

Pesquisa em Ação

Trilhando Caminhos em Educação

Ronaldo Luís Goulart Campello
(Organizador)



 Editora
Atena

Ano 2018

Ronaldo Luís Goulart Campello

(Organizador)

Pesquisa em Ação
Trilhando Caminhos em Educação

Atena Editora
2018

2018 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Edição de Arte e Capa: Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
P474	Pesquisa em ação [recurso eletrônico]: trilhando caminhos em educação / Organizador Ronaldo Luís Goulart Campello. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2018. Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-85107-00-0 DOI 10.22533/at.ed.000181407 1. Folclore - Brasil. 2. Lendas brasileiras. 3. Literatura brasileira - Contos. I. Gaviolli, Gabriel. II. Título. III. Série. CDD 398.2098
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

O conteúdo do livro e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2018

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

E-mail: contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A proposta deste trabalho escapa/surge em meios as classes de sala de aula, salas de professores, e também às salas de cursos de pós-graduação, mestrados e doutorados, mas, tem seu cerne em uma Escola Técnica Estadual localizada no bairro Fragata na cidade de Pelotas – RS. Uma ideia que se teve de pensar para além das estrias que demandam este corpo-educação. Pensou-se ser necessário discorrer sobre práticas de ensino, formação docente; metodologias que busquem propor uma face de passagem plana, resvaladia, deixando assim, fruir encontros dos corpos que fazem educação, alunos, professores...

Deste modo, se oferece neste instrumento-livro e seus movimentos, sopros de ar fresco, não fórmulas, não guias, tampouco manuais práticos ou de auto-ajuda que digam como fazer docência num ambiente que se pensa estar já bem poluído e estriado pela ferrugem de práticas quiçá desatualizadas e que não contemplam todos que imergem neste oceano, para neste campo, profundo e repleto de monstros que tentam nos devorar no dia a dia de nossas docência. Não. Não é esta a ideia deste instrumento-livro. Este é um texto colaborativo escrito em meio às classes de sala de aula, salas de professores, e também nas salas de cursos de pós-graduação, mestrados e doutorados destes que buscam pensar uma educação comprometida e fruída.

Aqui nestas páginas se busca tratar de temas/práticas que são pertinentes as demandas de sala de aula, não tomando como regra ou colocando em primeiro plano, uma ou outra escrita, nem tomando como verdade uma ou outra prática, mas sim oferecer registros/lentes de práticas docentes que possam ajudar a vislumbrar com perspectivas novas o oceano que se apresenta as naus que de nosso pensamento navegam neste oceano seguindo sempre linhas de horizontes possíveis.

A todos uma boa leitura.

- Ronaldo Campello -

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
BRINCAR NA RUA	
<i>Catiúscia Daniela</i>	
<i>Marta Bottini</i>	
CAPÍTULO 2	7
UMA INTERVENÇÃO SOBRE IDENTIDADE NO MEIO ESCOLAR	
<i>Juliana Boanova Souza</i>	
<i>Lidiane Maciel Pereira</i>	
<i>André Luis Ferreira Andrejew</i>	
CAPÍTULO 3	14
PROFESSOR-FLÂNEUR-CARTÓGRAFO-PESQUISADOR...	
<i>Ronaldo Luís Goulart Campello</i>	
<i>Cynthia Farina</i>	
CAPÍTULO 4	24
APRENDIZAGEM LÚDICA DE LÍNGUAS MEDIADA POR TDIC'S	
<i>Neemias de Oliveira Steinle</i>	
<i>Luis Roberto Volz de Oliveira</i>	
<i>Haidi Werhmann Reinar Steinle</i>	
CAPÍTULO 5	33
NARRATIVAS DO COTIDIANO DO BAIRRO FRAGATA: UMA PROPOSTA PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL EM UMA ESCOLA PÚBLICA ESTADUAL	
<i>Carla Vargas Bozzato</i>	
CAPÍTULO 6	39
OS JOGOS DE AZAR E O ENSINO DE PROBABILIDADE E ANÁLISE COMBINATÓRIA	
<i>Fabrcio Monte Freitas</i>	
<i>Denise Nascimento Silveira</i>	
CAPÍTULO 7	50
APRENDER COM IMAGENS VISUAIS: FACEBOOK SALA DE AULA.	
<i>Jussara Costa Duarte</i>	
<i>Alberto d'Ávila Coelho,</i>	
CAPÍTULO 8	58
PATRIARCADO, MASCULINIDADE(S) E AS MULHERES: ENTENDENDO A OPRESSÃO FEMININA	
<i>Amélia Teresinha Brum da Cunha</i>	
CAPÍTULO 9	68
A FORMAÇÃO DE UM PROFESSOR-CARTÓGRAFO: COMO CHEGAMOS A "SER" PROFESSOR?	
<i>Jorge Garcia</i>	
<i>Alberto d'Ávila Coelho</i>	
CAPÍTULO 10	80
O ENUNCIADO É UMA CONVENÇÃO DE TODOS OS CONTEXTOS	
<i>Marcio Nilander Ávila Barreto</i>	
<i>Vera Lúcia Cardozo Bagatini</i>	
<i>Maicon Farias Vieira</i>	

CAPÍTULO 11	89
UM APRENDER EM OFICINAS DE ESCRITURAS NA ESCOLA	
<i>Josimara Wikboldt Schwantz</i>	
<i>Carla Gonçalves Rodrigues</i>	
CAPÍTULO 12	97
NOTAS: UMA CARTOGRAFIA; SUSPEITAS E POSSIBILIDADES ACERCA DO CORPO	
<i>Marta Lizane Bottini dos Santos</i>	
<i>Ursula Rosa da Silva</i>	
<i>Ronaldo Luis Goulart Campello</i>	
SOBRE OS AUTORES	105

APRENDIZAGEM LÚDICA DE LÍNGUAS MEDIADA POR TDIC'S

Neemias de Oliveira Steinle
neemias.os@gmail.com

Luis Roberto Volz de Oliveira
luisrobertovolz@gmail.com

Haidi Werhmann Reinart Steinle
haidinha@gmail.com

Introdução

O presente trabalho objetiva apresentar os dados referentes ao projeto de pesquisa denominado “O lúdico na aprendizagem de línguas em meio digital”. Neste trabalho buscou-se indícios que possibilitassem perceber as contribuições do lúdico na aprendizagem de línguas, mediada pelas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - TDIC'. Para tanto, este texto, centra-se nos questionamentos acerca do lúdico como instrumento na aprendizagem de alunos da Educação Básica.

Buscou-se detectar a possibilidade de utilização dos processos de mudança, movimento, alternância, sucessão, associação e separação, inerentes ao jogo, como um meio de estímulo no processo de aprendizagem de línguas, bem como, observar o jogo como um instrumento facilitador na construção do conhecimento. Em vez de trabalhar o lúdico em geral, decidiu-se focar, neste trabalho, o lúdico na interação em um ambiente interativo em meio digital.

Procuramos estabelecer relações entre o empenho que conduz o jogador até o desfecho de um jogo, por meio de seu esforço pessoal, e a contribuição deste na aprendizagem de línguas, quando esta se desenvolve por meio de uma atividade lúdica mediada pelas TDIC's. Estimulados pelas leituras realizadas durante no Curso da Formação Docente e no Processo de Formação Continuada, nos questionamos sobre a importância do lúdico em uma prática docente crítico-reflexivo, com o intuito de estimular a autonomia do aprendente no estudo de línguas. Propusemo-nos a realizar observações, tendo como finalidade a busca de informações acerca da influência que o lúdico exerce na aprendizagem, quando esta atividade se desenvolve dentro de um ambiente interativo digital.

Referencial teórico

Encontramo-nos imersos no mundo das informações, as quais atualmente não somente duplicam-se, mas também são disponibilizadas de várias formas, compartilhadas por aplicativos, consultadas e compartilhadas na Internet, vistas pela televisão, escutadas pela rádio. Assim, com o aumento da globalização, conseqüentemente, da utilização das TDIC's, nota-se uma clara influência na sociedade pela utilização da internet. Conforme

propõe Sodré (1996).

Na sociedade mediatizada, as instituições, as práticas sociais e culturais articulam-se diretamente com os meios de comunicação, de tal maneira que a mídia se torna progressivamente o lugar por excelência da produção social do sentido, modificando a ontologia tradicional dos fatos sociais. (SODRÉ, 1996, p. 27).

Sob esta ontologia emergente, observemos a proposição de Bakhtin (2003, p. 28) [...] todos os campos da atividade humana estão ligados ao uso da linguagem [...]. Estando a sociedade sob a influência da web e sendo a linguagem elemento essencial no processo das relações que nela se desenvolvem. Por conseguinte, a linguagem está sob a influência dos meios de comunicação/interação utilizados, em ambientes educacionais, sociais e de pesquisa, principalmente pelos jovens, cada vez mais, dependentes dos recursos e facilidades das redes, em suas vidas, desde o ambiente educacional até suas próprias relações sociais.

Diante desta realidade complexa, as instituições que operam com processos de aprendizagem necessitam de uma nova visão para alcançar os objetivos necessários para a formação e a informação adequada do aprendente - termo utilizado por Assmann, que significa: “*Agente cognitivo (indivíduo, grupo, organização, instituição, sistema) que se encontra em processo ativo de estar aprendendo.*” (Assmann, 2000, p. 129). O ato de aprender não pode mais ser tomado como estanque, deve sim, ocorrer por toda a vida em forma de processo, o que torna os aprendentes não apenas alunos passivos, mas participantes ativos, dinâmica e colaborativamente construindo seu próprio saber. A grande velocidade de evolução do conhecimento leva-nos a ressaltar a importância de aprender a aprender, e não apenas de adquirirmos conhecimentos, uma vez que o conhecimento exigido está em processo de transformação. Como produto da educação busca-se, em consequência, experiência de aprendizagem.

Neste contexto destacamos a fala de Castells (2009, p. 06) “a escola precisa formar pessoas com potenciais muito flexíveis, que mudem, transformem e transitem em diversas situações, experiências e contextos”. Por conseguinte a competitividade presente nos múltiplos contextos da contemporaneidade faz emergir um desafio para a educação: conduzir a um processo de construção do conhecimento, no qual o aprendiz não esteja isolado, e sim, em grupo. Logo, os aprendentes devem ser estimulados a não realizarem tudo sozinhos, mas sim a crescer junto com os outros.

Huizinga (2000, p.0 4) defende que “o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que a vida dele exigirá mais tarde”. Sob este enfoque, percebe-se que o jogo pode constituir-se em instrumento na tomada de consciência a respeito das semelhanças e da inter-relação entre todos os seres humanos, não apenas da sala de aula, da escola, mas do planeta. A instrução da sala de aula, isto é, a aprendizagem formal e institucional, tem como objetivos disponibilizar e discutir os saberes construídos pela humanidade. Eles devem fazer parte do processo de formação humana. Todavia, esta instrução não deve ser o principal foco da educação, pois o aspecto fundamental reside nas vivências personalizadas de aprendizagem, ou seja, de aprender a aprender. Esse

processo de aprender tem conexão com a expectativa de vida dos aprendentes; não pode ser isolado e necessita respeitar o ritmo próprio.

A escola deve preparar o aluno para a flexibilidade máxima. Muitos querem preparar o aluno para o mercado de trabalho que é exigente em vários aspectos, mas, além disto, temos a “massa sobrando” (ASSMANN, 2000, p. 18), ou seja, aqueles que nunca alcançarão o mercado de trabalho. Para a flexibilidade, temos que trocar a pedagogia das certezas pela pedagogia da dúvida, da pergunta, desenvolvendo uma pedagogia da complexidade e com conceitos transversáveis, para que o aprendente esteja preparado para a surpresa e o imprevisto. Por meio desta complexidade, podemos ver que não é aceitável apenas um único processo para captarmos as relações existentes, pois são muitos os fatores interativos, que requerem vários pensamentos e pontos de vista. Neste contexto buscamos utilizar o jogo da interação em meio digital como fator interativo no processo de aprendizagem de línguas.

[...] As palavras que utilizamos para designar seus elementos (do jogo) pertencem quase todas à estética. São as mesmas palavras com que tentamos descrever a beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia. (HUIZINGA, 2000, p.13).

A partir deste conceito pode-se pensar a educação como ato de recriar novas condições para a auto-organização das experiências da aprendizagem. Uma maneira de construir essas experiências é com o esforço próprio através da elaboração pessoal, facilitada por meio do jogo interativo em meio digital, agindo como instrumento. O jogo propiciado pelo meio digital pode criar interações extremamente complexas e dinâmicas.

O conceito de interação está na base de diferentes teorias de aprendizagem, podendo ocorrer não só entre subjetividades, mas também entre o sujeito e o objeto, vendo-se assim o objeto não apenas como um processo de mediação, mas como um dos próprios elementos da interação. Utilizamos aqui o conceito de interação descrito por Leffa (2003) nas situações a seguir:

A interação, na medida em que se baseia na idéia de reciprocidade, é sempre um processo que envolve dois ou mais elementos, sejam eles partículas, corpos ou pessoas. Não existe interação de elemento único. A interação, na sua essência, parte, portanto, da idéia de contato, podendo ser definida como um contato que produz mudança em cada um dos participantes. Esse contato não precisa, necessariamente, ocorrer entre seres da mesma natureza; pode ocorrer entre seres de natureza diversa, como por exemplo, entre pessoas e objetos - mas sempre afetando a ambos.

...

Pelo princípio da cognição distribuída, a ação do professor estende-se pela máquina, que se contamina de sua presença. O computador não substitui o professor mas, pela sua capacidade não só de memorizar mas também de processar dados, pode ampliar sua ação. (LEFFA, 2003, p. 210)

O desafio aqui é proporcionar um ambiente de interação digital dentro do exíguo espaço da tela do computador. O paradigma proposto por Leffa (2003) propõe a divisão

da tela, no que entende ser os três espaços fundamentais da sala de aula: o professor, o aluno e o conteúdo a ser aprendido. A Figura 1 mostra esquematicamente a diagramação desses espaços.

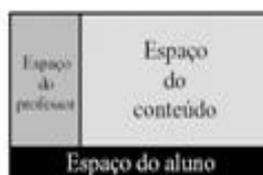


Figura 1 Designação dos espaços de acordo com a visão triplíce da interação.

O sistema de ELO (Ensino de Línguas On-line) Leffa, (2001)

(...) partindo de uma abordagem que não está centrada nem no professor, nem no aluno, mas na execução da tarefa, o espaço maior foi dado ao conteúdo, representado pela janela principal. É em torno desse conteúdo - que pode ser um texto escrito, uma fala, uma animação, ou mesmo um videoclipe - que emanam todas as atividades de aprendizagem. (LEFFA, 2001, p. 209)

Na margem esquerda da janela do conteúdo, está o espaço do professor, representado por uma janela menor. O que ele faz nesse espaço é determinado pelo conteúdo do texto e pelas necessidades do aluno. Basicamente age apenas quando solicitado, permanecendo encoberto a maior parte do tempo.

Na base das duas janelas está o espaço do aluno, representado por um painel em que se localizam os principais comandos da atividade. Através desses comandos, o aluno pode interagir com o texto ou com o professor. Para interagir com o professor, no entanto, o aluno precisa cruzar pelo espaço do texto, pegar alguma informação do texto e chegar com essa informação ao espaço do professor. O enfoque sistemático na produção de materiais possibilita-nos visualizar a educação como um campo de estudo-interação, que é constituído pelos componentes do processo interativo que formam a educação mediada por computador, incluindo comunicação, design, gerenciamento dos elementos integrantes da dinâmica interativa na aprendizagem. Na escola, o aprendente tem contato com diferentes propostas de aprendizagem fundamentadas em aspectos tradicionais, mas o jogo interativo em meio digital, como atividade lúdica de integração e interação na sociedade é de extrema relevância na vida dos aprendentes. Diante desta realidade, propomo-nos a pesquisar e avaliar a utilização de um instrumento que possibilite a interação lúdica na aprendizagem de línguas, como facilitador na evolução do aprendente. Objetivou-se, então, auxiliar os aprendentes da língua alvo em seu processo de construção de saberes linguísticos. Este processo não deve restringir-se apenas a aula, em seu modelo tradicional, e sim, fundamentar-se numa práxis que viabilize a construção do conhecimento na língua alvo, com a utilização de ambientes lúdicos interativos multi-midiáticos.

Metodologia utilizada

Desenvolvemos a investigação sob a ótica do método indutivo. Os dados obtidos no processo da pesquisa foram analisados de forma descritiva e o interesse voltou-se mais as possibilidades de uso do produto no processo de aprendizagem. A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário com questões abertas para alunos de Línguas Séries Finais do Ensino Fundamental e da EJA – Educação de Jovens e Adultos em Escola Municipal da Zona do Campo.

Os sujeitos

Os sujeitos da pesquisa constituíram-se de alunos de Língua Inglesa e Língua Portuguesa nas Séries Finais do Ensino Fundamental em Escola Municipal da Zona do Campo. A coleta se desenvolveu com a utilização das TDIC's por meio de jogos em ambiente digital e posteriormente com a aplicação de um questionário aberto.

Instrumentos

Com relação ao procedimento para a coleta de dados, foi disponibilizado aos aprendentes, um jogo interativo em meio digital denominado “DIGITAL LANGUAGE” do qual os alunos realizaram dez atividades. O sistema é interativo e possui uma interface em formato HTML (página de internet) com uma navegação por botões dispostos no espaço do aluno. Esses botões são nomeados segundo a função que desempenham, sendo que em algumas atividades estavam nomeados em português e noutras traduzidos para o inglês.

As 10 atividades estavam divididas em 7 modalidades, acessadas por uma página inicial denominada menu, quais sejam: (1) jogo da memória; (2) questões discursivas; (3) reconstrução textual; (4) múltipla escolha; (5) leitura com dicionário; (6) exposição dialogada (nomear frutas); (7) close (listening), que são organizadas na modelagem proposta pelo sistema de autoria ELO. A referida modelagem propõe que a interação se desenvolva com a união do espaço do aluno, do professor e do conteúdo em três quadros dispostos na tela do computador. Procurando, deste modo, tornar o professor presente nas atividades a distância por meio do feedback. As dinâmicas criadas foram compostas de textos, expressões, palavras e imagens que foram extraídas dos textos que integraram o corpus de pesquisa, ou seja, textos de enciclopédias, arquivos de áudio, arquivos de vídeo e textos da Web.

No curso da dinâmica, as atividades indicadas no menu deveriam ser realizadas pelo aprendente, neste momento o interagente dispõe da presença virtual do professor que se faz presente por meio das dicas, feedback e principalmente do feedback estratégico no qual o professor tece um comentário que possibilite ao aluno perceber a superestrutura da temática desenvolvida e/ou da questão em foco. Para tanto, os jogadores dispuseram do tempo que lhes aprouve. Caso os aprendentes não conhecessem a palavra alvo, poderiam

procurar no dicionário acoplado ao sistema quando o foco central da atividade era a compreensão textual.

Foram realizadas observações controladas, sem participação e com o objetivo de aproximar-se da perspectiva que o sujeito vivencia o lúdico, como instrumento na aprendizagem de língua inglesa em meio digital. As observações da utilização do jogo interativo em meio digital realizaram-se no decorrer de um semestre letivo, com aprendentes das disciplinas de língua inglesa, sendo cada uma delas realizada em aproximadamente uma hora-aula. Tais observações constituíram-se de uma parte interativa e uma reflexiva.

Aos jogadores, se aplicaram questionários centrados em duas perspectivas: qual a visão do aprendente acerca do lúdico no processo de aprendizagem, e qual a contribuição do jogo no curso da aprendizagem. Tais questionários foram entregues e respondidos durante o período de observação. Logo após, recolheu-se os questionários compostos por questões abertas. Os dados foram tabulados e posteriormente realizou-se a análise e interpretação dos mesmos.

Análise de dados

Esta pesquisa fundamentou-se no paradigma de investigação científica qualitativa direta realizada em ambiente natural. Com o intuito de compreender o significado das relações inerentes ao lúdico no estudo da linguagem.

Após a coleta de dados e as reflexões fundamentadas no referencial teórico, realizaram-se apontamentos concernentes às questões norteadoras desta investigação.

Num primeiro momento verificou-se a possibilidade de utilização dos processos de mudança, movimento, alternância, sucessão, associação, separação, inerentes ao jogo, como um meio de estímulo do processo de aprendizagem da língua alvo, pois os aprendentes expressaram interesse na interação lúdica, quando questionados previamente, como evidenciam as citações a seguir: *“O jogo é útil para exercitar a língua estudada”*. No questionário os aprendentes expressaram que pretendiam utilizar instrumentos lúdicos em sua futura atuação profissional. Quando os aprendentes foram questionados com a seguinte pergunta: *“Qual a utilidade do lúdico (jogo) na aprendizagem da língua alvo? Quais aspectos em que o lúdico (jogo) poderá contribuir?”* Encontramos respostas como: *“aprendemos de forma prazerosa, nos sentimos motivados para fazermos as atividades.”*

Em um segundo momento, analisamos se os elementos do mundo de perfeição criado pelo jogo constituem-se como elementos facilitadores para o aprendente na construção do conhecimento da língua alvo. Verificou-se indícios de que o empenho, que conduz o jogador até o desfecho de um jogo, por seu esforço pessoal, contribuiu na aprendizagem da língua alvo, quando esta se desenvolve por meio de uma atividade lúdica em meio digital. Os aprendentes durante a atividade exprimiram comentários, tais como: *“vou tentar mais uma vez.”* Notou-se que apesar da não obrigatoriedade de responder corretamente todas as questões os alunos estavam motivados a fazê-las corretamente.

E, por fim, observou-se que o empenho que conduz o jogador até o desfecho de um

jogo, por seu esforço pessoal, contribui na aprendizagem da língua alvo, quando esta se desenvolve por meio de uma atividade lúdica em meio digital que utiliza os processos de mudança, movimento, alternância, sucessão, associação, separação, inerentes ao jogo, como um meio de estímulo no processo de aprendizagem da língua alvo. Como exemplo de estímulo gerado por esta atividade de interação lúdica temos uma das respostas na qual o sujeito da pesquisa afirma: *“o lúdico é útil para eu aprender sem saber que estou aprendendo, ele motiva para novos estudos”*.

Observando os dados coletados, foi possível perceber que os sujeitos da pesquisa realizaram uma reflexão a cerca de qual o papel do lúdico no processo pessoal de evolução cognitiva durante o período em que desenvolveram a dinâmica lúdica em meio digital. Por exemplo, a resposta: *“... ele motiva para novas aprendizagens.”*

Acerca destas afirmações refletiremos nos itens a seguir:

Visão do que é lúdico

Para os sujeitos, o material lúdico, o jogo interativo em meio digital, é a maneira mais prazerosa de se aprender, é importantíssimo no ensino e aquisição de vocabulário, podendo trazer grandes benefícios para os mesmos, estando relacionado ao prazer, à criatividade e à imaginação, como se pode inferir das seguintes respostas: *“O jogo para os alunos, pois pode contribuir para o aprendizado das línguas”*

Quanto às dificuldades encontradas no uso do ambiente interativo

Os comandos foram considerados de fácil compreensão, fato confirmado pelas afirmativas: *“Quanto aos comandos de interação utilizados no CD-ROM não apresentei nenhuma dificuldade”* e, *“Se eu tivesse lido algumas instruções antes eu entenderia melhor, por exemplo, eu me perdia quando pedia uma dica e queria voltar a ler a questão, aí eu achei o botão ‘question’”*. O segundo sujeito não levou em consideração a existência de um botão “help” ou “ajuda”, no qual encontram-se, as instruções de navegabilidade do CD-ROM.

Enquanto aprendiz de línguas

O jogo foi visto pelos sujeitos da pesquisa, conforme abordado anteriormente, como um auxílio bem-vindo na sala de aula, sendo aceito com simpatia pelos mesmos.

Após manipular o material o jogo interativo em meio digital é considerado bom e destacaram que contribuiu para ampliação do léxico, conforme assertiva que segue: *“O lúdico é útil para eu aprender sem saber que estou aprendendo, ele motiva para novas atividades”*.

Conclusão

No processo de busca das informações acerca da influência que o lúdico exerce

na aprendizagem de línguas em meio digital, quando esta atividade se desenvolve em um ambiente digital interativo com alunos da Educação Básica do Campo, percebeu-se que a proposta de trabalho em foco levou os sujeitos da pesquisa a uma interação lúdica prazerosa. Analisando-se os dados da pesquisa, constata-se que pensar a educação como ato de recriar novas condições iniciais para a auto-organização das experiências da aprendizagem, que são construídas com esforço próprio por meio da elaboração pessoal, podem ser facilitadas por meio do jogo. Quando questionados sobre os aspectos do jogo que contribuíram na aprendizagem, afirmam: “*aprendemos de forma prazerosa e motivados.*” Portanto, o sujeito percebe que o jogo pode fazer parte da aula.

Sendo assim, nos dados coletados durante o processo de interação lúdica, constatou-se uma dicotomia nas reflexões entre as vivências de aprendizagem e a proposta de aprendizagem ativa em foco. Tal ambiguidade possibilita inferir que a dinâmica gerou uma inquietação nos indivíduos. Esta inquietação pode ser percebida na fala de um dos sujeitos da pesquisa: “*Algumas observações foram muito demoradas... tornaram o uso do jogo monótono... acharam parte do vocabulário difícil e pouco útil. A utilização do jogo sugeriu ideias novas... algumas colocadas em prática nas atividades cotidianas e na escola*”.

Tendo em vista o material coletado vemos que o modelo do sistema interativo, centrado na proposta interativo educacional do Projeto Elo, funciona como uma ferramenta para estabelecer uma transposição didática dos conteúdos aproximando os aprendizes do saber socialmente compartilhado.

Sob este prisma, o material didático gerado na modelagem ELO disponibiliza aos aprendizes um ambiente de aprendizagem à distância que possibilita interações, com características e recursos eminentemente presenciais. Uma vez que, proporciona uma interação por meio da linguagem programada, que o sistema ELO utiliza para fornecer o *feedback*, e apresentar ao aprendiz a visão geral do professor acerca da temática abordada, estabelecendo um relacionamento entre aprendizes, professores e material instrucional do curso baseado no *feedback*, disponibilizado ao interagente durante seu processo individual na construção do conhecimento. Logo, o professor deve propiciar dinâmicas com *feedback* que respeitam e auxiliam a caminhada dos aprendentes neste processo.

Referências

ASSMANN, Hugo. Reencantar a educação. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

BAKHTIN, M. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CASTELLS, Manuel. A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade. 2003.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LEFFA, V. J. Ensino de Línguas On-line (ELO). Pelotas: UCPel, 2001. [Projeto de pesquisa]. Disponível em <http://www.leffa.pro.br> ou <http://elo.ucpel.tche.br>. Acessado em Março de 2003

_____. Interação simulada Um estudo da transposição da sala de aula para o ambiente virtual. IN: A Interação na Aprendizagem das Línguas. Pelotas: Educat - UCPel, 2003.

SODRÉ, Muniz. Reinventando a Cultura. Petrópolis: Vozes, 1996.

SOBRE OS AUTORES

Alberto d'Ávila Coelho Instituto Federal Sul-rio-grandense, campus Pelotas – IFSUL; Dep. de Ensino de Graduação e de Pós-Graduação Membro dos Grupos de pesquisa: Educação e Contemporaneidade: experimentações com arte e filosofia. EXPERIMENTA/ CNPq/ IFSUL ArteVersa - Grupo de Estudo e Pesquisa em Arte e Docência - CNPq/FACED/UFRGS

Amélia Teresinha Brum da Cunha Doutora em Educação. Bolsista Pós-Doc. no Programa de Pós-Graduação em Educação PPGE/UFPEL). Membro do Conselho Editorial da Revista Cadernos de Educação/UFPEL. Áreas de interesse: gênero e educação; políticas educacionais; currículo; formação docente.

André Luis Ferreira Andrejew Graduação em Matemática Aplicada e Computacional; Mestre em Ciência da Computação e Doutor em Informática na Educação. Atualmente é professor do departamento de educação Matemática da Universidade Federal de Pelotas – UFPEL.

Carla Gonçalves Rodrigues Doutora em Educação. Professora do Departamento de Ensino da Faculdade de Educação e do Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPEL.

Carla Vargas Bozzato Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e da Saúde pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS. Mestre em Educação em Ciências e Matemática pela Universidade Federal de Pelotas – UFPEL.

Catiúscia Daniela Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pelotas – UFPEL.

Cynthia Farina Doutora em Educação pela Universidade de Barcelona, coord. do GP Educação e Contemporaneidade: Experimentações com Arte e Filosofia (EXPERIMENTA); Prof.^a do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense – IFSUL Pelotas RS, Brasil.

Denise Nascimento Silveira UFPEL - Universidade Federal de Pelotas; Instituto de Física e Matemática – IFM; Departamento de Matemática e Estatística – DME Campus Universitário Capão do Leão – RS - BRASIL

Fabrcio Monte Freitas Doutorando em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde – FURG/ UFSM/UFRGS/Unipampa; Lic. Matemática – Mestre em Educação. SEDUC RS – EEEM Dr. Augusto Simões Lopes; Pref. Mun. de Pelotas – EMEF Antônio Joaquim Dias; Colégio Sinodal Alfredo Simon

Haidi Werhmann Reinar Steinle Psicopedagoga Clínica e Institucional.

Josimara Wikboldt Schwantz Mestre em Educação. Doutoranda em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UFPEL - PPGE.

Jorge Garcia Mestre em Educação pelo curso de Mestrado Profissional em Educação e Tecnologias, do Instituto Federal Sul-Rio-Grandense – MPET- IFSUL;. Especialista em educação – IFSUL. Graduado em licenciatura e bacharelado em Filosofia da Universidade Católica de Pelotas – UCPel.

Juliana Boanova Souza Licenciada em Matemática pela Universidade Federal de Pelotas – UFPEL. Ex-bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID/CAPES; Pertence ao grupo de professores do Projeto de extensão Desafio pré-vestibular da UFPEL.

Jussara Senna Costa Duarte Mestre em Educação e Tecnologia – IFSUL; Especialista em Educação – IFSUL Especialista em EAD – UCB; Membro dos Grupos de Pesquisa: Educação e Contemporaneidade: experimentações com arte e filosofia, Experimenta/ CNPq/ IFSUL.

Lidiane Maciel Pereira Licenciada em Matemática pela Universidade Federal de Pelotas – UFPEL e Mestranda no Programa de Pós Graduação desta mesma Universidade. Atualmente busca por temáticas ligadas a educação inclusiva e educação Matemática.

Luis Roberto Volz de Oliveira Docente de Linguagens e suas Tecnologias com formação em Lingüística.

Maicon Farias Vieira Mestre em Educação e Tecnologia: Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia IFSUL – Rio-Grandense – Campus Pelotas - RS. Professora Estadual de Língua Portuguesa em Pelotas - RS. Participante do Grupo de pesquisa Discurso Pedagógico.

Marcio Nilander Ávila Barreto Mestre em Educação pelo programa de Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia MPET- IFSUL – Rio-grandense Campus Pelotas. Acadêmico de Pedagogia FAE/ UFPEL. Graduado em Administração. Especialista em Gestão de Pessoas e. Membro do GP Discurso Pedagógico.

Marta Lizane Bottini dos Santos Graduada em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas – UFPEL. Pós-graduada em Psicopedagogia Educacional pela Universidade Luterana do Brasil – ULBRA; Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela UFPEL

Neemias de Oliveira Steinle Docente de Linguagens e suas Tecnologias e de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação com formação em Lingüística, Pedagogia, Psicopedagogia.

Ronaldo Luís Goulart Campello Mestre em Educação e Tecnologia – IFSUL; Especialista em Educação – IFSUL Membro do Grupo de Pesquisa: Educação e Contemporaneidade: experimentações com arte e filosofia, Experimenta / CNPq/ IFSUL. Graduando em Licenciatura em Geografia UFPEL Pelotas – RS; Pedagogo pela ULBRA. Poeta.

Ursula Rosa da Silva Dr.^a em Educação. É líder do grupo de pesquisa *Caixa de Pandora: Estudos em Arte, gênero e Memória* (CNPq/UFPEL), Atua na área de ensino da arte, com ênfase em filosofia da arte, crítica de arte, cultura visual, gênero, estética e cotidiano na contemporaneidade. Universidade Federal de Pelotas – UFPEL. Pelotas – RS

Vera Lúcia Cardozo Bagatini Mestre em Educação pelo programa de Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia MPET- IFSUL – Rio-grandense Campus Pelotas - RS. Graduada em Letras – Habilitação Espanhol – pela UFPEL, professora da Rede Municipal de Pelotas - RS.

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-85107-00-0

