Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3
Cadernos PDE

VOLUME I

# OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE

2014

Artigos

PARANÁ
GOVERNO DO ESTADO
Secretaria da Educação

# WEBGINCANA: NOVA FERRAMENTA NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E AUTONOMIA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA.

**Eunice Lorenzetto Gonçalves**[1]

**Rose Maria Belim Motter**[2]

**RESUMO:** A finalidade deste artigo é apresentar os resultados de um trabalho de intervenção pedagógica para ensino-aprendizagem de Língua Inglesa (LI), realizado no Colégio Estadual Dr. João Ferreira Neves, Catanduvas (PR), com alunos de 8º ano de Ensino Fundamental por meio de uma webgincana, com o objetivo de buscar novas estratégias que possibilitem o desenvolvimento de autonomia e uma maior motivação dos alunos em relação à disciplina de LI. Sentiu-se a necessidade de oferecer propostas, encaminhamentos e sugestões de atividades utilizando metodologias associadas a recursos tecnológicos digitais, tornando assim, o ensino mais significativo e mais próximo da realidade dos alunos, uma vez que a falta de estímulo e resistência à disciplina de LI, observadas nos alunos da rede pública de ensino, foram fatores decisivos para o desencadeamento desse trabalho. O artigo, além de trazer reflexões visando melhora dos níveis de interesse, capacidade de interpretação e construção de conhecimento, objetiva mostrar a valorização do trabalho em equipe, o respeito a regras, e a criação de estratégias na busca de resultados satisfatórios no ensino-apendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Língua Inglesa. Tecnologia digital. Webgincana. Autonomia. Ensino-aprendizagem.

## 1.**Introdução**

As estruturas sociais vêm se transformando velozmente com o avanço tecnológico. Esse fato interfere no comportamento do homem que precisa adaptar-se ao contexto no qual está inserido.

A educação, assim como as demais áreas, tem buscado caminhos para tentar acompanhar o desenvolvimento que ora se apresenta. Porém, optar por um contexto educacional novo exige não só do professor, mas de todos os envolvidos no contexto, mudanças de concepções, posições e também de práticas. Isso se torna desafiador. Romper com modo tradicional, de encarar os fatos e mudar posturas também é preciso considerar as condições que a escola oferece ao se propor umas metodologias associadas a recursos tecnológicos digitais.

As tecnologias de comunicação digital tendem a desenvolver a autonomia na aprendizagem e também podem promover a interação entre seus usuários. Cabe ao

---

[1] Professora da Rede Estadual de Ensino do município de Catanduvas, com graduação em Letras – Português / Inglês e especialização em Gestão Escolar e no Ensino de Português na Educação Básica.

[2] Professora doutora, do curso de Português Inglês do Campus de Cascavel.

professor a tarefa de despertar a curiosidade dos alunos e a vontade de desenvolver atividades que promovam o aprendizado dentro da realidade em que estão inseridos. Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Paraná de Língua Estrangeira Moderna (LEM) (2008, p.64), a aula de LEM deve ser um espaço em que se desenvolvam atividades significativas, as quais explorem diferentes recursos e fontes, a fim de que o aluno vincule o que é estudado com o que o cerca.

Salienta-se que para haver a inovação e a criação de novas propostas de ensino de LEM é imprescindível que seja oferecida aos educadores formação necessária para conhecer melhor e se inserir no contexto digital, para poderem desenvolver um trabalho mediado pela tecnologia.

Ressalta-se que a pesquisa levou em consideração que o fato de os jovens estarem inseridos no mundo digital e lidarem com as mídias interativas - que oferecem tantas possibilidades de contato com a língua em estudo - não significa aquisição da mesma de forma automática. É necessário que a escola e o professor tomem posição e orientem os jovens quanto ao uso dessas ferramentas a fim de construir o conhecimento desejado.

Outro fato que foi considerado refere-se ao atual contexto que evidencia o comportamento dos alunos nas aulas de Língua Inglesa no local da pesquisa - Colégio Dr. João Ferreira Neves: a falta de estímulo e a resistência à disciplina. Fator que despertou o interesse para um aprofundamento teórico-metodológico e tecnológico com a intenção de reverter esse quadro em favor do ensino-aprendizagem de inglês abrindo novas possibilidades e novos caminhos para a construção do conhecimento da língua alvo bem como estimular o desenvolvimento da autonomia no estudo dessa disciplina.

Diante disso, este trabalho apresentará possibilidades viáveis de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa por meio de trabalhos feitos a partir de pesquisas na internet e trabalhos em equipe para desenvolver as atividades propostas em uma webgincana.

Argumentos utilizados pelos professores até então não têm sido eficazes para a mudança de consciência em relação à importância de aprender o idioma estrangeiro e essa situação tem interferido de forma notável na parca aprendizagem de Língua Inglesa. Sendo assim, o problema tem se intensificado no decorrer do Ensino Básico.

Por isso, essa proposta de estudo traz a intenção de inserir os estudantes no mundo da tecnologia digital por meio da webgincana com o objetivo de motivá-los a fazerem parte efetivamente na nova realidade que cerca a sociedade em geral.

Partindo dessa problemática, considerando que o mundo contemporâneo avança em ritmo acelerado e que os alunos da rede pública apresentam grandes diferenças em relação a interesses de aprendizagem de acordo com o meio em que vivem, questiona-se: Como as Tecnologias de Comunicação Digital (TCD) podem contribuir para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa? É possível desenvolver metodologias ligadas às TCD que incentivem e desenvolvam a autonomia no aprendizado de Língua Inglesa?

A sociedade contemporânea vive a era do imediatismo, da procura por respostas instantâneas, do receber as informações prontas e sínteses com respostas fáceis, conforme apontam Moran, Masett e Behrens (2009),

> Quanto mais mergulhamos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. As pessoas, principalmente as crianças e os jovens, não apreciam a demora, querem resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que oferece respostas instantâneas. [...]Todavia, a avidez por respostas rápidas, muitas vezes, leva-nos a conclusões previsíveis, a não aprofundar a significação dos resultados obtidos, a acumular mais quantidade do que qualidade de informação, que não chega a transformar-se em conhecimento efetivo. (MORAN, MASETTO e BEHRENS, 2009, p. 20 e 21).

## 2.Tecnologia X metodologia = autonomia

A internet oferece muitas possibilidades de descobrir coisas novas, acessar os mais variados assuntos, bem como oportunizar a comunicação digital com pessoas do mundo inteiro. Porém, não se pode afirmar que sem orientação essa nova possibilidade de acesso à informação está proporcionando conhecimento científico, conforme afirma Barato (2012),

> É certo que os jovens usam com facilidade o ambiente Web, mas não há nenhuma evidência de que estejam por causa disso aprendendo mais e melhor que as gerações anteriores. Há, no entanto, muitos estudantes naufragando na internet. Um dos motivos para tanto é que as buscas de informações exigem certo domínio da área de conhecimento pesquisada. (BARATO, 2012, p.162).

Nesse aspecto que a figura do professor torna-se imprescindível para conduzir um trabalho em equipe, orientando os alunos para a pesquisa em várias fontes da web.

Ainda nesse contexto, acrescenta-se que:

> A expressão “ambiente virtual de aprendizagem” está relacionada à criação de estratégias de aprendizagem mediadas por ferramentas da Web para propiciar a aprendizagem por meio da construção de conceitos e da interação do aluno com o professor, com os colegas, com o ambiente e com o objeto de conhecimento. (VALENTINI, e SOARES, Sacramento 2010, p. 80).

Assim, o desenvolvimento de uma mini webgincana, torna-se uma contribuição relevante no atual processo educacional que vêm se alterando aos poucos e exigindo nova postura dos professores, especialmente no que se refere ao ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Não basta que o aluno domine os recursos tecnológicos, tampouco que ele saiba que a Língua Inglesa é uma língua internacional, cada vez mais presente nos meios de comunicação e que é visto como a linguagem da tecnologia digital, dos negócios, da diversão, e de acesso ao conhecimento disponibilizado livremente e que não há barreiras entre o tempo e o espaço. É necessário adaptação e inserção desses meios para finalidades pedagógicas.

> Diante desse contexto, podemos pensar que estamos vivendo um período em que as tecnologias estão diminuindo as barreiras de tempo e de espaço e tornando mais rápida a interação entre os indivíduos e as instituições; por outro lado, há a necessidade de criação de novas estratégias pedagógicas que respondam às necessidades emergentes desse momento histórico. (LUCIANO, Naura Andrade, BOFF, Elisa e CHIARAMONTE, Marilda Spíndola, 2010, p. 211).

Quando se trata dessa necessidade de “criação de novas estratégias pedagógicas”, automaticamente, refere-se a um perfil de adaptabilidade constante às presentes possibilidades tanto para o professor quanto para o estudante (MOTTER et al, 2011, p. 72). Dessa forma, os recursos tecnológicos digitais têm sido valorizados e contados como opção infalível na atualização de novas práticas pedagógicas.

Saber utilizá-los faz com que se evite um equívoco de não haver nenhuma inovação nos métodos já adotados anteriormente de transmissão de conhecimento e indaga:

> Que uso queremos fazer da tecnologia? Para repetir os métodos baseados em informação e instrução, já obsoletos, ou para pensar em alternativas mais adequadas para a sociedade da informação e do conhecimento, que ora vivemos? (JONASSEN, 1996, Apud Luciano, Boff e Chiaramonte, 2010, p. 212).

Diante desse fato, o que fora denominado equívoco, passa a ser um desafio ao educador, que precisará aprender como usar pedagogicamente as mídias (2011, p.220), para que as tecnologias não sejam apenas instrumentos auxiliares, mas que estejam integradas de fato aos conteúdos desenvolvidos. Caso contrário, conforme aponta pesquisa, que enfatiza a ideia anterior descrita,

> A introdução da tecnologia digital como recurso moderno não surtirá efeitos positivos se o professor não mudar sua concepção teórica em relação à aquisição da linguagem e ao ensino-aprendizagem específico da língua. Nessas condições, a tecnologia será apenas uma ferramenta ilustrativa para disfarçar a antiga forma de ensinar. (MOTTER, 2013, p.260)

Ao se tratar de Ensino de Língua Estrangeira denota-se, ainda mais, a questão de uma metodologia ancorada em uma nova proposta de interação e mudança de paradigmas e acrescenta,

> Essa nova concepção só fará o enlevo dos estudantes se o professor estiver preparado para tal. Neste sentido amplo, não cabe apenas a posse do conhecimento técnico sobre como lidar com a tecnologia digital, mas cabe compreender que ensinar e aprender uma língua demanda posturas e conhecimentos que vão além de manusear um computador, ou ler um texto e responder questões ou, ainda, de exercitar regras gramaticais. Estar preparado significa tomar gosto e navegar fluentemente pela nova forma de ensinar e aprender – ter sonhado, sorrido e se entusiasmado com o hodierno; sentido a sensação de pertença nesse meio em efervescência tecnológica. (MOTTER, 2013, p.260).

Assumir uma nova postura de educador e de ensino, saber estabelecer comunicação autêntica com os alunos, desenvolver um clima de abertura, motivar os alunos para as inúmeras possibilidades oferecidas pela pesquisa, aperfeiçoar-se constantemente enquanto professor são alguns dos pontos pertencentes a uma proposta inovada de ensino de Língua Estrangeira Moderna, favorecendo para que a aula,

> Constitua um espaço para que o aluno reconheça e compreenda a diversidade linguística e cultural de modo que se envolva discursivamente e perceba possibilidades de construção de significados em relação ao mundo em que vive. Espera-se que o aluno compreenda que os significados são sociais e

> historicamente construídos e, portanto, passíveis de transformação na prática social. (PARANÁ, 2008, p.53)

Assim, aprender uma língua é adquirir novas percepções de mundo. Saber atribuir sentidos, formar subjetividade e reconhecer no uso da língua os diferentes propósitos comunicativos, independentemente do grau de proficiência atingido. (p.55).

Nessa busca constante de encontrar metodologias que deem conta de alcançar os objetivos que são traçados na melhoria da aquisição do conhecimento, ampliaram-se as possibilidades por meio das tecnologias que ora se apresentam como poderoso suporte para o ensino-aprendizagem, especialmente no que se refere à aquisição de Língua Estrangeira Moderna.

Em se tratando de práticas que efetivam o discurso (2008, p.61), no ciberespaço é possível planejar atividades e desenvolver as habilidades da leitura, escrita e oralidade, uma vez que há um vasto material que abrange diversos níveis de aprendizagem.

Diante desse panorama, Motter afirma que:

> A leitura e a escrita ganham suportes de toda ordem e enriquecem as perspectivas de aprendizagem. A audição, a fala e a visão, se beneficiam das facilidades avivadas pelas mídias digitais, exercendo uma função motivadora no estudo de um idioma diferente. (MOTTER, 2013, p.66).

Em virtude dos fatos mencionados, atrelando tecnologias digitais, metodologias e desenvolvimento de autonomia no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa, o projeto de uma webgincana, busca desenvolver na prática o que se explica em teorias, numa perspectiva de melhorias no ensino de língua estrangeira.

Na busca de competências e autonomia, acredita-se que esta ferramenta tecnológica confirmará o que salienta Moran, Masetto e Behrens:

> Os projetos de aprendizagem possibilitam a produção do conhecimento significativo. Os alunos que se envolvem nesses processos de parceria têm a oportunidade de desenvolver competências, habilidades e aptidões que serão úteis para a vida toda. O foco da ação docente passa do ensinar para o aprender e, por conseqüência, focaliza o aluno como sujeito crítico e reflexivo no processo de “aprender a aprender”, propiciando-lhe situações de busca, de investigação, autonomia, espírito crítico, vivência de parcerias, qualidades exigidas para os profissionais do século XXI. (MORAN, MASETTO e BEHRENS, 2009, p. 129,130).

Sendo assim, por meio de atividades criativas cuja proposta seja um desafio para a busca de informações na web, com enunciados que exija construção de conhecimento, ao contrário de mera reprodução e cópia, as equipes realizarão a missão, incumbida, para acumular o maior número possível de pontos.

"Em nossos estudos sobre elaboração do desafio de *webgincanas,*ficou evidente a necessidade de propor questões que exijam interpretação de informação", diz Barato (p.166), e acrescenta que para dar à Webgincana um perfil de competição, embora as atividades sejam de busca na Web, o desenvolvimento de algumas delas "devem exigir movimentação dos estudantes fora do espaço da aula de informática e da sala de aula" (p.168) e cada equipe deve "se organizar e inventar estratégias que garantam bons resultados" (BARATO, 2012,p.164).

A partir da proposta de uma Webgincana, pode-se perceber o desenvolvimento de habilidades e competências que vão ajudar os alunos a lidar com novas situações, aceitar e sugerir novas regras, trabalhar em grupo, buscar informações e transformá-las em conhecimento científico, além de socializar o conhecimento adquirido aos colegas da turma.

## 2.1 **O que é e como surgiu a Webgincana?**

A gincana é um evento de competição. Tem essencialmente caráter lúdico e as tarefas podem visar diversos objetivos, sendo que para a execução das atividades propostas é necessária a organização entre os membros de cada equipe. Por meio dela, desenvolve-se a criatividade, agilidade, persuasão, interação, respeito a regras, entre outras atitudes fundamentais na formação de um estudante.

Entretanto, apesar dos desafios serem lúdicos e envolverem toda a equipe em sua realização, conforme aponta Barato (2012, p. 164), "Não exigem o desenvolvimento de novos conhecimentos, mas a formulação de boas estratégias para que tenham êxito". Na busca de alternativas capazes de auxiliar em atividades educacionais, numa perspectiva de estudo, por meio de transformação de informações obtidas pelo uso estruturado da internet, por volta de 2001, o referido autor começa a traduzir algumas **scavenger hunts** para serem utilizadas por seus alunos.

> Como vi que o termo *caças ao tesouro* não correspondia ao conceito implícito no original em inglês, resolvi fazer uma tradução mais livre do nome da proposta. Entendi que o espírito das *scavenger hunts* tinha algo parecido com o espírito competitivo das gincanas, um jogo muito popular no Brasil. Surgiu, assim, o termo webgincana. (BARATO, 2012, p.163)

Assim, definiu-se a webgincana como uma ferramenta metodológica a ser utilizada em sala de aula, tendo duas características, ser jogos de equipe, e exigir a ação e uso de informações encontradas na internet.

## 2.2 **Componentes da Webgincana:**

Para elaborar uma webgincana, o professor deverá estar atento às partes que a integram, bem como suas respectivas funções, para alcançar os objetivos almejados com a aplicação da mesma. São elas:

- Introdução: Apresentação do tema de estudo proposto. Deve ser um texto curto, escrito de forma a despertar o interesse dos alunos.
- Desafio: Elaborar um texto que desperte o prazer em descobrir informações solicitadas e realizar as atividades e missões aqui descritas, acumulando pontos conforme regras estabelecidas previamente. Geralmente, são 15 itens, sendo oito questões que exijam a leitura e compreensão de textos, três questões trabalhando com imagens, duas com recursos sonoros e duas questões que exijam a interação dos participantes com o conteúdo. Além disso, as equipes deverão realizar duas ou três missões ou atividades - que garantem caráter original às WG. Elas exigem movimentação, como as gincanas tradicionais, porém associadas a itens de informação descobertas na web, sendo denominados por Barato (2012, p. 164) como “desafios extra-internet”. Resumidamente, desafio são as atividades propostas aos alunos.
- Recursos: O professor deve postar uma lista de links que correspondam às informações necessárias para cumprir os desafios. (Sugere-se oito ou dez indicações)

- Avaliação: O aluno deve ser informado dos critérios utilizados pelo professor quanto à avaliação.
- Conclusão: Reiterar o que foi dito na introdução, de forma clara incentivando os alunos a continuarem estudando sobre o assunto.

### 2.3 Estratégia de elaboração

O cenário educacional que tem se estabelecido devido às Tecnologias de Comunicação Digital exige mudanças nas práticas pedagógicas que não têm acompanhado as transformações sociais ocorridas nas últimas décadas. Percebe-se a dificuldade de adaptação aos novos instrumentos pedagógicos digitais e a falta de preparação por parte dos professores em utilizá-los em sala de aula. Segundo Valente (2007),

> A integração dos diferentes meios não significa simplesmente juntá-los, mas saber explorar as características e as especificidades de cada um no aprimoramento das representações e descrições do conhecimento do aluno. A diversidade de representações e descrições visa ampliar as possibilidades de busca de informações em distintos meios, de articulação entre as informações, de depuração ou construção de novos conhecimentos, de comunicação, de resolução de problemas e de produção cooperativa. (VALENTE, 2007, apud MACHADO, HAMMOUD e BELLO, 2010, p. 316).

Isso exige do professor o desenvolvimento de metodologias inovadas com aperfeiçoamento constante, para que possa compreender as características inerentes às tecnologias disponíveis no âmbito escolar e estar apto a integrá-las de acordo com os objetivos que se buscam alcançar.

Nesse sentido, a proposta de uma webgincana consiste em formular questões que requerem respostas curtas. Não podem ser questionários semelhantes ao de livros didáticos ou questões que exigem respostas explicativas, pois não favorece o ritmo de jogo, característico dessa prática.

É preciso imaginação na elaboração das questões, para que haja espírito gincaneiro, com perguntas motivadoras: surpreendentes, bem humoradas, instigantes, tomando precauções para não mascarar um ensino tradicional com inovações

tecnológicas, que mesmo com a internet na escola a educação continue a ser o que ela sempre foi: conteúdos para serem assimilados e repetidos.

## 2.4 Objetivos Educacionais do Modelo WebGincana

A webgincana busca:

- Capacitar os alunos a fazer leituras rápidas, mas atentas, de textos que podem conter alguma informação de interesse imediato
- Aguçar a curiosidade para um assunto que começa a ser abordado no programa de estudos
- Proporcionar uso sistemático e bem estruturado de recursos da internet
- Modernizar modos de fazer educação
- Incentivar a pesquisa
- Promover trabalho cooperativo de aprendizagem
- Promover usos educacionais da internet
- Evitar o recorte-e-cola
- Articular estudo no computador com atividades diversificadas de uso das informações
- Fortalecer o espírito de equipe
- Proporcionar aos professores um caminho simples de utilização de computadores para fins de aprendizagem[3]

Quanto a sua publicação, o professor poderá utilizar ambientes blogueiros, utililizando word, frontpage, powerpoint ou publicação de página na *Web* no *slide share*. Como não há um horpedador específico para webgincana, o trabalho poderá ser hospedado com um hospedador de *webquest*, gratuito e de fácil acesso na web, como o Google sites, por exemplo.

[3] Disponível em: https://webgincana.wikispaces.com/Abertura. Acesso em 26/11/2014.

Já as atividades a serem desenvolvidas pelos alunos, partem de pesquisas na **web**, porém podem ser desenvolvidas em ambiente virtual ou não, conforme solicitação no enunciado.

## 3. Implementação da Proposta e Intervenção Pedagógica

Os itens propostos como forma de Implementação de Unidade Didática do Projeto de Desenvolvimento de Ensino (PDE-2014) tiveram como objetivos trabalhar o conteúdo “alimentos” buscando interação midiática e tecnológica, sem perder de foco o trabalho em equipe e o despertar da autonomia no desenvolvimento ensino-aprendizagem de Língua Inglesa por meio de uma webgincana, cujos participantes foram alunos de 8º anos, do Ensino Fundamental, da Escola Dr. João Ferreira Neves.

Devido às atividades fazerem parte de um processo de 32 horas/aula, optou-se por postar as atividades em um blog criado para facilitar a interação, bem como as postagens de atividades que foram sendo feitas de forma gradativa.

Figura 1 – Print screen da Página Inicial do Blog

Fonte: http://www.ingleswg.blogspot.com.br/2015_03_01_archive.html

A proposta de atividades e encaminhamentos metodológicos nessa Webgincana foi adaptada, pois, compreende-se que,

> A maioria dos exemplos de webgincana encontrados a partir de uma busca na internet demonstra haver um embasamento nos estudos produzidos pelo pesquisador Jarbas Barato, pois os aspectos estruturais dessas webgincanas são em grande medida reflexos de sua proposta, ou ao menos uma adaptação da mesma. (PEIXOTO, 2012, p.34).

De acordo com o componente “recursos”, parte destinada à postagem de links destinados às pesquisas, houve uma adaptação no sentido de que, ao se postar no blog, cada etapa de atividades, conforme supracitado, foram disponibilizados apenas os respectivos sites necessários para tais atividades. Em uma WG, como geralmente são formadas por 15 questões, já, disponibiliza-se todos os sites em recursos, o que não se julgou adequado ao processo de desenvolvimento nesta Unidade Didática.

Quanto aos sites que foram disponibilizados nas atividades propostas, por meio de hiperlinks, foram lançados nas referências do trabalho e passados aos alunos quando necessário. Entretanto, foi testada a hospedagem da webgincana na Plataforma Google Sites e julgou-se eficiente a utilização da mesma para uma aula programada com menor tempo, ou se cada momento da Unidade Didática tivesse sido elaborado em itens separados, sendo esse o principal motivo da adaptação feita e opção pelo Blog, conforme já descrito anteriormente.

Após todo planejamento feito, partiu-se para a prática por meio de uma investigação que orientou os primeiros passos do trabalho. Conhecer a turma, explanar sobre o assunto “webgincana” que era novo a eles, estabelecer regras, dividir as equipes.

No decorrer da implementação foram necessárias algumas adaptações devido a dificuldades encontradas em relação ao uso das tecnologias de comunicação digital: problemas no funcionamento dos computadores, baixa velocidade da internet e dificuldade dos alunos em relação ao uso das ferramentas utilizadas por meio do computador e atividades solicitadas. Isso, fizeram com que o número de aulas para a implementação fosse maior do que o previsto, necessitando auxílio e desenvolvimento de atividades em casa ou na Escola, no período de contra-turno. Houve a colaboração da funcionária responsável pelo laboratório de informática a qual deixava os computadores ligados proporcionando mais agilidade, bem como ajudando a orientar as equipes sobre passos necessários para a conclusão das tarefas, quando percebia que

o professor precisava atender vários alunos individualmente, ao mesmo tempo, ou em problemas oriundos do sistema.

Desde o primeiro dia de aula, buscou-se incentivar os alunos sobre a importância do projeto, bem como da responsabilidade e comprometimento de cada um para êxito nos resultados. Foi satisfatória a receptividade dos alunos em relação ao trabalho e acredito que a maioria realizou as tarefas com empenho e motivação. Todas as atividades programadas foram apresentadas aos alunos, entretanto não foi possível a realização da atividade programada com a ferramenta “Prezi”, pois nos computadores do laboratório não acessou: ao tentar fazer o login, verificou-se a necessidade de outras configurações, não disponíveis nas atuais, contidas nos mesmos. Nem mesmo se conseguiu o acesso em conta já existente, pois não houve êxito no carregamento da ferramenta. Porém, apresentou-se por meio de tutorial, salvo em *pendrive* e passado na TV multimídia, para que os alunos tivessem o conhecimento da existência do mesmo, já que no questionário inicial da aplicação do Projeto, cem por cento dos alunos questionados nunca tinham ouvido falar em “Prezi”. Alguns alunos, mesmo sabendo que não pontuaria na gincana, disseram que tentariam fazer em casa, seguindo o tutorial, para aprender, pois julgaram ser um trabalho interessante.

O trabalho de produção de slides também esbarrou na dificuldade dos meios disponíveis para a execução. Sendo a sala de informática composta de computadores, cujas versões de sistema não são as mesmas, seguir “passo a passo” os comandos necessários (para abrir slide novo, configurar, inserir imagens, formas e som etc), conforme planejado, tornou-se inviável. Além da quantidade de computadores estragados, o que não permitiu cada aluno ter acesso a um deles para manusear e desenvolver as atividades sanando suas dúvidas. Ao acessar o blog e começar a salvar imagens, o sistema travava e havia necessidade de reiniciar várias vezes. Então os próprios alunos solicitaram para fazer a tarefa em casa. Foi permitido. Entretanto, como nem todos dispunham dos recursos tecnológicos necessários para a execução dessa tarefa, acredito que houve interação satisfatória mais com o conteúdo, visto que além de ter sido trabalhado em aula expositiva, após a conclusão dos trabalhos, todos os slides produzidos foram passados a todos os alunos da sala, na TV multimídia, como forma de fixação de conteúdo e valorização do trabalho feito.

## 3.1 **Contribuições do Grupo de Trabalho em Rede (GTR)**

De forma geral, houve uma expectativa grande em relação ao trabalho com o uso das tecnologias digitais na busca do desenvolvimento da autonomia no ensino-aprendizagem de LI. Os cursistas demonstraram ter consciência da importância da utilização das tecnologias de informação digital como fator primordial no ensino-aprendizagem de LI, uma vez que facilita a comunicação, a visualização de imagens, da inserção do aprendiz em atividades de prática social da linguagem, de construção e desconstrução dos sentidos dos discursos propostos pela sociedade globalizada, além de ser meio de acesso à informação e o desenvolvimento de competências para analisar, estabelecer relações, selecionar, sintetizar e avaliar informações.

Organizado em três Módulos, o GTR constitui atividades que se caracterizam pela interação virtual entre os Professores do Programa de Desenvolvimento Educacional- PDE e os demais professores da Rede Pública Estadual na busca de ideias que possibilitem novas alternativas a partir de um aprofundamento teórico-metodológico na área do conhecimento, neste caso, no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa.

O módulo I, teve como objetivo um aprofundamento teórico sobre ensino-aprendizagem com auxílio das tecnologias de comunicação digital, cuja proposta metodológica trata-se de uma webgincana, a qual utiliza a Internet com finalidade educacional. Os referenciais teóricos em estudo mostraram a necessidade de mudanças no fazer educacional, diante de um quadro que aponta uma dualidade entre inúmeras possibilidades de aprendizagem autônoma e o desinteresse na busca do conhecimento, por parte da maioria dos alunos. A finalidade do trabalho é apresentar uma proposta de intervenção pedagógica para ensino-aprendizagem de Língua Inglesa (LI), por meio de uma webgincana, com o objetivo de buscar novas estratégias que possibilitem desenvolvimento de autonomia e uma maior motivação dos alunos, por meio de interação entre os cursistas e o (a) tutor (a), assim como reflexões teóricas para auxílio na resolução do problema. Houve reflexão sobre a atuação, enquanto professor, sobre novas maneiras de aprender com o uso da internet e características

que precisam ser desenvolvidas ou melhoradas para o desenvolvimento desta ação. Segundo Anjos-Santos, Gamero e Gimenez,

> Planejar, produzir e implementar práticas pedagógicas para a aprendizagem de LI a partir do uso de TDIC se mostram um dos grandes desafios dos professores de LI no século XXI. No entanto, uma compreensão crítica e responsiva dos papéis dos letramentos digitais na sociedade contemporânea se faz premente para oportunizar a construção de projetos pedagógicos teórica e reflexivamente embasados. (Trab. linguist. apl. vol.53 no.1 Campinas Jan./June 2014)

Salientou-se nas reflexões que por meio de aprendizagem colaborativa o aluno que sabe o conteúdo trabalhado auxiliará os alunos que ainda não se apropriaram daquele conhecimento, e dessa forma valoriza-se o trabalho em equipe, como na webgincana. Além do mais, temas como a interdisciplinaridade, o uso de vídeos digitais e celulares na escola, multiletramento e o chamado *u-learning*, ou aprendizagem ubíquia são recursos didáticos que estão na sociedade, porém que requerem preparo dos professores para utilizá-los de forma pedagógica.

O Módulo II, com o intuito de oferecer propostas de encaminhamentos e sugestões de atividades utilizou metodologias associadas a recursos tecnológicos digitais, para tornar assim, o ensino mais significativo e mais próximo da realidade dos alunos, analisa e busca recursos e metodologias que visam melhorar os níveis de interesse, concentração e capacidade de interpretação e construção de conhecimento, bem como valorizar o trabalho em equipe, respeito a regras, e a criação de estratégias na busca de resultados satisfatórios na aquisição do conhecimento em Língua Inglesa.

Dos materiais indicados pelos cursistas cita-se o *busuu***,** que é uma rede social e plataforma comunitária para o aprendizado de línguas, na qual os usuários podem ajudar uns aos outros a melhorar suas habilidades de linguagem, filme (Lalá , a menina dos cabelos cor de cenoura disponível no Portal do Professor), *Breaking News English*, um excelente site onde o aluno pode ler e ouvir textos atualizados sobre diversos assuntos, entre outros. Testei com alguns alunos o *Duolingo***,** que é um site web de ensino de idiomas gratuito, cujo link é: https://pt.duolingo.com/ ou aplicativo para aprendizagem de idiomas no Celular e obtive muito sucesso com o mesmo.

O Módulo III, tratou-se da implementação do projeto de intervenção, momento de avaliar em que medida os procedimentos previstos no projeto foram concretizados no

ambiente educacional. A participação dos cursistas, nessa análise, contribuiu com alternativas possíveis para contornar obstáculos e superar fragilidades identificadas no processo.

Essa etapa do GTR permitiu a interação, mediação e a construção de todos os conhecimentos construídos pelo grupo. Concluiu-se que o professor precisa elaborar estratégias para implementar a proposta de maneira que possa estar coerente com a realidade de sua escola e pôde-se afirmar, a respeito desse estudo, que as experiências compartilhadas apontaram caminhos para que se vençam os desafios surgidos no ambiente escolar.

## Considerações Finais

Esse trabalho buscou conhecer e aplicar em sala de aula a webgincana como um recurso didático/ metodológico com o objetivo de buscar novas estratégias que possibilitem o desenvolvimento de autonomia e uma maior motivação dos alunos em relação à disciplina de LI.

Apesar de problemas encontrados como o estado de conservação dos computadores, a lentidão dos mesmos quando se acessa a internet, computadores travando, o número de computadores funcionando incompatível com a quantidade de alunos por turma e os imprevistos que ocorreram durante a implementação do projeto, pôde-se afirmar a importância dos meios de comunicação digital como instrumento motivador do ensino-aprendizado de Língua Inglesa, uma vez que proporcionam a visualização de imagens, o *listening* das palavras, o tradutor instantâneo, no caso de dúvidas, aspectos esses, que só com quadro, giz e dicionário tornariam as atividades mais demoradas e menos dinâmicas.

Webgincanas podem e devem ser utilizadas no ambiente escolar, independente da disciplina que se ministra, inclusive quando se pensa em fazer um trabalho interdisciplinar, uma vez que ela permite fazer a junção de conhecimentos de diversas áreas. Para isso, é preciso capacitação contínua do professor na área das tecnologias e na própria área do conhecimento de sua disciplina em busca de alternativas para superar as dificuldades surgidas no ambiente escolar, além do que, fazer o uso das

várias tendências metodológicas é essencial para que uma complemente a outra, não deixando lacunas na aprendizagem dos conteúdos trabalhados.

Confirma-se a hipótese que a webgincana desenvolve a autonomia no aprendizado por meio de um trabalho de equipes e resulta na construção de conhecimento tanto do professor quanto dos alunos que participam do processo. Sendo assim, a webgincana pode ser considerada mais uma ferramenta que deve ser utilizada a favor da melhoria da qualidade de ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira Moderna- Língua Inglesa.

Finalizando a implementação, pôde-se concluir que a webgincana tem relevância em vários aspectos, como ferramenta Didático-Pedagógica, tornando-se aliada do professor de modo favorável, no processo ensino-aprendizagem, principalmente como meio de fixação de conteúdos e possibilidade de ampliar o conhecimento diante do número insuficiente de aulas de LEM que temos na grade curricular atual. Reforça-se a ideia de que o professor deverá ter clareza e conhecimento nas atividades a serem elaboradas em virtude das limitações do sistema tecnológico ofertado nas escolas públicas, para que esse recurso possa fazer um diferencial de forma positiva e não ser apenas mais um recurso didático frustrante.

## REFERÊNCIAS


BARATO, J. N. **Webgincanas: Um uso estruturado da internet para educação.** In BARBA, C. e CAPELLA, S. (Org.). *Computadores em sala de aula: Usos e métodos.* Porto Alegre: Penso, 2012;

**Conhecimento e ciberespaço: tessituras de sentido/** organização de Rose Maria Belim Motter, Beatriz Helena Dal Molin, Lúcia Morais Kinceler e Iandra Pavanati – UNIOESTE, Cascavel, 2011;

Dicionário Português Online: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa - Michaelis – UOL. Disponível em: http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/definicao/gincana%20_972450.html Acesso em: 30-11-2014.

GAMERO, Raquel; GIMENEZ, Telma Nunes; SANTOS, Lucas Moreira dos Anjos. **Letramentos digitais, interdisciplinaridade e aprendizagem de língua inglesa por alunos do ensino médio**. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132014000100005 Acesso em 24-11-15.

HOLDEN, Susan. **O Ensino da Língua Inglesa nos Dias Atuais.** São Paulo: SBS – Special Book Services, 1ª Ed, 2009.

MARQUES, Carla. **Como criar uma webquest usando o Google Sites**. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=LyOhGsoBFng. Acesso em 26-11-2014.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação.** Disponível em: www.scielo.br/pdf/ci/v26n2/v26n2-5.pdf. Acesso em 22-04-2014;

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica/** José Manuel Moran, Marcos T. Masetto, Marilda Aparecida Behrens. – Campinas, SP: Papirus, 2000. – (Coleção Papirus Educação);

MOTTER, Rose Maria Belim. ***My way*: um método para o ensino aprendizagem da Língua Inglesa** / Rose Maria Belim Motter; orientadora, Araci Hack Catapan; co-orientador, Richard Perassi Luiz de Souza. - Florianópolis, SC, 2013;

MOTTER, R.M.B.; DAL MOLIN, B. H.; KINCELER, L. M.; PAVANATI, I. (Org) **Conhecimento e ciberespaço: tessituras de sentido.** UNIOESTE, Cascavel, 2011.

PEIXOTO, Marcela Fernandes. **WEBGINCANA: POTENCIALIDADES DE UMA ESTRATÉGIA DIDÁTICA FUNDAMENTADA NO USO DAS TIC PARA O ENSINO SUPERIOR.** Disponível em: http://www.seer.ufs.br/index.php/edapeci/article/viewFile/910/796. Acesso em 01-12-2014.

SECRETARIA ESTADUAL DA EDUCAÇÃO DO PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica. Língua Estrangeira Moderna.** Paraná, 2008;

VALENTINE, Carla Beatris e SOARES, Eliana Maria do Sacramento. **Aprendizagem em ambientes virtuais [recurso eletrônico]: compartilhando ideias e construindo cenários- Dados eletrônicos.** – Caxias do Sul, RS: Educs, 2010

Webgincana – Abertura. Disponível em: http://webgincana.wikispaces.com/Abertura. Acesso em 21-08-14.