

SIMPÓSIO AT002

ELABORANDO ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ENSINO DE PLE ATRAVÉS DA PLATAFORMA LEARNINGAPPS.ORG

LOUSADA, Luciana

Hochschule für nachhaltige Entwicklung Eberswalde

l.lousada@linguaffin.com

Resumo: As atividades lúdicas contribuem no processo de aprendizagem, ao proporcionar um ambiente prazeroso e motivante. O uso do lúdico no ensino de idiomas não é algo novo, mas ganhou uma nova dimensão com a introdução das ferramentas TICs no contexto educacional. As TICs também propiciam o aprendizado fora dos limites de tempo e espaço da sala de aula, a autonomia dos estudantes e a criação de atividades mais adequadas às necessidades dos alunos. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de elaboração de atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem de Língua Estrangeira, especificamente do Português, através da plataforma de criação de aplicativos LearningApps.org. Ela foi escolhida por atender os seguintes critérios: gratuidade, módulos pré-formatados, incorporação em diferentes plataformas e canais, facilidade de compartilhamento e uso em dispositivos móveis. Sem a necessidade de saber programar, a plataforma possibilita a criação de atividades que posteriormente podem ser reutilizadas, modificadas e compartilhadas. Além disso, ela é também uma plataforma de recursos educacionais abertos.

Palavras-chave: lúdico; TICs; objeto de aprendizagem.

Abstract: Ludic activities contribute to the learning process by providing a pleasant and motivating environment. The use of ludic in language teaching is not something new, but it has gained a new dimension with the introduction of ICT tools in the educational context. ICTs also provide learning beyond the limits of time and space in the classroom, student autonomy, and the creation of activities more suitable to the students' needs. The objective of this work is to report the experience of elaboration of ludic activities for the teaching and learning of foreign language, specifically of Portuguese, through an application production platform called LearningApps.org. The platform was chosen because it met the following criteria: free of cost, pre-formatted modules, incorporation into different platforms and channels, ease of sharing and use on mobile devices. It's not necessary to know how to program; the platform enables the creation of activities that can be reused, modified and shared later. In addition to it, it is also a platform for open educational resources.

Keywords: ludic; ICTs; learning object

Introdução

Este trabalho é um relato de experiência de elaboração de atividades lúdicas para uso no curso de Português na Universidade para o Desenvolvimento Sustentável de Eberswalde – HNEE – utilizando a plataforma de criação Learningapps.org. Antes de abordar as características e possibilidades da plataforma, trataremos de dois pontos que colaboraram para a escolha de uma ferramenta digital para a criação das atividades: o lúdico na educação e as TICs.

1. O papel do lúdico na educação

A palavra lúdico está relacionada ao divertimento, prazer e distração; algo feito através de jogos e brincadeiras. Se por um lado a ludicidade ainda é vista muitas vezes como algo exclusivo das crianças, por outro, percebemos como o caráter lúdico vem se firmando no dia-a-dia, seja por meio de um quiz nas redes sociais, de uma avaliação feita por meio de um jogo na escola ou de um curso de capacitação profissional na empresa.

Se por muito tempo o aprendizado esteve dissociado do prazer, a ideia do aprendizado lúdico ganha cada vez mais espaço. Sabemos que as chances de aprender e de obter melhores resultados aumentam quando a descontração, o divertimento e o prazer estão envolvidos.

O divertimento e o prazer que jogos e brincadeiras proporcionam podem tornar mais palatável um conteúdo enfadonho, aumentando assim o acolhimento por parte dos alunos. Especificamente no ensino de línguas estrangeiras, Kasdorf (2013) e Viza (2015) identificam nas atividades lúdicas o poder de diminuir o nível de ansiedade e preocupação excessiva com a correção gramatical, de quebrar barreiras e de fortalecer a autoconfiança.

Contudo, quando aplicadas ao contexto educacional, há de se ter o cuidado para que as atividades lúdicas não sejam fonte de rivalidade promovida pela competição acirrada entre os alunos. Isso poderia criar um ambiente de inibição e falta de estímulo, contrários aos benefícios apontados anteriormente. Wright, Betteridge e Buckby (2006) fazem uma distinção e marcam o limite entre competição (*competition*) e desafio (*challenge*). A competição é o ingrediente que provoca rivalidade, enquanto que o desafio incentiva ultrapassar obstáculos e ir além de suas habilidades. O desafio é um elemento fomentador da aprendizagem.

2. Atividades lúdicas e as TICs

Os benefícios da aplicação do elemento lúdico na educação foram potencializados com o advento da Internet e das TICs. Surgiram novas possibilidades de integração do lúdico no contexto educacional, possibilitando inclusive novos modelos de ensino-aprendizagem e de avaliação com base em jogos e brincadeiras.

Para Cleophas, Cavalcanti e Leão (2013), as TICs têm características lúdicas que as tornam atraentes e motivam o seu uso por crianças, jovens e adultos. Entre essas características estão a motivação, o esforço espontâneo, o entretenimento e o prazer. Não se trata, portanto, de apenas criar atividades lúdicas com as TICs, mas sim de perceber a ludicidade contida nelas e a capacidade que elas têm de facilitar o aprendizado.

Destacamos a seguir como a aplicação das TICs pode contribuir na elaboração de atividades lúdicas: 1) integração de diferentes formatos de mídia possibilitando a criação de atividades mais adequadas às necessidades dos alunos; 2) facilidade de reutilização, remodelação e compartilhamento das atividades elaboradas; 3) acesso às atividades independente de tempo ou

local; 4) uso de modelos de jogos e brincadeiras familiares através de um meio com o qual os alunos estão habituados e manuseiam com facilidade.

3. O contexto da elaboração de atividades na plataforma LearningApps.org

A HNEE localiza-se a cerca de 50 km ao nordeste de Berlim. É uma instituição dedicada aos estudos de desenvolvimento sustentável, do meio-ambiente e da conservação da natureza. O centro de línguas da universidade tem por objetivo promover competências linguísticas e interculturais para a participação dos alunos num cenário internacional, tanto nos estudos quanto no trabalho. Os cursos estão abertos também para ex-alunos, funcionários da universidade e a comunidade local. Um fato relevante é que parte desse público mora em Berlim e faz diariamente o trajeto de trem entre as duas cidades.

Os cursos de língua acontecem uma vez por semana em blocos de quatro aulas de 45 minutos, perfazendo o número máximo de 15 encontros por semestre. A ausência a um encontro semanal implica numa considerável perda de conteúdo e de oportunidade para exercitar o idioma estudado. Cada curso possui um sala de aula na EMMA+, plataforma online própria da universidade, onde estudantes e docentes podem compartilhar e organizar materiais de apoio às aulas, participar de fóruns de discussão e criar documentos em conjunto.

Os alunos do curso de Português demonstraram interesse em exercitar o idioma fora dos encontros semanais como forma de aprofundar e reforçar o aprendizado dos conteúdos vistos em aula, sem que isso, porém, significasse uma carga extra de horas de estudos.

Em vista do que foi exposto, pensou-se na criação de atividades lúdicas online que pudessem utilizar o tempo e o espaço que navegam na internet e o tempo gasto no transporte para ampliar o tempo de contato com o idioma.

4. Learningapps.org

Era necessário escolher uma ferramenta de autoria que atendesse os critérios de reusabilidade e interoperabilidade, conforme definido por Barros e Caiado (2017). Ela deveria ser gratuita, de uso simples e intuitivo, não exigir a instalação de programas e ainda permitir a criação de atividades variadas. A ferramenta escolhida foi Learningapps.org, plataforma Web 2.0 gratuita para a criação de objetos de aprendizagem interativos e multimídia. A plataforma é fruto de um projeto de pesquisa entre a Escola Superior de Educação de Berna, na Suíça; a Universidade Johannes Gutenberg de Mainz e a Universidade de Ciências Aplicadas de Zittau/Görlitz, ambas na Alemanha.

4.1 Critérios

Os apps – como são chamados os objetos de aprendizagem (OA) na plataforma – podem ser reutilizados, copiados e/ou adaptados por outros autores, atendendo assim o critério de reusabilidade. Além de ser uma ferramenta de autoria, ela é também uma plataforma de recursos educacionais abertos.

Apesar do desenvolvimento técnico e da tentativa de padronizar o formato para o uso dos OAs em diferentes plataformas, ainda hoje, o compartilhamento e a interoperabilidade podem ser uma barreira. A plataforma Learningapps.org teve como objetivo principal solucionar esses problemas, disponibilizando cinco formas de publicação e compartilhamento de cada app: através de link, de código iframe, de código QR, de arquivo .wdgt (para uso com o programa iBooks, da Apple) ou de SCORM. Trabalhamos de três formas: 1) através dos links que direcionam para a página própria de cada app

e que ainda podem ser compartilhados nas redes sociais e via e-mail; 2) através dos arquivos SCORM que permitem que as atividades fiquem disponíveis na plataforma EMMA+; 3) através do código QR que facilita o acesso direto à página do app, evitando possíveis erros de digitação, aspecto apreciado especialmente por aqueles que têm dispositivos móveis com telas pequenas.

Não é necessário fazer a instalação de nenhum programa para utilizar a plataforma. Para criar apps basta ter uma conexão de Internet. O processo de criação é intuitivo e simples. Ele se resume em escolher um modelo, preencher os campos, salvar e compartilhar. Os campos a serem preenchidos variam de acordo com o modelo de app escolhido, mas todos apresentam quatro campos em comum: título do app, descrição, feedback e ajuda. Os apps podem ser salvos para uso privado ou para uso público, o que nesse caso significa que qualquer pessoa tem acesso a eles. Os apps remetem a atividades e jogos familiares, como por exemplo jogo da memória e palavras-cruzadas, e por isso são utilizados intuitivamente pelos alunos.

Hierschel (2012) classifica os apps da plataforma em quatro tipos: de escolha, de associação, de ordenação e de escrita. As questões podem ser formuladas em formato de texto, imagem, áudio ou vídeo e até mesmo misturando diversos formatos em um único app. Alguns modelos permitem jogadas em grupo ou com o computador. A plataforma disponibiliza ainda um modelo para a criação de atividades de compreensão utilizando vídeo e áudio, que interrompe a reprodução nos pontos desejados. A questão é então apresentada em um dos modelos de atividade vistos anteriormente. Por fim, os apps podem ser agrupados no chamado App Matrix.

4.2 Registro na plataforma

Apesar de ser opcional, o registro na plataforma permite criar turmas, adicionar alunos, organizar os apps em pastas, bem como criar uma lista de

apps favoritos. As turmas dispõem da função *estatística* que permite verificar quem já acessou o app, a hora e o tempo de acesso, e se a atividade foi concluída com sucesso. Ainda que a função não forneça dados detalhados, como por exemplo, o número de tentativas, as informações obtidas podem ajudar no desenvolvimento de novos apps e na reformulação daqueles já publicados.

4.3 Ferramentas adicionais

As ferramentas adicionais são: calendário, votação, chat, caderno e quadro de recados. Os apps criados com as ferramentas adicionais são publicados e compartilhados em uma das formas já mencionadas no item 4.1. Dessas ferramentas, apenas o caderno e o quadro de recados foram utilizados e testados. Mesmo assim, outros aplicativos disponíveis no mercado parecem cumprir melhor a função de trabalho colaborativo que essas duas ferramentas oferecem. As outras funções ou já existem na própria plataforma da universidade, ou não se encaixaram em nossas necessidades.

5. Conclusão

Os diferentes modelos de apps e a combinação que pode ser feita entre eles possibilita a criação de atividades muito variadas na plataforma LearningApps.org, propiciando a prática lúdica do Português. É de conhecimento que existem TICs mais potentes e modernas, porém a ferramenta utilizada nessa experiência para a criação de OA, além de atender os critérios de escolha, mostrou ser eficiente e de uso simples para autores, como também para alunos.

A experiência com a ferramenta em questão ainda está em curso. Até o presente momento, observamos: 1) maior participação e interesse nas atividades lúdicas online se comparado aos exercícios de formato mais

tradicional e offline; 2) fixação e ampliação do vocabulário; 3) mais segurança na comunicação em sala de aula.

A próxima etapa será a aplicação de um questionário de satisfação dos alunos com os OAs elaborados através da plataforma LearningApps.org, a fim de selecionar e utilizar os modelos de apps mais apropriados às necessidades do curso de Português e à realidade das pessoas envolvidas.

Referências

BARROS, Flávio Rômulo A. do Rêgo; CAIADO, Roberta V. Ramos. Língua Portuguesa na Web 3.0: relações complexas de ensino por meio dos recursos educacionais abertos (REAs). **Entremeios: Revista de Estudos do Discurso**. v.15, jul.-dez./2017. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.20337/ISSN2179-3514revistaENTREMEIOSvol15pagina247a266> Acesso em: 15 jan.2019

CLEOPHAS, Maria das Graças; CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias; LEÃO, Marcelo B. Carneiro. As TICs e o seu Potencial Lúdico. **Revista Tecnologias na Educação**, Ano 7, número 12, Julho 2015. Disponível em: <http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/> Acesso em: 15 jan. 2019

HIELSCHER, Michael. **Autorenwerkzeuge für digitale, multimediale und interaktive Lernbausteine im Web 2.0**. Tese de Doutorado. Mainz: Johannes Gutenberg-Universität Mainz, 2012.

KASDORF, Luiza. **Jogos no ensino de línguas estrangeiras**. Monografia de especialização. Curitiba: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013.

VIZA, Mariana Furst. O lúdico em sala de aula de língua estrangeira e um breve olhar para a literatura. **Revista Non Plus**, Vol. 3, nº 5, Sept. 2015, p. 153-75. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-3976.v3i5p153-175> Acesso em: 28 jan. 2019

WRIGHT, Andrew; BETTERIDGE, David; BUCKBY, Michael. **Games for language learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 2006