

The Lest Project: Plataforma de Linguagem tecnológica

Leonardo Lívio dos S. Silva¹, Cristine Mouta²

1. Estudante do 3º ano do Ensino Médio – Centro de Educação SESC José Roberto Tadros; *livio@arq.one

2. Professora de Língua Portuguesa, Centro de Educação SESC José Roberto Tadros, Manaus/AM

Palavras Chave: *Linguagem, tecnologia, plataforma digital*

Introdução

A tecnologia foi traduzida em velocidade no quesito comunicação. O que antes levava certo tempo, hoje está ao alcance de todos em apenas um click.

Celulares, tablets, programas e aplicativos configuram o ato de se comunicar tecnologicamente. Estes aparelhos e plataformas digitais estão sendo inseridas na vida das pessoas cada vez mais cedo. Algumas crianças manuseiam-nos antes de entrar na escola, sendo assim a aquisição da linguagem nas crianças está acontecendo simultaneamente à aquisição da linguagem tecnológica. Foi observado isto, e levantando questionamentos acerca dos métodos utilizados de ensino-aprendizagem na escola, que foi desenvolvida a plataforma “The Lest Project” voltada para o conhecimento, a utilização e aprendizado das linguagens, códigos e suas tecnologias

O objetivo deste trabalho é relatar como funcionou o desenvolvimento da plataforma The Lest Project e sua aplicabilidade.

Resultados e Discussão

Entende-se por linguagem o uso da língua como forma de comunicação e por tecnologia o conjunto de conhecimentos científicos que são aplicados na utilização de determinada atividade. Ao caminharem juntas, linguagem e tecnologia, deu-se um novo código: linguagem tecnológica. Não se pode negar que a tecnologia influenciou na vida da sociedade, e não obstante na vida escolar.

Foi no ano de 2000 que o PCN (Parâmetro Curricular Nacional) substituiu o termo “Língua Portuguesa” por “Linguagem, Códigos e suas Tecnologias”, ficou entendido a linguagem é a capacidade de articular significados coletivos e compartilhá-los em sistemas arbitrários de representação que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade e não somente um sistema de códigos intitulado de Língua Portuguesa.

Ainda segundo os PCN's é dever da escola democratizar as fontes tecnológicas. Foi apoiado nessas pesquisas que se desenvolveu a plataforma The Lest Project.

A produção da plataforma Web e do aplicativo para Android foi concebida através de HTML5, CSS3 e Java Script. O jogo, quiz, foi planejado com perguntas acerca da linguagem envolvendo todas as áreas de conhecimento. A segregação do jogo é feita em cinco grupos com idades de 0 a 3, 4 a 7, 8 a 11, 12 a 14 e 15 a 19, sendo que para alunos até os 11 anos, há assistência de comando de voz para auxiliar os alunos no aprendizado e realização da leitura.

Usou-se um método exploratório que segundo Cerro, Bervian, Da Silva (2007), a pesquisa experimental ocorre quando se manipula diretamente as variáveis relacionadas com objeto de análise.

As pesquisas foram realizadas com 3 grupos, sendo o primeiro composto por 5 integrantes entre 4 a 10 anos, o segundo com 5 integrantes entre 11 a 15 anos e o terceiro entre 16 a 19 anos.

Verificou-se a porcentagem de integrantes que chegaram ao nível três do quiz, nível de maior complexidade, e sua familiaridade com o jogo.

Constatou-se que 80% do grupo 01 chegaram ao nível 3. Esse resultado corrobora com a perspectiva de Faustine, teórico usado na pesquisa (2010). Oportunizar momentos para crianças criarem e construir múltiplos conceitos, propiciados de maneira lúdica, pode gerar maior interesse por parte delas. Do grupo 02, 80% passaram do nível 03 e foi criado um clima de disputa de quem chegava mais longe.

Do grupo 03 foi analisado que o aplicativo funciona como estímulo e ajuda nos exames e vestibulares, 100% passaram do nível 3, dados que atestam a teoria de Faustine (2010), os jogos virtuais facilitam a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de interação que oferecem. E Paz, quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber (PAÍS, 2005)

Conclusões

São muitas as discussões e debates envolvendo a tecnologia no ambiente escolar, entretanto esta pesquisa não se preocupou somente em dar relevância ao manuseio de aparelhos tecnológicos dentro da escola, e sim esteve preocupada em desenvolver e disponibilizar uma plataforma que ajudasse no processo de aquisição da linguagem e que fizesse parte do cotidiano de crianças e alunos, seja por meio de um jogo ou de informações

Esta pesquisa concluiu que o uso da tecnologia aliada a forma lúdica e ao aprendizado propiciam um ambiente mais próximo a realidade da criança ou aluno, já que fora do ambiente escolar a tecnologia é presente na maior parte do dia, apoiou-se também na teoria de Mendes (2006).

Se todas as escolas adotarem esse método de ensino que é utilizar o software educativo, as crianças aprenderiam melhor os assuntos passados na escola

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

BRANDÃO, Carlos R. (1995) O que é educação, 33ª Ed. Brasiliense, São Paulo.

HECKLER, V. Saraiva, M. F. O. and Oliveira, K. S. F. (2007). <http://www.sbfisica.org.br/rbef/pdf/060608.pdf>, Novembro.

MENDES, C. L. (2006) Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação. Campinas-SP: Papirus

FAUSTINE, Denise Aparecida. A inserção da tecnologia na educação infantil: brinquedos e computadores. Disponível em <www.planetaeducacao.com.br>. Acesso: 20 Março 2016.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Estado Média e Tecnológica. Parâmetros Curriculares Nacionais + (PCN+) – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2002.