de interação com o aparelho, por estarem acostumados com as teclas convencionais. A rapidez de informações encontradas na internet, com páginas que apresentam diversos assuntos, e links que ligam a outros temas ou vídeos relacionados, passou a ser utilizada também por outras mídias de comunicação, como TV e rádios, onde cada vez mais apresentam programas com assuntos rápidos, relacionados a outros e com interação dos participantes.

A conversa em tempo real é uma das formas de interação que as novas gerações tem acesso, seja por e-mail, comunicadores instantâneos (Skype) ou sites de relacionamento (Facebook). Utilizando essas possibilidades virtuais interativas,

as crianças encontram novas e diferentes formas de socialização e de se produzir como sujeitos infantis (DORNELES, 2007).

De acordo com Dornelles (2005), assim como as demais crises mundiais, está se vivendo uma crise da infância que sucede na busca por novos modos de se ver e tratar as práticas com as crianças. Os espaços que as crianças ocupam dentro da nova cultura na qual estão inseridos produzem infâncias globalizadas que tem contato diretamente com o mundo. Nesse novo universo digital as crianças estão interagindo, brincando, criando de forma diferente, a ludicidade das brincadeiras também sofreu alterações. Segundo Dornelles

Agora é nos lan-house informatizados que se produzem as infâncias globalizadas e este é o espaço da ciberinfância, ou seja, da infância on-line, da infância daqueles que estão conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos games, do mouse, do self-service, do controle-remoto [...]. Esta é a infância multimídia e das novas tecnologias. (DORNELLES, 2005. P. 80)

Segundo Levin (2007), devido às diferentes expressões dos meios de comunicação, as experiências e vivências das crianças dos tempos atuais estruturam-se e se desenvolvem de maneira distinta a de qualquer outra época. Com o surgimento da internet, a comunicação e a interação, por meio do meio virtual, tem se tornado mais presente na vida das crianças, em todos os aspectos, redimensionando assim a função do seu universo imaginário.

Portanto interpreta-se ciberinfância de acordo com Dornelles (2005, p. 81):

Da infância cyber[grifo da autora] fazem parte as crianças que tem acesso às novas tecnologias, [...]. Assim da ciberinfância fazem parte as pedagogias culturais que concorrem para engendrar as crianças numa variedade de espaços sociais, incluindo, mas não se limitando ao espaço escolar.

Ao irem para a escola, os ciberinfantes encontram uma realidade que não estão acostumados em casa, onde devem se concentrar em um só assunto, muitas vezes não podem interagir com os colegas e o tempo é completamente diferente. Nesse contexto, os professores vêm buscando possibilidades de mudanças na sala de aula a fim de atingir o interesse dessa nova geração de alunos. Dessa forma os docentes precisam confrontar suas práticas pedagógicas com a nova demanda de necessidades dos alunos a fim de valorizar a apresentação dos conteúdos pela perspectiva da turma.

Vinculado a tais noções, é de significativo auxílio uma formação para o educador que o contemple de forma a responder as especificidades e necessidade de seus alunos e da sociedade que está imersa nas tecnologias de informação e comunicação. Nesse contexto as TIC passam a ser uma ferramenta que aproxima o professor dos seus alunos e ambos da atual sociedade mundial.

3.2 NATIVOS E IMIGRANTES DIGITAIS

Nativos digitais é o termo usado para referir-se às crianças que já nascem em contato com as tecnologias, com a sociedade em rede e não conseguem imaginar o mundo sem essa interação tecnológica por meio da web. Prensky (2001) caracteriza a atual geração de nativos digitais. Nessa perspectiva, a criança é um agente social interpretando o ambiente a sua volta, sua vida, de forma única e particular, por meio de diversas interpretações simbólicas determinadas pelas crianças entre si e com os adultos. O presente estudo compreende a criança como um indivíduo que faz parte da sociedade, estabelece relações sociais e interage com os demais membros do seu contexto sócio-cultural, tendo um modo de pensar próprio e particular em cada etapa.

Os alunos das séries Iniciais e do Ensino Fundamental são os próprios nativos digitais, que utilizam o computador para pesquisar, interagir com colegas, que navegam na internet assistindo diferentes vídeos, lendo sobre diferentes assuntos e conversando por bate papos simultaneamente. A rapidez de informações se sobressai na interação dos nativos digitais com as tecnologias. De acordo com Palfrey e Gasser (2001. P.12) “Os principais aspectos de suas vidas – interações sociais, amizades, atividades cívicas – são mediados pelas tecnologias. E não conheceram nenhum modo de vida diferente”.

Os imigrantes digitais, segundo Prensky, são

Aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de nossas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia são, e sempre serão comparados a eles, sendo chamados de Imigrantes Digitais. (PRENSKY, 2001, p. 2).

Ou seja, indivíduos que utilizam as tecnologias e ainda as veem como novidade. Necessitam de materiais impressos e interagem na rede, na maioria das vezes, apenas com conhecidos. Nesse contexto, os professores são identificados como imigrantes digitais, já que, ao lidar com o computador apresentam o receio de manipulação das ferramentas e insegurança em relação ao funcionamento correto do equipamento. Também possuem dificuldades e receio em resolver os problemas que surgem eventualmente, fato esse que os leva a pedir ajuda ou, na pior das hipóteses, evitar interação com a tecnologia. Portanto, em alguns casos, se asseguram na preferencial utilização do convencional papel, quadro e eventualmente algum vídeo em aparelhos de televisão. O computador é usualmente utilizado para pesquisa, escrita de texto e criação de desenho. Para estes professores, o uso das tecnologias não é uma ferramenta com a qual estejam habituados, visto que a velocidade com que as informações acontecem supera a velocidade com que os mesmos se adaptam as novas tecnologias. As ligações e relações entre assuntos, as interações entre pessoas, conhecidas ou não, são realidades presentes no virtual, que lentamente passam a ser assimiladas e aceitas pelos adultos. Segundo Lévy (2000),

[...] Estamos em vias de penetrar em uma espécie de além da cultura, cujo sistema simbólico poderia ser formulado assim: virtualmente, tudo pode entrar em relação com tudo. Este sistema de correspondência está intimamente ligado a uma descoberta prática que marca uma nova etapa do desenvolvimento humano [...] (LÉVY, 2000, pg. 27)

Logo, para a inserção da tecnologia na prática educacional, principalmente ao professor caberá desenvolver um novo olhar voltado para as novas gerações e na forma como irá interagir com as mesmas, pois

Usar a tecnologia não é apenas trocar um material, como caderno e caneta, por um computador. A mudança é muito mais profunda e extrema. O mundo futuro vai exigir habilidades além das capacidades básicas de memória, atenção e concentração, que foram suficientes para a escola do século XIX. (SILVA. 2013 P.143)

Nesta perspectiva, é ressaltada a importância na formação de professores, pois esse conhecimento pode ajudá-los a elaborar novas estratégias pedagógicas, envolvendo o uso das tecnologias na educação e o seu papel na aprendizagem dos alunos.

3.3 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGENS E FERRAMENTAS EDUCACIONAIS NA SALA DE AULA

As crianças estão inseridas no mundo tecnológico, por meio dos celulares, computadores, tablets, smartphones, entre outros. As tecnologias de informação e comunicação (TIC) propiciam a interação tanto com seus colegas, como com pessoas de todo o mundo, e nem precisam ser alfabetizadas para isso, pois diversas ferramentas apresentam interação por voz ou por imagem através de webcams. As redes sociais, que são os meios mais populares para esse tipo de comunicação, já se aperfeiçoaram nesse sentido, implementando a conversa por voz e vídeo em seu bate papo, como o Facebook.

Além de se comunicar e interagir, as crianças navegam por outras ferramentas relacionadas à criação de sites e blogs, editores de imagens, som e vídeos.

Com a inserção da informática na sala de aula, muitos professores vêm buscando recursos para desenvolver estratégias que contenham recursos tecnológicos em seu contexto, a fim de tornar as aulas mais atrativas e que estejam mais próximas da realidade dos alunos.

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) são, de acordo com Behar “(...) espaços na internet formado pelos sujeitos e suas interações e formas de comunicação e interação que se estabelecem por meio de uma plataforma, tendo como foco principal a aprendizagem.” (BEHAR, 2009, p. 29).

Esse recurso é de grande utilização para os professores na Educação a Distância (EAD) podendo servir de suporte para aulas presenciais e semipresenciais, criando ambientes que vão além da escola. Os professores podem utilizar com seus alunos as ferramentas que normalmente, os AVA apresentam, como repositório de arquivos, fóruns, bate-papos, espaços para exercícios diversos, entre outros. Nos AVA² as trocas através das interação são constantes, o que torna esse ambiente rico para qualquer indivíduo, independentemente se for aluno, tutor ou professor, todos são aprendizes.

² Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

A seguir são elencadas algumas possibilidades de AVA e ferramentas educacionais gratuitas, de fácil acesso, tanto para docentes como para discentes. Neste estudo elas reforçam e exemplificam novas ideias que vem sendo implementadas pelos professores e recebidas e utilizadas pelos alunos de forma satisfatória.

1. Planeta Rooda

O Planeta Rooda 2.0³ (<http://www.nuted.ufrgs.br/planeta2/>) é um exemplo de ambiente virtual de aprendizagem, livre⁴, voltado para as crianças que tem como ferramentas blog, fórum, biblioteca editor de desenhos, player, entre outros que serão apresentados no decorrer deste estudo.

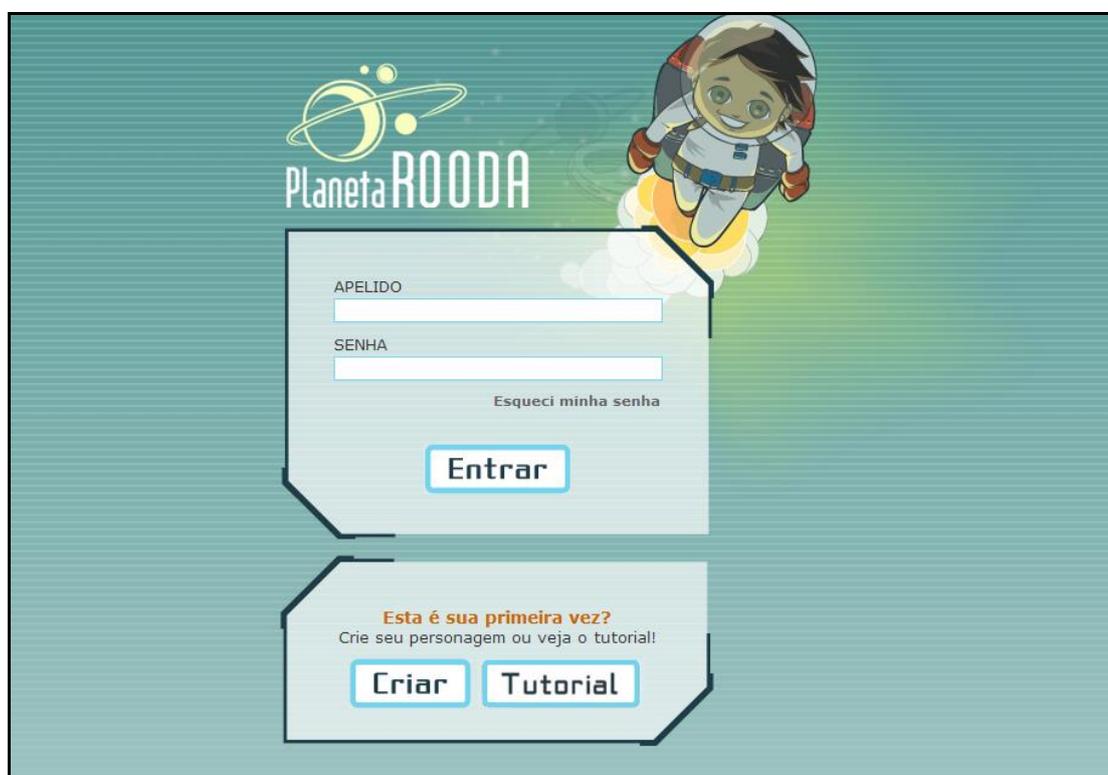


Figura 1 - Planeta Rooda 2.0

³ Planeta Rooda 2.0: possui o “2.0” em sua nomenclatura por se tratar da segunda versão criada.

⁴ Livre: não é cobrado para sua utilização.

2. Weebly

É uma ferramenta para criação de páginas pessoais na internet. O Weebly (<http://www.weebly.com/index.php?lang=pt>) é de fácil utilização por ser intuitivo, já que grande parte das possibilidades de itens a serem inseridos na página é por meio de arrastar e colar. A página criada pode ter vídeo, imagens, sons, links, arquivos, entre outros e é em português, o que agrada a maioria dos usuários pouco familiarizados com a tecnologia. Apresenta algumas funcionalidades pagas, mas pode-se usar apenas a parte livre.



Figura 2 - Página inicial do Weebly

3. Pixton

Ferramenta para criação de Histórias em Quadrinhos (HQ), de simples utilização, já que é totalmente editável quando salvo dentro da própria ferramenta. Possui uma grande variedade de elementos para comporem suas HQ que o usuário pode escolher item por item, assim como cenários e personagens já pré-definidos. Conta com o recurso de impressão do material, dando a possibilidade de criação de HQ para distribuições ou registro na escola.



Figura 3 - PIXTON

O Pixton (<http://www.pixton.com/br/>) possui a versão livre, porém nem todas suas funcionalidades são liberadas. Também possui versão paga, voltada para as Escolas e para Empresas.

4. Glogster

Ferramenta para criação de cartazes interativos, o Glogster (<http://www.glogster.com/>) possui diversos elementos para compor as criações. Também conta com a possibilidade de inserção de vídeos e links.



Figura 4 - Glogster

Visto as diferentes possibilidades de ferramentas educacionais e AVA disponíveis para utilização dos docentes, cabe a contextualização referente a estas

TIC e a importância de sua utilização em turmas de alunos com e sem dificuldades de aprendizagem.

3.4 O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO POR ALUNOS COM E SEM DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), presentes cada vez mais na sociedade e sob evolução constante, também estão sendo inseridas no ambiente escolar, de forma lenta e gradual por parte dos professores. Neste contexto é necessário enfatizar sobre a importância do uso das tecnologias com alunos com e sem dificuldade.

São considerados alunos com dificuldades de aprendizagens, segundo Marchesi (2006): os alunos com atraso significativos nas aprendizagens escolares, com problemas emocionais, de comportamento e desmotivados. Existem três possíveis variáveis que influenciam no surgimento dessas dificuldades, que são: Psicológicas, no que se refere a fatores cognitivos e psicoemocionais dos alunos; Socioculturais, referente ao contexto social do aluno e características familiares; e Institucionais, no que diz respeito à escola, métodos de ensino, currículos mal desenvolvidos, poucos recursos.

As TIC na educação podem auxiliar na aprendizagem em diferentes pontos, como por exemplo, apresentar diversas possibilidades de interação entre os alunos. Neste sentido as propostas de trabalhos cooperativos entre grupo utilizando ferramentas educacionais auxiliaria os alunos, principalmente aqueles com dificuldades, como escreve Marchesi:

Não há dúvida de que o trabalho cooperativo dos alunos é uma estratégia positiva para aprender, pois ajuda a elaborar a informação, a conversar sobre ela e a buscar soluções negociadas com os colegas. (MARCHESI, 2006, P. 36)

Os professores, como imigrantes digitais na maioria dos casos, têm a oportunidade de aprender com os alunos, buscar conhecer as tecnologias, softwares, ferramentas educacionais da web que os mesmos conhecem, gostam e utilizam. Então, os docentes, mais seguros, poderão selecionar os recursos

tecnológicos mais viáveis e montar a aula a partir das sugestões dos alunos. Esse processo de interação entre professor e alunos, na qual o docente oportuniza sua turma de participar das decisões sobre construção da aula, também, segundo Marchesi, é importante para os alunos desmotivados, como mostra o trecho a seguir:

A percepção do aluno de que se conta com ele e de que pode participar de alguma maneira das decisões que o afetam contribui para motivá-lo e para evitar que abandone as atividades escolares. (MARCHESI, 2006, P. 39)

Para alguns alunos que apresentam dificuldade de atenção, as atividades que envolvem repetição também são importantes para suas aprendizagens. A utilização de memorização repetitiva para automatizar as relações cerebrais que o aluno virá a estabelecer é uma alternativa. Para isso, alguns softwares e jogos educacionais desempenham bem esse papel, pois trabalham com o ato de repetir para atingir metas, além de inserirem histórias e personagens para melhor contextualização da atividade. Portanto o processo de automatismo é importante para o aluno realizar as atividades com mais segurança.

O computador oferece diferentes formas de leitura, portanto o aluno tem além dos livros, outros tipos textuais, como as histórias em quadrinhos, cartazes, vídeos, tornando a leitura mais atrativa centrando a atenção dos discentes. Marchesi afirma que

[...] a utilização de formatos audiovisuais e auditivos, próprios do sistema de multimídias, ajuda a processar a informação com maior eficácia, o que é especialmente positivo para aqueles alunos com dificuldades de centrar sua atenção. (MARCHESI, 2006, P. 48)

Portanto, as Tecnologias da Informação e Comunicação auxiliam na aprendizagem dos alunos com e sem dificuldades de aprendizagem intervindo em diferentes pontos de percepção dos discentes. Desde a forma como ocorre a interação, como a frequência de uso, influenciam em como estes alunos irão perceber os conteúdos trabalhados e fazer suas apropriações. Estes são alguns pontos a serem destacados na utilização das TIC na sala de aula, outros aparecem no capítulo das análises, referente às dificuldades de aprendizagem específicas que surgiram durante a pesquisa.

O papel do professor é muito importante nesse processo, pois ele será o agente que fará a inserção das TIC na sala de aula, que as apresentará para a

turma e quem irá planejar e propor as atividades. Cabe a este buscar e conhecer ferramentas das quais tenha conhecimento e segurança em trabalhar com os alunos, dar retorno em suas atividades, incentivar a participação de todos presencialmente ou virtualmente.

No próximo capítulo será apresentado o AVA Planeta Rooda 2.0 que é um ambiente virtual de aprendizagem com diferentes funcionalidades para o auxiliar no processo de construção de conhecimento e interação/comunicação entre professores e alunos.

3.5 CONHECENDO O PLANETA ROODA 2.0

O Planeta Rooda 2.0⁵ é um ambiente virtual de aprendizagem voltado para a Educação Infantil e do Ensino Fundamental. É caracterizado por ser ambientado no espaço sideral. Tem opções de inserção elementos decorativos (árvores, pedras e plantas) nos ambientes dentro das turmas, assim como as funcionalidades que são representadas por “iglus”.

Cada professor pode, por exemplo:

- escolher através do gerenciamento de turma, as ferramentas que o auxiliarão a desenvolver suas práticas pedagógicas;
- utilizar diferentes possibilidades de interação/comunicação nele existente para propor a utilização das mesmas de forma síncrona e assíncrona entre os usuários;
- fazer o compartilhamento de links, imagens, textos, vídeos;
- realizar atividades individuais e em grupo;
- registrar informações pessoais;
- gerenciar turmas/grupos;

Constitui-se em um ambiente centrado no usuário, ou seja, quando habilitado pelo professor, o mesmo pode ter acesso a mais de uma turma/grupo com o mesmo login, assim como o aluno. O vínculo com essas turmas/grupos pode variar entre professor, monitor e aluno, dependendo da escolha dos recursos disponíveis.

⁵ Disponível em <http://www.nuted.ufrgs.br/planeta2/> . Acesso em 25 de junho de 2013.

Na figura 1 (página 18) é mostrada a tela de login do Planeta Rooda 2.0, onde também dá acesso a tela de cadastro.

Na gerência do Planeta Rooda, o professor possui a liberdade de escolher como serão as interações no ambiente, por exemplo, se no Fórum, os alunos poderão somente responder ou também terão a possibilidade de criar tópicos, e ainda se poderão excluir postagens ou se isso caberá apenas ao professor.

Todas as funcionalidades dependem da escolha do docente, ou seja, se a turma poderá utilizar apenas a biblioteca e o player numa aula, e na próxima também publicarão no fórum. Também possui o sistema de aprovações de postagens e inserção de materiais no AVA, que só aparecerão para todos quando o professor aprovar. O gerenciamento da(s) turma(s) é feito pelo respectivo professor responsável por ela (inicialmente) e a quem mais o mesmo escolher posteriormente, como mais professores, monitores e até mesmo os alunos.

Atualmente as funcionalidades são:

- *Biblioteca (fig. 5)*: para armazenamento de documentos, arquivos e imagens;

Figura 5 – Biblioteca

- *Blog (fig. 6)*: pode ser blog pessoal do aluno, para registros pessoais, blog da turma, ou até mesmo blog coletivo, com membros integrantes da turma;

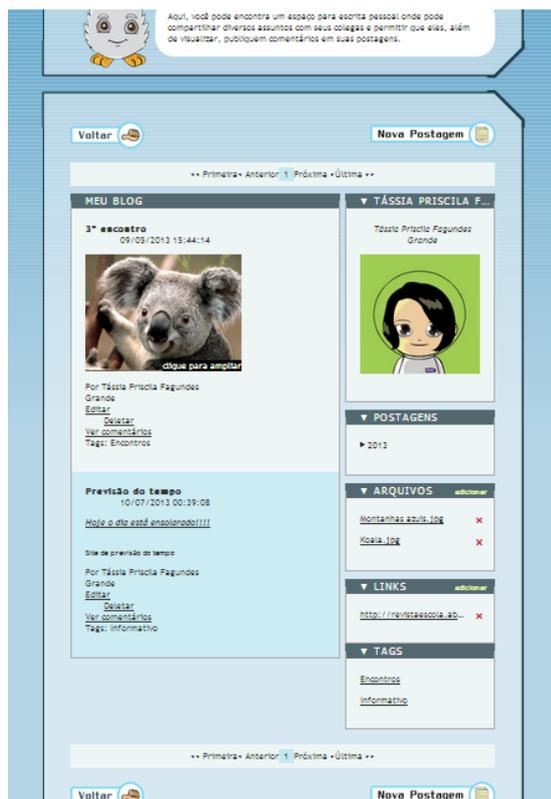


Figura 6 – Blog

- *Player (fig.7):* armazenamento de vídeos;

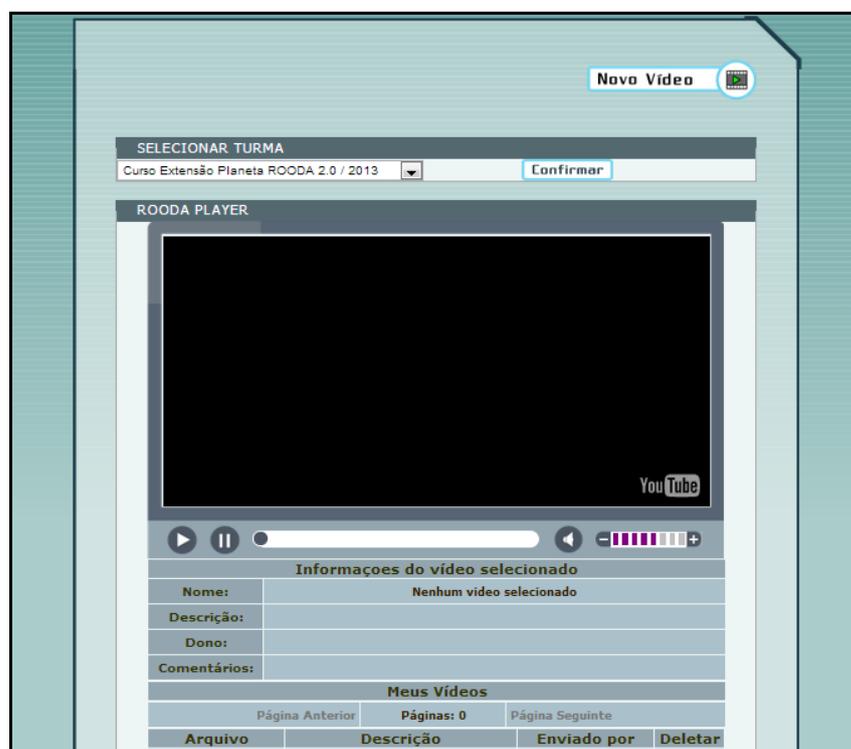


Figura 7 - Interface do Player

- *Planeta Arte (fig.8)*: criação de desenhos;

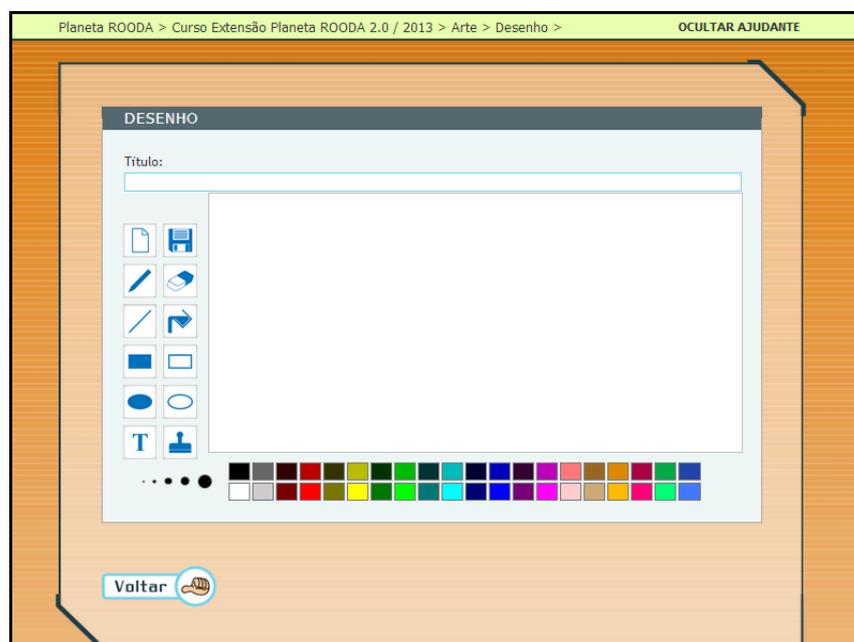


Figura 8 - Interface do Planeta Arte

- *Portfólio (fig. 9)*: para desenvolvimento e armazenamento de projetos do professor, ou referente a um projeto da turma.



Figura 9 – Portfólio

- *Aulas (fig. 10)*: organização das aulas, para auxílio e consulta do professor e dos alunos;

Para criar uma nova aula basta inserir um título, data e uma breve descrição da aula, escolher o tipo de aula e a cor de fundo da página. Outros campos também podem ser inseridos, além de links, arquivos, imagens e vídeos. Após o preenchimento, basta clicar no botão "Confirmar".

Cancelar **Confirmar**

NOVA AULA

Título

Data

Descrição curta da aula: (0/500 caracteres)

Tipo da aula:

Cor do fundo:

N **I** **S** **T**

Figura 10 – Aulas

- *Fórum* (fig. 11): espaço para debates.

<< Primeira < Anterior 1 2 3 Próxima > Última >>

"Informática na educação" e "o uso de ambientes virtuais de aprendizagem" -- Ordenar... --

2/5/2013 às 13h 59min **Editar** **Excluir**

Olá pessoal, gostaria que relatassem experiências que tiveram com os temas "Informática na educação" e "o uso de ambientes virtuais de aprendizagem" ou interesses em utilizar em sala de aula.

Responder

2/5/2013 às 16h 13min **Editar** **Excluir**

USUARIO SEM IMAGEM olá, ainda não utilizei essas ferramentas mas, desejo a partir deste curso.

Responder

2/5/2013 às 16h 14min **Editar** **Excluir**

USUARIO SEM IMAGEM Tenho experiência com ambientes virtuais pois uma das faculdades que estou cursando é semi-presencial. Também já realizei alguns cursos de pequena duração envolvendo trabalhos em grupo com pessoas de outros estados. Facilita muito na troca de experiências com pessoas de realidades diferentes e na questão de disponibilidade de horários.

Responder

Figura 11 - Interface do Fórum

- *Avatar*: o usuário escolhe a caracterização do seu avatar, dentro das possibilidades disponibilizadas no sistema.



Figura 12 - Avatar

Portanto, este AVA, desenvolvido na Faculdade de Educação por educadores, designers e programadores possui diversas possibilidades de utilização na sala de aula por meio de suas ferramentas, dependendo apenas da criatividade e das estratégias pedagógicas dos professores que iram usá-la. Por ser de fácil navegação e apresentar imagens nos botões de acesso, pode ser usado por alunos não alfabetizados, pelo fato de ser intuitivo.

No próximo capítulo é apresentada a metodologia de pesquisa, ou seja, como os dados foram coletados, separados, categorizados, analisados e o autor que embasou essa etapa do estudo.

4. METODOLOGIA DE PESQUISA

Para obtenção dos dados realizou-se um curso de extensão no Laboratório de Informática do Ensino Superior (LIES/FACED/UFRGS). Fizeram parte da pesquisa 8 professores do Ensino Fundamental da rede pública e privada e alunos da licenciatura da UFRGS. Trata-se de um estudo qualitativo baseado nos pressupostos do estudo de caso, em que os dados foram levantados a partir dos registros das observações e das contribuições/registros dos alunos no AVA Planeta Rooda 2.0 e também via e-mail. Portanto, os dados foram coletados a partir dos registros no AVA, por meio do fórum, blog, aula, portfólio, biblioteca, os projetos elaborados, interações feitas por e-mail e as observações da pesquisadora. A atividade principal do curso foi a elaboração de um projeto voltado para alunos com dificuldade de aprendizagem. Desta forma, buscou-se perceber como seriam elaboradas estratégias de trabalho com o Planeta Rooda 2.0.

4.1 ASPECTOS TEÓRICOS

A presente pesquisa caracteriza-se como estudo de abordagem qualitativa do tipo estudo de caso. Parte da observação dos fenômenos e dos sujeitos a partir do meio que estão inseridos e da coleta de materiais produzidos pelos mesmos.

Por estudo de caso, entende-se como uma investigação que, de acordo com Yin

Compreende um método que abrange tudo – tratando da lógica de planejamento, das técnicas de coletas de dados e das abordagens específicas à análise dos mesmos. (YIN, 2005, p. 33)

De acordo com Creswell (2007) a abordagem qualitativa caracteriza -se por ser uma pesquisa na qual o pesquisador coleta os dados que são emergentes, tendo o desenvolvimento de temas a partir desses dados.

A coleta de dados foi realizada com um grupo pré-determinado, já que o curso foi oferecido para professores do Ensino Fundamental e alunos de Licenciatura. O estudo parte de um recorte do curso, já que houve outras possibilidades de pesquisa

durante o mesmo, devido aos diversificados materiais coletados neste período, no Ambiente Virtual de Aprendizagem, além dos registros das observações da pesquisadora.

4.2 CURSO DE EXTENSÃO

Para a coleta de dados, foi realizado um curso de extensão⁶ (fig. 13) que abordou os seguintes temas: (1) Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) e os espaços digitais, (2) Ciberinfância – a geração dos nativos e imigrantes digitais, (3) Ferramentas Educacionais de Aprendizagem, (4) Letramento Digital e (5) Concepções de Dificuldades de aprendizagem. No curso houve a montagem de conteúdo e páginas HTML, observação participante e coleta de registros nas funcionalidades.



Figura 13 - Curso de extensão

⁶ Disponível no endereço: <http://planetarooda20.weebly.com/index.html>

As aulas foram ministradas com o suporte de e-mail, do Objeto de Aprendizagem (OA) Letramento Digital⁷ (fig. 14) e do AVA Planeta Rooda 2.0, especificamente as funcionalidades: Fórum (ambos para interação o grupo), Portfólio (projetos e publicação de arquivos), Biblioteca (publicação de atividades e de materiais sugeridos pelos alunos) Blog (publicação de atividades, de materiais sugeridos pelos alunos e interação entre o grupo), Player (compartilhamento de vídeos e realização de atividades), Planeta arte (criação de desenhos), Planeta Pergunta (para criação de questionários e atividades de perguntas e respostas), Aulas (para organização de aulas criadas pelos participantes)

O espaço possibilitou a familiarização dos participantes com este ambiente digital e o registro das discussões dos temas propostos. A escolha do AVA Planeta Rooda 2.0 foi, justamente, com este intuito, de os participantes conhecerem o AVA e poderem utilizar os materiais elaborados durante o curso futuramente com suas turmas.

O curso se constituiu em 5 encontros presenciais, uma vez por semana, no laboratório de Informática do Ensino Superior (LIES/FACED), no Campus Central da UFRGS. Além disso, os participantes também realizaram atividades e leituras a distância, totalizando uma carga horária de 30 h/a. Os envolvidos na pesquisa tinham as seguintes características:

- 3 professoras do Ensino Fundamental rede pública estadual;
- 1 professora de Sociologia e estudante de Ciências Sociais;
- 2 estudantes das licenciaturas, nas áreas de Matemática e Ciências Sociais;
- 1 Pedagoga;
- 1 Nutricionista engajada em curso de educação alimentar nas escolas.

As aulas do curso foram disponibilizadas em página na web criada na ferramenta Weebly, nela foram disponibilizados e-mails para contato com as professoras e links para o Objeto de Aprendizagem “LetEdu – Letramento Digital, e o AVA Planeta Rooda 2.0 Neste foram armazenados os materiais produzidos pelos alunos, além de ambiente para discussões, resoluções de dúvidas e interações da turma entre si com as docentes.

⁷ Disponível no endereço:

http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2012/Letramento%20Digital/

O Objeto de Aprendizagem LetEdu – Letramento Digital (fig.14) tem como objetivo principal auxiliar professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental no planejamento, no desenvolvimento e no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação em sala de aula. Neste contexto, busca-se oferecer aos professores um repertório de textos, apresentações de slides, vídeos, propostas de desafios, entre outros.



Figura 14 - Objeto de Aprendizagem LetEdu

As temáticas foram trabalhadas a partir do objeto de Aprendizagem já citado e seus respectivos textos e desafios, além de materiais organizados e elaborados pelas 7 professoras do curso.

O curso foi organizado de forma que cada temática fosse trabalhada em um dia de aula, com atividades a distância no decorrer da semana. Cada aula possuía um texto, desafios, sendo que duas aulas tiveram apresentação de ferramentas educacionais, além de interações virtuais/presenciais e leituras.

A seguir apresenta-se uma tabela com as atividades propostas no curso e seus enunciados:

Assuntos	Atividade	Enunciado
Apresentação sobre Ciberinfância, Imigrante e Nativos digitais	Resenha referente ao texto do módulo 1 disponível no AO Letramento digital	Escreva uma pequena resenha salientando possíveis modificações que você acredita ter ocorrido na infância nos últimos anos.
Discussão sobre Informática na Educação e AVA	Fórum abordando o tema "informática na educação" e "o uso de ambientes virtuais de aprendizagem"	Relate experiências que tiveram com os temas "informática na educação" e "o uso de ambientes virtuais de aprendizagem" e seus interesses em utilizar em sala de aula."
	História em Quadrinho	Crie uma história em quadrinhos que ilustre a Informática na Educação. Poste no seu Blog.
Discussão sobre Letramento Digital	Texto referente ao texto do módulo 2 disponível no AO Letramento digital	Escreva um pequeno texto apontando o que você entende por letramento digital, explicitando as diferenças entre letramento e alfabetização.
	Comentário sobre Vídeo "Letramento Digital"	Assistir o Vídeo "Letramento Digital" e comentar no Player.
Discussão sobre Dificuldade de Aprendizagem.	Publicação na página do curso sobre a concepção de dificuldade de aprendizagem.	Escrever sua concepção sobre "aluno com dificuldade de aprendizagem".
	Projeto – postagem na Biblioteca e envio por e-mail.	Monte um projeto ou planejamento para alunos com dificuldades de aprendizagem (já conhecida pelo professor, pois deverão especificá-la no projeto) sobre um tema livre

		<p>de interesse de suas turmas, utilizando os recursos informáticos disponíveis (incorporar o Planeta Rooda 2.0 no planejamento e na aula).</p> <p>Este projeto deverá ser destinado a um público alvo (ensino Fundamental: 1º, 2º, 3º, 4º ano) de sua escolha.</p> <p>Deverá também ter objetivos justificativa, forma de avaliação e materiais de apoio (textos, vídeos, músicas, por exemplo).</p>
--	--	---

Tabela 1 - Atividades do curso

O objetivo central desta etapa da pesquisa visou discutir e refletir sobre propostas de planejamento pedagógico que contextualizassem o uso do AVA Planeta Rooda 2.0 no Ensino Fundamental com alunos que apresentassem dificuldades de aprendizagem.

4.3 DIRECIONANDO O ESTUDO DOS DADOS

A metodologia de análise de conteúdo proposta por Moraes foi utilizada para esse estudo. Segundo o autor (1999), trata-se de uma interpretação pessoal por parte do pesquisador relacionado à percepção que este tem dos dados. Sendo assim, o levantamento destes foi feito a partir das leituras, tanto dos registros no AVA e no e-mail, quanto dos registros e as observações da pesquisadora, buscando evidências que respondessem a questão da pesquisa. Tal processo construiu a análise a partir do referencial teórico.

Neste contexto, o processo de análise foi construído em cinco etapas:

1. Preparando as informações

Neste momento os materiais foram lidos e trechos foram destacados a fim de auxiliar nas separações das próximas etapas.

2. Unitarização ou transformação do conteúdo em unidades

Nesta etapa, os materiais destacados foram relidos e separados de acordo com títulos que auxiliassem na solução da questão proposta pela pesquisa.

3. Classificação dos dados para análise

Os dados foram divididos em 6 tipos referentes às dificuldades de aprendizagem que surgiram a partir dos materiais analisados:

- Dificuldades na utilização das tecnologias; e dificuldade motora;
- Dificuldade de expressão oral e escrita;
- Dificuldade na compreensão/ assimilação do conceito de número natural; e na resolução de problemas com operação de divisão;
- Aluno com hiperatividade;
- Aluno com dislexia;
- Aluno com retardo mental leve, traços de autismo e deficiência intelectual.

4. Descrição

Neste ponto houve a descrição das dificuldades e das estratégias elaboradas pelo professor.

5. Interpretação

Por fim, nesta etapa são elencadas a interpretação e análise da pesquisadora com os referenciais teóricos abordados no estudo, com o intuito de responder a questão orientadora da pesquisa.

Segue então o capítulo seguinte com a apresentação da pesquisa, seus dados e análises.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

O presente capítulo apresenta a análise dos dados, com base nos conceitos abordados neste trabalho e na fundamentação teórica. Por meio desta, foi possível encontrar respostas para o problema de pesquisa, que era o de verificar a possibilidade de elaborar estratégias pedagógicas voltadas a alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem através do ambiente virtual de aprendizagem Planeta Rooda 2.0. Para tanto os dados foram coletados através dos registros dos alunos no AVA, e no e-mail, além das observações da pesquisadora. A discussão apresentada é o resultado das interpretações desta, apoiada no uso de recortes tirados dos projetos criados pelos professores e participações dos mesmos no ambiente virtual de aprendizagem. Os nomes não serão utilizados para preservar a identidade dos participantes, para tanto os mesmos foram denominados aleatoriamente por letras.

As dificuldades de aprendizagens abordadas nos projetos dos professores foram:

- Dificuldades na utilização das tecnologias e dificuldade motora;
- Dificuldade de expressão oral e escrita;
- Dificuldade na compreensão/ assimilação do conceito de número natural e na resolução de problemas com operação de divisão;
- Aluno com hiperatividade;
- Aluno com dislexia;
- Aluno com retardo mental leve, traços de autismo e deficiência intelectual.

De forma particular cada um buscou atender as dificuldades de seus alunos nos projetos elaborados utilizando o Planeta Rooda 2.0 como ferramenta, como é mostrado a seguir:

1. Dificuldades na utilização das tecnologias e dificuldade motora

O participante A justificou a escolha por essas dificuldades afirmando o seguinte:

“Não basta saber que “tem rede” é necessário aprender a utilizar os aplicativos e programas com desenvoltura”

Devido às limitadas condições da escola em que trabalha, ele reitera que, não é possível trabalhar com turmas inteiras na sala de computador, portanto, abordaria o tema com pequenos grupos. O foco seria desde o básico, como melhorar a coordenação motora, até desenvolver a leitura, escrita e atenção.

Com essas afirmações percebe-se o cuidado do participante com o grau de conhecimento dos seus alunos sobre as tecnologias, já que trata-se de uma comunidade de baixa renda que frequenta a escola.

Ele utiliza-se da ferramenta Planeta Arte para desenvolver a coordenação motora através da criação de desenho livre, do Player, a fim de trabalhar a atenção do aluno por meio de interpretação audiovisual. A leitura e interpretação de texto serão trabalhados com um material disponibilizado na Biblioteca. Também foram ofertados links com assuntos referente ao texto, postado pelos alunos no blog da turma para interação com os colegas. Nesse contexto, destaca-se a atividade utilizando o recurso audiovisual a fim de envolver a atenção do aluno e indo ao encontro do que Marchesi (2006) afirma sobre os diferentes recursos de leitura a serem utilizados para tornarem mais interessantes as aulas para aqueles alunos que tem dificuldade em manter a atenção. O ponto que aborda a interação com os colegas através do blog, envolvendo a discussão sobre o texto também é uma estratégia a se evidenciar, pois através da participação no blog o aluno exercita a leitura e escrita e o raciocínio por meio da conversa.

O participante C aborda as dificuldades motoras nas suas atividades da seguinte maneira:

Alguns alunos apresentarão problemas para usar as ferramentas, como mouse ou usar o teclado, e o professor deverá auxiliar e tomar o cuidado de não deixar esses alunos se sentirem excluídos.

Este participante deixa claro no seu projeto a atenção que se deve dar ao aluno com dificuldade, o que remete a Marchesi (2006) quando afirma que

As emoções do aluno condicionam sua atividade intelectual e sua motivação para aprender e, por sua vez, estão condicionadas pelas relações que o aluno experimenta com seus professores. (MARCHESI. 2006.p.38)

Ou seja, o participante C preocupa-se com a evolução do seu aluno, sabendo que suas emoções de fracasso podem dificultar seu processo de aprendizagem.

2. Dificuldade de expressão oral e escrita

Visando melhorias da expressão oral e escrita dos seus alunos, o participante B tem por objetivo o incentivo à leitura e a produção de gêneros textuais em suas diferentes formas de linguagens midiáticas.

O professor dará atendimento individualizado aos alunos que apresentarem maiores graus de dificuldades. Serão estimulados a trabalharem colaborativamente, auxiliando-se mutuamente.
--

Neste contexto propôs duas atividades em grupo, uma sendo a gravação de falas de personagens criados pelos integrantes do grupo e postagem posterior no Player para comentários dos colegas. A segunda seria uma pesquisa cujo roteiro deve ser elaborado pelos integrantes do grupo coletivamente e, ao final de sua realização, devem ser postadas no Blog do Planeta Rooda 2.0.

A interação com os colegas nas atividades auxiliará os alunos na comunicação, oralidade, desenvoltura, já que terão de decidir as vozes dos personagens e gravá-las, e posteriormente receber os comentários dos alunos sobre o feito. Segundo Marchesi (2006) é importante que os alunos com dificuldades interajam com os outros colegas que participam dos grupos como tutores, pois isto auxilia a centrar a atenção na atividade. Do mesmo modo, ocorrem as trocas de ideias entre os colegas com maior naturalidade, então o aluno pode-se sentir mais à vontade ao tirar dúvidas com o colega tutor do que com o próprio professor.

3. Dificuldade na compreensão/ assimilação do conceito de número natural e na resolução de problemas com operação de divisão

O participante D utilizou os recursos do Planeta Arte para atingir seus objetivos de auxiliar o processo de raciocínio lógico e interpretação dos problemas envolvendo operações de divisão. Com este propôs que os alunos desenhassem os grupos de objetos e os dividissem em grupos, seguindo os enunciados dos problemas. Isto foi proposto algumas vezes com diferentes objetos e quantidades, a fim dos alunos exercitarem a tarefa até que seu objetivo fosse compreendido pela turma.

Neste caso o mecanismo de automatismo está sendo desenvolvido. Este é muito importante para os alunos, pois trata-se do maior número de processos automáticos que o indivíduo realiza. Com ele o aluno realiza cálculos, por exemplo, de forma segura e não de forma cansativa tendo de resolver todas as partes do mesmo, pois já compreendeu o conceito e também o processo (Marchesi 2006).

Também propôs atividades no blog e fórum, onde a turma deveria conversar no ambiente virtual sobre soluções para os problemas, apresentando assim, diferente forma de interação entre os alunos.

4. Aluno com hiperatividade

O participante E trouxe a hiperatividade em seu projeto e propõe o seguinte:

[...] elaboro atividades dinâmicas onde o aluno não tenha que ficar concentrado apenas em uma atividade, visto que o plano é voltado ao aluno com hiperatividade. Assim cada atividade tem um tempo curto, objetivando desta forma, conseguir que o aluno faça a sua aprendizagem de maneira satisfatória.

Atividades curtas, de leitura fáceis podem ser interessantes para alunos que têm dificuldade em manter atenção, portanto podem ser eficazes. Neste sentido, como escreve Marchesi (2006. P. 47. 48), “É preciso ajudar os alunos a terem

consciência de que as tarefas podem ser feitas de forma mais fácil se dirigirem a atenção para aquilo que é importante e utilizarem as estratégias adequadas”.

5. Aluno com dislexia

O participante F traz o conceito da sua dificuldade escolhida como:

A dislexia é uma dificuldade que se manifesta justamente na leitura, impedindo o aluno de ser fluente, pois faz trocas ou omissões de letras, inverte sílabas, apresenta leitura lenta e ainda dá pulos de linhas ao ler um texto, dentre outras dificuldades.

Para tanto, apresenta as seguintes estratégias para trabalhar com esse aluno.

- Posicionar o aluno disléxico perto do professor, para receber ajuda facilmente;
- Elogiar de forma verdadeira, o que o aluno fizer ou disser bem, dando-lhe a oportunidade de “brilhar”.
- Criar e enfatizar rotina para ajudar o aluno adquirir um sentido de organização;
- Incentivar sua participação, incentivar o uso do corretor ortográfico de um processamento de texto para auxiliar o aluno com dislexia.

Além destas ações para com o aluno, as atividades envolvem participação dos mesmo em tarefas de escrita em grupo no Blog e comentários sobre vídeo do Player.

O participante F enfatizou o cuidado que o professor deve ter com o aluno, a atenção que lhe é necessária, o incentivo que torna-se imprescindível para que suas dificuldades não se tornem barreiras e o façam desanimar.

6. Aluno com retardo mental leve, traços de autismo/ deficiência intelectual

Nesta categoria, os participantes H e G apresentam distintas propostas para trabalhar com seus alunos.

O participante H traz um aluno com “deficiência intelectual”, seriam alunos mais velhos, com idade igual ou superior a 20 anos.

As atividades propostas envolveriam a temática de consciência ecológica e teria a estratégia de reconhecimento de imagens, postadas no Blog da turma pela professora, de, por exemplo, frutas, flores, árvores... e os alunos deveriam realizar a escritas dos respectivos nomes. Os comentários com os nomes das imagens deveriam aparecer no campo de comentários do Blog. Desenhos no Arte sobre qual fruta gostam mais, apresentação de vídeo no Player sobre as estruturas das plantas. Sugeriu também a elaboração de cartazes em grupo e postagem no blog da foto do mesmo.

As atividades apresentadas pelo participante H são simples, porém envolvem interação e colaboração dos alunos, e mostra o professor envolvido nas propostas fazendo intervenções importantes que facilitarão a aprendizagem da turma. O trabalho com pessoas com atrasos, devido a deficiência intelectual ou alguma outra, requer um cuidado especial por parte dos docentes, pois existe um envolvimento emocional que é de extrema importância nesse processo. Foi destacado isso no projeto do participante H e, concomitantemente, no do participante G que segue abaixo:

Foco: aluno com retardo mental leve e traços autistas.

Autismo é uma síndrome complexa reconhecida como uma desordem em espectro com vários graus de intensidade.

Pessoas com autismo têm “atraso ou funcionamento anormal” em algum grau nas três áreas seguintes:

- Interação social
- Comunicação
- Padrões de comportamento que são manifestados através de interesses ou atividades estereotipadas, restritas e/ou repetitivas.

O participante G destaca que seu aluno produz textos com coerência, mas tem dificuldade na motricidade fina. Sugere então a utilização do teclado no computador, pois ele auxilia o aluno na escrita rápida, livrando o obstáculo de atrasos na escrita por limitações motoras. Destaca também a troca de informações com os colegas nas ferramentas do Planeta Rooda 2.0, a fim de aumentar a socialização e diminuir possíveis quadros de bullying.

Utilizou o Blog para a construção de uma linha do tempo da história de vida do aluno, Portfólio para estabelecer relações entre a fatos que tenham ocorrido na época de suas vidas e acontecimentos mundiais. Sugeriu também a escrita sobre reflexão de suas vidas devendo ser postado na biblioteca para socialização com os colegas.

Portanto estas estratégias elaboradas pelo participante G mostram que o mesmo indica atividades que envolvam o contexto do aluno, suas histórias, o que lhes dá mais elementos para reflexão na escrita que envolvam: (1) a emoção; (2) diferentes atividades em variadas ferramentas do Planeta Rooda 2.0, destacando a interação com os colegas e socialização dos materiais produzidos; (3) e o trabalho em si que, por ser relacionado a memória e trazer eventos pessoais dos alunos é uma ação que estabelecerá laços entre a turma e deles com o professor. Neste contexto, afirma Marchesi (2006. P. 38) “A corrente emocional que se cria entre cada aluno e cada professor é um fator importante para entender as relações mútuas e a atividade de aprendizagem”.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste estudo foi possível constatar que o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) pode ser utilizado com alunos que apresentem dificuldades de aprendizagem, e que o professor e suas estratégias de ação são o que fazem o diferencial nesse processo. Independente de qual seja a dificuldade de aprendizagem apresentada pelos alunos, o professor pode atendê-los de forma satisfatória oferecendo atenção, incentivo, respeitando seus limites e dando-lhes oportunidades de mostrarem o que sabem elevando sua autoestima.

O resultado deste estudo segue a importância de os professores buscarem novos meios de proporcionar aprendizagem, sendo tecnológico ou não, pois o que faz a diferença são as estratégias elaboradas pelos mesmos. As Tecnologias da Informação e Comunicação estão cada vez mais inseridas em todas as áreas da sociedade e usá-las na educação como mais uma forma de qualifica-la é um alternativa que mostra bons resultados, já comprovados.

Essas possibilidades não se esgotam por si, pois sabe-se que os alunos com dificuldades de aprendizagens necessitam de diferentes olhares/recursos para atender suas necessidades. Dentre estes o Planeta Rooda 2.0 mostrou-se uma alternativa.

A presente pesquisa foi apenas um recorte do curso oferecido do Planeta Rooda 2.0, o que possibilitou o conhecimento das suas funcionalidades que mostraram ser materiais de ricas possibilidades para com os alunos. Futuros estudos poderiam averiguar a prática destes projetos em sala de aula, evidenciando quais os resultados destas estratégias de ação no aprendizado dos alunos que apresentam as dificuldades destacadas neste trabalho.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEHAR, P. A. Modelos pedagógicos em educação a distância. Porto Alegre: Artmed, 2009.

CRESWELL, J. W. Projeto de pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DORNELLES, Leni Vieira. Infâncias que nos Escapam: da criança na rua à criança cyber. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

DEWEY, John. Como pensamos. São Paulo : Companhia Editora Nacional, 1933. 274 p

LEVIN, Esteban. Rumo a uma infância virtual? A imagem corporal sem corpo. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MARCHESI, A. o que será de nós, os maus alunos? Porto Alegre: Artmed, 2006.

MORAES, R. Análise de Conteúdo. Revista Educação. Porto Alegre. Nº 37. Março, 1999.

PALFREY, John; GASSER, URS. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. On the Horizon, MCB University Press, v.9, n. 5, 2001.

RIBEIRO, A. C. R. O computador como uma ferramenta para auxiliar na aprendizagem: a visão de alunos e professores. Trabalho de Conclusão de Curso/ Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2010.

SILVA, P. K. L. A escola na era digital. In: ABREU, C. N.; EISENSTEIN, E.; ESTEFENON, S. G. B. (orgs.) Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais. Porto Alegre: Artmed, 2013.

SOUZA, A. P. F. C. Formação de Professores para a construção de Arquiteturas Pedagógicas na Educação Infantil. Trabalho de Conclusão de Curso/ Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, RS, 2007.

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Curso Planeta Rooda 2.0: possibilidades didático-pedagógicas através de uma ferramenta tecnológica <<http://planetarooda20.weebly.com/index.html>> Acesso em 25 de junho de 2013.

LetEdu – Letramento Digital Objeto de Aprendizagem <[http://www.nuted.ufrgs.br/objetos de aprendizagem/2012/Letramento%20Digital/modulo2.html](http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2012/Letramento%20Digital/modulo2.html)> Acesso em 25 de junho de 2013.

NUTED - Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada à Educação <<http://www.nuted.ufrgs.br/>> Acesso em 25 de junho de 2013.

Planeta ROODA 2.0 - <<http://www.nuted.ufrgs.br/planeta2/>> Acesso em 25 de junho de 2013.

8. ANEXOS

Termo de consentimento informado

Venho por meio deste autorizar a utilização dos dados coletados no Ambiente Virtual de Aprendizagem Planeta ROODA 2.0 e via email, durante o Curso de Extensão “Planeta Rooda 2.0: possibilidades didático- pedagógicas através de uma ferramenta tecnológica” realizado entre os dias 25 de abril e 23 de maio de 2013, para pesquisa.

O Planeta ROODA 2.0 é desenvolvido pelo Núcleo de Tecnologia Digital Aplicada a Educação, coordenado pela Professora Doutora Patricia Alejandra Behar.

Pretende-se pesquisar sobre as práticas pedagógicas em parceria com os professores refletindo sobre o material apresentado. Esses registros das atividades e as entrevistas, que poderão ser feitas com professores que se dispuserem, compreenderão os dados coletados na pesquisa.

Os dados e demais atividades individuais e/ou coletivas desenvolvidas serão protegidos por sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado. O uso de informações coletadas a partir desta pesquisa serão utilizadas apenas em situações acadêmicas (artigos científicos, palestras, seminários, trabalhos de conclusão de curso, etc.), identificadas somente por sigla. A participação nesta pesquisa não oferece danos ou prejuízos à pessoa participante do projeto em questão.

Após ter sido devidamente informado/a dos aspectos relacionados à pesquisa e ter elucidado todas as minhas dúvidas, eu Nome do aluno, portador da identidade n.º a identidade, declaro para os devidos fins que concedo os direitos de minha participação através das atividades desenvolvidas e depoimentos apresentados para esta pesquisa, para que sejam utilizados integralmente ou em parte, sem condições restritivas de prazos e citações, a partir desta data. Da mesma forma, dou permissão a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando sujeito o controle das informações a cargo das pesquisadoras citadas.

Estou ciente de que, em caso de dúvida, poderei contatar a orientadora da pesquisa e/ou as pesquisadoras pelo telefone 3308-4170 e pelos endereços eletrônicos tpri.fagundes@hotmail.com, carol.bba@gmail.com, lari_ebe@yahoo.com.br, para os esclarecimentos desejados.

Participante da pesquisa

Ass. da Orientadora

Aguardo seu retorno para confirmação ou não deste termo de compromisso.

Desde já agradeço.