

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA**  
**EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**Simone Teresinha da Rosa Maggioni**

**PROJETO DE PESQUISA**  
**LETRAMENTO BILÍNGUE (PORTUGUÊS/INGLÊS) NOS ANOS**  
**INICIAIS E O TRABALHO COM O OBJETO DE APRENDIZAGEM**  
**“CARTOLA”**

**PORTO ALEGRE**

**2012**

**Simone Teresinha da Rosa Maggioni**

**PROJETO DE PESQUISA**

**LETRAMENTO BILÍNGUE (PORTUGUÊS/INGLÊS) NOS ANOS  
INICIAIS NO TRABALHO COM O OBJETO DE APRENDIZAGEM  
“CARTOLA”**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientador: Evandro Alves

**PORTO ALEGRE**

**2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na**

**Educação:** Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## DEDICATÓRIA

Presto aqui homenagem a minha mãe que incansavelmente me apoiou e incentivou. Mesmo com a sua simplicidade e desconhecimento desta caminhada, sempre com muito carinho esteve alerta às minhas necessidades e aflições.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aqui a todos aqueles que participaram deste caminho de muitas e novas aprendizagens. São muitas as pessoas que participaram comigo deste processo de construção do conhecimento, tanto no que diz respeito às leituras, práticas e com as dificuldades que certas atividades propiciavam.

Primeiramente agradeço àquelas pessoas que me ensinaram a pensar com as Mídias: Margarete Axt, Márcio Martins e a Joelma Remião- que com as suas problematizações trouxeram elementos para a então futura escolha desta formação.

Agradeço também de forma bastante carinhosa à tutora Paloma Dias Silveira, grande orientadora e problematizadora durante as milhares de questões e de dúvidas durante a realização do curso.

Agradeço à direção da escola e à turma de alunos do quarto ano pelo apoio e a persistência durante as atividades da pesquisa.

Agradeço em especial ao orientador desta escrita, professor Evandro Alves, que de maneira bastante afetuosa e ao mesmo tempo questionadora trouxe o seu conhecimento e o seu apoio para esta prática de pesquisa, obrigada professor Evandro!

## RESUMO

Este é um trabalho de pesquisa que surgiu da necessidade de investigar questões referentes ao trabalho pedagógico na sala de aula durante as aulas de língua inglesa, estas acontecendo em formas de oficinas semanais. . A sala de aula pensada e observada nesta pesquisa é de uma turma de 4º ano de uma escola de um município do interior do Rio Grande do Sul. As interrogações surgiram da prática da pesquisadora (professora oficinaira de língua inglesa). O trabalho traz como problematização a articulação do pensamento sobre possíveis relações entre as práticas de letramento, de aprendizagem de uma segunda língua nos anos iniciais, sendo esta a língua inglesa e os softwares, trato aqui do “Cartola”, um jogo on-line que pode ser pensado como objeto de aprendizagem, possibilitando a produção de textos a partir do trabalho com sons, palavras e imagens de forma inusitada.

A metodologia deste trabalho é de ordem exploratória, através de observações durante as práticas na sala de aula, discussões com os alunos e entrevistas com a professora titular da turma. A cada semana na oficina de Língua Inglesa o objeto de aprendizagem on-line Cartola é trazido para as práticas da sala de aula, podendo possibilitar assim, esta metodologia aqui descrita.

Os resultados alcançados e as conclusões são definidas a partir da audição e edição das discussões com os próprios alunos da turma, sendo estas dirigidas por questões elaboradas pela professora (pesquisadora) as observações da professora durante o trabalho com o Cartola também são bases para esta conclusão. Acontece também uma entrevista realizada com a professora titular da turma, encontrando assim reverberações do objeto de aprendizagem Cartola na sala de aula, tanto nas aulas da professora como nas atividades com a língua inglesa com a professora/pesquisadora.

De acordo com as vivências e impressões dos alunos, o Cartola trouxe pistas importantes e inusitadas para a produção de textos, assim como para o contato com as palavras relacionadas a eles pensadas agora para a língua inglesa.

**Palavras-chave:** Letramento bilíngue – Cartola – Possibilidades.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

BR Brasil

UFRGS Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura1:</b> Interface do objeto de aprendizagem Cartola.....	20
<b>Figura 2:</b> Interface de um jogo on-line para o ensino da língua inglesa.....	22
<b>Figura 3:</b> Tela do jogo on-line para o ensino de língua inglesa.....	22
<b>Figura 4:</b> Questões para a discussão com os alunos.....	30
<b>Figura 5:</b> Questões propostas para a professora titular da turma.....	31
<b>Figura 6:</b> Edição da conversa com a aluna K.....	33
<b>Figura 7:</b> Edição da entrevista com o aluno C.....	34
<b>Figura 8:</b> Edição da conversa com a aluna D.....	34
<b>Figura 9:</b> Edição da conversa com a aluna A.....	35
<b>Figura 10:</b> Escrita da professora sobre o jogo.....	36

## SUMÁRIO

Agradecimentos .....	9
RESUMO.....	10
LISTA DE FIGURAS .....	12
INTRODUÇÃO.....	5
1 OBJETIVOS .....	8
2. PRESSUPOSTOS TEÓRICOS .....	9
2.1 Informática na Educação e ensino bilíngue: limites e possibilidades para um trabalho pedagógico .....	9
2.2 A cultura informatizada e o letramento cultural em língua estrangeira.....	10
2.3 Atividade bilíngue nos anos iniciais .....	13
2.4 A ludicidade como estratégia de ensino bilíngue nos anos iniciais.....	16
2.4.1 Softwares voltados para o ensino bilíngue: algumas experiências	18
2.5 Mídia Cartola e outras mídias, aprendizagem significativa em meio digital...	22
2.6 Questões de pesquisa .....	26
3. METODOLOGIA.....	26
4. DISCUSSÃO E APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....	29
5. CONCLUSÕES.....	40
REFERÊNCIAS .....	45

## INTRODUÇÃO

A pesquisa na área da educação e das linguagens nos faz pensar em problemas, não com o intuito de sermos os possuidores das respostas e das soluções, mas rumo à investigação, à reelaboração de conceitos e na busca por possíveis respostas e experiências inovadoras ou possibilitadoras de objetivos para a efetiva aprendizagem nas nossas escolas de ensino fundamental, visando a utilização de estratégias interessantes. Destes questionamentos e da busca por possíveis soluções, surge esta pesquisa.

O contexto desta investigação é que algumas escolas públicas têm tido a oportunidade e a iniciativa de incluir a língua inglesa no currículo dos anos iniciais do ensino fundamental. A escola em que se realizam as intervenções desta pesquisa tem turmas dos anos iniciais que permanecem na escola em turno integral, o que traz de forma mais forte a questão das múltiplas aprendizagens do trabalho lúdico e mais atraente para alunos e professores. A inclusão da língua inglesa, neste contexto, não se dá como disciplina, mas como uma oficina, que enfatiza aprendizagens através de dinâmicas lúdicas. É nesse âmbito que a presente investigação se realiza.

A presente investigação/análise/experiência se dá no contexto da sala de aula de uma turma do 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública no interior do Rio Grande do Sul. Os alunos desta turma com idade entre 9 e 11 anos são atendidos em oficinas semanais enquanto os professores planejam a semana de aulas. A pesquisadora também assume o papel professora do grupo, sendo quem ministra a oficina aos alunos. A atividade com esta segunda língua não acontece como “uma aula propriamente dita”, mas uma oficina de 150 minutos semanais, onde os alunos têm as atividades voltadas para o letramento em segunda língua e não exatamente a fluência em língua inglesa.

Dentre as alternativas para um trabalho voltado para as necessidades e as potencialidades dos alunos, dentro das dinâmicas de atividade, nas oficinas são utilizadas diferentes mídias e softwares, destacando-se o software on-line

Cartola como mote desta investigação. Nesse sentido, as seguintes indagações de pesquisa se apresentam:

Em tempos de interação e acesso às diferentes mídias, quais seriam as possibilidades de trabalho pedagógico com as mídias neste processo de letramento bilíngue? E quais seriam as possibilidades de intervenção e aprendizado da língua inglesa com o jogo on-line “Cartola<sup>1</sup>” nos anos iniciais do ensino fundamental?

O objetivo deste trabalho (pesquisa) busca contribuir com a discussão de metodologias de trabalho de ensino de língua inglesa nos primeiros anos do ensino fundamental. Tematiza-se as possibilidades de trabalho pedagógico com a língua inglesa nesta fase da escolarização e o uso de um jogo on-line.

O presente trabalho se organiza da seguinte maneira:

A revisão teórica que versa sobre os conceitos de letramento, ensino e atividades bilíngues nos anos iniciais, softwares para o trabalho com uma segunda língua e o jogo on-line Cartola. No segundo capítulo, apresentam-se os objetivos e questões de pesquisa. No terceiro capítulo, realiza-se a revisão teórica versa sobre os conceitos de letramento, ensino e atividades bilíngues nos anos iniciais, softwares para o trabalho com uma segunda língua e o jogo on-line Cartola.

No quarto capítulo, define-se a metodologia da pesquisa. Trata-se de estudo exploratório, sendo a pesquisadora a investigadora e questionadora da sua própria prática em busca de alternativas de trabalho pedagógico numa segunda língua, sendo este o contexto o de alunos de uma zona rural sem contato com outra língua e que veem o trabalho com o computador como lúdico e prazeroso. Sendo ludicidade aqui pensada como uma ciência que busca a apropriação dos conhecimentos com esforços, participação, indagação, criação e reflexão com prazer, segundo Almeida (1998), esta seria a essência da educação lúdica.

Os dados de pesquisa serão coletados a partir das intervenções, conversações, entrevista e trabalho coletivos, bem como de registros feitos no

---

<sup>1</sup> O *Cartola* surge como projeto de trabalho final para a disciplina do Pós-Graduação em Educação da UFRGS (PPGEdu/UFRGS) *Tempo, espaço e sujeito da narrativa: o complexo estatuto da autoria*, em 2001. O grupo que esteve envolvido na concepção do *software* contava com profissionais de diferentes áreas do conhecimento: Educação, Jornalismo, Artes Plásticas e Ciência da Computação.

“diário de bordo” da professora, ferramenta de registro de campo que será mais bem detalhada ao longo deste trabalho.

No quinto capítulo os dados de pesquisa serão apresentados e analisados.

As conclusões foram sendo pensadas levando em consideração novas possibilidades de ação, envolvendo um objeto de aprendizagem on-line (Cartola), encontrando assim possibilidades de trabalho com um novo componente curricular nos anos iniciais do ensino fundamental; a língua inglesa, sendo esta tratada com seriedade e a ludicidade que se faz importante para o trabalho pedagógico com alunos desta faixa etária e a proposta trazida pela escola de trabalhar com oficinas nas salas de aulas envolvendo diferentes professores.

As intervenções, sugestões e criações dos alunos da turma do 4º ano trazem argumentos para concluir esta pesquisa, que pode ser pensada como algo não acabado, mas como uma busca incessante por alternativas de trabalho e análise sobre esta.

## **1 OBJETIVOS**

### ***1.1 Objetivo geral***

Investigar como as mídias digitais, em especial com o jogo on-line Cartola, podem trazer elementos para o trabalho pedagógico e a relação com o mundo letrado na sala de aula, tanto em língua materna como na língua estrangeira (aqui considerada a língua inglesa).

### ***1.2 Objetivos específicos***

- Perceber como acontecem as práticas de letramento e as relacionar com a aquisição e construção do conhecimento na língua inglesa, pensando num letramento bilíngue.
- Apontar as possibilidades e as aprendizagens produzidas a partir do trabalho com as mídias e a língua inglesa na sala de aula.
- Encontrar formas de trabalho com o letramento bilíngue e produção escrita envolvendo a criação e invenção com o jogo on-line Cartola.

## **2- PRESSUPOSTOS TEÓRICOS**

### ***2.1 Informática na Educação e ensino bilíngue: limites e possibilidades para um trabalho pedagógico***

Numa época em que a informação é acessada a todo o momento, com muita facilidade e possibilidade de escolha; escolhas quanto ao assunto, às imagens, aos jogos, às possibilidades de interação e de muitas outras práticas relativas ao mundo virtual, torna-se importante o planejamento e o pensamento do professor sobre a utilização de ferramentas diversas e virtuais. Já que estas crianças têm tido, cada vez mais, acesso a estes instrumentos e a este mundo digital, por assim ser mais atrativo, colorido, interativo, sonoro e suporte/ferramenta para muitas aprendizagens.

É possível perceber que os alunos dos anos iniciais do ensino fundamental das/nas nossas escolas têm tido certo contato (ainda de maneira muito tímida e muitos somente na escola) com algumas mídias e formas de comunicação. A pesquisa aqui desenvolvida se compromete em pensar as atividades numa escola em meio rural e com alunos bastante carentes deste acesso e que trazem muita vontade e curiosidade pelo meio digital.

Na vida diária destas crianças, o ciberespaço ou a informática propriamente dita acabam ficando de fora dos seus acessos e das suas relações, assim a escola poderia ser o espaço para esta construção e este tipo de relação com o mundo virtual. O que tem acontecido é que nossos professores não têm formação ou acesso a diferentes formas de trabalho com a máquina “computador”. Assim a escola pode passar a ser menos atrativa ao não buscar estratégias para o trabalho com estas mídias, trabalho que não seja simplesmente a pesquisa, a cópia de dados ou a reprodução de formas consideradas corretas para agir e pensar. (Estas questões foram pensadas de acordo com as vivências da pesquisadora com professores de uma escola da rede municipal de um município do interior do Rio Grande do Sul).

O referencial teórico desta pesquisa vai trazer as teorias e as reflexões sobre os teóricos acerca do trabalho com a língua inglesa e as mídias,

principalmente a mídia informática e o software online “Cartola”. O referencial teórico encontrado pouco traz sobre o trabalho com segunda língua nos anos iniciais, o que sabemos que pouco acontece nas nossas escolas públicas. O referencial encontrado aborda o ensino de línguas com alunos dos anos finais do ensino fundamental, sendo este também pensado para os anos iniciais, respeitando o seu ritmo e as suas potencialidades.

Para pensar na atividade com o ciberespaço pensemos no que diz Pierre Lévy,

Todo ato registrável cria efetivamente ou virtualmente informação, ou seja, numa economia da informação, riqueza. Ora, o ciberespaço é por excelência o meio em que os atos podem ser registrados e transformados em dados exploráveis. Por isso o consumidor da informação. De transação ou de dispositivos de comunicação não cessa, ao mesmo tempo, de produzir uma informação virtualmente cheia de valor. (LÉVY, 1996, p. 63)

Aqui o nosso aluno pode ser pensado como aquele que produz também esta informação, podendo inferir sentidos sobre aquilo que vive e que está aprendendo e sendo informado, podendo assim encontrar formas de recriação e de invenção. Estas relações podem trazer os valores, neste momento, considerados como aprendizagem e contatos com o letramento bilíngue em meio virtual.

Desta forma acontece a produção de formas de pensar novos conteúdos atrelados à construção de conhecimento e de percursos de autoria, para qual o uso da tecnologia é pensado no âmbito do curso de Mídias na educação e suas implicações para o trabalho pedagógico nas escolas.

## **2.2 A cultura informatizada e o letramento cultural em língua estrangeira**

Neste capítulo analiso os conceitos de Letramento e penso no encontro destes conceitos com a cultura informatizada institucionalizada hoje nas escolas, que por alguns momentos pode ser considerada pouco potente pela

pouca (ou nenhuma formação dos professores) e é exatamente o que o curso que dá origem a esta reflexão (Mídias na educação) nos faz pensar, nas formas de problematizar os objetivos do currículo escolar com experimentações e situações de aprendizagem em meio digital. A ênfase no estudo de uma língua estrangeira nos anos iniciais do ensino fundamental traz a necessidade de se pensar nesta como um aprendizado também cultural, além da sua funcionalidade ou motivação para a criação e invenção informatizada, não sendo este trabalho de cunho empirista ou repetitivo.

Pensemos aqui no Letramento de acordo com os conceitos da autora e estudiosa no assunto, Magda Soares (2002), segundo ela, a apropriação da leitura e da escrita e a incorporação das práticas sociais que as produzem e as criam, constituem o que se denomina de letramento, isto é, o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever. (SOARES, 1998, p. 47). Percebe-se, então, que o processo de letramento pode ser considerado diferente do da alfabetização: “ação de ensinar/aprender a ler e escrever” (SOARES, 1998, p.47). Para a autora, a alfabetização é a parte técnica do processo, já que é no letramento que a interação com a escrita na sociedade acontece.

Podemos pensar no Letramento em Língua Materna como demandas e desdobramentos que trazem o entendimento da língua para a vida do aluno, sendo este levado a pensar, criticar e se envolver no mundo da escrita que o cerca. Já a alfabetização é definida da seguinte maneira por Soares,

Chamo a escrita de técnica, pois aprender a ler e a escrever envolve relacionar sons com letras, fonemas com grafemas, para codificar ou para decodificar. Envolve, também, aprender a segurar um lápis, aprender que se escreve de cima para baixo e da esquerda para a direita; enfim, envolve uma série de aspectos que chamo de técnicos. Essa é, então, uma porta de entrada indispensável. (SOARES, 2003, p. 15).

A parte técnica da escrita trazida pela autora, não pode ser considerada de menos valor ou menos essencial, mas a partir dela ou de forma conjunta podem acontecer as práticas de Letramento, trazendo para esta tecnicidade, a

compreensão e o entendimento das palavras utilizadas ou presentes na sua prática diária.

Aqui neste momento de investigação, percebemos que o Letramento possibilita as práticas com a criação, recriação e criticidade acerca da escrita, sendo o mundo virtualizado e digitalizado também um meio ou um dispositivo para o desenvolvimento de práticas de Letramento. Soares também traz uma reflexão sobre o Letramento e o mundo digital, trazendo a importância das aprendizagens virtuais frente à escrita na tela e seus processos cognitivos. De acordo com Soares, letramento digital pode ser entendido como,

um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel. (SOARES, 2002, p. 151).

Torna-se importante pensar o Letramento digital como diferente daquele que acontece com a escrita em papel, pois não haveria sentido, apenas utilizar o computador para fazer o mesmo que no caderno, pois o computador pode ser considerado criador de outras formas de aprender e de entender, podendo ter diferentes formas de criação à medida que as práticas de leitura e escrita na tela possibilitam a interação com imagens e novas informações e não apenas representações.

Para Magda Soares (1998, p. 47) o termo Letramento não é pensado apenas como o ato o saber ler e escrever (pensado por ela como alfabetização), mas este conceito envolve todas as práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita. Podendo ser iniciado este processo quando criança, desde o nascimento, e durante toda a sua vida adulta, sendo todas as oportunidades de interação com a escrita válidas e sendo assim necessitando, algumas delas de planejamento reflexão-execução-reflexão pela entidade escolar.

Letramento digital, então, pode ser pensado pelas implicações de apropriação das tecnologias, quanto pelo exercício das práticas de escrita que circulam em meio digital, podendo ser estas as que circulam na sociedade em geral, como aquelas que através de problematizações e práticas como estas pensadas para esta pesquisa (práticas com o jogo on-line Cartola), em que o

aluno interage com este mundo escrito, podendo recriá-lo, sendo também autor da sua aprendizagem.

A aprendizagem possibilitada durante as intervenções desta pesquisa pensam na aprendizagem em segunda língua como fator também importante para estas práticas de Letramento em Língua Materna, para isso o Letramento digital é aqui pensado.

Faz-se importante pensar o computador ou o meio digital em si, não apenas como ferramenta, pois o trabalho com a informática tem a sua origem na forma como os seus interlocutores, educadores e alunos, ou mesmo a equipe pedagógica pela filosofia de educação pensadas por estes. De acordo com alguns autores como por exemplo uma linguista chamada Cristina P. C. Marques e dois psicólogos- M. Isabel L. de Mattos e Yves de la Taille (1986),

O uso do computador como instrumento de ensino traz a vantagem de possibilitar a introdução de praticamente qualquer área do currículo, em qualquer momento do processo ensino-aprendizagem. Além disto, o computador apresenta algumas vantagens sobre outros instrumentos didáticos em muitas situações de ensino. (MARQUES, MATTOS, TAILLE, 1986,p.34)

Ainda existem alguns outros elementos que os autores acima citados trazem que vêm ao encontro desta pesquisa, para eles, o computador é um recurso audiovisual, que pode ser considerado superior aos demais pela sua capacidade de interação, o computador, (assim como o jogo Cartola aqui analisado) é capaz de obedecer ao ritmo do aluno. O computador também traz a capacidade de *feedback* e de uma nova intervenção por parte do aluno.

Sendo o cartola capaz de trazer consigo as vantagens trazidas pelo uso do computador ele proporciona formas de aprendizagem significativa no contexto escolar.

### **2.3 Atividade bilíngue nos anos iniciais**

O aprendizado de uma língua estrangeira na escola traz, além do conhecimento das palavras, da tradução, do uso do dicionário, a prática com a fala, a escrita e a leitura. Esse aprendizado também contribui para o

conhecimento de outras culturas, de outras formas de viver, de se alimentar, de se vestir. Em nosso contexto específico, o aprendizado da língua estrangeira ganha ainda mais relevância, uma vez que o contexto de atuação em estudo diz respeito a alunos de uma zona rural. Na, percebeu-se que a maioria dos alunos não possui acesso ou a internet, (levantamento este que está no anexo 1 em forma de gráficos) ou a outros contatos com a Língua Inglesa (língua pensada para o estudo). O sinal da TV da casa dos alunos é aberto, apenas uma aluna tem acesso a TV por assinatura, tendo assim, possibilidade de acesso a canais em outra língua.

Tratando-se dos anos iniciais, a oficina para o trabalho com esta língua estrangeira foi pensada de forma lúdica, de modo a integrar os conhecimentos da sala de aula no trabalho com a professora titular. Esta ludicidade tem sido trazida por meio de jogos, do trabalho com a arte e as suas possíveis criações, assim como com o trabalho com a informática. Documentos do Ministério da Educação já têm apontado para o trabalho com as tecnologias no trabalho com leitura e interpretação numa segunda língua,

Portanto, o foco na leitura não é interpretado aqui com a alternativa mais fácil e nem deve comprometer as decisões futuras de se envolver outras habilidades comunicativas. Pode-se antever que, com o barateamento dos meios de eletrônicos de comunicação, mais escolas venham ter acesso a novas tecnologias, possibilitando o desenvolvimento de outras habilidades comunicativas. (BRASIL, 1998, p. 21)

Este desenvolvimento das habilidades comunicativas a serem construídas, aqui, não se refere apenas ao trabalho com a Língua Inglesa, mas na sua língua materna também sendo relacionada às atividades cotidianas destes alunos. Os conhecimentos da língua inglesa são trazidos aos poucos e de forma sistematizada, trazendo para o contexto de estudo as vivências e as palavras utilizadas no sistema discursivo dos alunos, assim como o vocabulário já conhecidos pelos alunos, principalmente pelo contato com as diferentes mídias, revistas, jornais, televisão, computador, Internet. Os portadores destas palavras também são pensados: rótulos de embalagens, placas, escrita em roupas, marca de eletrodomésticos e em brinquedos.

A leitura aqui pensada para esta pesquisa é aquela que não apenas decodifica os signos, mas aquela que traz as diferentes possibilidades de

construção de sentidos, o que se torna um pouco mais conflituoso por se tratar de uma segunda língua, em que o ensino, geralmente acontece de forma repetitiva e memorizada. Acredita-se que a escrita pode ser vista como construção social. Através das práticas lúdicas e relacionadas às suas vivências diárias, o trabalho com uma segunda língua pode oferecer pistas para o uma leitura como letramento, pensando nos usos sociais da escrita e da leitura. Assim, segundo o documento do Ministério da Educação, sobre a prática de leitura em língua estrangeira nas escolas brasileiras,

A visão da leitura adotada difere daquela tradicionalmente seguida em sala de aula e em material didático, centrada em aspectos de decodificação da palavra escrita, em que o único conhecimento utilizado pelo leitor é o sistêmico, baseando-se numa concepção de leitura em que o significado é inerente ao texto e não uma construção social. (BRASIL, 1998, p.93)

Assim esta pesquisa também traz a possibilidade de repensar as práticas de alfabetização e de letramento, estas são aqui pensadas como um processo que acontece ao longo de todos os anos escolares e não como uma prática estanque e que a qualquer momento pode ser cobrada e desdobrada como uma simples decodificação. Sendo que na língua inglesa acaba prevalecendo o “decorar” sobre o “agir” em outra língua sobre a sua realidade, as suas vivências e as suas relações de aprendizagem.

Ao trazer a pesquisa sobre estes aspectos, podemos pensar as formas de trabalho bilíngue na escola, atividade esta enquanto letramento e não mais uma atividade para preencher espaços ou para ocupar o tempo dos alunos. Desta forma, podemos pensar em alguns documentos almejados em nível de Brasil e que trazem o aprendizado da língua (materna/estrangeira), como interação, como democracia comunicativa, sendo que os alunos não são aqueles que apenas repetem as palavras, mas que as entendem e as inserem em um contexto, podendo este ser o seu contexto ou aquele contexto encontrado pela imaginação para habitar o campo das suas possibilidades de existência e de comunicação. Geralmente estes documentos institucionalizados vêm trazer espécies de “receitas” para a prática do professor, mas estas podem também podem ser analisadas em todas as suas possíveis reverberações, pensemos no trecho a seguir,

É preciso que o professor compreenda a relação entre interação e aprendizagem, as características do encontro interacional em sala de aula e que aprenda a compartilhar seu poder, abrindo espaço para a voz do aluno ao aceitar seus tópicos e suas construções interativas. Neste caso, recomenda-se ao professor o reconhecimento e a ampliação dos direitos lingüísticos dos aprendizes, a fim de que a convivência em sala de aula possa refletir uma democracia comunicativa. (Brasil, 1998, p. 62)

As relações entre aprendizagem e interação tornam-se possíveis ao pensarmos a sala de aula como um todo, de forma coletiva, onde acontecem e são valorizadas muitas interações por meio da língua e dos dispositivos de aprendizagem. Ao interagir com a língua e com as suas funcionalidades, o aluno constrói as suas aprendizagens e as suas estratégias para buscar o novo, o inusitado.

O Letramento e o estudo de uma segunda língua não pensam em seres individuais, sem ligação com o seu mundo ou com as suas vivências, de acordo com Bressan,

no uso da linguagem, não podemos entender o que, por exemplo, o leitor faz, sem reconhecer e levar em conta que ele está criando um sentido com o escritor/texto. Ao interagirem, os falantes ou leitor/escritor agem de modo conjunto, construindo sentidos que não existem de antemão, mas que nascem da própria interação. Em outras palavras, o uso da linguagem é uma ação conjunta dos participantes. (BRESSAN, 2002, s.p.)

Desta forma, se faz importante o trabalho com segunda língua de forma interativa e participante, sendo esta construção uma construção conjunta.

#### ***2.4A Ludicidade como estratégia de ensino bilíngue nos anos iniciais***

Com a LDB de 1996 e com os Parâmetros Curriculares nacionais a questão do trabalho com a ludicidade passou a ser mais pensada, planejada e elaborada. A educação pensada pelo lúdico pensa para além da instrução e do treinamento, de acordo com as pesquisas de Negrini (2001) é possível ensinar sem entediar, sendo o jogo um método eficaz para a construção do

conhecimento. Assim esta pesquisa traz o Cartola como lúdico, não no sentido de brincar apenas por brincar, somente para passar o tempo, sendo este software capacitador da surpresa, da brincadeira, da interação entre imagens, sons e escrita.

O uso do cartola nesta pesquisa traz um caráter sério e reflexivo do jogo, Sandra Marli Pires dos Santos, organizadora de um evento sobre a ludicidade como ciência (UFSM, 2001), nos faz pensar o jogo como educativo, de acordo com a autora,

Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que este seja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica. Na verdade, esta não é a prática mais utilizada na escola, pois, atualmente, o jogo ainda é usado nos espaços menos nobres, em horários livres, no recreio, para descansar e logo após retomar as atividades sérias, exatamente como preconizavam as teorias no século passado. (SANTOS, 2001, p.16).

Ao pensar na passagem acima é possível lembrar no envolvimento que já tivemos com jogos na nossa vida escolar e geralmente lembramos que o jogo aparecia como uma atividade livre e que fazíamos sozinhos sem a intervenção e as indagações do professor. A ludicidade nesta pesquisa é pensada com um jogo planejado, com intervenção e trabalhos antes, durante e após o jogo.

Pensando na prática com a língua inglesa na turma do 4º ano desta escola (pesquisada e observada) tem acontecido no formato de oficinas semanais, sendo 150 minutos de oficina, desta forma, os alunos ficam bastante apreensivos e esperando por novidades, são crianças de 9 e 10 anos. Esta oficina tem trazido para a sala de aula o trabalho com a arte, a ludicidade e a tecnologia, pensando aqui esta tecnologia como possibilidade de trabalho lúdico e que traga os conhecimentos de forma harmoniosa e sem atividades repetitivas e cansativas.

Os alunos acabam considerando o trabalho com o computador como lúdico, como motivador, o ensino da língua inglesa acaba tendo um caráter lúdico pelas possibilidades de trabalho oral, escrito, reelaboração de conceitos e de significados. Algumas indagações podem ser pensadas:

-Se a criança aprende brincando, como ela pode aprender uma segunda língua estando numa escola de turno integral sem este aprendizado se tornar repetitivo e mecânico?

-Por que o software Cartola pode ser considerado potente e ao mesmo tempo lúdico (verbetes que não devem ser pensados como antônimos)?

Para entender melhor estas questões, podemos pensar com Harres (2001),

...entendemos que brincando a criança vai compondo uma infinita abertura de possibilidades- tal como a imagem do caleidoscópio, que permite uma legitimidade do mundo, e é inserida nesta perspectiva transformadora que apontamos a ação lúdica na escola. Pois, se acreditamos que nossos alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades de seu pensamento, podemos tornar possível o impossível, utilizando uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da brincadeira. (HARRES in SANTOS, 2001, p.83).

Para o planejamento das oficinas desta escola a questão lúdica é pensada em função da idade das crianças e do turno integral que esta sendo implantado de forma gradual na escola.

#### **2.4.1 Softwares voltados para o ensino bilíngue: algumas experiências**

Para pensar os softwares e o ensino de uma segunda se faz importante pensar nos objetivos desta prática em sala de aula. Como já foi mencionado anteriormente o objetivo desta oficina com os anos iniciais é de sensibilizar para o aprendizado de uma segunda língua assim como a cultura destes lugares. Penso que torna-se interessante o pensamento de práticas pedagógicas não apenas mecânicas ou repetitivas, mas que tragam oportunidades de aprendizagem, imaginação e criação, criação esta que possa partir do pressuposto que narrativas podem ser criadas para a construção do conhecimento nas mais diversas áreas, aqui aprendizagem numa segunda língua.

O jogo on-line Cartola (conforme Figura 1) foi pensado para o estímulo de escrita e motivador para a escrita em segunda língua, trazendo aos alunos as imagens, as palavras e os sons. A professora ao trabalhar com estes elementos de forma desafiadora e instigando a criação de narrativas pode trazer uma aprendizagem significativa e voltada para a imaginação e a invenção.

Este, como os demais jogos que trazemos para a nossa prática pedagógica na sala de aula, com os mais diversos intuitos que cruzam ou podem cruzar o planejamento do alcance dos objetivos para aquela turma de alunos naquele momento, exige planejamento e organização, pois o jogo não se faz nem ao menos ensina sozinho, ele necessita de estratégias de interação.



**Figura 1:** Interface do objeto de aprendizagem Cartola.

Podemos perceber que o jogo traz as opções e as atividades podem ser salvas e modificadas posteriormente, podemos nos perguntar agora “por que o jogo não está todo numa segunda língua?”, mas podemos logo perceber que o objetivo é interagir com as palavras com os seus sinônimos e passar a construir novos sentidos para a escrita e a construção de narrativas numa segunda língua.

De acordo com os pesquisadores/criadores do software,

Em termos de prática pedagógica acoplada às tecnologias digitais, a escrita escolar parece não terminar ao fim da aula ou com a correção da construção textual. O texto se virtualiza enquanto registro no banco de dados, podendo ser atualizado, ou pela funcionalidade de impressão do *Cartola*, que permite a veiculação do texto entre os espaços do laboratório de informática e da sala de aula, ou pelo acesso ao texto preservado enquanto registro digital, a qualquer momento de utilização do *software*. (ALVES, 2006, p.8).

O *Cartola* não é o único software on-line para o trabalho com segunda língua (apenas foi escolhido para esta análise pelas reverberações na sala de aula com o trabalho pedagógico voltado para a imaginação e a autoria, tão prezadas pelos estudiosos em Mídias na Educação). O que se pode perceber ao analisar os outros jogos é a sua preocupação com a identificação entre palavra e o seu significado ou a sua imagem, já outros jogos trazem informações prontas (riquíssimas) para os alunos lerem, não criando e nem interagindo. O jogo com as palavras nestes jogos também é interessante, trabalhando muito com a repetição e a memorização apenas, sabemos que estes fatores são muito importantes para o aprendizado de uma outra língua, mas os alunos também precisam se sentir criadores e mais autônomos na construção do seu aprendizado.

Ao pensar no uso de determinadas “potências” de aprendizagem em meio digital, alguns autores trazem a seguinte reflexão,

Pensamos que tais propostas em ambiente digital podem fomentar a participação do aluno de modo ativo e autônomo na leitura e na produção, visto que os textos são produzidos conjuntamente. Assim o papel participativo e autônomo do aluno pode ser enfatizado em tais tarefas, pois os aprendizes atuam como interlocutores reais dos textos dos colegas. (REATEGUI e COSTA, 2010).

Pensando em diferentes softwares educacionais e nas suas implicações para o trabalho que envolva a imaginação e a ludicidade, trago aqui um jogo bastante usado nas aulas de Língua Inglesa, este vem em contraponto ao *Cartola*, pois o jogo abaixo trabalha apenas com a identificação de palavras (o que também é importante) este jogo é divertido, com bons sons e imagens que quase que transportam o aluno para esta cultura do país em que se está estudando na tela, mas não traz o exercício da autonomia e da criação para as atividades.



Figura 2: Ir



Figura 3: Tela do jogo on-line para o ensino de língua inglesa.

O site escola games traz vários jogos, numa série chamada pelo nome “educativos”, os jogos lá aparecem por área do conhecimento, no caso desta oficina, os alunos clicavam na palavra “inglês”, escolhiam o jogo, clicavam novamente e começavam a jogar.

A interface mostrada nas figuras 2 e 3 são de um jogo neste site, em que as crianças, primeiro leem sobre o algumas características culturais de um destes países que fala esta língua e depois passam a jogar. É um jogo de correspondência entre as imagens e as palavras em inglês que nomeiam estas imagens. Nas oficinas de inglês desta escola do presente estudo, aconteceu e acontecem interações com jogos deste tipo, um jogo que faz correspondências, traz a correção da atividade de forma instantânea, traz elogios para os acertos, o que incentiva as crianças a continuarem jogando.

Pode se perceber que é uma forma de memorização (aprendizado) destas palavras, muitas das palavras que ali aparecem no jogo podem ser aquelas que ainda não foram pensadas e planejadas pela professora na sala de aula, assim as crianças enriquecem seu vocabulário, têm contato com a cultura daquele país, considerados de certa forma, bastante distantes da realidade dos alunos desta escola. As imagens apresentadas pelo jogo, assim como as imagens do objeto de aprendizagem on-line Cartola trazem grande motivação para o aprendizado numa Língua Estrangeira que está sendo estudado nos anos iniciais do ensino fundamental e por assim dizer com crianças.

### ***2.3 Mídia Cartola e outras mídias, aprendizagem significativa em meio digital***

O objeto de aprendizagem (on-line) Cartola foi escolhido para esta prática e descoberta dos seus possíveis desdobramentos em sala de aula, pensando nas formas como as Mídias têm se mantido presentes na nossa contemporaneidade e pelas suas implicações neste processo de aquisição/Letramento em segunda língua. Sabemos que hoje, muitas são as

mídias presentes no meio escolar, sabemos também que basicamente na escola, por falta de preparo dos professores, ou falta de infraestrutura, são sempre as mesmas tecnologias as escolhidas ou as ao alcance dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental. Pensar uma Mídia on-line, ainda torna-se mais complicado neste contexto de escola da zona rural, com uma frequência de Internet bastante instável. Para tanto exige-se o planejamento para o trabalho com o Cartola e com o possível não uso desta tecnologia no momento planejado.

Pensando novamente nos motivos do uso desta tecnologia, pode-se destacar a sua funcionalidade durante as práticas na sala de aula, pois este traz a possibilidade de problematização, de imaginação, de autoria, de trabalho com sons e imagens, o que para o ensino de uma língua materna ou a língua estrangeira é fundamental. Os alunos iniciam o jogo com imagens, palavras e sons, começam a escrever e têm a possibilidade de modificá-las a qualquer momento, tendo a possibilidade de optar por esta ou aquela imagem.

A escrita também pode se dar de forma coletiva (como aconteceu durante algumas das práticas na sala de aula do 4º ano) com a tela projetada na parede e toda a turma de 20 alunos podendo dar a sua contribuição e inferir significado àquelas palavras e frases. Com a possibilidade do som, também podemos ouvir, repetir, trabalhando assim com a pronúncia.

Assim como qualquer outro jogo na sala de aula (digital ou não), o Cartola pode ser repensado e planejado para além das suas possibilidades, esta foi uma das questões de estudo, como trazer a criação e a reelaboração de aprendizagens antes, durante e depois do jogo?

Em meio às experimentações, os alunos mostravam novas curiosidades e perguntas, estas foram sendo registradas e pensadas como capazes de trazer algumas respostas aos questionamentos e objetivos formulados para esta pesquisa.

É de fundamental importância pensar agora a conceituação e o funcionamento do jogo on-line Cartola, de acordo com o artigo escrito pelos autores-criadores do jogo,

*espaço e sujeito da narrativa: o complexo estatuto da autoria*, em 2001. O grupo que esteve envolvido na concepção do *software* contava com profissionais de diferentes áreas do conhecimento: Educação, Jornalismo, Artes Plásticas e Ciência da Computação.

À época, em um rápido levantamento de páginas na *Internet*, voltadas ao ensino da escrita para grupos nos níveis iniciais do ensino fundamental, observou-se que essas páginas, em grande parte, ou diziam respeito à apreensão dos conteúdos disciplinares voltados para esse fim, ou a atividades constituídas através de formulários de pergunta e resposta, que versavam unicamente sobre a correção gramatical no caso de sentenças, ou ortográfica, no caso de palavras. O objetivo inicial com o *software Cartola* era propor algo que não fosse, nem um compêndio digitalizado, nem um medidor de erros e acertos: buscava-se constituir um objeto de aprendizagem que envolvesse a língua escrita em seu uso efetivo, na medida em que havia um pressuposto de indissociabilidade da produção de sentidos com a construção do conhecimento. (AXT, 2006, p. 4)

Neste trecho percebe-se claramente a relação do trabalho com o *Cartola* e o conceito de Letramento, ao trazer a aprendizagem da língua envolvendo os seus usos efetivos. O jogo on-line *Cartola* tem uma tela que proporciona a criação escrita. Na parte inicial o aluno faz o seu login, logo é levado para um editor de texto, onde ao clicar na imagem de uma “cartola” surge uma palavra, um som e uma imagem, que não exatamente configuram um contexto.

A palavra, a imagem e o som não têm relações, estas são criadas pelos alunos na sua escrita. Após escreverem um pouco, os alunos podem clicar na cartola novamente e receberem novos elementos para a escrita (imagens, sons, palavras). Assim continuam a criar e a reinventar a sua escrita. Existe a possibilidade de o professor escolher estes elementos de acordo com uma proposta sua. Para esta pesquisa, as palavras estarão em língua inglesa e outras em língua portuguesa, para que haja a inserção dos conhecimentos prévios dos alunos e as suas novas descobertas.

De acordo com as autoras a língua escrita acontece num processo cognitivo, sendo este pensado com o trabalho com a memória e a prontidão, acontecendo em função da interação do sujeito com o código escrito.

Assim pode haver um estranhamento ao se pensar na Mídia *Cartola*, para se trabalhar com uma língua estrangeira (2ª língua), pois ele traz as suas palavras na língua portuguesa, sendo modificada pela professora e os alunos com o carregamento de novas palavras, imagens e sons, mas esta mídia aqui é pensada como aquele suporte ou tecnologia capaz de trazer elementos para o início de determinada aprendizagem e ainda para a criação, pois os alunos,

com auxílio da professora podem criar seus textos (textos aqui sempre pensados e criados de forma coletiva), inserir imagens, sons e pensar em novas possibilidades. Ao criar imagens, sons e novos contextos, a tela passa a ser o lugar em que acontecerá a interação entre o real e aquilo que eles acabam de criar. Aqui a mídia é pensada como trabalho que se produz nesta tela e que traz outras formas para se pensar, de acordo com Chartier,

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antigüidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas. O fluxo seqüencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, no texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscrições na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução no livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler. (CHARTIER, 1998, p.79).

O autor fala do livro eletrônico, mas as suas ideias aqui são pensadas para as criações no Cartola, que possibilita estas revisões, estes cruzamentos e o pensamento naquele contexto e naquele vocabulário a princípio pensado pela língua materna numa dimensão de possibilidades de escrita, de leitura e de discussões acerca da língua inglesa pensada pela turma nesta atividade relacionada ao aprendizado desta língua estrangeira que se entrelaça com o currículo escolar. De acordo com Soares (2002),

[...] a tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela. (SOARES, 2002. p. 152).

Magda Soares trabalha com a ideia de uma tela (no computador) que pode trazer possibilidades de escrita e leitura como criação e não apenas como espaço de acesso a informação, sendo esta também capaz de desencadear novos processos cognitivos.

## **2.5 Questões de pesquisa**

- Qual é o real espaço ocupado pela informática na vida das crianças?
- Quais os usos que a escola pode fazer dos jogos educacionais on-line?
- Quais as possibilidades de aprendizado e de interação com o objeto de aprendizagem Cartola?
- Como as crianças interagem com o jogo Cartola? Quais as suas possibilidades de trabalho individual e coletivo?
- Quais as possibilidades de Letramento bilíngue nos anos iniciais do ensino fundamental? Como softwares on-line podem favorecer esta prática?
- Como o professor pode recriar e reorganizar o seu planejamento em virtude das problematizações e indagações dos alunos na sala de aula?

## **3 METODOLOGIA**

A presente pesquisa se desenvolve de forma qualitativa, observando alunos e percebendo que tipos de acessos proporcionam tais aprendizagens e construções de conhecimentos referentes à alfabetização e letramento bilíngue nos anos iniciais em meio à cultura informatizada e também interação com este mundo digital através do trabalho com o jogo on-line Cartola, percebendo as suas potências, funcionalidades e abertura para a criação de outras formas de planejar as aprendizagens na sala de aula.

A metodologia organizada para esta pesquisa segue algumas etapas;

- Explicações sobre o jogo e explicitações sobre a pesquisa com a equipe pedagógica da escola e professora titular da turma.

- Planejamento do uso do jogo on-line Cartola durante as aulas da oficina de Língua Inglesa (assim como planejamento da estrutura necessária: projetor, Internet, disposição dos alunos, horários...).
- Conversação com os alunos, problematizações, questionamentos, explicações e anotações de possíveis reverberações.
- “Aplicação” e desenvolvimento do jogo na sala de aula.
- Observação das interações, criações e inferências trazidas pelos alunos durante o jogo e posteriormente.
- Entrevista com alguns alunos sobre o jogo e as suas possibilidades.
- Análise dos dados e escrita.

As atividades da pesquisa aconteceram com os alunos de uma turma do 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública, esta turma conta com 20 alunos com idades entre 9 e 12 anos. Os alunos não responderam muitas entrevistas, mas foram observados durante a sua prática com o jogo.

Para as observações serão levadas em consideração a facilidade/dificuldade de acesso e uso do jogo na sala de aula, tanto no trabalho coletivo, quanto no trabalho individual. Outro aspecto que foi pensado foi a forma como este jogo pode contribuir ou enriquecer o planejamento e as atividades na sala de aula envolvendo a informática e a criação nos processos de autoria dos alunos.

Após as observações será aplicada uma entrevista em que os alunos tiveram as suas respostas gravadas e logo após editadas para compor os resultados da pesquisa, as questões acontecerão conforme segue o quadro:

- O que você geralmente faz usando o computador? E a Internet?
- Para que você usa o computador na escola? E a Internet?
- O que é para você o Cartola?
- O que lhe marcou no uso deste jogo? Quais foram as suas aprendizagens? Houve alguma dificuldade com este trabalho?
- Para você, qual a importância deste jogo para o aprendizado da Língua Inglesa?

**Figura 4:** Questões para a discussão com os alunos.

Ao pensar no formato da oficina de Língua Inglesa montado por esta escola, voltado para a intertextualidade com a sala de aula, foram, também pensadas, nesta pesquisa questões para a professora da turma responder, procurando assim perceber a reverberação da prática com o jogo Cartola na sala de aula.

Durante algumas reuniões pedagógicas que aconteceram na escola, a professora havia se manifestado de forma informal sobre os comentários dos alunos acerca da oficina de Língua Inglesa e do jogo on-line Cartola. Desta forma, foram sistematizadas questões para ela responder e fazer parte dos dados da pesquisa.

Questões para a professora:

- Quais são os usos que a turma tem feito da informática na sala de aula?
- Qual a sua opinião sobre a importância dos jogos para a aprendizagem dos seus alunos?
- Qual a relação que pode haver entre o mundo digital e o aprendizado de uma segunda língua?
- Que reverberações do jogo Cartola você já pode observar na sua sala de aula?

**Figura 5:** Questões propostas para a professora titular da turma responder.

As observações, as entrevistas e as anotações acontecem durante as aulas no trabalho com os alunos com os softwares educacionais para o trabalho com a Língua Inglesa.

Os dados das observações e das entrevistas com a professora da turma e com os alunos serviram para compor os resultados e as possíveis respostas para os questionamentos desta pesquisa.

#### **4 DISCUSSÃO E APRESENTAÇÃO DOS DADOS**

Discutir e apresentar dados são algumas funções de um trabalho de pesquisa que busca respostas a algumas questões (muitas vezes encontrando mais questões ainda), neste caso questões de cunho pedagógico. É importante frisar, que nós, os educadores, precisamos nos fazer questões, buscar, indagar e aplicar metodologias que possam nos apresentar estes dados.

Esta foi uma pesquisa de caráter exploratório e que buscou além de responder questões, encontrar novos encaminhamentos e possibilidades de trabalho pedagógico.

A formulação dos dados desta pesquisa acontece em meio à discussão dos dados observados e da sua relação com os objetivos e problematização proposta para esta pesquisa, sendo que os alunos (protagonistas das atividades e dos dados desta investigação) são aqueles que trazem os resultados e problematizações que podem assim trazer novas indagações e problematizações sobre este trabalho com as Mídias, o aprendizado de Língua Inglesa e o contexto de crianças em turno integral numa escola da rede pública.

Os dados apresentados para a discussão nesta pesquisa referem-se às observações e anotações trazidas pela pesquisadora durante as atividades, assim como a edição das entrevistas com alunos e com a professora titular da turma. Estas entrevistas foram realizadas em círculo na sala de aula, cada aluno questionado formulava as suas respostas, mas até mesmo pelas características da faixa etária e pelo interesse pela discussão que se desenrolava, todos queriam ajudar a dar as opiniões e exemplos sobre a reflexão que vinha sendo desenvolvida, trago agora as questões e as respostas dos alunos (que tiveram as suas falas gravadas).

A dinâmica para as entrevistas ou as aqui chamadas de conversas aconteceu de forma bastante tranquila durante as oficinas de Língua Inglesa, os alunos foram suscitados a responder as questões pensadas pela professora/pesquisadora, para a turma se mostrar mais atenta e inteirada das questões e das respostas, os alunos foram dispostos em círculo na própria sala de aula. Alguns alunos se dispuseram a responder as questões perto da professora para que pudesse acontecer a gravação para posterior edição das respostas. Os alunos entrevistados respondiam pela turma naquele momento, da forma que eles pensavam ser a resposta mais adequada.

Os alunos desta turma do 4º ano, mostraram durante o último semestre uma grande capacidade de escuta e de interação dos colegas de forma mais positiva (o que acontecia com menos frequência no primeiro semestre, talvez pela novidade da disciplina e da professora).

Durante as conversações, os alunos se mostraram a vontade para responder, mas sempre que um aluno respondia, os outros ficavam dando “sugestões de resposta” no círculo, interagindo com as questões e lembrando de passagens das oficinas passadas.

O aprendizado na escola pode acontecer de maneira interativa entre colegas, professores e os instrumentos que são usados, falar sobre as aprendizagens como aconteceu neste círculo de conversas/entrevistas também se faz importante, para Reategui e Costa (2010) as práticas de interação com as suas aprendizagens e a dos colegas se fazem importantes no processo de aprendizagem em segunda língua. De acordo com Gaudet e Dutra (294),

A aprendizagem colaborativa é definida como uma forma de organização da aprendizagem que permite a grupos pequenos e heterogêneos de alunos atingir objetivos comuns de aprendizagem, apoiando-se em uma relação de interdependência, ou seja, a plena participação de todos no cumprimento de determinada tarefa (GAUDET et al., apud BASSI; DUTRA, 2004, p.292).

De acordo com a passagem anterior, a aprendizagem colaborativa é aquela que pode trazer a aprendizagem significativa e que atinja aos objetivos comuns de aprendizagem comuns àquela turma, no caso do jogo Cartola aqui pensado.

Esta interação de toda a turma na construção de um mesmo texto ou a compreensão de palavras em língua estrangeira se fazia uma tarefa a ser cumprida naquele momento para ao atendimento dos objetivos traçados para esta oficina que estuda a Língua Inglesa de forma lúdica, digital e criadora.

- **O Cartola em sala de aula**

O jogo on-line Cartola teve o seu uso no contexto desta pesquisa pensado para a o trabalho na sala de aula da turma, com projeção na parede da própria sala, primeiro por questões de interação e dialogicidade entre os alunos e também por este uso não ser sempre possível de forma individual por questões práticas ao não haver possibilidades de uso do laboratório de Informática. Esta comunicação e este diálogo para construir o jogo, marcaram as primeiras interações e planejamentos das práticas desta pesquisa. Antes os alunos sempre jogavam sozinhos na sala de informática e com muitos jogos com diferentes objetivos e aprendizagens. Um dos elementos pensados para esta prática foi o de pensar o jogo, principalmente o Cartola como duradouro e construtor de aprendizagens e trocas entre os alunos da turma do 4º ano. Para Marco Silva a interatividade e a comunicação na sala de aula possibilitam a aprendizagem e em uma época ligada ao trabalho pedagógico e digital, torna-se importante o computador como ferramenta para este processo, de acordo com o autor,

Muitos educadores já perceberam que a educação autêntica não se faz sem a participação genuína do aluno, que a educação não se faz transmitindo conteúdos de A para B ou de A sobre B, mas na interação de A com B. No entanto, esta premissa ainda não mobilizou

o professor diante da urgência de modificar o modelo comunicacional baseado no falar-ditar do mestre que se mantém inarredável na era digital. (SILVA, 2011, s.p.).

Desta forma o jogo on-line Cartola foi trazido para a sala de aula com o uso do projetor de imagens. Este processo foi um pouco complicado, pois no primeiro planejamento para esta prática faltou luz e no segundo momento planejado não havia Internet, mostrando novamente que o planejamento precisa de flexibilidade e de muitos outros planos que possam trazer novas possibilidades para as aulas (os chamados planos "B", "C" ...).

Na semana em que havia luz e Internet o jogo foi projetado na parede da sala de aula e as atividades aconteceram de forma coletiva, produzindo textos em Língua Portuguesa, destacando algumas palavras para a Língua Inglesa, buscando palavras desconhecidas nos dicionários de português e nos de inglês. Foi uma verdadeira prática de Letramento bilíngue durante uma produção/criação escrita com sentidos.

- **Edição das entrevistas com os alunos**

Primeira conversa, entre a professora (pesquisadora) e a aluna K..

P.: Oi K., hoje estamos falando sobre o jogo Cartola que nós usamos aqui algumas vezes. O que tu achou?

K.: Legal e muito que aprende mais as coisas de inglês.

P.: O que tu lembra do jogo?

K.: Palavras, bichos, imagens e sons.

P.: E o que tu fez com isso?

K.: Eu cliquei na cartola e apareceu as palavras e a gente tinha que fazer um texto.

P.: E este texto era feito igual no caderno?

K.: Era melhor escrever lá, digitando e as imagens eram coloridas e era muito divertido.

P.: Tudo bem, muito obrigada, K.

**Figura 6:** Edição da conversa com a aluna K.

Quando a última questão foi feita para a aluna K, se pode perceber que a escrita no computador pode ser planejada com os objetivos da escrita que acontece no caderno, mas que esta pode ser enriquecida com os aspectos virtuais relativos às imagens e os sons, que na escrita do caderno não aparecem durante a criação dos textos. Um aspecto que a aluna também ressalta é que “era divertido”, assim as crianças podem começar a pensar na escrita, não como mais uma tarefa ou uma obrigação, mas como uma atividade alegre, desafiadora e criadora de muitos significados e aprendizagens.

Além das imagens e dos sons oferecidos pelo objeto de aprendizagem Cartola, existem outros recursos da escrita no computador que fazem esta prática se diferir daquela do caderno, não cabe aqui trazer a situação de julgar uma melhor ou uma pior prática, mas sim dizer que há possibilidades de criar textos de outra forma no meio digital, sendo esta válida pelas aprendizagens que possibilitam e pela sua atratividade.

Para Goulart (2007),

...o modo como o texto se estrutura no computador (incluindo a apresentação e a formatação do texto) dimensiona a materialidade do texto de um modo diferente daquele lido ou escrito em papel. A própria maneira como o “manuseamos”, indo e voltando, fazendo destaques, inserções entre outras ações, nos obriga a novos conhecimentos e novas estratégias de leitura e de escrita. (GOULART, 2007, p.54).

Esta passagem de Goulart pode nos remeter ao jogo on-line Cartola, na medida em que os alunos faziam estas idas e vindas, fazendo as inserções e novas criações, os alunos tiveram uma aprendizagem diferente daquela do caderno pois tiveram que dominar também este conhecimento sobre o jogo e o próprio computador, para retornar e concluir as suas escritas.

A segunda criança entrevistada foi o aluno C., estava com entusiasmo e vontade de falar, mas com as sugestões (alguns gritos ) dos colegas ficou um pouco intimidado, este é um dos alunos que ficou mais fascinado com as imagens e os sons pela forma como eles apareciam ao clicar na Cartola.

Conversa entre a pesquisadora e o aluno C.

P.: Pra ti, o que é o Cartola?

C.: É legal, tinha imagens, sons, palavras.

P.: O que tu fez com isso?

C.: Escrevi um texto, eu clicava na Cartola e aparecia tudo.

P.: O que tu achou de escrever com o Cartola?

(Neste momento muitos gritavam no fundo “fala que era uma surpresa, fala que a gente escrevia sobre um esqueleto e um barulho de chuva...”).

C.: As palavras eram diferentes e no caderno nós temos que inventar tudo sozinho. E fica divertido.

Pela última fala do aluno C. é possível perceber novamente que o trabalho com as imagens foi considerado essencial para a escrita e o desenvolvimento dos trabalhos no jogo on-line Cartola. O aluno diz que viu as imagens das palavras que antes ele apenas imaginava, eu diria que ele imaginou com as imagens que antes ele só pensava ou lembrava. As imagens são essenciais para este trabalho em que ele elabora a partir de palavras, da surpresa, do inusitado, forçando o pensamento a encontrar soluções para os problemas que vinham sendo trazidos para a escrita pelo aparecimento de novas imagens, sons e palavras.

Acredito, que para estes alunos, de certa forma estão distantes das telas do computador (a maioria somente com contato na escola), a própria projeção das letras e comandos na tela já traz um diferencial e motivador da aprendizagem, para Frade,

[...] o ato de liberar-se do gesto de produzir um traçado no papel – já que as letras estão disponíveis no teclado e basta escolhê-las e tocá-las – talvez possa reduzir o nível de dificuldade da tarefa para o aprendiz, favorecendo a identificação dos caracteres e seu correspondente registro fonológico, mais do que seria possível na escrita com outro instrumento. (FRADE, 2007, p.80).

Penso que assim como nos traz o autor, a visualização destes caracteres de diferentes tamanhos e cores também potencializam o aprendizado e diminuem as dificuldades existentes no processo da escrita e que também podem desmotivar os alunos durante esta prática tão importante na escola.

#### ▪ **Usando o Cartola no Telecentro**

Ao pensar nas propostas a serem apresentadas para os alunos nas atividades com o jogo on-line Cartola, muitas foram as interrogações:

- Seria válido atividades apenas coletivas?
- Como realizar atividades individuais sem a possibilidade de uso do Laboratório de Informática da escola que sempre tinha atividades nestes horários?
- Qual seria a importância destas atividades individuais?
- Como estava o interesse dos alunos pelo jogo? (Já que em muitos momentos ficamos sem Internet e realizávamos outras atividades que eram planejadas).

Desta forma, as atividades com o jogo deixaram de acontecer por algumas semanas e ficamos realizando outras atividades com a Língua Inglesa no caderno. Após algumas semanas, conseguimos marcar horário para o trabalho no Telecentro da cidade, marcamos ônibus e fomos até lá para pensarmos também em práticas individuais a serem transformadas e reelaboradas na sala de aula posteriormente durante as oficinas de Língua Inglesa.

No dia da visita ao Telecentro alguns alunos trabalharam em duplas e outros de forma individual. Segue então a conversa com a aluna A. sobre esta prática no Telecentro.

P.: A. lembra daquele jogo que a gente usou lá no Telecentro e a profe projetou na parede da sala?

36

A.: Jogo da Cartola.

P.: E o que é que tinha neste jogo?

A.: Bichos, imagens e muitas palavras. Tinha também ouvidos que saía barulho, sons.

P.: Pra que servia este jogo?

A.: Pra gente imaginar outras coisas e aprender tipo, tipo, tipo a gente não aprende só estas palavras que a gente aprende aqui dentro da escola, a gente aprende outras e também...

P.: E no inglês o que mais?

A.: No inglês a gente lembra do que aprendeu lá.

P.: Por que tu gostou do Cartola lá do computador?

A.: Porque a gente só aperta um botão e aparece tudo e a gente escreve.

P.: Isso aí A.

As falas da aluna a trazem dados relevantes para a análise deste contexto da escola nesta pesquisa, mais dados para novas e importantes indagações do que somente dados como conclusões ou entendimentos. Cabem-nos as questões:

-Que palavras ensinamos na escola:

\_Que palavras a escola não ensina?

-Como escolhemos as palavras para a nossa sala de aula.

De acordo com as leituras nos materiais disponíveis durante a Especialização em Mídias na Educação, pode se pensar nos processos de aprendizado permeados pelo uso do computador, na medida em que estes propiciem a autoria, de forma que quando uma criança fala em *“palavras que não aprendemos na escola”*, podemos estar fadados ao insucesso e à repetição, já que as crianças escutam sempre as mesmas palavras e até mesmo conseguem ter as suas próprias conclusões sobre isso.

Com esta fala, a pesquisa poderia até ter tomado outros rumos a serem estudados de forma mais profunda e mais especializada, afinal tocamos aqui em alguns problemas da escola que se estendem ao longo dos tempos, desta forma este aspecto fica aqui como uma indagação ou um problema a também ser pesquisado: Que palavras a escola prioriza? Quais as suas relações com os processos de autoria?

#### ▪ **A construção de Cartolas *off-line***

Outro dado que cabe aqui ser resgatado no percurso desta investigação foi a proposta de criação de uma cartola de papelão com palavras e imagens para que pudéssemos assim no coletivo criar o nosso texto, agora não mais nem escrito nem virtual, mas oral e observando as expressões faciais e as criações dos colegas da sala de aula.

A ideia dos alunos foi acolhida e eles passaram a produzir o seu material para este momento: cartolinas de papel preto, imagens recortadas de revistas e palavras em inglês. Após a confecção (cerca de duas aulas), a professora e alunos fizeram um círculo na grama (na pista atlética da escola) e começamos a criação de uma história em língua portuguesa e que em muitos momentos trazia palavras e suas significações na língua inglesa.

O primeiro aluno retirava uma gravura ou palavra da sua cartola, iniciava uma história e outro colega com a sua palavra ou gravura a continuava. Muitos alunos faziam questão de ficar comparando esta produção oral com aquela possibilitada pelo jogo on-line Cartola, pois criavam histórias, mexiam com palavras, com imagens, tinham os sons de suas vozes, os gestos e ainda a cartola, que não era clicada como no computador, mas que agora ela era manuseada e que estava sendo considerada um brinquedo de escrever textos. A conversa com a aluna D. evidencia a memória desta atividade.

## Conversa com a aluna D.

P.: O que tu tem para me dizer sobre o Cartola?

D.: Primeiro, é um jogo, tem imagens, sons e palavras e dá para escrever textos.

P.: Como são estes textos?

D.: O texto não é igual ao do caderno, porque a gente se inspira mais nas imagens e nos sons.

P.: E o que isso ajuda no inglês?

D.: Porque a gente aprende umas coisas, palavras novas e a profe explica o significado.

P.: E por que foi importante a gente criar o nosso jogo da Cartola aqui na sala (aquele com a Cartolina preta)?

D.: Porque a gente entende mais do jogo, sôra.

P.: Por quê?

D.: Porque sim daí, na nossa Cartola tinha imagens que a gente recortou das revistas e escrevemos palavras em inglês.

P.: E o que nós fizemos com isso?

D.: Criamos um texto falando, com a nossa figura e com cada figura do colega.

P.: E em casa tu mexeu nisso alguma vez?

D.: Sim, eu brinquei bastante com a minha mãe e o meu pai.

P.: Se tu tivesse que deixar um recado para alguém sobre o que é o jogo Cartola, o que tu diria?

D.: Eu diria que tu aprende bastante coisa e aprende bastante inglês.

P.: Ótimo. Obrigada D.

Quando a aluna D. começou a responder as questões e falou em inspiração, grande parte desta prática e desta pesquisa foi ressignificada, pois no momento em que uma aluna de 9 anos nos fala em inspiração, sabemos que era isto que ela sentia naquele momento, mais uma vez é possível perceber a interação com a Língua Inglesa acontecer aqui com sentido, ludicidade e espaço para a criação de forma válida e voltada para a invenção desta turma de alunos frente às situações inusitadas.

Um pouco mais no final da conversa com a aluna D. foi possível perceber que com a criação da Cartola de papel, as suas interações com os sons e as palavras, o jogo Cartola que antes só era possível com o uso do computador e da Cartola saiu deste espaço, podendo chegar às casas e às famílias sem este acesso que já foi descrito anteriormente.

- **Uso do dicionário**

Durante as atividades com as cartolas chamadas aqui como “off-line”, os alunos tinham acesso às palavras que tinham escrito com a ajuda do dicionário de Língua Inglesa. Quando em algum momento aquela criança não lembrava do que havia escrito, esta buscava ajuda deste dicionário novamente em colaboração com os colegas. Esta situação de aprendizagem se repetiu também durante o jogo Cartola on-line, pois os alunos buscavam o significado de cada palavra nova para continuar a sua escrita.

- **Histórias que eram contadas e recontadas pelos alunos**

As narrativas criadas pelos alunos obedeciam a alguns combinados feitos pela turma antes da criação. Cada aluno tirava de dentro da Cartola uma palavra ou imagem e iniciava uma história que era continuada pelos colegas em ordem no círculo, da forma em que estavam dispostos. No início, as crianças iam apenas agregando personagens à suas narrativas, mas depois de alguns momentos eles perceberam que deveria acontecer alguma coisa nesta trama, assim começaram a falar sobre as ações realizadas pelos personagens, dando assim início ao aparecimento dos verbos na narrativa, alguns pensados em inglês e outros ainda mantendo-se no português.

Quando a realização desta atividade em círculo acabava, os alunos saíam pela escola falando daqueles acontecimentos da história, muitos levaram o assunto para as discussões na sala de aula nas oficinas posteriores.

- **Conversa e entrevista com a professora titular da turma**

Para a professora foram propostas as questões pensadas para que fosse possível visualizar se em algum momento ela percebia aquilo que estava acontecendo sem que aicineira precisasse ficar comentando e explicando (o

que aconteceu muitas vezes para que fosse possível uma interação com as questões trabalhadas pela professora em sala de aula). Estas conversas eram mais informais, por isso a necessidade sentida que a professora esquematizasse em forma de escrita estes pensamentos.

A professora não tinha muito tempo para responder às questões e acabou levando-as para casa para pensar numa escrita e assim ela respondeu quais foram as reverberações observadas por ela sobre as atividades com o jogo Cartola e também sobre as aulas de língua inglesa organizadas desta forma (com o jogo, com a criação e de forma lúdica).

Escrita da professora:

Não estive presente durante as aulas de Língua Inglesa junto com os meus alunos, mas o que eles me falam no dia seguinte (quarta-feira) é sobre qual a proposta que a professora trouxe desta vez, sendo que o jogo Cartola foi pedido por eles, para que eu também trabalhasse, eles gostaram e disseram que era diferente escrever assim.

Aconteceu que eles também criaram uma cartola preta de papel com figuras e imagens e ficaram bastante agitados querendo inventar histórias e olhar a dos outros.

Com o jogo Cartola, as crianças aprenderam algumas palavras que talvez nem estivessem planejadas, pois o jogo traz o inesperado.

**Figura 10:** Escrita da professora sobre o jogo.

## 5 CONCLUSÕES

De acordo com o cronograma e a introdução desta escrita, este trabalho de pesquisa teve início no mês de julho do corrente ano (2012), a pesquisa que traz também a fundamentação e as interações que possibilitam a conclusão do curso de especialização em Mídias na Educação, na Universidade Federal do Rio Grande do Sul- UFRGS.

O tema da pesquisa trata da utilização do jogo on-line Cartola na sala de aula dos anos iniciais para o trabalho com a língua inglesa, trabalhando com

letramento bilíngue e práticas lúdicas na sala de aula. As possibilidades deste jogo foram pensadas a partir da prática com ele, esta trazida aqui com observações, os questionamentos realizados com os alunos e com a professora titular da turma.

Esta pesquisa teve como campo o estudo das interações, possibilidades e aprendizados com alunos do 4º ano do ensino fundamental de uma escola. As práticas de observação e de investigação aconteceram durante as oficinas de língua inglesa de forma exploratória e até mesmo experimental.

Para chegar às conclusões penso nas interações, provocações e respostas trazidas pelos alunos a algumas questões. Os objetivos traçados para esta pesquisa também foram pensados durante a exploração/observação e para a chegada destas conclusões, que aqui não são consideradas leis, menos ainda estanques, já que esta turma de alunos reagiu desta forma e com outra turma e em outra situação os resultados e as produções poderiam ter sido outras.

Pensando nesta adequação à realidade e ao sistema de conhecimentos dos alunos, posso pensar que as práticas de Letramento (pelas quais já me interesse e leio faz algum tempo) acontecem na sala de aula de forma natural, ou mais ainda com a interferência e as indagações da professora que está a frente desta forma, mediando e conduzindo os trabalhos, os alunos trabalham com o Letramento a todo o momento, seja dentro ou fora da escola. As práticas de leitura de mundo, das situações que os cercam, que os provocam podem trazer esta prática de Letramento de forma mais intensa, sendo este tipo de prática aqui pensada como aquela que traz todo o tipo de interação com o mundo escrito válido para a construção da escrita e de posteriores aprendizagens. Então pude perceber que a cada nova escrita, seja no caderno, no quadro, num cartaz na rua, os alunos estavam em contato com estas práticas de escrita que o mundo oferece, muitas vezes não tendo intenções educativas, mas sendo necessárias para a vida em sociedade.

Nas oficinas de Língua Inglesa, as práticas observadas e instigadas dizem respeito a este trabalho com o letramento, mas agora de forma bilíngue, pensando em quais são as reais necessidades e propostas de atividades e interações para o trabalho com uma língua estrangeira em meio ao trabalho

com a língua nacional. Sobre este aspecto, o que pude perceber é que este Letramento em língua materna e em língua estrangeira não precisa ser “descolado e separado”, mas pode ser pensado de maneira conjunta com práticas que envolvam criações, oralidade, escrita e interrogações, pois no momento que os alunos leem e escrevem numa segunda língua, a sua língua materna é repensada, significada e reelaborada.

Estando em processo de especialização no curso de Mídias na Educação, pude passar a perceber que as diferentes Mídias e o trabalho com o computador despertava bastante interesse nas turmas dos anos iniciais e de outras turmas de trabalho, desta forma, o jogo on-line Cartola foi apresentado e bem aceito pelos alunos, no início, utilizávamos o jogo em Língua Portuguesa e daí partíamos para as nossas aprendizagens, depois trabalhamos com o jogo em Língua Inglesa. Através das falas dos alunos é possível perceber que um dos elementos que trouxe significado e ludicidade para eles foi o trabalho com o computador, além da possibilidade de escrever textos num outro local e de uma forma diferente da forma como se escreve no caderno, é interessante observar uma criança de 9 anos dizer que tal atividade nos “inspira mais nas imagens e sons” ou que por isso “não é igual a escrever no caderno”.

Os alunos não escreveram textos exatamente, mas assim consideravam a escrita de suas frases ou dos elementos que discutíamos durante as atividades com o jogo, tanto de forma coletiva quanto individual.

Outro elemento que merece destaque nesta conclusão é a interatividade entre os alunos com os seus colegas e a professora durante a realização das atividades, esta interação aconteceu com as palavras do jogo, com as opiniões dos colegas e as problematizações trazidas pela professora. De acordo com Silva (2011),

Então, é preciso enfatizar: o essencial não é a tecnologia, mas um novo estilo de pedagogia sustentado por uma modalidade comunicacional que supõe interatividade, isto é, participação, cooperação, bidirecionalidade e multiplicidade de conexões entre informações e atores envolvidos. Mais do que nunca, o professor está desafiado a modificar sua comunicação em sala de aula e na educação. Isso significa modificar sua autoria enquanto docente e inventar um novo modelo de educação. (Silva, 2011, p.7)

Na passagem de Silva fica evidente uma conclusão importante desta pesquisa, que não diz respeito somente ao uso da tecnologia, mas ao planejamento que envolva uma pedagogia que pense na comunicação e na interação na sala de aula. As práticas desenvolvidas durante esta pesquisa mostram que a potencialidade do trabalho com o computador ou de um jogo on-line é determinada pelo planejamento do professor, suas interações e esta comunicação na sala de aula. Um jogo ao ser planejado para o trabalho na sala de aula pode ter diversos objetivos, além daqueles do currículo escolar, o jogo pode ser a ferramenta para o trabalho com as diferentes habilidades, enfocando-se assim, a importância desta pedagogia voltada para a criação e a comunicação na sala de aula, ao pensarmos o jogo como mais uma atividade, este se torna estanque e passageiro. Para Ferreira e Frade,

...a educação emergente da sociedade informacional aponta para um novo paradigma educativo no qual a linha de 'sujeito coletivo', que saiba reconhecer a importância do 'outro' junto ao processo construtor e multiplicador do conhecimento. Isso requer indivíduos habilitados no uso de instrumentais eletrônicos, que consigam utilizar as linguagens digitais como simbologias/representações construtivas dentro do processo educativo. (FERREIRA, FRADE, 2010, p.15)

Fica claro que a prática do professor que pensa no jogo como autoria, (tanto do aluno como da sua prática educativa) traz elementos para atividades duradouras e significativas. Ao iniciar o jogo de forma individual no Telecentro, um aluno escreveu e logo falou "qual é o outro jogo agora?", como se estes fossem apenas para passar o tempo ou para ocupa-las, ou que o jogo é algo que se pratica sozinho, de forma repetitiva e que não tem duração, apenas depois de muita conversação e questionamento que esta atividade com o jogo on-line Cartola passou a ter duração, significação e reverberações em outras práticas, até mesmo sugeridas pelos alunos, como o Cartola off-line por exemplo.

Ao repensar nas mudanças que podem trazer o computador para a sala de aula, podemos nos apoiar no que nos diz Marinho (1998),

Os computadores são muito mais uma mudança conceitual do que física ou técnica. A partir de um uso social cada vez mais ampliado, a

tecnologia da informação vai conduzindo a um repensar das atividades e dos fazeres na sociedade e, assim, acaba chegando à escola. Como mudança conceitual, a TI conduz a um (re)pensar da educação numa reforma da escola. Ao mesmo tempo o computador deverá estar se incorporando nesta reforma, por possibilitar uma aprendizagem ativa e interativa, com o acesso diversificado a inúmeras fontes de informação. (MARINHO, 1998, p.42).

Esta mudança conceitual acontece a partir das intervenções e pesquisas dos professores, pois esta mudança acontece gradualmente às vezes de forma muito lenta, sendo o professor o protagonista neste momento, trazendo assim as manifestações dos alunos para o seu planejamento e a sua prática.

A grande conclusão, o maior aprendizado resultante desta pesquisa tem relação com esta mudança conceitual que pode acontecer por parte do professor, sem esperar fórmulas prontas ou modelos vindos de outros lugares, mas pertencentes a esta reflexão sobre a prática diária com os alunos e as possíveis intervenções num trabalho pedagógico com a tecnologia (aqui pensada como o jogo on-line), a criação, o planejamento, o Letramento e o ensino da Língua Inglesa nos anos iniciais do ensino fundamental, mesmo que em muitos momentos estes recursos tecnológicos não se façam presentes.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA FILHO, J. C.P. **O Professor e a Língua Estrangeira em Formação**. Campinas: Pontes, 1999.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª ed. São Paulo. Loyola. 1998.

ALVES, Evandro. THOMAZ, Andrei. NUNES, Cíntia. AXT, Margarete. **CARTOLA: objeto de aprendizagem voltado à escrita escolar na indissociabilidade entre produção de sentidos e construção do conhecimento**. Porto Alegre. Cinted. 2006.

BASSI, C. E. ; DUTRA D. P. **A interação e o processo de negociação em L2**. Universidade Federal de Minas Gerais. Rev. Brasileira de Lingüística Aplicada, 292 v. 4, n. 1, 2004

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN): terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental – Língua Estrangeira**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1998.

BRESSAN, Claudia. **A elaboração de tarefas com vídeos autênticos para o ensino de línguas estrangeiras**. UFRGS. 2002.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro. Do leitor ao navegador**. Tradução de Reginaldo Camello C. de Moraes. São Paulo: Unesp, 1998. 160 p.

FERREIRA, M. H. M.; FRADE, I. C. A. S. **Alfabetização e letramento em contextos digitais: Pressupostos de avaliação aplicados ao software HagáQuê**. In: RIBEIRO, Ana Elisa et al. (Orgs.). *Linguagem, tecnologia e educação*. São Paulo: Peirópolis, 2010. 316 p. p.15-27.

FRADE, Isabel C. A. S. **Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com a aprendizagem inicial do sistema de escrita**. In: COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. 248 p. p.59-83.

GOULART, Cecília. **Letramento e novas tecnologias: questões para a prática pedagógica**. In: COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento Digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. 248 p. p.41-58.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual? Tradução de Paulo Neves.** São Paulo: Editora 34, 1996.

MARINHO, Simão P. **Educação na área da informação; os desafios na incorporação do computador na escola.** Tese. Doutorado em Educação São Paulo. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1998, 361 p.

MARQUES, Cristina P. C., MATTOS, M. Isabel L., la TAILLE, Yves de. **Computador e ensino. Uma aplicação à Língua Portuguesa.** Ática; São Paulo: 1986.

REATEGUI, Eliseo. COSTA, Patrícia da S. C. **O PAPEL DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NO LETRAMENTO ATRAVÉS DE NARRATIVAS FANFICTION.** Cinted. 2010.

SANTOS, S.M.P.; CRUZ, D.R.M.; SILVEIRA, M.J.M. *et al.* **O lúdico na formação do educador.** 2ª ed. Petrópolis: Vozes (1997).

SILVA, Marcos. **Tecnologia Educacional** em <http://www.senac.br/informativo/BTS/272/boltec272e.htm> acessado em 03/122012.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002, p. 143-160.

\_\_\_\_\_. **Letramento. Um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 1998. 125 p.

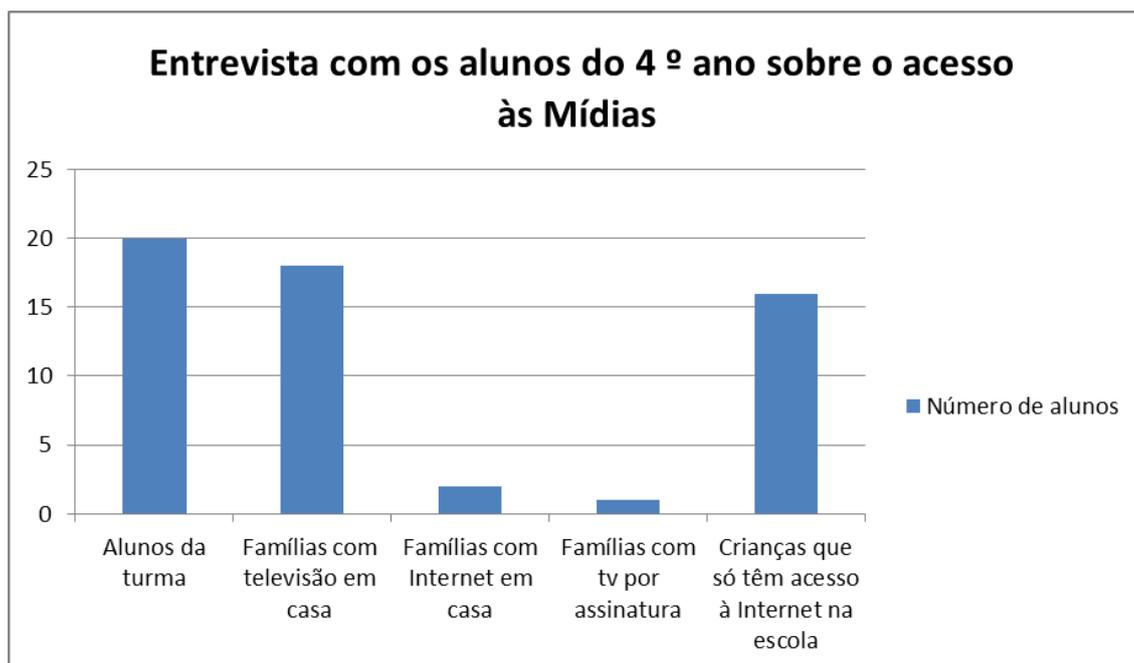
\_\_\_\_\_. A reinvenção da alfabetização. **Presença Pedagógica.** v. 9, n 52. jul/ago, 2003, 14-21.

## **ANEXOS**

**ANEXO 1-** Gráfico sobre o acesso às Mídias pelos alunos do 4º ano.

**ANEXO 2-** Edição do texto criado pelos alunos utilizando a Cartola off-line.

## Anexo 1



## Anexo 2

Este é um trecho do caderno de anotações utilizado durante a pesquisa, sendo que as palavras sublinhadas são aquelas palavras ou imagens que foram tiradas de dentro da Cartola de cartolina para a criação do texto oral na grama da quadra de futebol da escola. Os comentários entre parênteses são aqueles que os alunos fizeram sobre o seu aprendizado de inglês sobre as palavras do texto.

O dinossauro (dinosaur)

O dinossauro veio na casa do jacaré. (aligator).

O jacaré viu o sapo (frog). O jacaré, o sapo e o dinossauro viajaram para um outro mundo. Neste mundo eles aprenderam a voar e encontraram um avião. (aeroplane).

Então eles pensaram em buscar a sua família para mostrar as nuvens. (clouds). Só que eles resolveram ir de barco (boat) buscar a família. Lá no mar eles decidiram mandar uma carta pelos pássaros (birds), para avisar que estavam chegando e que deveriam arrumar as roupas (clothes)...

O quadro mostra um resumo contado pelos alunos posteriormente a prática com a Cartola off-line sobre um dos textos que haviam sido escritos, a imaginação esteve presente e para os alunos, assim como no jogo on-line Cartola, o inusitado esteve presente, pois eles tinham que integrar a sua imagem ou palavra com a do colega anterior, formando uma narrativa coerente, eles também seguiram as orientações da professora quanto às relações a serem estabelecidas com a Língua Inglesa.