



JEL UERJ
Jornadas de Estudos da Linguagem
02 a 04 de DEZEMBRO de 2010



As Tecnologias da Informação e Comunicação como possibilidades de aprendizagem significativa da língua inglesa e como fortalecimento das relações socioafetivas entre professor e aluno

Julia Moraes (Especialista em Educação, UERJ)
juliasmoraes@hotmail.com

O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados de uma pesquisa realizada na área de Educação e Tecnologia em que foram investigadas as possibilidades de uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como instrumento de mediação dos saberes no processo ensino-aprendizagem significativa da língua inglesa e de fortalecimento das relações socioafetivas dos sujeitos envolvidos no processo educacional. A pesquisa foi realizada por meio de estudo de caso a partir de um projeto de ação pedagógica denominado *Estreitando os laços afetivos entre professores e alunos: uma proposta lúdica através do RPG*, concebido no Curso de Especialização em Educação Aplicada da Informática da UERJ. Esse projeto foi implementado em uma escola confessional do Rio de Janeiro e surgiu da constatação do esgotamento das relações afetivas entre professor e aluno e dos consequentes efeitos aversivos que a disciplina causava, até então, na construção de conhecimento em sala de aula. Na observação da minha prática percebi que não havia espaço para o estabelecimento de uma relação afetiva entre educador e educando, pois, para isto, era preciso que houvesse a oportunidade desses interlocutores dialogarem. As principais concepções teóricas que orientaram esta pesquisa foram elaboradas à luz do pensamento sociointeracionista vygotkiano em que o ser humano é produto das suas relações sociais (Vygotski, 2007) e da concepção bakhtiniana de dialogismo, que me ajudou a promover uma reflexão acerca dos processos comunicacionais enquanto espaços interacionais entre várias vozes, cada uma delas com seus próprios valores provenientes de seu contexto sócio-histórico-cultural. Também foram marcos teóricos: o conceito de interatividade do sociólogo Marcos Silva (2006) e o de ferramentas cognitivas de David Jonassen (1996). Segundo Silva (2006), a sociedade contemporânea traz mudanças na própria concepção de comunicação, que dizem respeito à emergência de uma modalidade comunicacional em que o receptor não é passivo diante da informação, mas atua sobre ela, modificando-a. Nesse ambiente, evidencia-se uma forma de pensamento que não funciona de forma linear, mas através de associações, e que encontra no computador as condições técnicas perfeitas para a sua produção. O projeto desenvolvido no estudo de caso tinha como função estimular as relações dialógicas na sala de aula através do lúdico e de ambientes midiáticos. Essa abordagem incorporou o jogar como uma possibilidade de desenvolvimento cognitivo e social. Para tanto, os alunos foram apresentados ao *mystery party game*, um tipo de *Roleplaying Game* baseado em leituras de pistas para a

solução do mistério da narrativa. O RPG é um jogo que se caracteriza principalmente pela capacidade de promover o desenvolvimento das habilidades comunicacionais. O jogo envolveu atividades colaborativas de leitura, produção e compreensão de textos. Procurou-se também no jogo usar as TICs como “ferramentas cognitivas” (Jonassen, 1996), que auxiliam no processo de reflexão e de construção do conhecimento, ampliando-se as formas pelas quais o aluno aprende, saindo da oralidade para a pesquisa e para o trabalho cooperativo. A plataforma utilizada para a realização do jogo foi o *Wikispaces*, escolhido por ser uma interface digital de simples manuseio que possibilita aos seus usuários produzir hipertextos coletivamente e por possuir ferramentas que auxiliam a compreensão de como os conteúdos estão sendo desenvolvidos e compreendidos. Esses recursos consistiram em mais um fator que viabilizou o processo dialógico almejado. Os dados produzidos pela pesquisa indicaram uma melhora na relação afetiva com a professora-pesquisadora e uma maior autonomia dos educandos, que aprenderam a identificar e resolver problemas coletivamente, sendo responsáveis também pelo seu próprio aprendizado.

Palavras-chave: afetividade, TICs, cognição, cooperação, RPG.

Referências bibliográficas

FREITAS, MARIA TERESA ASSUNÇÃO DE. **Vygotsky e Bakhtin: psicologia e educação- um intertexto**. Rio de Janeiro: Ática, 1996.

JONASSEN, David. **O uso das novas tecnologias na educação a distância e a aprendizagem construtivista**. In: Em Aberto. Ano 16, n. 70, abr/jun. 1996, p. 70-88.

SILVA, Marcos. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 4a. Ed, 2006.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.