

**RECURSOS DIGITAIS COMO ALIADOS NO INCENTIVO À LEITURA:
RELATO DE EXPERIÊNCIA COM UMA TURMA DO ENSINO FUNDAMENTAL
DA REDE PÚBLICA DE JOINVILLE**

Heloisa Graciane Costa de Lima¹

Sabrina Bleicher²

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo apresentar alternativas viáveis, por meio de práticas pedagógicas que façam uso de tecnologias digitais para aprimorar os hábitos de leitura dos estudantes. Trata-se de uma pesquisa-ação, bibliográfica, de caráter qualitativo que, por meio de um relato de experiência, apresenta uma sequência didática que faz uso de um grupo de recursos digitais (a saber: Google Forms, Skoob, Photoshop e Kahoot!) em uma turma na disciplina de língua portuguesa do Ensino Fundamental da rede pública municipal de Joinville, que contempla adolescentes de 14 a 16 anos. A prática provou-se adequada e o uso das tecnologias identificadas e selecionadas foi bem recebido em cada uma das etapas da atividade proposta. Além disso, os recursos digitais e as atividades propostas mostraram-se bons aliados como forma de incentivo à leitura, permitindo gerar mais motivação e engajamento entre os estudantes em uma atividade de leitura obrigatória. Dessa maneira, acredita-se que esta é uma prática que poderá servir de base e inspiração para novas propostas e ações futuras, afinal, "o céu é o limite" para jovens e professores que se incluem no ambiente escolar que alia ensino com tecnologias para a educação.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura. Recursos digitais. Ensino Fundamental.

¹ Pós-graduanda em Tecnologias para Educação Profissional, pelo Cerfead/IFSC:
heloisa.portugues@gmail.com.

² Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento, professora do Cerfead/IFSC:
sabrina.bleicher@ifsc.edu.br

1. INTRODUÇÃO

“Como fila de pequenas formigas buscando o açúcar, também as palavras trazem chaves. Destrancam destino, abrem história, libertam direções. E mais, fazem brotar primavera mesmo se o tempo é de inverno.” (QUEIRÓS, 2009)

O ato de ler, durante muitos séculos da história, foi considerado uma atividade solitária, subjetiva, imersiva, sem a necessidade de intervenções ou compartilhamentos. Tratava-se de um ritual que, mesmo quando realizado na presença de outros, era praticado de forma discreta e silenciosa. Foi isso o que quis demonstrar o pintor Jean-Honoré Fragonard (1776) em sua tela “A leitora”, no final do século 18. A mulher retratada sequer esboça reação à leitura e não revela o conteúdo do livro em mãos: uma mensagem clara de que dispensa espectadores.



Figura 01: Imagem da tela “A leitora” do pintor Jean-Honoré Fragonard (1776)

Fonte: National Gallery of Art [2020].

No século 20, um dos sinais identificadores de uma biblioteca ou de que alguém está lendo algo é o clássico pedido de silêncio, para que o leitor não seja incomodado ou interrompido. Chartier (1998, p.14) descreve a existência de um código formal nesses ambientes ao se referir ao cenário de “ornamentação do manuscrito aberto sobre a mesa e a consulta de um livro posto sobre um púlpito, postura do leitor sentado, que marca as páginas com o dedo”. Os ambientes foram

aos poucos se modernizando, mas ainda assim, por alguns séculos, o leitor continuou resistente, ou não considerando importante compartilhar suas impressões literárias.

Atualmente, com o advento da internet e da facilidade de comunicação em muitos setores da sociedade, o cenário literário tem mudado seus parâmetros: surge, em relação à leitura, uma busca por interação e, à medida que os leitores notam o retorno das suas impressões, promove-se e espera-se ainda mais o compartilhamento.

Exemplo disso é a popularidade cada vez mais aparente dos *booktubers*, chamados pelo jornal *The New York Times* de “celebridades no mundo dos livros” (LEÓN, 2018), ainda que não tenham tantos seguidores no comparativo com outros influenciadores digitais mundo afora. Em entrevista, a jornalista Isabella Lubrano, do canal Ler Antes de Morrer³, explica que o Booktube transformou o livro ou a leitura num produto do universo pop e, portanto, não está mais restrito só aos meios intelectualizados (MURARO, 2018). Ela ressalta:

para o nosso público, a crítica literária é muito difícil, hermética. Nosso público não entende. Não é que seja burro. Mas temos uma educação fraca no Brasil, a maioria sai traumatizada da escola. Estamos lidando com gente que teve uma experiência horrível com literatura na escola e que está aprendendo a gostar (MURARO, 2018).

Outra booktuber, Pam Gonçalves, na mesma entrevista, se coloca na posição dos leitores que não necessariamente buscam críticas literárias em jornais, mas que querem um conteúdo jovem que recomende sentimento ou reflexão acerca dos livros lidos - ou seja, suas impressões pessoais (MURARO, 2018). A título de exemplo, a editora do selo Galera Record, Ana Lima, cita a booktuber Bel Rodrigues, que fez um vídeo detalhado⁴ sobre o livro “O diário de Anne Frank” (2008). Segundo ela, isso “interferiu demais na venda do livro, a ponto de voltar para as listas dos mais vendidos e ficar por lá um bom tempo” (MURARO, 2018). Realmente, não é todo livro antigo que consegue isso.

³ Canal Ler Antes de Morrer, disponível em:

<<https://www.youtube.com/channel/UCTubbc8ei3JfOBbicSJYPfO>>. Acesso em 14 abr. 2020.

⁴ Link para acesso ao vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=4S26j2mOiaO>

Portanto, assim como nas redes sociais e meios virtuais, as pessoas, especialmente os jovens, têm se dedicado à arte de ler, de consumir literatura, de tornar esse um hábito diário que, para alguns, tornou-se até meio de lucro. Sendo assim, é de suma importância que também se pense em introduzir os mesmos mecanismos e comportamentos no ambiente escolar, com o intuito de fomentar essa rotina a todos os estudantes.

A leitura sempre é um divisor de águas para identificar se o aluno se desenvolve bem ou não, de forma geral na escola. Por isso, uma das primeiras preocupações de um professor de língua portuguesa é fazer com que os alunos leiam mais, melhor, e além disso - gostem do que leem. Este é um grande desafio que muitas vezes não é superado durante os anos básicos da educação. Os PCNs (Língua Portuguesa, 1997, p. 54) estabelecem o ensino de língua portuguesa como detentor responsável pelo ensino da leitura, para formar um leitor competente. Segundo eles, é preciso:

(...) formar alguém que compreenda o que lê; que possa aprender a ler também o que não está escrito, identificando elementos implícitos; que estabeleça relações entre o texto que lê e outros já lidos; que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto; que consiga justificar e validar a sua leitura a partir da localização de elementos discursivos. (PCNs Língua Portuguesa, 1997, p.54)

Destaca-se, entretanto, que são muitos os desafios para uma mudança significativa no progresso das aulas de leitura e da própria formação de leitores na escola. Considerando essa perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo apresentar alternativas viáveis, por meio de práticas pedagógicas que façam uso de tecnologias digitais, para aprimorar os hábitos de leitura dos estudantes. Para tanto, descreve-se aqui um relato de experiência, da autoria principal deste artigo, no qual, após a identificação e seleção de tecnologias com potencial para facilitar e incentivar o desenvolvimento de tais hábitos, apresenta-se como o uso de um grupo de recursos digitais (a saber: Google Forms, Skoob, Photoshop e Kahoot!) em uma turma na disciplina de língua portuguesa do Ensino Fundamental da rede pública municipal de Joinville, com adolescentes de 14 a 16 anos, permitiu gerar mais motivação entre os estudantes em uma atividade de leitura obrigatória. Toda a

proposta fundamenta-se no referencial teórico apresentado no capítulo 2, enquanto que a justificativa da escolha do tema desta investigação e conseqüentemente para o uso de tais recursos está descrita a seguir.

2. JUSTIFICATIVA DA PESQUISA

O interesse da professora, autora principal deste artigo, em promover o gosto pela leitura é, segundo ela, totalmente egoísta e baseado no seu próprio exemplo. Embora tenha sido uma aluna consideravelmente resistente à leitura, e também uma professora que não lia livros por diversão, ela entendeu ao longo do tempo o que sustenta o doutor em Educação, Ezequiel Theodoro Silva (1993, p. 109) - que o professor precisa dar o exemplo como leitor, sendo esta a "condição básica para ensinar o aluno a ler":

Para que ocorra um bom ensino da leitura é necessário que o professor seja, ele mesmo, um bom leitor. No âmbito das escolas, de nada vale o velho ditado "Faça como eu digo (ou ordeno!); não faça como eu faço (porque eu mesmo não sei fazer!" - isto porque os nossos alunos necessitam do testemunho vivo dos professores no que tange à valorização e encaminhamento de suas práticas de leitura. (SILVA, 1993, p. 109)

Desde que começou sua vida e identidade literárias, Heloisa teve altos e baixos no que tange à leitura em números. Em 2015, ficou por um período afastada da escola para se recuperar de uma cirurgia. Havia comprado um *tablet* e, nas muitas horas de repouso, decidiu ler *e-books*. Começou com o recém-lançado no Brasil "Como eu era antes de você", de Jojo Moyes (2012), que pouco tempo depois seria adaptado para o cinema. Gostou tanto do livro que resolveu pesquisar sobre ele. Foi dessa forma despretensiosa que veio a conhecer uma parte do Youtube dedicada à literatura - o *Booktube*. Heloisa ficou maravilhada com a maneira simples em que poderia saber as impressões de outros leitores daquele livro. A primeira *booktuber* que encontrou foi Paola Aleksandra, do canal Livros & Fuxicos⁵, especializada em romances de épocas, que a apresentou a vários outros *booktubers*. Daí em diante, a professora não parou mais de acompanhar as

⁵ Canal Livros&Fuxicos, disponível em: <<https://www.youtube.com/user/LivroseFuxicosv>>. Acesso em 14 abr. 2020.

novidades do *Booktube*!

O aplicativo Skoob (que também pode ser acessado por computador) apareceu por acaso, mas segundo Heloisa, na hora certa. Ela tinha, desde a época da escola, uma agenda onde marcava suas leituras, personagens favoritos, livros que um dia gostaria de ler, etc. Essa agenda foi se estragando com o tempo e, por alguns anos mais recentemente, ela costumava anotar essas coisas no computador. O Skoob surgiu na sua frente depois de alguma pesquisa no Google. Ela queria um site para ler livros on-line, mas acabou encontrando esse que era só uma grande estante virtual. No fim das coisas, tornou-se muito mais que isso - deparou-se com uma verdadeira rede social voltada para os livros e a leitura.

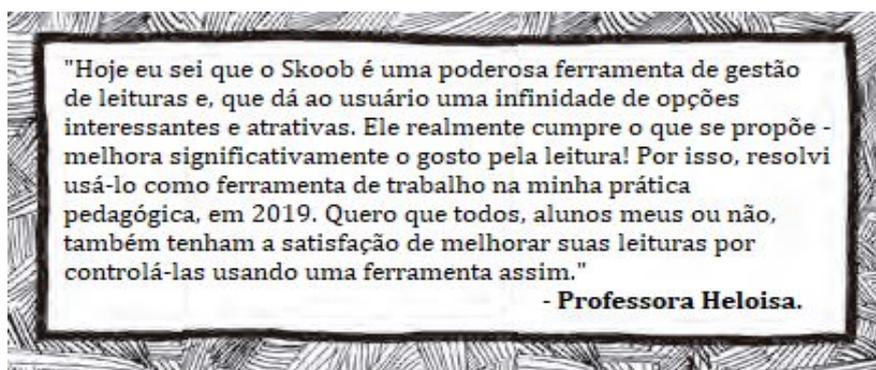


Figura 15: Depoimento da professora Heloisa sobre uso do Skoob em suas práticas.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Fazer parte desta comunidade proporcionou à professora Heloisa um aumento significativo no seu progresso de leituras anuais, a partir de 2015. Naquele ano, ela leu 2 obras. No ano seguinte, aumentou para 7; em 2017, que foi um ano bastante estressante de trabalho, leu 8 livros. Já em 2018, conseguiu a meta inédita de 20 livros lidos. No último ano, 2019, embora tenha estipulado ler 36 livros, chegou à marca de 29 títulos diferentes. Abaixo, é possível acompanhar esses dados através do histórico anual de leituras catalogado no perfil pessoal da usuária do Skoob.

2010	>	1	2020	>	5
2009	>	2	2019	>	29
2008	>	2	2018	>	20
2005	>	1	2017	>	8
2003	>	2	2016	>	7
2001	>	1	2015	>	2
2000	>	6	2013	>	1
1999	>	5	2012	>	1
1998	>	3			
1997	>	1			
1996	>	1			

Paginômetro: 24633
média de páginas: 220

Figura 16: Histórico de leituras anuais da professora Heloisa, no Skoob.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Para ela, esse avanço de leituras em tão pouco tempo deve-se em muito à motivação criada pelos recursos tecnológicos envolvidos e pelos influenciadores digitais que tem acompanhado desde então, como Bruno Neute⁶, Isabella Lubrano e Beatriz Paludetto⁷. E foi a partir da própria vivência que surgiu a motivação para a realização da investigação aqui apresentada.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

No ambiente escolar, ainda há muitos desafios quanto à leitura, incentivo e formação de um público leitor, e ao mesmo tempo, muitas críticas também quanto ao uso de ferramentas tecnológicas e sua interferência (ou não) no interesse pela leitura. É comum opiniões divergirem em relação ao impacto no aprendizado, uma vez que nem todos defendem a absorção maciça dessas ferramentas ou uma mudança drástica nos moldes educacionais. Preocupados com isso, os professores John Palfrey e Urs Gasser (2011, p. 269) levantam algumas questões a respeito das mudanças que os chamados “nativos digitais” estão promovendo. Segundo eles:

⁶ Bruno Neute, do Canal Navegando, disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCHI-3JmztTJ6WyaZ_pURsnO/featured>. Acesso em 14 abr. 2020.

⁷ Canal de Beatriz Paludetto, disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCmkTS4tAHO_ECGnVdxOxhLw>. Acesso em 14 abr. 2020.

Há muitas perguntas excelentes a serem respondidas sobre a maneira como as crianças estão aprendendo em um ambiente digital em comparação com um mundo predominantemente analógico. Será que ler em websites , em vez de em livros e jornais de folhas amplas, realmente muda a maneira com que as pessoas processam as informações, a curto e longo prazo? (PALFREY e GASSER, 2011, p. 269)

Soma-se a essa reflexão o fato de que enquanto há grandes esforços para o aumento dos índices da qualidade do ensino, também ainda percebe-se uma defasagem expressiva no uso de recursos tecnológicos dentro da escola. Quando o tema é leitura, pode-se dizer que os desafios aumentam consideravelmente: faltam propostas eficientes para atingir os estudantes desmotivados, sobram professores preocupados e bibliotecas às moscas. A professora Ivete Pieruccini, do Departamento de Biblioteconomia da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP, argumenta que uma biblioteca não deveria ser mais um lugar só de empréstimo de livro. Para ela, "esse espaço poderia construir relações mais significativas com os usuários, integrando-os, tornando-se parte da atuação deles dentro e fora da escola" (NUNES, 2015).

O projeto "Quem Lê Sabe Porquê", da Secretaria Municipal de São Paulo e com parceria de docentes da ECA [...] [propõe] a partir das bibliotecas dos Centros Educacionais Unificados (CEUs), integrar as comunidades próximas através de saraus, leituras dramáticas, musicais e até gestuais. Deste modo, será possível que o cidadão se aproprie dos livros e do conhecimento adequados aos seus próprios gostos. É preciso incluir o sujeito, para que ele participe das ações, proponha e seja um protagonista dessa situação, ao invés de atraí-lo para que ele vire um mero usuário da leitura (NUNES, 2015).

Também, o fato de mudarem-se os formatos não garante eficiência no gosto pela leitura. De acordo com Carlo Carrenho (2016, p.112), fundador do *PublishNews* e embaixador da *Bookshare* no Brasil, as necessidades de estímulo à leitura parecem ser as mesmas tanto para a leitura digital como para a leitura em papel. Ele defende que:

A simples existência de e-books não criará leitores, por mais sedutores que sejam os dispositivos de leitura. (...) É em casa e na escola que se formam leitores, e não será um livro com cara de videogame que desenvolverá o amor pela leitura em nenhum cidadão. No entanto, uma vez que este amor surja, as barreiras econômicas, geográficas ou fisiológicas para sua

concretização podem ser diminuídas ou dizimadas pelos livros digitais. Os livros digitais podem não germinar leitores, mas oferecem acesso às melhores condições de desenvolvimento da leitura para aqueles ávidos por conteúdo de qualidade e de entretenimento. Mais do que qualquer coisa, o livro digital é acesso. (RETRATOS DA LEITURA, 2016, p.112)

Embora haja a máxima de que o brasileiro lê pouco, reflexo inclusive apontado pela pesquisa Retratos da Leitura no Brasil, promovida pelo Instituto Pró-Livro, em 2016, mostrando que os brasileiros leem em média 2,43 livros por ano (LAGO, 2019), não necessariamente os jovens em idade escolar estão avessos a novas ideias, novas abordagens e à leitura em si. Este artigo propõe uma alternativa na maneira de trabalhar a leitura, tanto como forma de exercício quanto como incentivo à busca de conteúdo, partindo do pressuposto de que professor e aluno devem se unir num verdadeiro trabalho em equipe para atingir esse objetivo.

Acrescenta-se a esse objetivo a intenção de aproveitar os recursos tecnológicos disponíveis elaborando uma estratégia específica para tornar as aulas de português mais atrativas e menos maçantes, em que os alunos copiem menos conteúdo e que se pense mais em resolução de problemas. Acredita-se que a metodologia das aulas de português nas turmas do ensino básico pode ser adaptada, a fim de melhorar a aprendizagem desses alunos, contribuindo para aproximá-los da definição de “nativos digitais”, inserindo o uso de diversas ferramentas e recursos digitais nas propostas de tarefas deles.

Piva Junior (2013, p.48) alerta que este é um “tipo de introdução tecnológica que deve ser muito bem planejada visando não comprometer o interesse e a participação dos alunos, tratando-se de uma ferramenta facilitadora”. Dessa forma, também, é preciso transformar a mente dos professores que se propuserem a “aceitar trabalhar com uma nova ferramenta didático-pedagógica, melhorando sua postura perante os alunos, passando de únicos detentores do saber a facilitadores do aprendizado” (PIVA JUNIOR, 2013, p.116). A partir disso, a utilização dessas novas ferramentas não é apenas destinada aos alunos, mas também aos professores, exigindo deles um olhar preocupado com o entendimento dos alunos acerca do que aprendem e no modo como aprendem, não necessariamente focados em resultados imediatos ou mesmo numéricos.

O mundo acadêmico conta com uma lista razoável de estudos específicos de cada plataforma e ferramenta disponíveis. Por exemplo, sobre a utilização do Google Forms em sala de aula, Mathias e Sakai (2013), destacam que:

a substituição dos instrumentos em papel por um formulário online permite a coleta organizada das respostas, poupando tempo e dando melhores condições para se fazer as análises comparativas. Outra possibilidade interessante ao pacote do Google Drive é que seus arquivos podem se acessados de qualquer local ou horário, não ocupando espaço no computador do usuário, uma vez que está armazenado no servidor da Google, é gratuito e não requer conhecimentos de programação. (MATHIAS e SAKAI, 2013)

Apesar do nome sugerir “books ao contrário”, o Skoob é um produto nacional e totalmente voltado à comunidade literária brasileira. Em uma matéria publicada em 2009, no portal do Governo do Estado do Rio de Janeiro, o carioca analista de sistemas e idealizador Lindenberg Moreira, explica como surgiu a plataforma, dizendo que o Skoob tem como objetivo principal socializar o ato de ler, deixando-o de ser um ato solitário, como também uma ótima ferramenta para estimular a leitura nas escolas e até universidades. Para ele, “o Skoob pode e deve ser utilizado com esta finalidade. O hábito da leitura, como qualquer outro, precisa ser exercitado e estimulado” (CONEXÃO PROFESSOR, 2009).

A própria página do Skoob apresenta o seguinte:

Somos a maior rede social para leitores do Brasil. Funcionamos como uma estante virtual, onde você pode não só colocar os livros que já leu, como aqueles que ainda deseja ler. Tudo de forma organizada para que você não se perca durante as leituras. E você ainda tem a vantagem de poder compartilhar suas opiniões com seus amigos, fazer trocas de livros, participar de sorteios, ganhar cortesias e muito mais (SKOOB, 2020).

No caso do Skoob, trata-se de uma comunidade que fala a mesma língua, manifestando seus gostos literários. Incluindo essa comunidade virtual no mesmo rol de outras plataformas estrangeiras, Araújo e Araújo (2015), salientam que:

Apesar de possuírem algumas funcionalidades, ou *layout* diferentes, tais redes sociais foram idealizadas para possibilitar aos leitores que as utilizam ter um perfil e com ele criar sua estante virtual, apontar seus livros favoritos, desejados, lidos e não lidos; postar sua crítica sobre determinada obra e sobretudo de poder socializar com outros leitores, a partir de comentários

nas críticas literárias ou por troca de comentários entre si. (ARAÚJO e ARAÚJO, 2015)

Ao indicar facilitadores para criação e edição gráfica de jogos, inclusive os de tabuleiro, o site Fórmula de Jogos cita o Adobe Photoshop como um dos softwares que mais se destacam como editor gráfico, porque "permite criar com facilidade os diversos desenhos, objetos e texturas que são necessários para a composição dos gráficos de um jogo" (MILHOMEM, 2016).

Apesar de existir desde 2013, o Kahoot! ainda tem poucos estudos publicados. Em língua portuguesa, esse número é ainda menor, pois muitos professores desconhecem a ferramenta, o que faz com que ela seja pouco utilizada em sala de aula. O Kahoot! é um site que reúne várias ferramentas de criação de jogos e funcionalidades para se estudar à distância, sendo ou não acompanhado por um professor. Ele aborda desde aplicativos para aprender a ler sozinho até conteúdos mais complexos como álgebra e geometria. O sistema mais conhecido desse site é o de criar quizzes interativos, que podem ser jogados remota e simultaneamente por uma grande quantidade de pessoas. Referente a esse mecanismo, pode-se destacar a aplicabilidade sugerida por Costa & Oliveira (2015):

O professor pode usar Kahoot! de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar Kahoot! é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula. (COSTA e OLIVEIRA, 2015)

Conforme já exposto, Google Forms, Skoob, Photoshop e Kahoot! compuseram o conjunto de tecnologias identificadas e selecionadas pela pesquisadora autora principal deste artigo, com o propósito de facilitar e incentivar os hábitos de leitura dos estudantes de uma turma, na disciplina de língua portuguesa do Ensino Fundamental, da rede pública municipal de Joinville. O processo e os procedimentos nos quais esses recursos digitais foram utilizados estão descritos a seguir.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para ilustrar como é possível promover uma abordagem mais tecnológica no incentivo à leitura no Ensino Fundamental, esta foi uma pesquisa-ação, bibliográfica, de caráter qualitativo, visto que pesquisador e sujeitos da pesquisa apresentam-se diretamente ligados ao longo de todo o processo. Essa disposição está de acordo com Ludke e André (1986, p. 44), quando expõem que:

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento; b) os dados coletados são predominantemente descritivos; c) a preocupação com o processo é muito maior do que com o produto; d) o significado que as pessoas dão às coisas e à sua vida são focos de atenção especial pelo pesquisador; e, e) a análise dos dados tende a seguir um processo indutivo. (LUDKE & ANDRÉ, 1986, p.44)

Desse modo, a pesquisa qualitativa fornece ricas informações quanto aos sujeitos pesquisados, considerando todas as informações obtidas, a fim de demonstrar de forma mais fidedigna um retrato desses sujeitos e apresentar as suas concepções e anseios.

Portanto, serão consideradas as ações desenvolvidas pela pesquisadora proponente deste trabalho, durante o segundo semestre do ano letivo de 2019, na disciplina de língua portuguesa, em uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública municipal de Joinville.

Acrescenta-se como justificativa do escopo delimitado para essa pesquisa que o município de Joinville, por meio de sua secretaria de educação, prevê cinco aulas semanais para a disciplina de língua portuguesa, e dentro dessas aulas há também semanalmente uma aula destinada à leitura. Foi neste período, destinado à leitura, que a prática aqui descrita foi realizada. Acrescenta-se ainda que, como a turma escolhida compreendia adolescentes na faixa etária entre 14 e 16 anos, foi possível desenvolver uma experiência com um público que representa uma amostra adequada ao cumprimento do objetivo da pesquisa apresentada.

Convém destacar também que a turma selecionada para essa pesquisa, além de ser grande, é bastante agitada e costuma não se adequar às aulas de leitura: reclamam que não têm concentração, no caso dos que querem ler; reclamam que

não têm motivação, no caso dos que não querem ler. Em vez de ler e fazer silêncio, ficam conversando e reclamando do tédio da aula. Sabendo disso, a bibliotecária da instituição em estudo, decidiu criar uma tarefa específica para as aulas de leitura: escolheu o livro “Por trás das Cortinas”, de Antônio Schimeneck (2012). Para cobrar dos alunos a leitura, propôs a confecção de um resumo a ser entregue em 4 etapas, durante 4 semanas, nas aulas de leitura feitas na biblioteca, sob a supervisão dela.

No momento em que faltavam ainda metade das etapas a serem cumpridas pelos estudantes, a bibliotecária apresentou esta proposta de trabalho à professora Heloisa Graciane Costa de Lima, também autora deste artigo, para dar continuidade àquele trabalho, visto que ela estivera apenas "cuidando" dos alunos durante as aulas de leitura, que normalmente já aconteciam na biblioteca.

Nesse momento, identificou-se uma das primeiras alternativas tecnológicas digitais viável para aprimorar os hábitos de leitura dos estudantes. Afinal, a professora não costuma pedir resumos justamente porque entende que esse é um grande fator de desinteresse dos alunos. Ainda assim, estarem todos os alunos lendo o mesmo livro a fez repensar sua abordagem, pois viu-se ali uma oportunidade de tornar a tarefa proposta pela bibliotecária mais tecnológica e atrativa.

Como a maioria das escolas municipais, a escola em estudo dispõe de uma estrutura tecnologicamente razoável para a implementação de algumas ferramentas de baixo ou nenhum custo. Na maioria das salas de aula há aparelhos de datashow funcionando, com acesso à internet, inclusive com uma oferta de banda larga de boa velocidade. O doutor em Engenharia da Computação, Dilermando Piva Junior, reconhece que a oferta desses equipamentos, contribui muito para “tornar as aulas cada vez menos monótonas” (PIVA JUNIOR, 2013, p.47). Esses aparelhos podem ser usados pelos professores sem necessitar agendamento e, ainda, cada turma conta com pelo menos dois alunos treinados para manipular os equipamentos, o que facilita muito para o professor. Foi nesse contexto que a pesquisa-ação foi desenvolvida e os resultados estão descrito a seguir.

5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As tecnologias identificadas e selecionadas com o propósito de facilitar e incentivar os hábitos de leitura dos estudantes foram utilizadas na tarefa de leitura do livro “Por trás das Cortinas”, de Antônio Schimeneck (2012) da seguinte forma:

1. Google Forms como recurso para diagnóstico e adaptação da prática proposta;
2. Skoob como sala de aula virtual e forma de interação virtual entre os participantes da pesquisa;
3. Photoshop e Kahoot! como estratégias para gamificar a tarefa coletiva, possibilitando a criação de um jogo de tabuleiro e de um jogo virtual, respectivamente.

Os resultados dessa prática e a avaliação dos estudantes estão apresentadas na sequência deste capítulo.

5.1 Google Forms para diagnóstico

Para iniciar um trabalho aliando leitura e tecnologia, foi preciso criar uma pesquisa usando formulários do Google Drive, contendo perguntas que ajudassem a entender os hábitos de leitura dos alunos e como era o acesso deles às ferramentas básicas como internet, celular, e-mail, etc. Cerca de 30 alunos responderam a pesquisa em sala, de outubro e meados de setembro/19. Todas as perguntas realizadas com os estudantes estão descritas nas Figuras a seguir, com as respectivas respostas.

Como é o seu acesso à internet?



Figura 02: Como é o acesso à internet dos estudantes.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Prefere ler livros:

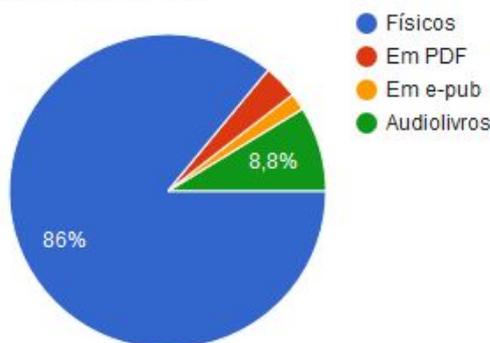


Figura 03: Como os estudantes preferem ler livros.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Em resultado das questões feitas, percebeu-se que a maioria tinha mais acesso em casa e, que poucos não tinham acesso de nenhum modo. Alguns desses, mesmo sem acesso em casa, poderia fazê-lo na casa de amigos ou parentes próximos. Por isso, optou-se por introduzir pequenas tarefas virtuais baseadas em um dos modelos de ensino híbrido, denominado sala de aula invertida. Planejou-se uma estratégia de maior aproveitamento do acesso online em outros espaços para além do escolar, que também funcionaria como um projeto de incentivo à leitura e, não comprometeria o seguimento do currículo tradicional adotado pela rede.

Também, com as respostas da pesquisa realizada em outubro, a proposta pôde ser melhor adequada à turma em questão. Os alunos sinalizaram que, embora admitissem não gostar muito de ler, preferiam livros físicos e, quase 40% da turma respondeu que só lia algo obrigatório, fato inclusive constatado previamente pela bibliotecária. Quanto a ler apenas sob pressão, Geraldi (apud Paula, 2014, p. 153) afirma que “os alunos que não gostam de ler aumentam sua atividade de leitura quando percebem que os seus colegas estão lendo”, reforçando a ideia de que a competição saudável também pode ser incentivada nessa modalidade. Foi exatamente essa a postura adotada pela maioria dos alunos, fazendo com que a turma toda se envolvesse na leitura.

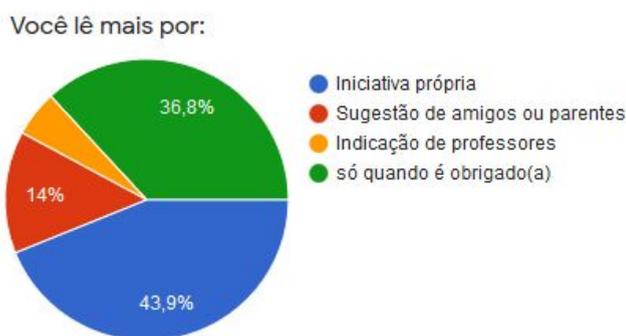


Figura 04: Em que circunstâncias os estudantes leem.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

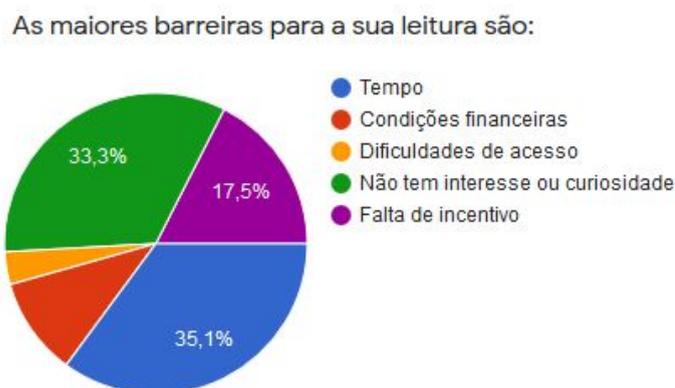


Figura 05: As maiores barreiras para a leitura dos estudantes.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

O desafio então desenhava-se de maneira que os alunos preferiam ler livros físicos, mas sua interação poderia ser virtual; eles gostaram de saber que participariam de um jogo, mas não necessariamente sabiam o grau de virtualidade envolvido. Pelas respostas aos gráficos acima, notavelmente entende-se que por si só os alunos não encontram motivação suficiente para empreender um projeto de leitura individual, ainda que a escola proporcione uma aula semanal especificamente para isso. A professora, além de testar os conhecimentos a respeito da leitura do livro, também pretendia avaliar a aceitação dos diferentes recursos tecnológicos empregados.

5.2 Skoob como sala de aula virtual

Apesar do nome sugerir “books ao contrário”, o Skoob é produto nacional e totalmente voltado à comunidade literária brasileira. Em uma matéria publicada em 2009, no portal do Governo do Estado do Rio de Janeiro, o carioca analista de sistemas e idealizador Lindenberg Moreira, explica como surgiu a plataforma, dizendo que o Skoob tem como objetivo principal socializar o ato de ler, deixando-o de ser um ato solitário, como também uma ótima ferramenta para estimular a leitura nas escolas e até universidades. Para ele, “o Skoob pode e deve ser utilizado com esta finalidade. O hábito da leitura, como qualquer outro, precisa ser exercitado e estimulado” (CONEXÃO PROFESSOR, 2009).

A própria página do Skoob apresenta o seguinte:

Somos a maior rede social para leitores do Brasil. Funcionamos como uma estante virtual, onde você pode não só colocar os livros que já leu, como aqueles que ainda deseja ler. Tudo de forma organizada para que você não se perca durante as leituras. E você ainda tem a vantagem de poder compartilhar suas opiniões com seus amigos, fazer trocas de livros, participar de sorteios, ganhar cortesias e muito mais (SKOOB, 2020).

Levando em conta que o Skoob é, entre outras coisas, uma rede que conecta leitores, criou-se um grupo - ambiente exclusivo dentro da plataforma, uma espécie de sala de aula virtual, para promover a interação atemporal e extraclasse entre professor-aluno e aluno-aluno. Como já explicitado acima, neste trabalho, a

necessidade humana de compartilhar ideias predomina e foi a força motriz dessa iniciativa. Burlamaque e Barth (2015) consideram o Skoob como um círculo virtual de leitura, ponderando que:

Trazer o Skoob – uma comunidade virtual de leitores – para a escola amplia o leque das opções de espaços de o aluno discutir textos literários. Porém, o grande diferencial na escola seria justamente a interferência crítica dos docentes no encaminhamento de atividades na rede social. Adolescentes costumam ser ávidos usuários de redes sociais e para muitos deles a interação não é novidade. Por isso, o uso de uma rede social na escola exige que o professor assuma o seu papel como formador e mediador de leitores. (BURLAMAQUE e BARTH, 2015)

Especialmente sobre a utilização do Skoob como ferramenta pedagógica, o criador da plataforma, Lindenberg Moreira, sugere:

“O professor pode pedir aos seus alunos que ao terminarem um determinado livro façam uma resenha. Os amigos de turma podem comentar as resenhas dos outros alunos. Durante a leitura, os alunos podem acompanhar os históricos de leitura uns dos outros e trocarem opiniões do que estão achando até o momento. O professor pode levar os questionamentos de cada um para a sala de aula e criar um debate ao vivo. Certamente, essa troca entre eles iria estimular e tornar tudo mais prazeroso”. (CONEXÃO PROFESSOR, 2009)

Para formalizar essa mediação, em 19 de outubro foi criado o grupo da turma 8º ano, onde a professora postou a atividade a ser cumprida como última etapa. Ao longo do mês, todos os alunos tiveram de criar seus perfis pessoais e alimentar as estantes virtuais com os livros que leram, desejam ler, abandonaram, especialmente notificando, vez por outra, a leitura em andamento. Aproveitando esse momento para incentivá-los a selecionar mais livros para as próximas leituras, a professora Heloisa sugeriu alguns vídeos de booktubers específicos, para que todos assistissem em casa. O resultado desse primeiro contato está à mostra na Figura 06, logo abaixo.

O que você tem a dizer sobre os Booktubers (youtubers que falam de livros)?



Figura 06: Conhecimento sobre Booktubers.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Da mesma forma, a Figura 07 a seguir apresenta a página inicial do grupo privado, contendo a imagem do grupo, nome do responsável, quantidade de membros e uma pequena descrição dos objetivos, seguida abaixo pelos tópicos criados. Neste caso, houve um único tópico que serviu de avaliação da atividade.

8º ANO A DO JB
PROF. HELOIUPY
-2019-

Oitavo A do JB

Configurações Excluir Grupo

Grupo fechado usado como sala virtual da turma 8ªA, da EM João Bernardino, de interação entre alunos desta turma, para trocar informações, ideias e atividades envolvendo livros, leituras e meta literárias.

Dono: Heloipy Criado em: 19/10/2019

Leitores estudantes alunos adolescentes escola atividades

tópicos	última postagem	respostas
Atividade 1 - Jogo físico x Jogo virtual (05 a 15/11)	29/11/2019 14:28:24	23

Ver todos novo tópico

31 MEMBROS ver todos

1 MODERADORES

0 GRUPOS

0 AUTORES

Figura 07: Layout da página inicial do grupo "8º ano A do JB".

Fonte: Elaboração da autora (2020).

O livro em questão, descrito acima como sugerido pela bibliotecária, “Por trás das cortinas” (2012), narra um episódio durante as férias de uma adolescente ao descobrir que sua avó havia sido uma figura bastante atuante durante o período da ditadura militar no Brasil, e por isso sofreu repressão na cidadezinha mineira onde morava. Ao longo da narrativa, a protagonista encontra diários da avó e de outras pessoas que encontraram abrigo na casa dessa senhora. Nos relatos, os personagens relembram algumas músicas usadas para protestar contra as ações do governo. Sabendo disso, o professor de História da escola em estudo, mestre em Patrimônio Cultural, Pedro Romão Mickucz, foi convidado para palestrar aos alunos da turma sobre alguns fatos ocorridos no período da ditadura militar. A palestra aconteceu durante duas aulas e, o professor usou a lousa digital para ilustrar sua fala com imagens, reportagens e produções culturais da época, como a música “Cálice”, de Chico Buarque, citada no livro.

Agora que cada aluno teria sua própria conta e perfil no Skoob, poderia começar a formar a sua estante virtual a partir desse livro, inserindo-o nas categorias "lendo" ou "lido", disponíveis na página de cada usuário. Assim, percebendo como se pode controlar as leituras por catalogá-las de uma maneira fácil e divertida, os usuários tendem a querer ler mais.

5.3 Photoshop e Kahoot!

No dia 13 de novembro, foi realizado com os estudantes um jogo que tinha como base um tabuleiro físico, desenvolvido pela autora principal deste artigo usando o Photoshop 2020, com perguntas sobre o livro e sobre a palestra do professor Pedro. A aula, exemplificada pela Figura 08 abaixo, realizou-se na sala da biblioteca, onde havia mesas redondas - propícias para esse tipo de atividade - em que cada aluno pôde escolher um dos grupos, para simplesmente jogar.



Figura 08: Atividade prática de jogo usando tabuleiro impresso.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Observando o jogo como uma ferramenta de aprendizagem, o professor pesquisador Eduardo Fausto Kuster Cid (2017, p. 16) defende que:

Assim, a aprendizagem se dá de forma mais lúdica e interessante, sem que haja a imposição de conteúdos de forma unilateral. Utilizando o jogo adequadamente, o professor dispõe de uma estratégia a mais que o auxiliará no planejamento de aulas mais interativas e incentivadoras da habilidade de resolução de problemas afastando-se da forma tradicional de ensino-aprendizagem que não atende mais a este novo aluno. (CID, 2017, p.16)

Durante o jogo, cada equipe contou com exemplares do livro para consultar quando necessário e, os próprios alunos se encarregaram de fiscalizar se o colega havia cumprido a leitura ou não. Assim, em conformidade com Kuster, a aprendizagem não ocorreu de forma unilateral, mas o professor apenas observou e mediu a ação dos próprios alunos, que construíram o conhecimento com a ajuda dessa atividade.

Em seguida ao jogo de tabuleiro físico, o trabalho também envolveu um

segundo jogo, este agora totalmente virtual, utilizando celulares pessoais. Para isso, a professora compartilhou sua internet com a turma e, dividiu os alunos em duplas, cada uma com um aparelho. Esse jogo foi experimentado em duas aulas da semana de 12 de novembro, por meio da plataforma Kahoot!. O principal intuito da professora foi, além de induzir ao máximo a exploração do conteúdo do livro lido, também fazer com que eles percebessem a influência que a tecnologia inserida na escola pode ter. Para uma turma inicialmente resistente à leitura coletiva, foi nítido o aumento do interesse pelas atividades quando usaram-se ferramentas mais atrativas. Neste caso, utilizou-se a plataforma Kahoot!, em um jogo de 35 questões de múltipla escolha sobre os personagens, o vocabulário, a linguagem, o contexto histórico e diversas características do livro "Por trás das Cortinas" (2012). Na sequência de imagens da Figura 09 abaixo, pode-se comprovar a participação dos alunos, bem como o tipo de perguntas utilizado e, inclusive o placar indicando três duplas finalistas.



Figura 09: Atividade prática de jogo usando Kahoot!.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

5.4 Avaliação da prática pelos estudantes

Como encerramento deste projeto de leitura, cada aluno respondeu a outra pesquisa também do Google Forms sobre suas impressões das duas atividades de jogos. Pode-se notar, em ambas as figuras abaixo (10 e 11), o nítido contraste das opiniões: quanto ao tabuleiro, dividiu opiniões dentre as quatro opções de resposta. Já ao avaliar o jogo do Kahoot!, a turma foi praticamente unânime, com quase 90% de aprovação do método.

O que você achou do jogo que fizemos com o tabuleiro de circuito?

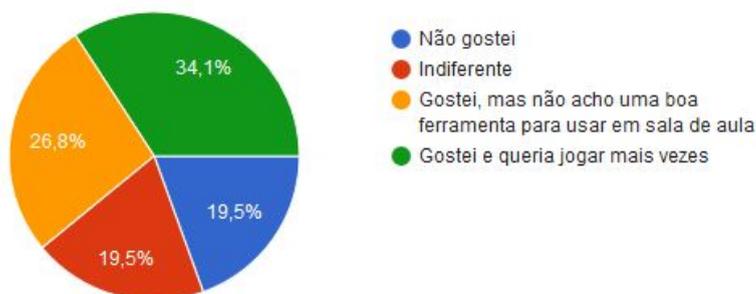


Figura 10: Atividade prática de jogo do tabuleiro.

Fonte: Elaboração da autora (2020)

O que você achou do jogo que fizemos com o Kahoot, usando o celular?

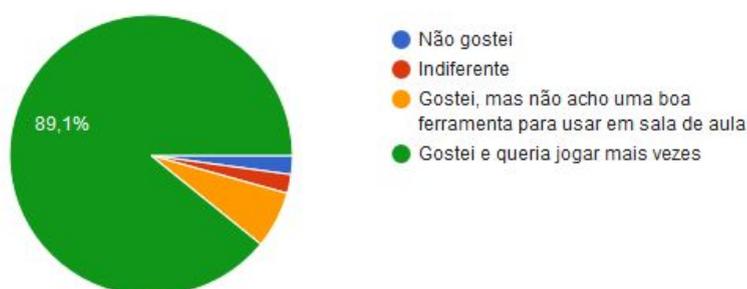


Figura 11: Atividade prática de jogo usando Kahoot!.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Notáveis também foram os mais de 50%, expressos na Figura 12, que gostariam de realizar trabalhos com entrega virtual, podendo a atividade ser aproveitada em outras disciplinas, provando de uma vez por todas o que sustenta Soffner e Chaves:

O aluno de hoje [...] é protagonista, não figurante, nem muito menos audiência numa peça representada pelos professores. Ele quer aprender de forma ativa, através de projetos que lhe apresentem problemas e desafios significativos que servem de teste para sua criatividade, engenhosidade, e competência e que requeiram pesquisa, discussão crítica e colaboração para a sua solução (2010, p. 501-502 apud André, 2015, p.86).

Quais protagonistas, os alunos se veem capazes de produzir o próprio conhecimento, dele tirar suas próprias conclusões e obter experiências. Não estão passivamente aguardando nas carteiras de uma sala de aula, sedentos pelo conhecimento. Sim, eles têm sede de aprender, mas são mais seletivos na escolha do método a ser adotado nessa empreitada.

O que você achou de entregar um trabalho virtualmente, usando o fórum do SKOOB?



Figura 12: Atividade prática de jogo usando Kahoot!.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Além disso, individualmente, cada aluno postou seus comentários no grupo da turma, criado no Skoob. A Figura 13, a seguir, descreve a proposta da atividade, postada no dia 04 de novembro, bem como os comentários gerados a partir do segundo jogo, especialmente as impressões dos estudantes contrapondo prós e contras de cada abordagem.

skoob Busque por título, autor, editora, ISBN... Explorar

Oitavo A do JB

Início Fórum Membros Moderadores Livros relacionados Autores relacionados Grupos relacionados

Heloiupy PLUS
 editar 04/11/2019

Atividade 1 - Jogo físico x Jogo virtual (05 a 15/11)
 Nesta atividade, você avaliará os dois jogos, as duas maneiras de "brincar" com o livro "Por trás das cortinas". Quero saber o que você gostou, quais as dificuldades encontradas, sugestões, reclamações, etc. Quero uma opinião sincera, detalhada, clara, mas objetiva (só dizer que é legal não ajuda!) das suas impressões antes, durante e depois dos dois jogos, suas expectativas. Também, quero que você compare as duas abordagens (pontos positivos e negativos).
 * Atividade individual.

Stefani.Rosa
 editar 14/11/2019 **excluir**

Eu achei a atividade massa ,super incrível de interagir com os alunos sobre o livro "por trás das cortinas"
 Bom o jogo físico eu achei um pouco difícil ,mas foi legal tivemos várias vitórias e recaídas kkkk só pra rir, foi divertido.
 E o jogo virtual eu achei mt top ,nunca tinha visto desse jeito quero poder jogar mais vezes na sala, achei legal jogar com o pessoal mas foi tenso todos tinham q testar sua inteligência e rapidez . Quero agradecer a sora achei as atividades incrível super demais

Amandinha104
 editar 16/11/2019 **excluir**

Bom...sobre o jogo do tabuleiro, vou ser sincera, não foi um jogo que eu gostei muito...um pouco demorado, e eu já não era muito afim de jogar o jogo tabuleiro mesmo, teve algumas derrotas e vitórias que tive.
 Já o jogo que fizemos em sala, achei super divertido e legal, acho muito massa quando um professor faz uma brincadeira/dinâmica diferente com os alunos no qual todos se divertem juntos, errei algumas perguntas mas com isso aprendi muitas coisas.

Leo
 editar 17/11/2019 **excluir**

Achei os dois jogos muito legal mas preferi o jogo virtual do que o físico, acho que por que o físico envolvia só quatro ou cinco pessoas mas por outro lado o virtual envolvia a sala toda , acho que esse é o motivo que eu preferi o virtual do que o físico.

Carlos.Eduardo
 editar 17/11/2019 **excluir**

Gostei De ambos mas prefiro bem mais o JOGO VIRTUAL o jogo físico é legal pois eu gosto de competir mas porém é meio enjoativo já estava na 4ª rodada eu n queria mais jogar. Já o JOGO VIRTUAL pois n é aquela coisa (presa) por exemplo envolve toda a sala é fica mais competitivo e mais engraçado fica algo descontraído ao contrário do JOGO FISICO.
 Isso foi oq eu achei.

Diego.Cordeiro
 editar 24/11/2019 **excluir**

Eu sinceramente adorei como a professora Heloísa abordou de um método totalmente diferente e também gostei muito mais do jogo virtual ,porque no físico não tinha um tempo estipulado para pensar e no jogo virtual era 20 segundos para pensar isso torna o jogo muito mais dinâmico e divertido

Figura 13: Resenha crítica dos estudantes na plataforma do Skoob.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Elencar características como divertido, legal e engraçado parece que não preenche exatamente o sentimento do momento. Atendendo ao pedido da professora, os alunos escolheram palavras como dinâmico, incrível, massa, competitivo, mais engraçado, mais divertido, e assim por diante. Percebe-se a empolgação da atividade e a vontade de repetir o quanto antes essa modalidade. Na verdade, as aplicações podem ser infinitas, usando qualquer conteúdo em qualquer ambiente escolar que tenha os recursos físicos tecnológicos básicos. Tratando-se de precisar de conhecimento da ferramenta para conseguir jogar e dominá-la, parece

que realmente essa habilidade nasceu com eles. Abaixo, na Figura 14, a representação gráfica a respeito do uso do Skoob, especialmente sua possibilidade de comunicação em rede social, como meio de registro, entrega de resenha crítica e avaliação.



Figura 14: Experiência usando o Skoob.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

Toda a sequência didática explorada com o propósito de facilitar e incentivar os hábitos de leitura dos estudantes na tarefa coletiva de leitura do livro “Por trás das Cortinas” e que está descrita no relato deste artigo, apresenta-se sintetizada no esquema a seguir.



Figura 15: Sequência do trabalho descrito nesta pesquisa.

Fonte: Elaboração da autora (2020).

A Figura 15 expõe todos os passos percorridos (de 01 a 07) bem como as tecnologias identificadas e selecionadas (skoob, google forms, as estratégias de gamificação por meio do jogo de tabuleiro feito no photoshop e kahoot). Após essa síntese visual, as considerações finais de toda esta trajetória são apresentadas no capítulo a seguir.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos grandes trunfos da tecnologia e, por muitas vezes seu "calcanhar de Aquiles" é a rapidez com que se desenvolve e cai na obsolescência. Ao final do ano letivo de 2019, a realidade tecnológica quanto ao uso, recursos, disponibilidade e acesso foi uma. No ano seguinte, quem poderá saber? Este trabalho possibilitou entender como aconteceu a prática de inserção de recursos tecnológicos num ambiente escolar, sobretudo numa turma de 8º ano da rede municipal de Joinville, neste curto período de tempo. A professora proponente da apresentação aproveitou uma oportunidade para explorar cada recurso de uma maneira a se somar numa atividade única que uniu diversão, avaliação e aprendizado para todos os envolvidos. Essa prática, portanto, poderá servir de base para outras futuras ideias a serem adotadas por docentes em contextos similares, já que provou-se adequado e aceito o uso dessas tecnologias em cada fase da atividade.

Embora mudem alguns fatores como o público-alvo e o momento da inserção de algum recurso digital, torna-se clara a necessidade de uma sequência lógica com certa definição de objetivos, para se obter resultados satisfatórios como os obtidos neste processo aqui descrito.

Como já esmiuçado nos procedimentos metodológicos e discussão, é fato que os alunos dão preferência à tecnologia. Mas, talvez o que seja mais curioso e interessante é que essa preferência não ocorre em detrimento ao conteúdo. Ou seja, eles não querem "brincar" de estudar, mas estudar brincando. Não significa que, apenas por usar uma ferramenta virtual a aula está garantida ou o objeto do conhecimento está assimilado. Significa que pode-se memorizar e assim realmente aprender de múltiplas maneiras, algumas delas com a ajuda de ferramentas

específicas que impulsionam, centralizam, focam e direcionam o processo de aprendizagem.

Vale destacar a importância de uma avaliação diagnóstica, como a realizada usando o Google Forms, para servir de base a qualquer outro passo à frente. É com ela que o professor vai trabalhar durante toda a abordagem - é o que vai nortear suas decisões para adaptar o método e possibilita ter uma visão mais ampla da utilização daqueles recursos também fora da sala de aula.

Especificamente, ficou claro que o objetivo da professora Heloisa ao apresentar à turma o Skoob foi exatamente este: que o seu uso extrapolasse os muros da escola e que cada aluno se sentisse motivado a criar sua própria identidade literária a partir da possibilidade de montar sua estante virtual pessoal.

Quando se fala em jogos para adolescentes, é natural pensar em títulos famosos, cheios de gráficos, cores, heróis musculosos, aventuras eletrizantes e, dificilmente, pensa-se em questões de múltipla escolha usando botões coloridos. Então, por que os jovens gostaram tanto do jogo do Kahoot!?! Resposta: porque não costumam associar a escola com jogos, é uma realidade muito distante. O que os animou e fez toda a diferença foi a competição, que torna-se ponto focal na vida do ser humano desde os primórdios da humanidade. Competir com os colegas, vencer o tempo, e ainda saber a resposta, realmente - é uma satisfação que não tem preço! Obviamente, tal inserção fará com que esses alunos não mais se contentem apenas em continuar passivos em sua vida estudantil. Muito embora sejam imaturos e infantis, com a ajuda desse tipo de atividade conseguirão se desenvolver mais rapidamente em momentos de desafio que se lhes apresentarem. Uma vez aceito um desafio e vencido, o céu é o limite para jovens que se incluem no ambiente escolar porque o ambiente tem atrativos suficientes para essa ambientação.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Dênis T. **As tecnologias da inteligência e a educação sociocomunitária: as possibilidades de intersecção**. 2015. 126 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário Salesiano de São Paulo, 2015.

ARAÚJO, Rafaela Lima; ARAÚJO, Ronaldo Ferreira de. **Ler, compartilhar e**

interagir: Blogs como ferramentas de mediação de leitura. Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, Florianópolis-SC, v. 20, n. 2, p. 240-260, maio./ago., 2015.

BERGMANN, J; SAMS, A. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem.** Trad. Afonso Celso da Cunha Serra. 1ª ed. Rio de Janeiro-RJ : LTC, 2016, 104 p.

BUARQUE, Chico; NASCIMENTO, Milton. **Cálice.** Álbum Chico Buarque. Gravadora Philips/PolyGram, 1978.

BURLAMAQUE, Fabiane V; BARTH, Pedro A. **Redes Sociais e o ensino: O Skoob como ferramenta para o letramento digital e literário.** Disponível em: <http://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/3838>. Nuances: estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 26, n. 3, p. 53-73, set./dez. 2015. Acesso em: 10 fev. 2020.

CHARTIER, R. **A aventura do livro: do leitor ao navegador.** São Paulo : UNESP, 1998, 159 p.

CID, Eduardo Fausto Kuster. **O uso de jogos como estratégia motivadora no processo ensino e aprendizagem da educação profissional.** Vitória-ES : Cousa, 2017, 142 p.

COSTA, Giselda dos Santos; OLIVEIRA, Selma Maria de Brito Cardoso. **Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo.** 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. 2º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias, da Universidade Federal de Pernambuco, 2015. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2015/Kahoot%20-%20tecnologia%20aberta.pdf>. Acesso em 24 fev. 2020.

FRANK, Anne. **O diário de Anne Frank.** São Paulo-SP : Record, 57ª ed., 2009, 352 p.

GOVERNO DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **SKOOB: Socializando o ato de leitura.** Conexão Professor, 2009. Disponível em <https://archive.today/TwnCc#selection-507.1-559.176>. Acesso em: 21 jan. 2020.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil 4/** organização de Zoara Failla. Rio de Janeiro:Sextante, 2016. Disponível em: http://prolivro.org.br/home/images/2016/RetratosDaLeitura2016_LIVRO_EM_PDF_FINAL_COM_CAPA.pdf. Acesso em: 12 dez. 2019.

LAGO, D. **Retratos da leitura no Brasil.** 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/blog/matheus-leitao/post/2019/01/06/retratos-da-leitura-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 21 fev. 2020.

LEÓN, Concepción de. **Meet the YouTube Stars Turning Viewers Into Readers.** The New York Times, Nova York, 31 de julho de 2018. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/07/31/books/booktubers-youtube.html>. Acesso em: 11 fev. 2020.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo-SP : Editora Pedagógica Universitária, 1986, 99 p.

MATHIAS, Sergio Larruscaim; SAKAI, Celio. **Utilização da Ferramenta Google Forms no Processo de Avaliação Institucional: Estudo de Caso nas Faculdades Magsul. 2013.** Disponível em: <http://docplayer.com.br/92880-Utilizacao-da-ferramenta-google-forms-no-processo-de-avaliacao-institucional-estudo-de-caso-nas-faculdades-magsul.html>. Acesso em: 22 fev. 2020.

MILHOMEM, Marcelo. **Softwares para criação de jogos.** 2016. Disponível em: <http://www.formuladejogos.com.br/single-post/2016/11/07/4---SOFTWARES---Softwares-para-criar-jogos>. Acesso em: 24 fev. 2020.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília-DF : MEC/SEF, 1997. 10v.

National Gallery of Art, Washington DC. **Young Girl Reading:** Jean-Honoré Fragonardc. [2020]. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/young-girl-reading/JgFJCH9wxBkktkg?hl=pt-BR>. Acesso em: 14 abr. 2016.

NUNES, W. **Especialistas indicam desafios para a prática da leitura no Brasil.** São Paulo-SP : USP, 2015, Disponível em: <https://social.stoa.usp.br/stoa/usp?npage=310>. Acesso em: 21 fev. 2020.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital : entendendo a primeira geração de nativos digitais.** Porto Alegre-RS : Grupo A, 2011, 352 p.

PAULA, Luzia de Fátima. **O ensino de língua portuguesa no Brasil, segundo João Wanderley Geraldi.** São Paulo-SP : Editora Unesp, 2014, 185 p.

PIVA JUNIOR, Dilermando. **Sala de Aula Digital: Uma Introdução À Cultura Digital Para Educadores.** 1ª edição. São Paulo-SP : Saraiva, 2013. 152 p.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos de. **O livro de Ana.** São Paulo-SP : Editora Global, 2009, 31 p.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. **Leitura na escola e na biblioteca.** 4ª ed. Campinas-SP : Papyrus, 1993, 120 p.

Skoob. **Quem somos**. 2020. Disponível em:
https://www.skoob.com.br/inicio/quem_somos. Acesso em: 21 fev. 2020.

SCHIMENECK, Antônio. **Por trás das cortinas**. Porto Alegre-RS : Besouro Box, 2012, 112 p.