

PeGa: OBJETO DE APRENDIZAGEM VOLTADO À LEITURA E COMPREENSÃO DE NARRATIVA

SALGADO, Rodolfo Cipriano João¹

Resumo – Este artigo apresenta o desenvolvimento e aplicação de um objeto de aprendizagem para apoio à compreensão de leitura baseado no conto “O Peixinho e o Gato”. O objeto de aprendizagem PeGa envolve a leitura e a audição do conto e questões de múltiplas alternativas com o objetivo de avaliar a compreensão do texto por parte dos alunos. Na aplicação do PeGa a uma turma do ensino fundamental, verificou-se que as crianças estiveram à vontade na interação com o PeGa; compreenderam facilmente a história do conto através do reconto; despertaram a curiosidade em querer chegar ao clímax da história e fizeram desenhos e escreveram palavras entendidas sobre a narrativa.

Palavras-chave: Objeto de Aprendizagem PeGa, Escuta, Leitura e Compreensão da Narrativa

Introdução

No presente artigo propõe-se apresentar o objeto de aprendizagem (OA) “PeGa²” desenvolvido especificamente para promover a leitura e a compreensão de texto narrativo nos anos iniciais do ensino fundamental. O mesmo caracteriza-se por ter um texto principal, trechos ilustrativos e áudios narrados. Assim, traz-se o OA PeGa como um recurso digital que auxilia os alunos a interagirem com os trechos ilustrativos e áudios narrados para a compreensão dos conteúdos e, tratando-se do ensino fundamental, o uso da modalidade digital pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Deste modo, o material digital elaborado para a aprendizagem pode proporcionar a criação de novas situações em que são abstraídas situações do mundo real e transferidas para os OAs. (FERREIRA e TINOCO CABRAL, 2011). É dessa perspectiva que se traz a história do “Peixinho e o Gato”³ em um OA para a compreensão da leitura, a partir de uma abordagem lúdica que pode proporcionar ao aluno, interação, criatividade, imaginação, autonomia, etc.

¹ Doutor em Informática na Educação pela UFRGS. Atua como professor e pesquisador na Universidade Save em Moçambique. Grupo de pesquisa: Laboratório de Estudos de Linguagem, Interação e Cognição/Criação. Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição. E-mail: rsallos@gmail.com

² O PeGa surge como objeto de aprendizagem, desenvolvido na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação-UFRGS (PGIE/CINTED), em 2015. Link do PeGa: <http://www.vhflabs.com.br/pega>

³ Cfr. HECK (2005)

Destaca-se, como objetivo deste trabalho, apresentar o "PeGa" como objeto de aprendizagem que promove a leitura interativa lúdica de construção de sentidos a partir da experiência.

Em Busca de Competência para a Leitura

A leitura no contexto escolar tem sido negligenciada devido aos modelos de leitura - por um lado, ascendente, que consiste na prática de decodificar os signos linguísticos contidos no texto; e, por outro, descendente, que possibilita ao leitor relacionar o texto com conhecimentos adquiridos – adotados como estratégias de ensino-aprendizagem, conseqüentemente está comprometida a sua promoção em termos interativos e dialógicos, (NASCIMENTO, 2011). Este autor, na sua pesquisa intitulada *Contribuições de Bakhtin para a leitura literária: instrumentalizar para desenvolver o leitor estrategista*, fez um estudo impulsionado pelos alarmantes resultados das avaliações que medem o desempenho dos alunos da educação básica, no Brasil,

[...] resultados dessas avaliações revelam que a leitura no ambiente escolar tem sido realizada com base no reconhecimento dos signos linguísticos que compõem a língua, ou seja, uma leitura focada apenas no texto, o que compreende o modelo de processamento ascendente. Por outro lado, não se espera que o professor promova, somente, a aprendizagem seguindo o modelo descendente, cuja informação vai do leitor para o texto. Na realidade o que se pretende é a junção das duas práticas com o objetivo de realizar uma leitura interativa entre leitor, o autor e o texto. (NASCIMENTO, 2011, p.1)

Para Nascimento (2011), as estratégias prejudicam o desempenho pelo fato de elas não conceberem o caráter interativo e dialógico da linguagem, que para Bakhtin, a compreensão é um processo que envolve o sujeito, neste caso, o leitor, e as experiências sócio-históricas e culturais que o constitui. Nesse sentido, quando as estratégias são aplicadas de forma separadas não trazem esse ganho dialógico para o leitor.

As concepções de leituras supracitadas quando usadas como estratégias de ensino-aprendizagem da leitura, de forma isolada uma da outra, são criticadas pelo teor que cada uma delas sustenta, assim, advoga-se na junção de modelos de modo a auferir o pressuposto de modelo interativo de leitura. Nesse sentido, há críticas tanto para o modelo de leitura ascendente como para o de leitura descendente, no primeiro caso, Correia (2001), embasado em Amaral (2010), sustenta que é um modelo que se restringe às informações apenas do texto, o que

corresponde a uma prática monológica porque o leitor apenas decodifica o que está contido no texto – perspectiva reducionista por se tratar de uma atividade passiva, pelo fato de não se considerar o caráter subjetivo do sujeito leitor. No segundo caso, Pereira (2005), com base em Amaral (2010), diz que se verifica uma prática monológica porque o processo de leitura está centrado nas opiniões que o leitor emite sobre o que leu, apagando o caráter polissêmico, ideológico e dialógico dos signos linguísticos que compõem o texto.

Neste contexto, como o foco reside na promoção de leitura que possa desenvolver estratégias conscientes de atividades para a formação do leitor literário, assim, o ato de ler, na realidade, deve ser: o processo de significação de um texto que perpassa pela interação, ou seja, pelo intercâmbio mútuo dos conhecimentos do leitor, do autor e do texto; um processo que envolve o sujeito e as experiências sócio-históricas e culturais que o constitui; um processo de nível mais discursivo, pelo fato de concebê-la como uma atividade social, na qual o sujeito leitor percebe os efeitos de sentido do texto de forma crítica (ORLANDI, 2001).

Entretanto, a autora supracitada amplia o modelo interativo ao conceber a leitura como um processo discursivo que vai colocar um dos dois apenas além do fato de compreender um texto, pelo fato de ser um processo de construção de sentidos além de um posicionamento crítico do sujeito. Assim sendo, o leitor, ao interagir com o texto e com o autor com o intuito de atingir um processo de significação por meio da leitura, é capaz de realizar uma atividade dialógica, cooperativa e que envolve atitudes responsivas ativas, ao inter-relacionar o leitor, o escritor e o texto, no processo de construção de sentidos.

Bakhtin (2011) corrobora com esse modelo interativo por conceber a linguagem como processo de interação social, representada pela teoria interacionista, ao conceber a língua como um fato social, como um veículo de comunicação social que revela as ideologias dos falantes através da interação que está materializada por meio do diálogo. O autor concebe a linguagem como parte crucial para a construção da realidade dialógica, uma vez que as trocas discursivas entre o eu e o outro possibilitam a elaboração de enunciados e de enunciações que se concretizam a partir da compreensão do ato interlocutivo entre os sujeitos que se comunicam. Entretanto, para a leitura, ainda na ótica bakhtiniana, propõe-se um processo de interação entre o leitor, o texto e o autor tal como a leitura interativa a concebe. Tomando a leitura como um ato de interação entre os sujeitos, esse filósofo suscita a relação de cooperação entre esses três elementos, uma vez que, no processo de produção de sentido, as significações são edificadas por meio das informações elaboradas por cada um desses três elementos. Essa postura de

cooperação visa observar, escutar a voz e compreender outra consciência, a do autor do texto, que por envolver dois sujeitos pressupõe também uma prática dialógica.

Goulemot (1996), corroborando com Bakhtin (2011), concebe a leitura, quer seja popular ou erudita, ou letrada, como produção de sentido. A partir daí, evidencia que ler é dar um sentido de conjunto, uma globalização e uma articulação aos sentidos produzidos pelas sequências. Não é encontrar o sentido desejado pelo autor, uma vez que os sentidos na leitura nascem tanto do próprio texto quanto das experiências pessoais e dos dados culturais do leitor.

Objeto de aprendizagem para o ensino

Diferentes ferramentas e mídias estão sendo utilizadas nas escolas como recurso potencializador ao processo de ensino-aprendizagem. Uma das possibilidades do emprego das tecnologia de informação e comunicação (TIC) para o desenvolvimento educacional encontra-se o OA. Os OAs podem ser definidos como uma forma de aprendizagem que possibilita aos professores facilitarem suas ações pedagógicas, a fim de subsidiar a compreensão dos conteúdos a serem abordados (FERREIRA e TINOCO CABRAL, 2011).

Deste modo, pode-se olhar o interesse do aluno como uma forma de poder despertar o desejo de aprender partindo de uma abordagem atrativa, dinâmica e lúdica. Neste contexto, a escolha do OA tem de ser feita a partir dos objetivos a alcançar em um determinado conteúdo, como reforçam Aguiar e Flôres (2014, p.12) ao afirmarem que,

[...] em qualquer planejamento de aula, a adequação seleção de um objeto de aprendizagem, para o uso em atividade didática fica definida a partir do objetivo que se pretende alcançar na aprendizagem de um determinado conteúdo. Contemplando esse requisito, o OA pode ser um excelente aliado do professor em sala de aula.

Entretanto, o uso de OAs na modalidade digital no ensino de Língua Portuguesa é um dos grandes potencializadores para tornar os alunos proficientes em leitura e escrita, pois aprender a ler significa aprender a ler o mundo, pois é na fase inicial da aprendizagem que a criança aprende o inusitado através do encontro com outra criança e no contato com a leitura e o mundo digital.

Em busca das competências do PeGa

Em práticas pedagógicas de cunho tradicional, isto é, ensino tradicional em que o professor é o centro do processo de ensino-aprendizagem, baseado em conteúdo, têm imposto obstáculos na identificação do significado em relação ao contexto em que o aluno vive e sua função social (BEHAR et al, 2013). Assim, a criação do OA PeGa não só visa o ensino de leitura e escrita no aluno, como também promove os hábitos de leitura e escrita no mesmo, quebrando o paradigma tradicional, pois possibilita desenvolver as competências de leitura e escrita de forma atrativa.

Neste artigo, o conceito competência pressupõe a existência de Conhecimentos, Habilidades e Atitudes que precisam ser mobilizados para atender a necessidade que emerge em determinada situação e contexto. Behar et al (2013 p. 23), com base nas discussões de Zabala e Arnau (2010) e (Perrenou, 1999), afirma que os três elementos Conhecimentos, Habilidades e Atitudes correspondem respectivamente: saber, saber fazer e saber ser e estar, considerados os pilares básicos da educação. Então, foi nessa perspectiva de poder desenvolver competências no aluno que se criou o PeGa, como se apresenta a seguir:

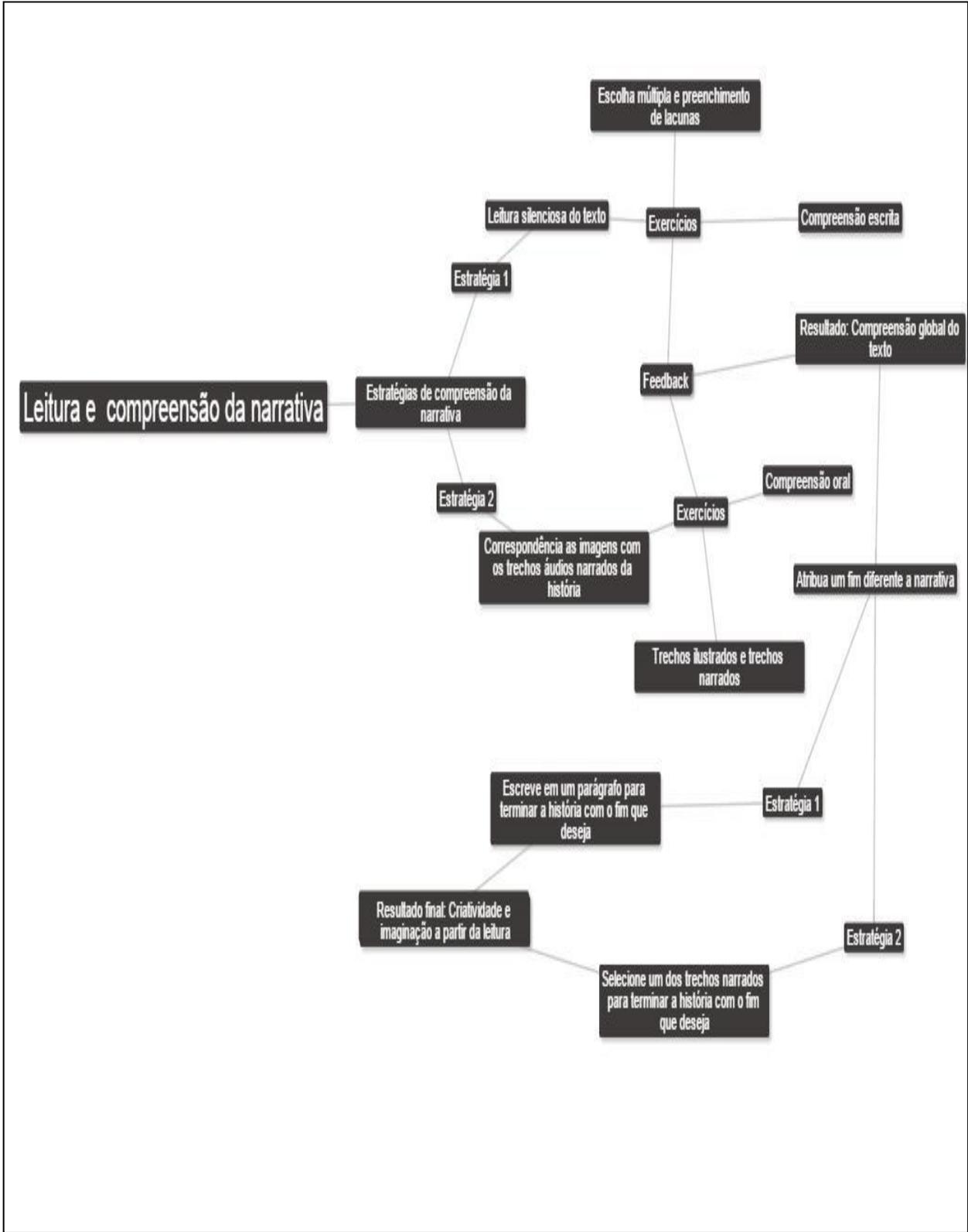
- **competências leitura e escrita** se relacionam com o desenvolvimento da expressão oral e escrita no aluno. Este, ao interagir com o PeGa, não só tem a oportunidade de ler o texto mas também participar na contação e escuta da história. Dessa forma, a criança pode desenvolver: **conhecimentos** sobre a comunicação escrita e oral; **habilidades** de escrita e oralidade do nível fundamental; **atitudes** de ser expressivo e articulado no uso do discurso tanto na forma escrita, como na oralidade.
- **Competência interpretação**, através do PeGa, a criança pode desenvolver: **conhecimentos** sobre a importância da valorização dos conselhos dos mais velhos e sobre a prudência em várias situações da vida; **habilidades** em analisar e interpretar as situações adversas que podem surgir no convívio com os demais; **atitudes** ser prudente e cauteloso.
- **Competência fluência digital**, a narrativa é lida e escutada por meio do PeGa no computador ligado à Internet. A criança, sob orientação do professor, pode desenvolver: **conhecimentos** básicos de interação com o computador; **habilidades** básicas no manuseio de mouse, teclado; **atitudes** de curiosidade em descobrir as funcionalidades básicas.

Desenvolvimento do objeto de aprendizagem PeGa

O ConstruMED⁴ descreve um processo para desenvolvimento de materiais educacionais digitais (MEDs) definindo cinco etapas: (i) preparação; (ii) planejamento; (iii) implementação; (iv) avaliação; e (v) distribuição. O OA PeGa foi desenvolvido de acordo com a metodologia ConstruMED, obedecendo, portanto, as cinco etapas estabelecidas por esta metodologia. Nesta seção foi descrito como o objeto de aprendizagem foi desenvolvido, detalhando as três primeiras etapas de sua construção, tendo em vista que as duas últimas etapas foram descritas na seção seguinte.

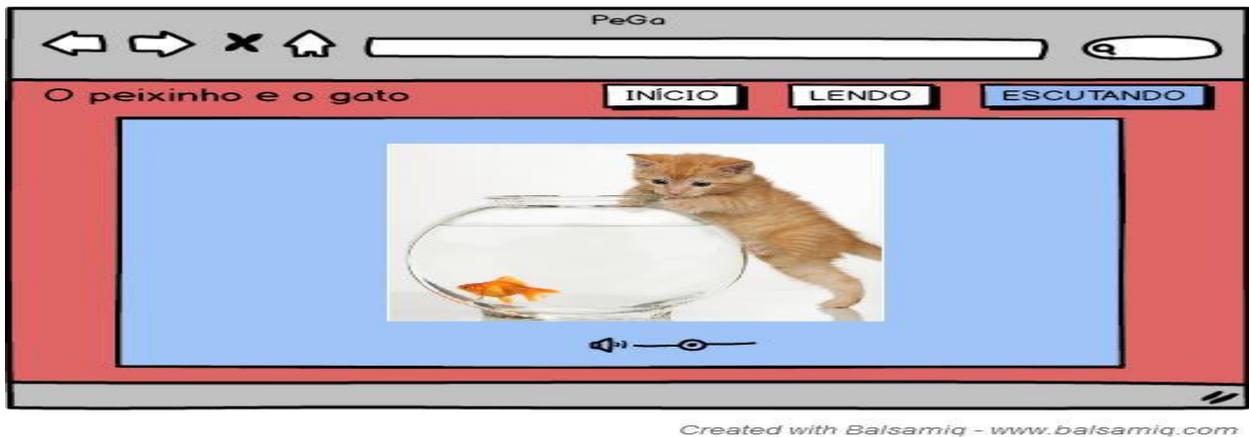
- **Preparação:** nesta etapa, definiu-se o público-alvo: alunos do ensino básico com idades entre 6-9 anos; o tema: escuta, leitura e compreensão da narrativa; as competências desenvolvidas: comunicação, envolvendo a leitura e a compreensão da leitura e a modalidade de uso do AO: presencial e/ou à distância.
- **Planejamento:** nesta segunda etapa, foram definidos o fluxo de utilização (Figura 1), as características do conteúdo e também a identidade visual do objeto de aprendizagem. Nesta etapa definiu-se que o objeto de aprendizagem consistiria em um texto, disponível através de uma página na web, sobre o qual o aluno deveria responder perguntas de múltiplas alternativas após fazer a leitura. Para dar maior dinamicidade ao objeto de aprendizagem, propôs-se que o aluno teria a opção de ler o texto ou escutá-lo.

⁴ http://www.nuted.ufrgs.br/objetos_de_aprendizagem/2014/construmed/



Fonte: os autores
 Figura 1. Fluxo de utilização do objeto de aprendizagem

- **Identidade visual:** com o intuito de atingir o maior número de alunos sem ser restritivo, elaborou-se a identidade visual do objeto de aprendizagem utilizando cores representativas do sexo masculino (azul) e do sexo feminino (vermelho), levando a uma percepção agradável do objeto de aprendizagem, conforme pode ser visualizado na Figura 2.



Fonte: os autores

Figura 2. Identidade visual do objeto de aprendizagem

- **Implementação:** nessa etapa de desenvolvimento técnico do PeGa foram utilizadas as linguagens de programação PHP e JavaScript, além das linguagens de marcação HTML e da folha de estilos em CSS. O desenvolvimento consistiu em elaborar um livro virtual baseado no conto “O Peixinho e o Gato”, extraíndo do livro as figuras e o conto. Além disso, o grupo também gravou todas as páginas do conto em formato mp3 para dar a opção ao usuário de ler o conto ou de escutá-lo (Figura 3).

PeGa - O Peixinho e o Gato

Início Leitura Audição Criação

O peixinho e o gato, escrito por Lenira Almeida Heck, levará as crianças a navegarem pelas ondas da imaginação, numa aventura emocionante, que começa no fundo do mar e culmina com a luta pela vida entre o braço peixinho Vermelho, capturado por uma rede de pescadores, e o seu rival, o terrível Sr. Gato.

O objeto de aprendizagem PeGa - O Peixinho e o Gato, tem por objetivo estimular a leitura e dar suporte a atividades de compreensão de texto. É possível utilizar o objeto de aprendizagem de duas formas: lendo a história ou escutando a história narrada. Além disso, há também um módulo para que você crie o seu próprio final para a história. Escolha um modo e divirta-se com este belo conto!

Para fazer download do livro O Peixinho e o gato clique no peixinho abaixo.




PeGa - O Peixinho e o Gato
Desenvolvido por Vinícius, Rodolfo, Antonio, Silio, Simone e Caclida.

Fonte: os autores

Figura 3. Objeto de aprendizagem PeGa

Ao final da leitura ou da audição o aluno deveria responder a questões de múltipla escolha com o intuito de avaliar a compreensão do aluno sobre o texto. Estas questões, ao serem respondidas, dão feedback imediato ao usuário sugerindo, com base nos seus acertos ou erros, que ele leia novamente o conto ou o parabenizando pela compreensão adequada do conteúdo. Tem a opção “Criação” com a qual professores ou alunos podem fazer *download* das imagens utilizadas no conto e contar sua própria história. Foram realizados testes com o objeto de aprendizagem e realizadas correções de layout e de *feedback*.

Aplicação e Análise do PeGa

Procedimentos de aplicação

A criação de um material educativo traz o pensamento sobre o público, os sujeitos, os parceiros nesta interação, sendo esta pensada como lugar para o diálogo e para o compartilhamento de aprendizagens e de saberes. Assim, pensamos neste objeto de

aprendizagem PeGa como motivador e estimulador de aprendizagens voltadas para a leitura, para a escrita e para a compreensão de texto nos anos iniciais do ensino fundamental.

Pode-se perceber ao trabalhar, interagir com o PeGa, que este traz uma história em capítulos e que traz inspirações para a leitura ou para a própria audição da história, sendo que pensamos em crianças que já leem e que já escrevem e em crianças que ainda não escrevem nem leem, para assim podermos pensar nas diferentes relações que estas fariam com o objeto.

Os Objetos de Aprendizagem podem ser considerados propostas inovadoras no processo de ensino-aprendizagem, porque os recursos disponibilizados pelas ferramentas computacionais envolvidas no processo de elaboração desses materiais são excelentes para a promoção de interação e de estratégias que auxiliem na melhoria do aprendizado do aluno (BEHAR, MACEDO, SOUZA e BERNARDI, 2009).

Desta forma, pensa-se em crianças que participam de uma oficina de alfabetização e que uma vez por semana, por três períodos de aula, se encontram com uma professora. Estas crianças são de turmas do 1º, 2º e 3º ano, sendo estas mescladas nesta oficina para também aprenderem umas com as outras, as idades variam de 6 a 9 anos. A escola em que estudam estas crianças é uma escola pública municipal da zona rural do município de Mato Leitão, Rio Grande do Sul. Cabe dizer que segundo conversações com as crianças, a maioria não tem computador ou internet em casa, sendo este tipo de prática com objeto de aprendizagem possível apenas na escola com a intervenção e planejamento de um professor. Para Santos (2012),

No processo de compreensão leitora, Goodman (1991) acredita que a interação entre leitor e texto é fundamental na construção do sentido. Para ele, o leitor faz uso não apenas das informações visuais que estão presentes no texto, mas também do seu conhecimento prévio, conhecimento que está armazenado na sua memória. Assim, o autor conceitua a ação de ler como “um jogo psicolinguístico de adivinhação”, na qual ler significa fazer e testar hipóteses sobre o conteúdo do texto, sendo esta habilidade fundamental para a construção do seu sentido. (SANTOS, 2012, p.2)

Já que a interação entre leitor e texto é fundamental para o processo de compreensão leitora, o PeGa pode pensar nesta interação, uma vez que cada criança pode interagir da sua maneira, lendo, ouvindo, criando, voltando páginas ou indo logo para o final para conferir aquilo que entendeu.

Descrição da aplicação

A aplicação/interação com o PeGa aconteceu em dois momentos, uma semana durante a oficina de alfabetização, quando levamos o objeto para a sala de aula das crianças com o *datashow* e a história foi contada pela professora com a ajuda das crianças e a leitura daqueles que já estão lendo e daqueles que já estão construindo as suas noções de leitura, escrita e de interpretação. Neste mesmo dia, num segundo momento, as crianças ouviram a história e foram recontando enquanto isso acontecia.

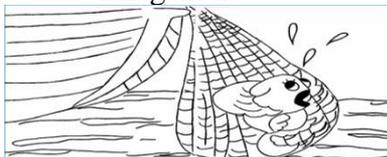
Depois da leitura e da audição da história, as crianças foram motivadas a falar, desenhar e escrever as palavras entendidas sobre a narrativa. Os desenhos ficaram bastante interessantes e surgiram muitas palavras escritas, de acordo com o nível de escrita de cada criança. Como podemos observar, a seguir, as imagens do PeGa e as respectivas escritas das crianças (que se representam por C1 como criança 1, C2, C3, ...):

Imagem 1



C1: quero pintar o peixe a vermelho
C3: quero pintar o peixe a dourado
C15: Quero pintar o peixe a amarelo

Imagem 2



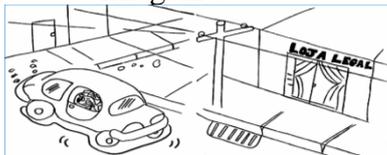
C2: O peixe está chorando na rede
C7: Pegaram o peixe
C4: Peixe fugindo da rede

Imagem 3



C9: O peixe está triste
C11: Peixe está chorando
C12: O peixe está no pote com muito medo

Imagem 4



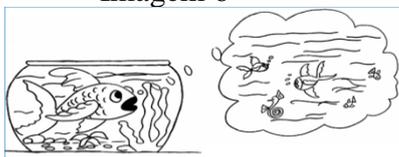
C11: O carro que levou o peixe
C14: A loja onde está o peixe
C16: Loja legal

Imagem 5



C2: O cara que levou o peixe para outro lugar
C4: Nova casa do peixe
C7: Tem dois animais na janela

Imagem 6



C5: O peixinho imaginando a brincar com os seus amigos
C6: Peixe no aquário
C9: O peixe soltando bolhas

Imagem 7



C17: O gato pensando no peixinho
C18: O peixinho com medo do gato
C20: O peixinho saltando em cima do gato

Imagem 8



C9: Gato malvado querendo pegar o peixe
C15: O gato conversando com o peixe
C19: O gato sorrindo

Imagem 9



C8: O gato pulando para o aquário
C10: O gato em cima do armário
C13: O gato olhando para o aquário

Na semana seguinte, a turma de crianças desta oficina de alfabetização (cerca de 20 crianças), foi levada para o laboratório de informática da escola, onde algumas sentaram-se sozinhas e outras em duplas, já que este conta com 12 computadores com fones de ouvidos e também caixas de som acopladas. Neste dia, as crianças acessaram o PeGa e começaram a fazer as interações, foi interessante perceber como a história já ouvida, trouxe elementos para aguçar a curiosidade, pois elas queriam lembrar de todos os momentos novamente. Alguns meninos se sentiram muito a vontade e começaram a escutar a história passando por algumas páginas porque queriam chegar logo ao clímax, ao momento de tensão da história.

Ao final dos três períodos, a professora da oficina e as crianças conversaram muito e assim reelaboraram oralmente a sequência da narrativa e responderam oralmente às questões propostas pelo PeGa para o entendimento da história.

Análise da aplicação

Estas diferentes interações de crianças de 6, 7, 8 e 9 anos com o PeGa podem ser analisadas por várias perspectivas, pode-se pensar pela abordagem do próprio objeto, seus objetivos e justificativa, uma vez que este foi pensado para trabalhar/criar e entender com a leitura e a escrita. Por esta perspectiva, a aplicação trouxe elementos para pensar desde a escolha do texto "O peixinho e o gato".

Portanto, pode se dizer que o PeGa trouxe elementos para muitos planejamentos e criações na sala de aula, sendo que esta envolve a escuta e a atenção às demandas educacionais das crianças, que podem ser trazidas para o pensamento delas e do professor através desta tecnologia voltada para a escrita, a leitura, a compreensão e, por fim, pela criação no contexto educacional com a informática.

Considerações Finais

Interessante pensar numa prática como esta, que parte do estudo sobre os objetos de aprendizagem, as competências, habilidades e atitudes que podem envolver o PeGa, tudo pensado para as aprendizagens. Pode-se dizer que, ao pensar no PeGa, optou-se por um que trouxesse motivação e elementos reais para a aprendizagem da leitura e da compreensão das crianças.

Ao longo da criação do PeGa e depois com a aplicação do mesmo na sala de aula foi possível perceber nas competências trabalhadas e planejadas para tanto, mas também pensar em como o professor pode potencializar as suas práticas a partir de objetos criados por ele mesmo e pensado para as suas crianças, levando em consideração a escuta das vozes destas e daquilo que as interessam neste processo de alfabetização e letramento. Para Behar (2009),

Entende-se que a escola e os professores possuem dois desafios principais neste novo contexto: fazer da escola um lugar mais atraente para os alunos e fornecer a eles subsídios para uma compreensão verdadeira da sociedade da informação (SANTOS, 2006). Assim, esta deve ser um lugar onde a aprendizagem é construída e não um espaço onde o professor apenas transmite conhecimento. Sem dúvida, o computador

desperta a curiosidade e motiva as crianças a buscar novos conhecimentos, entretanto não basta apenas introduzir as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC's) na escola, preservando as práticas tradicionais. É necessário mudar as práticas, fazendo com que essas se tornem significativas para os alunos e que despertem o interesse para a aprendizagem. (BEHAR, 2009, sp)

Este elemento destacado por Behar encerra este nosso pensamento sobre o objeto de aprendizagem criado, o PeGa, pois entendemos que a leitura e a alfabetização são um desafio e que precisam ser pensadas de forma mais atraente e mais significativa para as nossas crianças, crianças estas aqui, pensadas na faixa etária de 6, 7,8 e 9 anos numa escola pública na zona rural de um município com cerca de 4000 habitantes, onde a informática, o computador, os sons têm atraído muito e chamado as crianças para as práticas com a aprendizagem de forma significativa.

PeGa: OBJECT OF LEARNING BACK TO READING AND UNDERSTANDING OF THE NARRATIVE

Abstract - This paper presents the development and application of a learning object to support reading comprehension based on the story "The Goldfish and Cat". The learning object PeGa involves reading and hearing the story and questions with multiple alternatives in order to assess the understanding of the text by the students. In the application of the PeGa to a class of elementary school found that children were at ease in interacting with the PeGa; easily understand the history of the short story by retelling; aroused curiosity in wanting to reach the climax of the story and drew pictures and wrote words understood about the narrative.

Keywords: learning Object PeGa, Listening, Reading and Understanding of Narrative

Referências

AGUIAR, E.V. B. e FLÔRES, M. L. P. Objetos de aprendizagem: conceitos básicos. In, Tarouco, L. M. R. (Org.) Objecto de Aprendizagem: teoria e prática. Cited/Ufrgs. Porto Alegre: Evangraf. 2014.

AMARAL, E. T. O professor de ensino médio e o seu olhar sobre a leitura e a escrita sobre a sua disciplina. Dissertação (Mestrado em Educação)- Faculdade de Educação, Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, São Paulo, 2010.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo:6ª ed. Martins Fontes, 2011.

BEHAR et all. Competência. Conceito, elementos e recursos de suporte, mobilização e evolução. In Behar, P. A. (org.). Competências em Educação a Distância. Porto Alegre. Penso 2013.

BEHAR, P. A. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. Revista Informática na Educação. Cinted - UFRGS- Julho de 2009.

BEHAR et all. Objetos de Aprendizagem para educação a distância. Porto Alegre: Artmed. pp 66-92. 2009.

GOULEMOT, J. M. Da leitura como produção de sentidos. In CHARTIER, R. (Org.) *Práticas de leitura*. São Paulo. Estação Liberdade. 1996

HECK, Lenira Almeida. O Peixinho e o Gato. 2ªed. Lajeado: UNIVATES, 2005. Disponível em: <http://www3.universia.com.br/conteudo/livros/opeixinhoeogato.pdf>. Acesso (20/05/2015)
NASCIMENTO, P. R. Contribuições de Bakhtin para a leitura literária: instrumentalizar para desenvolver o leitor estrategista. IF Goiano – CAMPUS CERES, Anais do SILEL. Volume 2, Número 2. Uberlândia: EDUFU, 2011. Disponível em : <http://www.ileel.ufu.br/anaisdosilel/pt/arquivos/silel2011/1036.pdf>. Acesso (23/05/2015)

ORLANDI, E. Discurso e texto: formulação e circulação dos sentidos. Campinas: Pontes, 2001.

SANTOS, Thaís Vargas dos. Uso de vocábulos em associação por contiguidade e consciência linguística na compreensão leitora de alunos universitários. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS (Porto Alegre, Brasil. 2012.

SOUSA FERREIRA, Sheila; TINOCO CABRAL, Ana Lúcia. Práticas de Leitura por meio de objetos de aprendizagem na modalidade digital. Revista do GEL, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 69-90, 2011. Disponível em <http://revistadogel.gel.org.br/rg/article/view/48>. Acesso (19/05/2015).

Recebido em: 30/01/2019.

Aprovado em: 28/04/2019.