

**PUC-SP Pontifícia Universidade Católica de São
Paulo – COGEAE**

LUCIANA APARECIDA MARTINS DA ROCHA

**O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO
ENSINO DO ALEMÃO COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA PARA CRIANÇAS**

**São Paulo
2012**

LUCIANA APARECIDA MARTINS DA ROCHA

**O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO
ENSINO DO ALEMÃO COMO LÍNGUA
ESTRANGEIRA PARA CRIANÇAS**

Monografia apresentada na PUC-SP Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo – COGEAE - Curso
de Tecnologias Interativas Aplicadas à Educação, para a
obtenção de título de especialista.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Darcy Raiça

São Paulo
2012

DEDICATÓRIA

À minha família e aos meus verdadeiros amigos

EPÍGRAFE

“A curiosidade é a característica mais significativa do ser humano. Nós nos caracterizamos pela necessidade de procurar ativamente novas situações a fim de testar novas capacidades.”

(Eibl-Eibefeldt, *Universidade das Crianças*, p. 148)

RESUMO

O objetivo do presente trabalho é falar sobre o uso das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas no ensino de língua alemã como língua estrangeira para crianças. Nossa pesquisa foi aplicada por meio de uma análise de observação, composta pelas atividades realizadas com os alunos do Infantil III, IV, V e Primeiro Ano. Essa análise de observação foi dividida em três fases: 1ª - atividades sem o uso de tecnologias, 2ª- atividades com o uso de tecnologias e 3ª- os resultados obtidos. A escolha da fundamentação teórica implicou uma relação de leituras ligadas ao assunto.

Palavras-chave: Tecnologias, Mídias Digitais, Língua Alemã, Língua Estrangeira, Educação Infantil, Ensino Fundamental I.

ABSTRACT

The aim of this research is to present digital technology as a pedagogical tool in the teaching of German as a Foreign Language to children. The research is the result of observation carried out with elementary school children. Our analysis was the result of a three-stage based observation which assessed how children behaved before, while, and after they were exposed to digital technology in their classes. The theoretical framework we have adopted in this research was related to the readings of different authors who have published relevant material on this subject.

Keywords: Technology, Digital Media, German Language, Foreign Language, Elementary School Teaching.

ZUSAMMENFASSUNG

Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, über die Nutzung der digitalen Technologien als pädagogische Werkzeuge im DaF-Unterricht für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren zu referieren. Meine Forschung basierte auf einer Analyse-Beobachtung der Aktivitäten der Schüler von den Kindergärten III, IV, V und dem 1. Schuljahr. Diese Analyse-Beobachtung wurde in drei Phasen eingeteilt: 1. Phase - schulische Aktivitäten ohne die Nutzung der Technologie, 2. Phase – schulische Aktivitäten mit dem Einsatz der Technologie und digitalen Medien und die 3. Phase - Ergebnisse der Aktivitäten. Die theoretische Grundlage dieser Forschung beruhte auf verschiedenen Autoren, die zu diesem Themen publizierten.

Stichwörter: Technologien, Digitale Medien, Deutsche Sprache, Fremdsprache, Kindergarten, Primarschule.

LISTAS DE SIGLAS

DaF - Deutsch als Fremdsprache - Alemão como língua estrangeira

LE - Língua estrangeira

Uni - Universität – Universidade

PPT - PowerPoint

MIT Media Lab - Massachusetts Institut of Technology

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Google – Imagens / Grupo A Revista Pátio, ed. 9 – *O cérebro diferente dos nativos digitais*

Figura 2: Gráfico – *Was können Kinder in welchem Alter mit Medien machen?*

Figura 3: Imagem da lição 1 do livro didático *Hallo, da bin ich! Deutsch für Kinder. Geschichtenheft 1* - „Hallo, wer wohnt denn da?“

Figura 4: Imagem da lição 1 do livro didático *Hallo, da bin ich! Deutsch für Kinder. Geschichtenheft 1* – „Das ist der kleine Hase! Das bin ich, der kleine Hase Rolfi! Ich wohne hier!“

Figura 5: Imagem da lição 1 do livro didático *Hallo, da bin ich! Deutsch für Kinder. Geschichtenheft 1* – „Schnell! Schneller – du musst in die Schule!“ Transferência de zoom 1

Figura 6: Mesma imagem da figura 5, mas zoom 2

Figura 7: Imagem da página inicial da plataforma *Storyjumper – Publish your own children’s book*

Figura 8: Imagem de uma das interfaces do *Storyjumper*

Figura 9: Imagem da interface de edição do *Storyjumper* – “Rolfi, wo bist du?”

Figura 10: Foto de um dos cartões da história *Chapeuzinho Vermelho* – „Komm, Rotkäppchen, da hast du ein Stück Kuchen und Obst. Oma ist krank.,,

Figura 11: Foto de um objeto pedagógico utilizado na narração da citada história acima – Luciana M. da Rocha

Figura 12: Imagem de uma das cenas do vídeo *Die kleine Raupe Nimmersatt* - „Am Montag fraß sie sich durch einen Apfel, aber satt war sie noch immer nicht.“ *YouTube*

Figura 13: Imagem de uma das cenas do vídeo *Die kleine Raupe Nimmersatt* - „Am Dienstag fraß sie sich durch zwei Birnen, aber satt war sie noch immer nicht.“ *YouTube*

Figura 14: Imagem de um dos personagens do coelhinho Hans Hase - „Ich bin das Schaf“. *Hans Hase - Methode Movie Maker* – Luciana M. Da Rocha

Figura 15: Imagem da página inicial do *Scratch*.

Figura 16: Imagem de um conteúdo didático feito na plataforma do *Scratch*. *Wie heißt auf deutsch?*. Autora: Luciana M. da Rocha.

Figura 17: Imagem de um jogo feito no software *Hot Potatoes Version 6 – Zahlen*. Autora: Luciana M. da Rocha.

Figura 18: Imagem de um jogo feito no software *JClic Author – Was ist das?* Autora: Luciana M. da Rocha.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Justificativa	13
1.2. Objetivo	16
1.3. Metodologia de Pesquisa	16
1.4. Fundamentação Teórica	17
1.4.1 A presença das tecnologias no cenário educacional	17
1.4.2 Como as crianças interagem com as tecnologias e as mídias nos seus primeiros anos de infância?	21
2 O ENSINO DE LÍNGUA ALEMÃ COMO LE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	25
3 ATIVIDADES REALIZADAS COM O USO DAS TECNOLOGIAS	28
3.1 A Narração das Histórias no Contexto Digital	28
3.2. Conteúdos de Fixação no Scratch	43
3.3 Jogos Digitais Pedagógicos	45
4 CONCLUSÃO	49
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	51

1 INTRODUÇÃO

O mundo está passando por várias transformações e inovações tecnológicas, conseqüentemente, o uso das tecnologias digitais está cada vez mais presente em diversos setores – acadêmico, escolar, científico e empresarial.

Para Lyotard (1988 e 1999), citado por Vani Moreira Kenski (2010, p. 18), o grande desafio da espécie humana na atualidade é a tecnologia, e, segundo ele, a única chance que o homem tem para conseguir acompanhar o movimento do mundo é adaptar-se à complexidade que os avanços tecnológicos impõem a todos, indistintamente.

Na época atual, vivemos numa “Sociedade Tecnológica”, na qual as crianças e os jovens são impacientes, imediatistas, questionadores e têm acesso e estão plugados aos mais diversos meios de comunicação. Uma geração que nasceu e cresceu com a internet e as tecnologias digitais.

Segundo Wim Veen e Been Vrakking (2006), no livro intitulado *Homo Zappiens*, a atual geração, nascida numa sociedade de conhecimento e informação, formula distinta e rapidamente as suas ideias e raciocínio em comparação à geração anterior, que pensava de forma linear e usava muito o papel impresso para processar as informações. É possível afirmar, portanto, que a atual geração é muito mais digital e utiliza os mais diversos recursos e mídias para se comunicar.

Diante dessas inovações e transformações socioculturais e tecnológicas, percebemos que as tecnologias e suas mídias estão cada vez mais onipresentes no nosso cotidiano e os inputs de informações nos chegam às mãos num raio de segundos. Com essa nova realidade tecnológica presente no cenário educacional, percebemos que o uso das tecnologias digitais têm influenciado muito

as práticas pedagógicas e metodológicas dos educadores. Cada recurso digital utilizado como uma ferramenta pedagógica, tem proporcionado aos professores e alunos um ambiente de aprendizagem mais motivador, dinâmico e contribuído beneficentemente para a construção de conhecimento e a formação de um aluno mais crítico e ativo dentro dessa “Era Digital”.

Como diz Rommel Melgaço Barbosa (2005, p. 13):

“A criação e o uso de ambientes virtuais de aprendizagem têm crescido muito no Brasil nestes últimos anos. Têm sido cada vez mais utilizadas ferramentas como chats, listas de discussão e fóruns para o auxílio em cursos presenciais e a distância, bem como para criação e o gerenciamento de comunidades virtuais.” (BARBOSA 2005, p.13)

Seguindo esse mesmo raciocínio, Valente (1999) afirma que a informática na educação é uma ferramenta inovadora e pedagógica no ensino-aprendizagem que nos auxilia no processo de construção e automação de conhecimento, deixando de enfatizar apenas o ensino de computação ou *computer literacy*.

Valente (1999) diz:

A informática deverá assumir duplo papel na escola. Primeiro, deverá ser uma ferramenta para permitir a comunicação de profissionais da escola e consultores ou pesquisadores externos, permitindo a presença virtual desse sistema de suporte na escola. Segundo, a informática poderá ser usada para apoiar a realização de uma pedagogia que proporcione a formação dos alunos, possibilitando o desenvolvimento de habilidades que serão fundamentais na sociedade do conhecimento. (VALENTE 1999, p.36)

1.1 Justificativa

Em 2008, tive contato com uma nova realidade de educar – o uso dos recursos midiáticos presentes na escola. Nesse ano, fui contemplada com uma bolsa de estudos do Goethe-Institut para participar de um curso de formação

continuada para professores de *DaF für Kinder im Primarbereich* (alemão como língua estrangeira para crianças das séries iniciais), na Alemanha. Lá, conheci um projeto chamado “Kinder-Uni”, traduzido no Brasil como “A Universidade das Crianças”. Criado em 2002, o projeto destina-se aos alunos do ensino fundamental II, com idade entre 11 a 12 anos. Em cada semestre do ano letivo alemão, as escolas recebem formulários com diversos temas para pesquisa. Os alunos escolhem os temas (por exemplo, “a origem da internet”) e depois se inscrevem voluntariamente, online ou por cartas, para apresentarem seminários ou workshops nas universidades das cidades onde residem. O “Kinder-Uni” em Göttingen, cidade onde fiz as minhas observações, se realizava todas as quartas-feiras à tarde. Os alunos podem participar desse programa somente 5 vezes no ano letivo e, para cada apresentação, recebem carimbos nos seus comprovantes de matrícula para provar as suas 5 apresentações. Após essas apresentações, ganham bônus equivalentes aos critérios estabelecidos pela universidade responsável pelo programa. Para os seminários, o bônus, em 2008, era de 5 euros e para os workshops, 10 euros (entradas grátis para parques de diversão, cinemas, etc.).

Na universidade das crianças podia-se:

“Surpreendentemente, elas trouxeram muita curiosidade para a universidade como um todo e seus rituais acadêmicos. Graças à carteirinha da Universidade das Crianças, elas podiam comer a qualquer hora no refeitório. De vez em quando essa cantina oferece até salsichas e batatas fritas com ketchup. Mas o melhor resultado da Universidade das Crianças foi o fato de elas terem reafirmado sua sede de conhecimento, prestado atenção mesmo sem muita coisa para as entreter e terem sido espantosamente pacientes.” (JAßEN; STEUERNAGEL, 2009, p.13)

Durante esse período de observação, constatei que a tecnologia e suas mídias ocupavam a maior parte das apresentações dos alunos, contextualizando assim com a linha de pensamento de Moran:

“O foco de um curso deve ser o desenvolvimento de pesquisa, fazer do aluno um parceiro-pesquisador. Pesquisar de todas as formas, utilizando todas as mídias, fontes, formas de interação. Pesquisar, às vezes, todos juntos; outras vezes, em pequenos grupos; outras, individualmente. Pesquisar, às vezes, na escola; outras, em outros espaços e tempos. Combinar pesquisa presencial e virtual” (MORAN 2011, p. 95,96).

Com essa experiência vivenciada na Alemanha, comecei a utilizar as tecnologias e seus aplicativos de multimídias nas minhas práticas pedagógicas e verifiquei que a dinâmica dos alunos foi bem produtiva e obtive um rendimento mais satisfatório na assimilação dos conteúdos trabalhados nas aulas. Além disso, os alunos participaram de forma mais ativa, dando opiniões, fazendo comparações e executando as tarefas com maior interação com os colegas de classe.

Se, por um lado a utilização das tecnologias e suas mídias auxiliava na assimilação dos conteúdos trabalhados nas aulas, por outro, havia muitas dúvidas de como combinar os recursos tecnológicos com a prática pedagógica no contexto escolar da educação infantil. Tal enfoque gera uma série de discussões, pois, nessa faixa etária, as crianças estão em processo de desenvolvimento de várias habilidades, tais como linguísticas, motoras e sociais.

Diante de tais indagações, procurei um curso de especialização que oferecesse subsídios e meios para o uso e a aquisição da tecnologia como ferramenta pedagógica, pois, a minha preocupação maior era a minha realidade escolar, já que o meu público é composto de crianças de 3 até 6 anos. Além disso, a implantação das tecnologias como ferramentas pedagógicas teriam que ajudar os alunos dessa faixa etária a desenvolverem as habilidades de prontidão linguística

para a aquisição do idioma alemão como língua estrangeira e, ao mesmo tempo, mostrar as experiências significativas que envolvam a autonomia e a criatividade das crianças.

Visando a isso, durante o curso de especialização, fiz várias leituras centradas na temática com a finalidade de formar um arcabouço teórico que me auxiliasse na execução desta monografia. Pois, quando se fala em uso de tecnologias na sala de aula, ainda se verifica que tal tema gera muita polêmica. Há um despreparo dos professores e ausência de argumentos teóricos para trabalharmos pedagogicamente o seu uso e não cairmos no falso modismo, ou seja, a tecnologia como mero suporte e sem fins pedagógicos.

1.2. Objetivo

O objetivo desta pesquisa é estudar o uso das tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem do idioma alemão como língua estrangeira para crianças da faixa etária de 3 até 6 anos.

1.3. Metodologia de Pesquisa

Os caminhos e recursos que conduziram ao processo do desenvolvimento dessa monografia foram construídos com base no levantamento bibliográfico sobre o assunto em pauta e focados nas atividades realizadas com os alunos. Para o planejamento e avaliação das atividades com o uso das tecnologias foi feito um trabalho de observação em três fases: 1^o fase - atividades sem o uso de

tecnologias, 2º fase - atividades com o uso de tecnologia e a 3º fase - os resultados obtidos.

1.4. Fundamentação Teórica

1.4.1 A presença das tecnologias no cenário educacional

Com a finalidade de mapear alguns materiais e configurar essa nova realidade pedagógica à minha didática, apresentaremos neste capítulo alguns teóricos consagrados que ofereceram muitas explicações, exemplos e subsídios teóricos sobre o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica. Dentre eles, estão José Moran, Vani Moreira Kenski, Wim Veen e Been Vrakking, Herzig Bardo e Silke Grafe.

De acordo com a linha de pensamento desses pesquisadores, o atual cenário da educação está vivenciando diversas mudanças e inovações nas práticas pedagógicas. “As mudanças são tais que afetam tudo e todos: gestores, professores, alunos, empresas, sociedade, metodologias, tecnologias, espaço e tempo” (MORAN, 2011, p.10).

Nesse novo cenário da educação, ressalta-se também que a inserção das tecnologias e seus recursos midiáticos se faz cada vez mais presentes no processo educativo dos alunos e nas abordagens de mediações do professor. Os citados autores afirmam que as tecnologias têm auxiliado os educadores a trabalhar e ensinar determinados conteúdos de forma mais diversificada com os alunos.

Segundo os teóricos, o uso das tecnologias como um instrumento didático-pedagógico tem colaborado para o processo de aprendizagem do aluno.

O que diz Vani Moreira Kenski:

“As TICs e o ciberespaço, como um novo espaço pedagógico, oferecem grandes possibilidades e desafios para a atividade cognitiva, afetiva e social dos alunos e dos professores de todos os níveis de ensino, do jardim de infância à universidade. Para que isso se concretize, é preciso olhá-los de uma nova perspectiva. Até aqui, os computadores e a internet têm sido vistos, sobretudo, como fontes de informação e como ferramentas de transformação dessa informação. Mais do que o caráter instrumental e restrito do uso das tecnologias para a realização de tarefas em sala de aula, é chegada a hora de alargar os horizontes da escola e de seus participantes, ou seja, de todos. (KENSKY 2007, p. 66)

Entretanto, para que essa integração entre a tecnologia e conteúdo das aulas ocorra, é necessário uma reflexão de como “fazer uma educação mediada” nessa educação midiática, isto é, a sua eficácia depende de como os recursos tecnológicos são usados em sala de aula. Uma educação midiática precisa ter um propósito pedagógico que potencialize uma aprendizagem mais significativa. Para que isso se concretize, o papel do educador é fundamental na mediação e manuseio dessas novas tecnológicas como ferramentas pedagógicas para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem e troca de conhecimentos entre professor e aluno. O professor é o responsável pela estruturação dessa educação midiática, que, sem uma adequada mediação, dificilmente terá êxito.

Para Moran (2007, p. 18), “bons professores são peças-chaves na mudança educacional. Os professores têm muito mais liberdade e opções do que parece. A educação não evolui com professores mal preparados”.

A fala de Moran é muito pertinente, pois um professor precisa aperfeiçoar-se para engajar-se com as mais diversas inovações que acontecem no atual modelo educacional.

Entretanto, quando se fala em educação midiática, verificamos que há uma certa relutância por parte de muitos professores em adotar as tecnologias como ferramentas pedagógicas na sala de aula. Muitos profissionais não buscam cursos de capacitação para suprir a falta de conhecimento acerca desses novos recursos tecnológicos. Portanto, entre os desafios dessa nova educação digital estão a postura e a falta de interesse de muitos professores em buscar cursos de formação adequada que ofereçam ajuda sobre como usar as tecnologias nas suas práticas pedagógicas.

Ao aprofundarmos mais nossas leituras sobre o tema, notamos que os teóricos ressaltam algumas questões relevantes para a consolidação das tecnologias digitais nos currículos educacionais. Segundo os teóricos supracitados, as escolas, instituições e universidades precisam disponibilizar espaços físicos favoráveis com bons equipamentos (acesso à internet, bons computadores e recursos de multimídias) e suporte técnico.

Moran (2007) afirma que:

“Para que uma instituição avance na utilização inovadora das tecnologias na educação, é fundamental a capacitação de docentes, funcionários e alunos no domínio técnico e pedagógico. A capacitação técnica os torna mais competentes no uso de cada programa. A capacitação pedagógica os ajuda a encontrar pontes entre as áreas de conhecimento em que atuam e as diversas ferramentas disponíveis, tanto presenciais como virtuais.” (MORAN 2007, p.90)

E quanto ao espaço físico para implantação das tecnologias nas aulas, Moran reforça:

“Uma sala de aula precisa ser confortável, com boa acústica e tecnologias das simples a até as mais sofisticadas. Uma classe, hoje, precisa ter ao seu alcance aparelhos de vídeos, DVD, projetor multimídia, no mínimo, um ponto de internet, para acesso a sites em tempo real pelo professor ou pelos alunos, quando necessário.” (MORAN 2007, p. 95).

Por último, descrevemos como é o perfil do aluno-aprendiz dessa atual geração, de acordo com os citados teóricos, para entendermos como podemos mudar e adequar a relação entre professor e aluno. Notamos que essa questão é um dos dilemas com o qual o educador convive atualmente, pois educar nessa era digital, exige a interação entre professor e aluno.

Sabemos que cada vez mais o ambiente escolar convive com alunos que se comunicam no “*ciberespaço*”. Essa geração interage com fluência no meio digital e consegue dividir a sua atenção com diversos canais de informação e comunicação, conforme a sua necessidade e colaborativamente em redes.

“A nova geração, que aprendeu a lidar com novas tecnologias, está ingressando em nosso sistema educacional. Essa geração, que chamamos *Homo zappiens*, cresceu usando múltiplos recursos tecnológicos desde a infância: controle remoto da televisão, o mouse do computador, o *minidisc* e, mais recentemente, o telefone celular, o *iPod* e o aparelho de mp3. Esses recursos permitiram às crianças de hoje ter controle sobre o fluxo de informações, lidar com informações descontinuadas e com a sobrecarga de informações, mesclar comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede, de acordo com suas necessidades.” (VEEM; VRAKKING 2006, p.12)

Nessa mesma perspectiva, percebemos que a construção do conhecimento é bem diferenciada ao modelo tradicional, permitindo assim que as trocas de informações ocorram em “comunidades virtuais e reais”. O *Homo zappiens* trabalha colaborativamente em redes para executar as suas tarefas. A troca de informações e a comunicação se viabilizam de forma mais rápida em diferentes contextos, lugares e distâncias, não havendo fronteiras dentro desse universo digital.

Portanto, segundo Veen e Vrakking (2006, p.40), “o *Homo zappiens* faz uso da tecnologia “24/7” (vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana). O MSN está sempre ligado; falar com os amigos é algo que se pode fazer facilmente com clique de mouse”.



Figura 1: (Fonte: Google Imagens – Grupo A - Revista Pátio, ed. 9 - *O cérebro diferente dos nativos digitais* – 15.11.12).

Assim, segundo alguns especialistas na área de tecnologia na educação, vimos que um ensino que utiliza as inovações tecnológicas, além de oferecer diversos recursos interativos e didáticos, também traz outras discussões relevantes dentro de uma nova forma de educar: a formação e treinamento aos educadores e a interação do professor e aluno.

1.4.2 Como as crianças interagem com as tecnologias e as mídias nos seus primeiros anos de infância?

Para melhor desenvolvermos as nossas atividades nesse novo design pedagógico, lemos o texto *Mídias digitais na escola: discussões e propostas para o futuro*, do Prof. Dr. Bardo Herzig e Silke Grafe, que nos forneceu algumas informações pertinentes acerca do assunto. No texto, os autores citam as pesquisadoras Helga Theunert e Kathrin Demmler, que abordaram o tema da inserção e contatos com as mídias digitais para crianças na idade de 0 até 6 anos. O texto também aborda o uso das mídias nos primeiros anos da infância das crianças

de zero até 6 anos. Para as pesquisadoras, “a criança está descobrindo o mundo, e ao mesmo tempo as mídias”. Sim, as crianças têm contato muito cedo com as mídias digitais – sejam elas visuais (televisão, vídeos, jogos e brinquedos eletrônicos) ou auditivas. Porém, para que essa integração possa ter um efeito positivo no desenvolvimento das fases de formação das crianças, é necessário selecionar quais são as mídias que contribuirão e trarão efeitos benéficos para o processo de construção de conhecimento.

As citadas autoras acima mostram um gráfico sobre a interação e influência das mídias digitais nas crianças da faixa etária de 1 até 10 anos. Uma parte da pesquisa foi realizada no contexto escolar, que corresponderia ao nosso sistema educacional - Educação infantil e Ensino Fundamental I.

Was können Kinder in welchem Alter mit Medien machen?

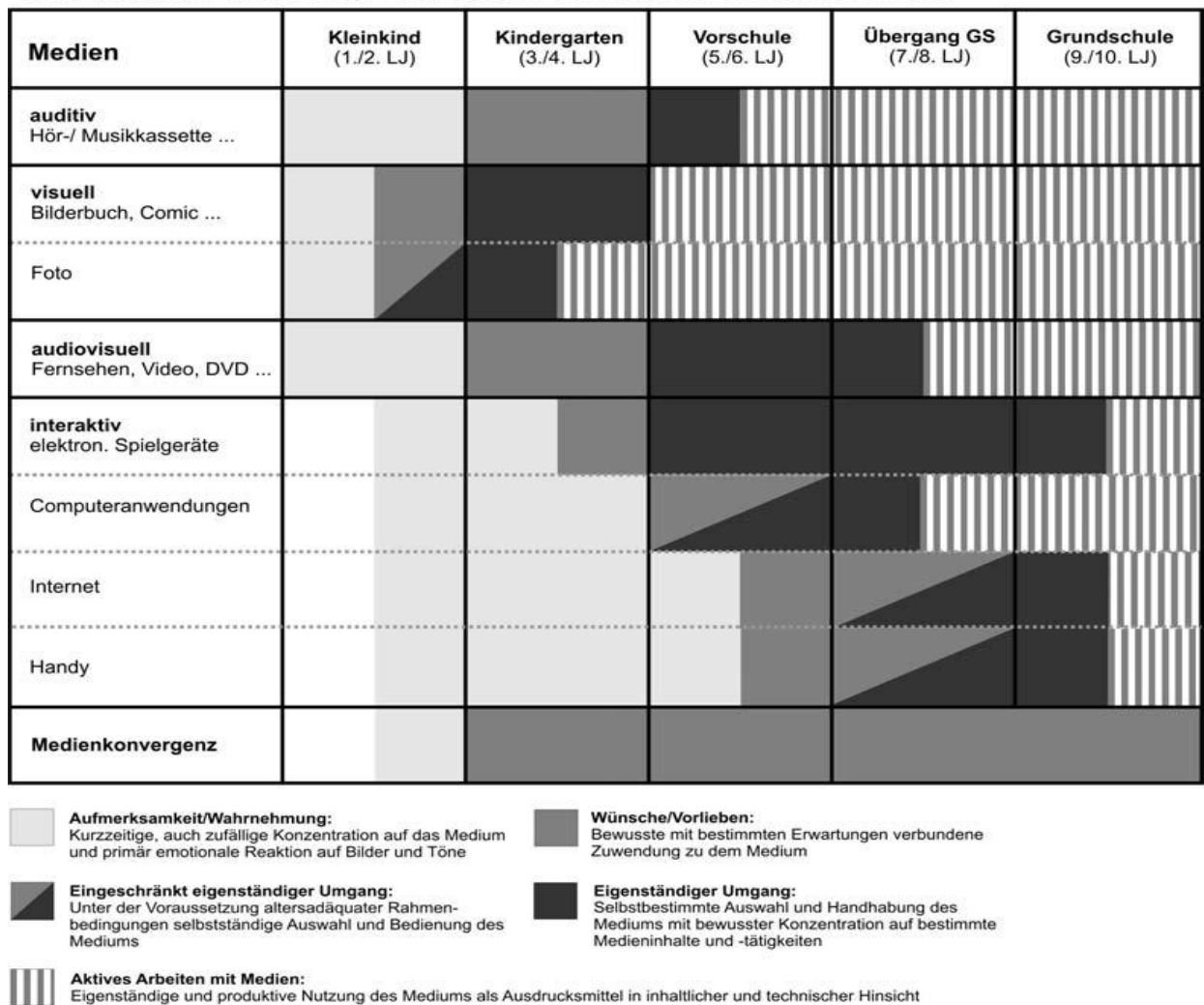


Figura 2: (Fonte: gráfico comentado por Helga Theunert e Kathrin Demmlere, citado no artigo Digitale Medien in der Schule”, do Prof. Dr. Herzig Bardo e Silke Grafe).

Ao observamos o gráfico, vemos uma descrição de dados informativos sobre o nível de concentração, recepção e convergência dos diversos tipos de tecnologias e mídias digitais no contexto infantil. Os materiais de estudo utilizados no gráfico são os brinquedos eletrônicos, computadores, a internet, celular, vídeos, a televisão, DVD, a fotografia e CDs de música.

O primeiro dado do gráfico mostra o grupo de crianças de 1 e 2 anos. Segundo as informações, nessa faixa etária, as crianças interagem mais com as mídias auditivas (CDs de música), do que com as visuais (foto, ou até livros

ilustrados) e audiovisuais (televisão, vídeos e DVD). Também, as outras tecnologias como brinquedos eletrônicos, computadores e celular são decodificadas nesses primeiros anos da infância das crianças.

Já o grupo da faixa etária de 3 e 4 anos começa a se interessar pelas mídias visuais, auditivas, audiovisuais e já tem os seus primeiros contatos com o computador, o aparelho celular e a internet. Enquanto que no grupo de crianças de 5 e 6 anos, o interesse delas pelas mídias é mais visual e audiovisual do que auditivo e o nível de concentração por outras tecnologias, como por exemplo o computador, a internet é bem mais elevado em comparação com as crianças menores.

E, por último, nos grupos que compreendem crianças com idades entre 7 e 10 anos, notamos que o interesse delas pelas tecnologias é quase similar. Elas se concentram nas mídias auditivas (CDs, sons), visuais (fotos) e audiovisuais (filmes, vídeo e DVD), porém se diferem em alguns pontos. O grupo da faixa etária de 7 e 8 anos é o que tem mais preferências por brinquedos eletrônicos e se concentram menos nas mídias audiovisuais como a televisão, filmes, vídeos e DVD. Já a utilização do computador, a internet e celulares é bem mais que nas outras faixas etárias.

Após interpretarmos o gráfico acima, começamos a utilizar as mídias digitais adequadamente para cada faixa etária da educação infantil, para a melhor integração e funcionamento das tecnologias na sala de aula enquanto ferramentas pedagógicas. O resultado de nossa nova postura possibilitou também a elaboração de um material didático-digital mais selecionado para cada segmento escolar, sobretudo no da Educação Infantil.

2 O ENSINO DE LÍNGUA ALEMÃ COMO LE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Antes de maiores detalhes sobre as atividades realizadas com a utilização das tecnologias digitais, é necessário que façamos algumas considerações acerca do ensino do idioma alemão como LE para crianças das séries iniciais da Educação Infantil e Ensino Fundamental 1.

Sabemos que nos estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná, o idioma alemão faz parte da grade curricular das escolas públicas e particulares, pois nesses estados a presença da imigração é muito marcante. Muitas famílias falam alemão em casa - o dialeto ou *hochdeutsch* (alemão padrão).

Já, na nossa realidade escolar, as crianças se matriculam na escola aos três anos de idade e começam aprender a língua alemã como LE. Nesse primeiro segmento da Educação Infantil, a língua alemã é utilizada essencialmente como fase de adaptação linguística. Durante essa primeira fase de adaptação, os alunos aprendem as primeiras estruturas e vocabulário básico da língua estudada. Portanto, na Educação Infantil, o ensino de língua alemã é focado numa abordagem comunicativa que faça da língua um instrumento de comunicação.

Como ressaltado anteriormente, a maioria dos alunos só escuta o alemão nas aulas e nem todos são bilíngues. Para atenuar essa “barreira linguística”, o professor precisa realizar estratégias didáticas que estimulem o aprendizado do aluno de uma forma mais motivadora e diversificada.

Castro (2003) afirma que “motivação significa construir um conjunto de fatores, os quais agem entre si, e que determinam a conduta de um indivíduo, portanto, quando falamos em aprendizagem de uma segunda língua, este fator torna-se elemento fundamental no processo”.

Além disso, ensinar uma segunda língua para crianças exige do professor, bons conhecimentos linguísticos do idioma a ser ensinado, um pouco conhecimento cultural e utilização de um léxico contextualizado com o repertório desse público. Outro ponto que merece ser destacado, é a seleção do material didático pela escola, pois a escolha de bom material didático ajuda o professor a planejar melhor as suas aulas e colabora para uma aprendizagem mais significativa dos alunos.

Quanto ao nosso enfoque pedagógico, salientamos que ele é direcionado para uma metodologia que promova o desenvolvimento das quatro habilidades – ouvir, falar, ler e escrever – no idioma ensinado. Entretanto, para o desenvolvimento das duas últimas habilidades – ler e escrever – nós apenas estimulamos os alunos a uma “alfabetização inconsciente”. Eles aprendem o alfabeto e escrevem algumas palavras da língua alemã.

Para a concretização dessa proposta, nós trabalhamos com uma metodologia lúdica, para desenvolver estratégias de comunicação e potencializar uma aprendizagem motivadora e prazerosa. Como material didático, utilizamos nas aulas: histórias infantis, jogos, brincadeiras, fantoches, objetos e canções alemãs

Segundo Ferreira e Santos (2010):

“De acordo com as ideias de Brown (1994 apud QUEIROZ, s.d.), o foco do ensino de LE para crianças não pode ser a gramática da língua-alvo, pois elas ainda não têm maturidade cognitiva para lidar com normas e com conceitos abstratos. É importante, então, que o professor utilize, dentre outros recursos, jogos, brincadeiras populares, imitações, atividades visuais, histórias infantis, canções presentes nas mais variadas culturas que constituem o nosso país, bem como as outras nações do mundo”. (FERREIRA E SANTOS 2010)

E ainda, o emprego de uma metodologia lúdica no contexto infantil contribui para o desenvolvimento de habilidades e competências para a formação da criança nos seus primeiros anos na escola.

Segundo a afirmação de Teixeira:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Diante dessas constatações, começamos a elaborar uma metodologia mais lúdica e, sobretudo mais inovadora. Inserimos gradativamente o uso das tecnologias digitais como recursos estratégicos para melhorar o desempenho e a formação dos alunos. Logo de início, percebemos que tal combinação era muito proveitosa, pois dinamizava a motivação e a concentração dos alunos.

Segundo Belloni e Gomes (2008, p. 742), citados por Elaine Messias Gomes (2010):

"O uso pedagógico do computador estimula a motivação, desperta a curiosidade e favorece a concentração das crianças que, embora muito jovens, muitas vezes já têm experiência lúdica com estas máquinas e, paralelas, seu uso na escola é desafiador e estimulante e lhes parece natural".(GOMES 2010, p.49)

3 ATIVIDADES REALIZADAS COM O USO DAS TECNOLOGIAS

3.1 A Narração das Histórias no Contexto Digital

A inserção das tecnologias digitais nas atividades escolares, inicialmente começou com a narração de histórias digitalizadas. Na Educação Infantil, os professores que lecionam alemão para crianças trabalham muito com histórias infantis como material didático.

A narração de histórias é uma prática pedagógica que desenvolve a imaginação, a criatividade e a curiosidade das crianças nessa idade escolar. Além disso, essa prática valoriza outras habilidades para o ensino-aprendizagem do alemão como língua estrangeira, como por exemplo, a ampliação do repertório linguístico dos alunos e a habilidade oral. Nesses anos iniciais da Educação Infantil, as crianças exercitam mais a fala do que a escrita da língua estudada. O enfoque pedagógico proposto ressalta a compreensão e a produção oral dos alunos.

E ainda, segundo Wright (2001), citado por Claudia Hilsdorf Rocha (2006), a narração de história é uma peça chave importante no ensino de língua estrangeira, pois “ênfatiza a capacidade que a ação de contar histórias possui, no que concerne a promover interações significativas, desenvolver a fluência oral do aprendiz e estimular as habilidade de leitura e escrita, se desejado for”.

Os procedimentos utilizados para contar as histórias eram realizados tradicionalmente. Usávamos como material didático: livros, cartões ilustrativos das figuras de uma determinada história, fantoches, encenações e áudios. Entretanto, com a nova demanda escolar, tais estratégias foram reelaboradas e contextualizadas dentro dessa era digital.

Segundo Vani Moreira Kenski (2010, p. 44):

“Um exemplo disso é o ensino de um idioma baseado exclusivamente nos livros didáticos e na pronúncia da professora, em aulas expositivas. Ele será bem diferente do mesmo ensino realizado com o apoio docente, mas com a possibilidade de diálogos, conversas e trocas comunicativas entre os alunos, o uso de vídeos, fitas cassetes e laboratórios interativos, por exemplo. (KENSKI 2010, p.44)

Ao implantarmos os recursos criativos das tecnologias na narração, utilizamos primeiramente alguns softwares de apresentação (PowerPoint e o Prezi). Essas ferramentas de aprendizagem possuem um universo digital muito rico em recursos audiovisuais animação, sons, movimentos e ainda as figuras das histórias ganham dimensões de tamanho, deixando cada cena ou capítulo rico em recurso audiovisual.

Durante essa experiência com esses softwares, observamos que eles auxiliavam na interação dos alunos no momento de narração de uma história. Os alunos participavam ativamente e aprendiam as estruturas linguísticas e vocabulário novos das histórias. Uma tarefa nada fácil, pois o trabalho com histórias ocorre no idioma alemão e não contamos na língua materna. Tal prática pedagógica promoveu o envolvimento das crianças, já que a motivação também é um fator importante para a construção de uma aprendizagem significativa.

Segundo Johannes Merkel, citado pelo professor Jochen Hering da Universidade de Bremen (2012, p.1), " ao contrário dos adultos, as crianças gostam de ouvir uma história várias vezes". Assim, podemos dizer que a citação acima é muito relevante no que se refere à aquisição de uma língua estrangeira, isto é através das várias repetições de uma mesma história, trabalhamos com o *transfer* linguístico em nível de produção oral e de assimilação das estruturas e vocabulário presentes nos enredos das histórias.

Diante disso, verificamos que essa combinação da linguagem verbal e visual conduzia os alunos a uma aprendizagem mais divertida e significativa. Então, digitalizamos a maioria das histórias e fizemos a narração na lousa digital, um importante recurso de multimídia para um design pedagógico digital. Pois, a lousa digital possui uma ambientação virtual muito rica em recursos audiovisuais, sonoros e tem uma interface muito interativa no que se refere à estimulação e concentração.

Ao descrevermos as atividades realizadas com a narração de histórias, verificamos a construção de belos cenários dentro desse universo digital.

Primeiramente, digitalizamos as histórias do método *Hallo, da bin ich! Deutsch für Kinder*, da editora Cornelsen. Esse método é usado em dois segmentos da Educação infantil – infantil V e primeiro ano. O *Hallo, da bin ich!*, é um método narrativo, composto por sete histórias e dois livros: *Geschichtenheft* e *Arbeitsheft* (livro das histórias e caderno de exercícios). Infelizmente, os alunos possuem apenas o caderno de exercícios. O livro narra a história do coelhinho Rolfi e sua família.

Para melhor elucidar essa nova estratégia de narração no contexto midiático, apresentaremos algumas atividades realizadas com os alunos do *Kindergarten V* (Infantil V).

As figuras abaixo são slides de PPT das cenas de lição 1, do citado livro acima, nos quais o personagem *Rolf, um coelhinho*, é apresentado ao alunos. Nesses slides fizemos uma descrição dos objetos que apareceram nas cenas, com o intuito de levar os alunos a expressarem os nomes dos objetos da história em alemão. Por exemplo, *Was ist das? Das ist ein Haus.* (O que é isso? Isto é uma casa.) *Wer wohnt hier? Wer ist das? Das ist Rolfi!* (Que mora aqui?/Quem é este?)

Este é o Rolfi). Antes da execução do PPT, trabalhamos as cenas nas aulas com cartões ilustrativos do livro didático e áudios.

„Hallo, wer wohnt denn da?“

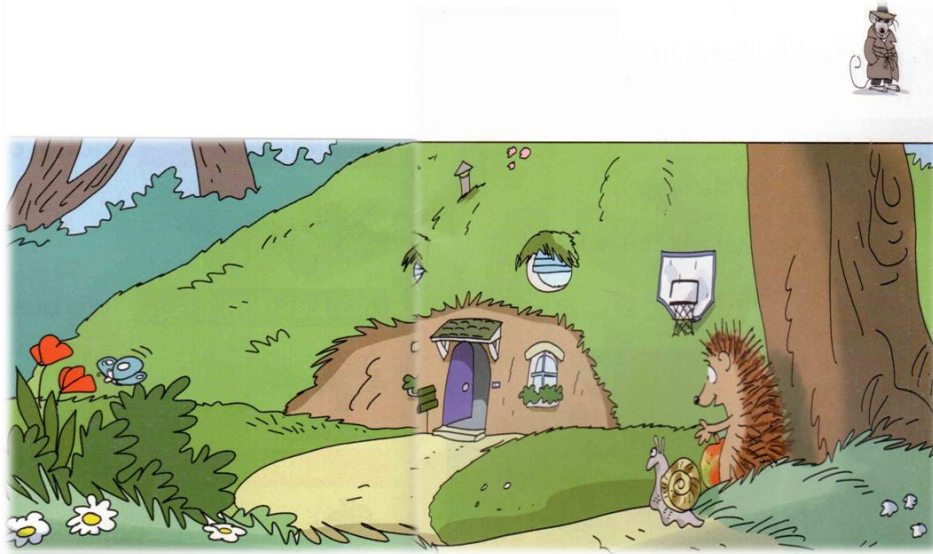
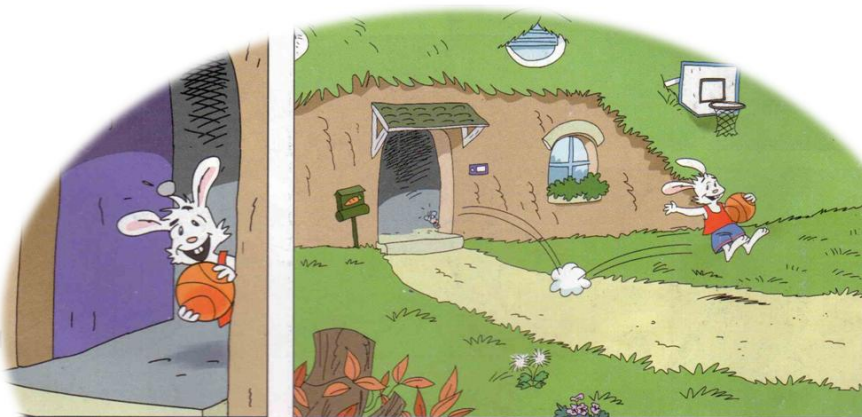


Figura 3: (Fonte: foto digitalizada da lição 1 do livro *Hallo, da bin ich! 1*)



Kopf – Das ist der kleine Hase!
 Kopf! „Das bin ich, der kleine Hase Rolfi!
 Ich wohne hier!“

Figura 4: (Fonte: foto digitalizada da lição 1 do livro *Hallo, da bin ich! 1*)

Com a finalidade de diversificar mais o nosso trabalho, também utilizamos nas nossas apresentações, o *Prezi*, “um software que armazena todas as apresentações online, também chamado de *cloud*” (computação de nuvem)”. Porém, o seu design é bem diferente do *PowerPoint*, pois não elabora uma sequência linear de *slides* e as apresentações são feitas numa plataforma *online*, que permite aos usuários compartilhar seus trabalhos com outras pessoas. Para a instalação do *Prezi*, basta fazer um cadastro gratuito.

Os cenários criados no *Prezi* dão mais vida às histórias, sobretudo os efeitos de transição de *zoom* e manuseio do mouse contidos na plataforma. Ao narrar as histórias com esses efeitos, percebemos que trabalhávamos com alguns elementos da estrutura narrativa, como por exemplo: ações dos personagens, suspense e expectativas do ouvinte.

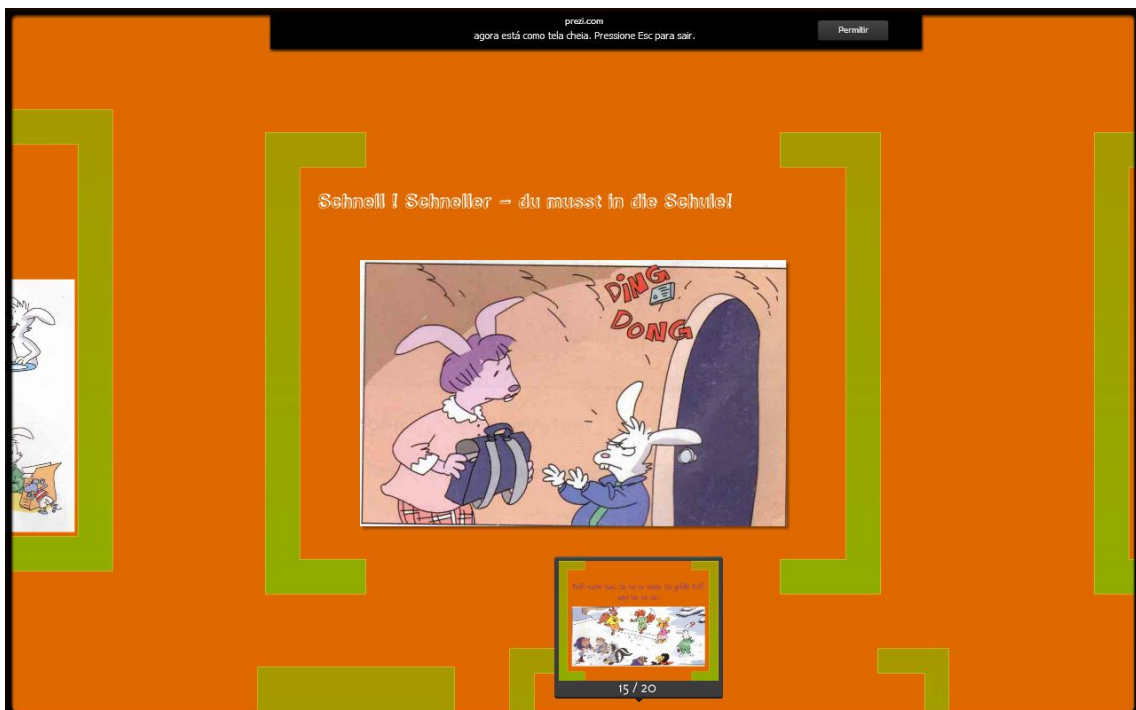


Figura 5: (Fonte: foto digitalizada da lição 4 do livro *Hallo, da bin ich!1* – feita pela autora da monografia – *Prezi*).

Nesta cena, o personagem *Rolfi* fala que não quer ir à escola, e de repente a campainha da sua casa toca. Há uma situação de suspense. Para a concretização dessa simulação de suspense usamos a transição em *zoom* – aumentar e diminuir as imagens.



Figura 6: (Fonte: foto digitalizada da lição 4 *Hallo, da bin ich! 1* – feita pela autora da monografia – Prezi).

A experiência com o *Prezi* na narração de histórias foi muito dinâmica, pois o seu *design digital* é muito rico em efeitos visuais e deixa cada apresentação mais criativa e inovadora.

De acordo com Moran (2007, p. 53): “as tecnologias são cada vez mais multimídias, multissensoriais. As gerações atuais precisam, mais do que antes, do toque, da muleta audiovisual, do ambiente sensorial”.

Dando sequência ao projeto, falaremos de uma outra plataforma online que nos ajudou a trabalhar as habilidades metacognitivas para a formação da criança, principalmente para esse público da faixa etária de 3 até 6 anos.

Se por um lado a utilização das tecnologias na narração de histórias auxiliava positivamente para o grau de concentração dos alunos, por outro, faltava ainda uma combinação dos recursos tecnológicos com uma prática pedagógica que desenvolvesse a autonomia e a criatividade das crianças. Nessa faixa etária, os alunos dependem muito do professor para realizar determinadas atividades, como por exemplo as atividades com o uso das mídias. Quando trabalhamos um determinado conteúdo no contexto digital, nós professores somos os autores da maioria das atividades e os alunos não participam ativamente da execução das atividades midiáticas. Pensando nisso, procuramos algumas ferramentas digitais que auxiliassem os alunos a desenvolverem, além das habilidades auditivas e linguísticas, outras habilidades como a - a criatividade, fantasia e autonomia. Dessa forma, refletimos sobre essa questão e reconfiguramos o nosso trabalho com histórias digitalizadas, de forma mais ativa e inovadora. Passamos a utilizar as próprias produções dos alunos como material didático.

Para tal implementação, utilizamos *Storyjumper*, uma plataforma online de criação literária, voltada especialmente para o público infantil. O seu cadastro é gratuito e nele podemos editar as nossas histórias ou livros online e até mesmos publicá-los. Entretanto, para isso é necessário que os usuários paguem uma quantia estipulada pelo site. Mas para o armazenamento online das criações literárias, o usuário não precisa pagar.

Como já comentado no início do capítulo, primeiramente o processo da narração das histórias é feito nos *softwares* de apresentação, com o objetivo de familiarizar os alunos com os enredos das histórias. Após a realização desse processo inicial, passamos para uma etapa na qual os alunos participam da construção dos cenários digitais das histórias. Eles desenham as cenas de uma

história, que será inserida pelo professor no *Storyjumper*. Para a ilustração das cenas de uma história, cada aluno recebe um cartão das cenas originais e as reproduz através de seus desenhos.

Ao acessarmos o *Storyjumper* para o cadastro, verificamos que a sua interface é bem simples e o seu cadastro da sua plataforma, especifica os tipos usuários registrados – professor, alunos e pais.

Quanto à criação das histórias, o *Storyjumper* tem um arquivo de imagens disponível, que permite ao usuário a transferência de imagens do seu arquivo particular. O que a figura abaixo nos mostra:

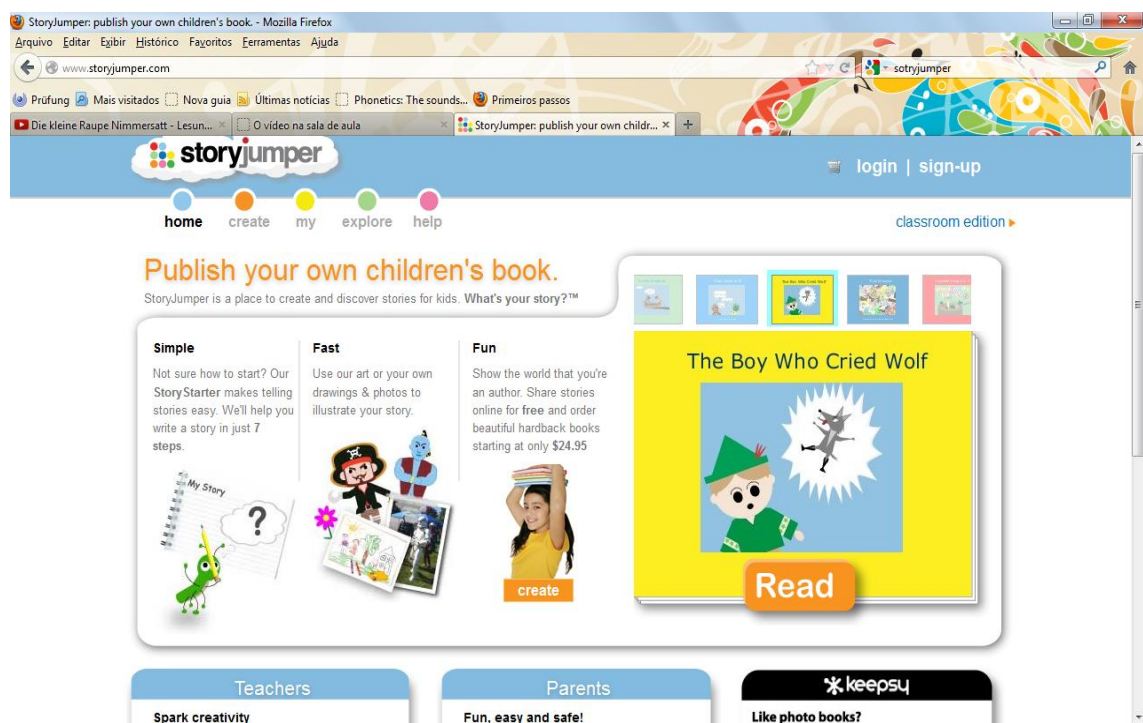


Figura 7: (Fonte: interface inicial da página do Storyjumper)

O projeto com *Storyjumper* foi realizado com Infantil V e com uma história do capítulo 2 do livro didático 1 *Hallo, da bin ich! Deutsch für Kinder*.

A figura 8 abaixo descreve como é feita a inserção das imagens dos alunos na interface *create* dessa plataforma online.

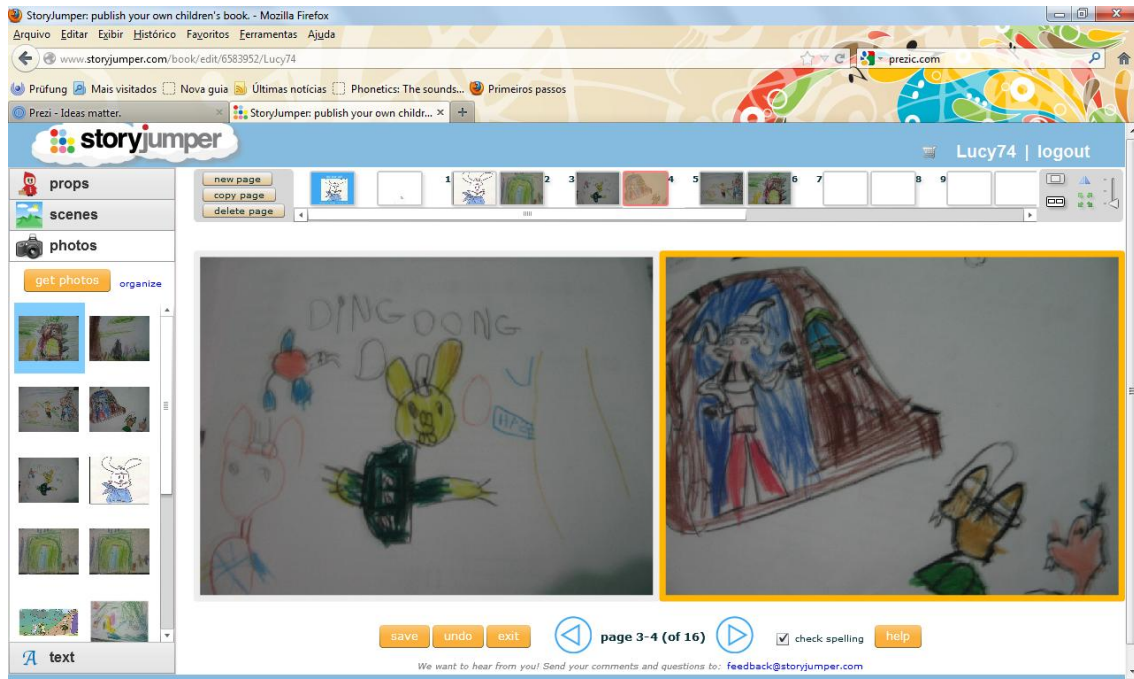


Figura 8: (Fonte: foto de uma das interfaces de edição de histórias do Storyjumper)

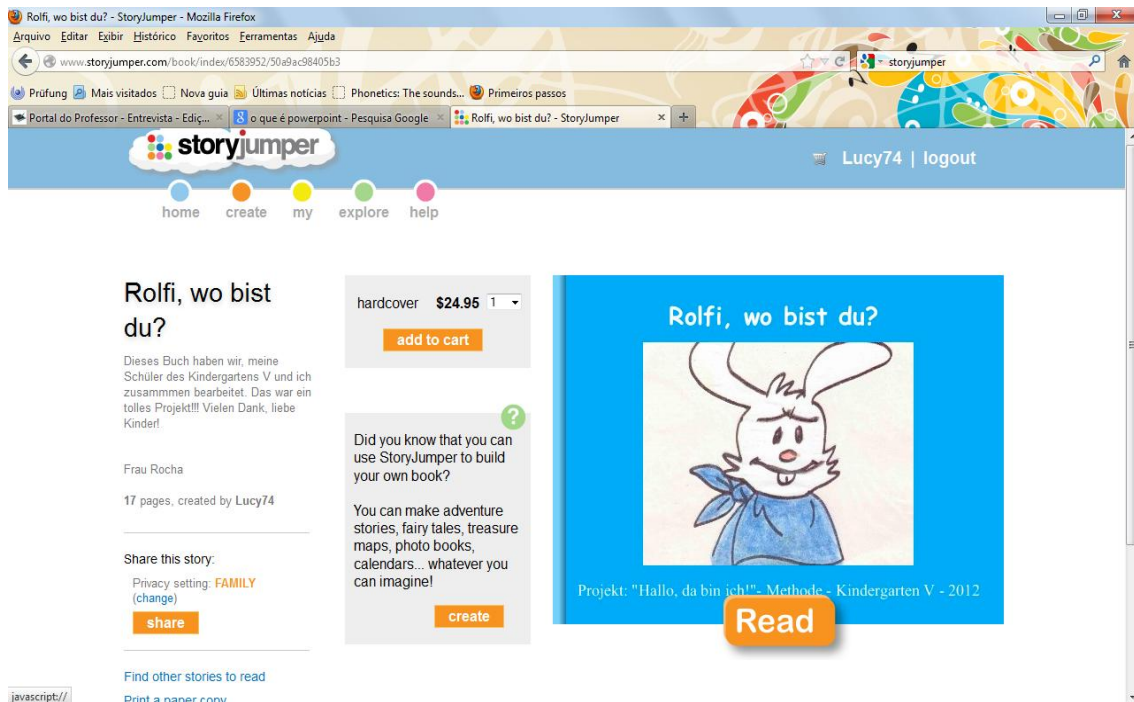


Figura 9: (Fonte: capa do livro editado online no Storyjumper)

Esse projeto com a narração de histórias na plataforma do *Storyjumper* também colaborou para o desenvolvimento da abordagem comunicativa, cuja a sua função foi a língua alemã foi instrumento de comunicação dos alunos. Além disso, os alunos participaram de forma mais ativa na reconstrução de cada cena criada nesse ambiente *online*. O objetivo dessa estratégia pedagógica também foi focado na criatividade e a autonomia dos alunos.

Para deixarmos a digitalização das histórias mais inovadora, descreveremos sobre um recurso digital de fácil mobilidade – a fotografia. A fotografia digital está tão presente no nosso cotidiano, como por exemplo nas ilustrações de livros didáticos, nos registros de momentos importantes da vida e eventos. Também a sua manipulação é de fácil acesso – seja através de câmeras digitais ou aparelhos de celulares.

O processo de realização dessa atividade é semelhante à nossa experiência inicial com o uso de softwares de apresentação. Como já detalhado nessa seção, primeiramente trabalhamos uma história intensivamente na sala de aula com os alunos, e, por último, se conveniente utilizamos câmera digital como recurso didático. A figura abaixo é o relato da experiência com a câmera fotográfica. Para narrarmos essa história, fotografamos todos os cartões e objetos utilizados, no jardim da escola, e em seguida transferimos as imagens para uma apresentação de *PowerPoint*. Essa primeira práxis com a fotografia digital como ferramenta pedagógica, foi inovadora e ainda possibilitou um intercâmbio entre o fictício (os cartões e objetos da história) e o real (o jardim da escola). Ao mostrarmos as imagens nos slides do *PowerPoint*, os alunos acharam divertido e reconheceram imediatamente os objetos e os cartões da história.



Figura 10: (Fonte: cartão da história *Chapeuzinho Vermelho*, foto feita pela autora da monografia).

Nessa cena, Chapeuzinho Vermelho escuta atentamente as recomendações da sua mãe, antes de ir visitar à casa de sua vovozinha.



Figura 11: (Fonte: objeto usado na narração da citada história, foto feita pela autora da monografia)

Ainda nesse contexto, fizemos uso de vídeos de *YouTube* e edição no *Move Maker*, para animar as nossas histórias e a imaginação das crianças. Um experiência positiva com vídeos do *YouTube*, foi a exibição da história *Die kleine Raupe Nimmersatt*, von Eric Carle (*Uma lagartinha muito comilona*, obra traduzida pela editora Callis), no Infantil III. Ao contarmos essa história, tivemos algumas dificuldades de compreensão dos alunos em relação a um episódio do enredo. Embora de utilizemos nas aulas, o livro com as imagens em alto relevo, cartões ilustrativos e objetos – como o fantoche da lagartinha, percebemos que durante a narração, muitos alunos não entendiam o que realmente acontecia com a *Die kleine Raupe*. (A lagartinha), quando ela de repente se transformava numa linda borboleta.

Com a exibição desse vídeo, os alunos começaram a interagir com a narração e expressar algumas palavrinhas em alemão, como por exemplo: o nome da personagem. Além disso, o vídeo promoveu a motivação durante a exibição.

Como comentado anteriormente, a motivação é essencial para a aquisição de uma língua estrangeira, sobretudo nesse primeiro segmento da Educação Infantil.

Outro grau de dificuldade de compreensão dessa história, foi a sua narração em língua alemã. Esses vídeos estratégias didáticas facilitaram bastante o nosso trabalho.

Segundo Moran (1995),

“O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional. (MORAN, Revista Comunicação & Educação, [2]: 27 a 35, 1995)



Figura 12: (Fonte: vídeo retirado do *YouTube* no dia 28.02.2011)



Figura: 13 – (Fonte: Vídeo retirado do YouTube no dia 28.02.11)

E ainda Moran (1995) reforça:

O vídeo explora também e, basicamente, o ver, o visualizar, o ter diante de nós as situações, as pessoas, os cenários, as cores, as relações espaciais (próximo-distante, alto-baixo, direita-esquerda, grande-pequeno, equilíbrio-desequilíbrio). Desenvolve um ver entrecortado -com múltiplos recortes da realidade -através dos planos- e muitos ritmos visuais: imagens estáticas e dinâmicas, câmera fixa ou em movimento, uma ou várias câmeras, personagens quietos ou movendo-se, imagens ao vivo, gravadas ou criadas no computador. Um ver que está situado no presente, mas que o interliga não linearmente com o passado e com o futuro. O ver está, na maior parte das vezes, apoiando o falar, o narrar, o contar histórias. A fala aproxima o vídeo do cotidiano, de como as pessoas se comunicam habitualmente. Os diálogos expressam a fala coloquial, enquanto o narrador (normalmente em off) "costura" as cenas, as outras falas, dentro da norma culta, orientando a significação do conjunto. A narração falada ancora todo o processo de significação. (MORAN, Revista Comunicação & Educação, [2]: 27 a 35, 1995)

Um outro recurso didático que diversificou nosso trabalho com histórias, foi *Movie Maker*, é um *software* produzido pela *Microsoft*. Nele, o usuário pode criar e editar os seus vídeos a partir de imagens ou até mesmo com outros vídeos. O *Movie Maker* é em efeitos especiais, sons, efeitos de transição, e é de fácil

manipulação. Esse *software* permite a edição de vídeos com imagens ou até mesmos com outros vídeos. Com *Movie Maker*, diversificamos a narração das histórias e alcançamos os nossos objetivos pedagógicos. A figura abaixo mostra uma atividade de realizada no Infantil IV. Nesse segmento, foi introduzido um novo método de ensino – *Hans Hase-Methode* -, voltado para o ensino da língua alemã para crianças.

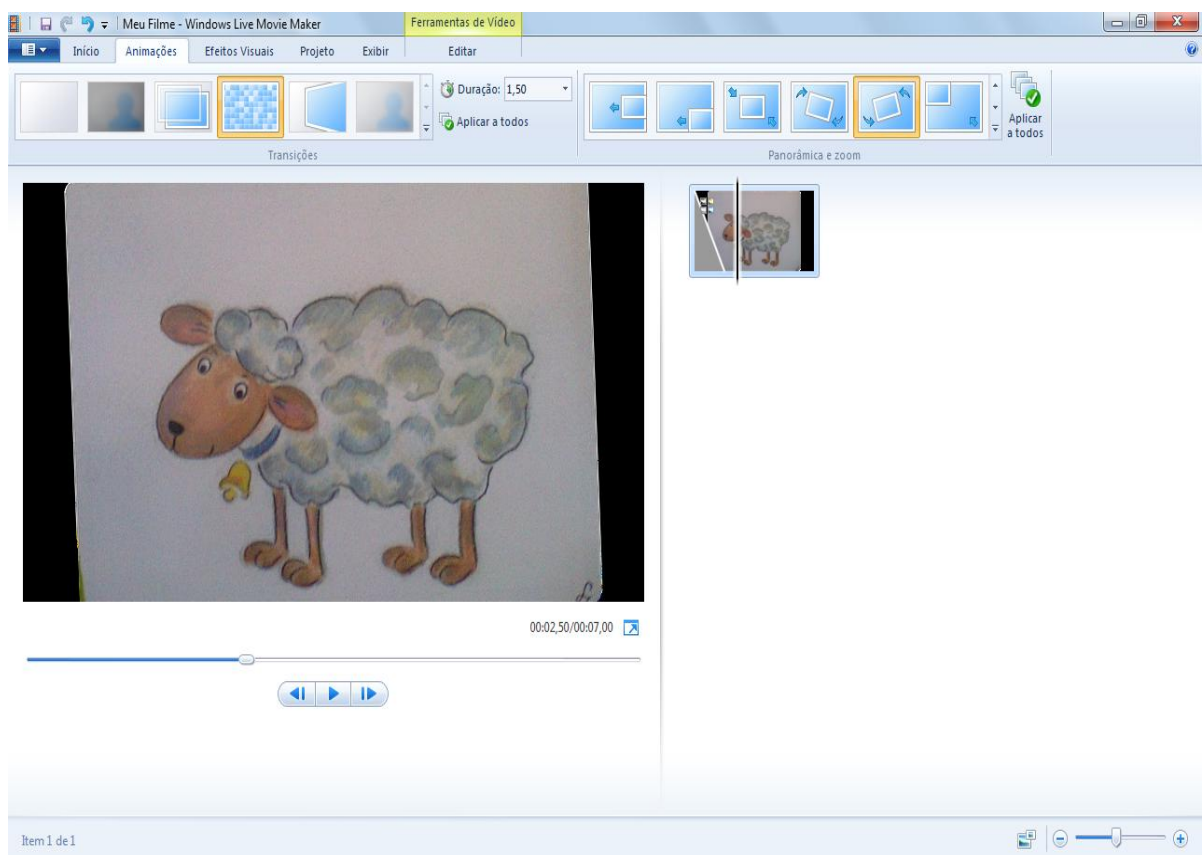


Figura 14: (Fonte: Movie Maker – *Hans Hase*, edição feita pela autora da monografia)

Enfim, as atividades realizadas com a narração de histórias digitalizadas, primeiramente, serviram como material de apoio para o cumprimento dos nossos objetivos pedagógicos e também facilitaram o grau de concentração e compreensão à assimilação das estruturas linguísticas presentes nos enredos de cada história trabalhada. Essa nova estratégia narrativa, ajudou no desenvolvimento

da competência oral, pois durante o processo de narração, os alunos participaram e usaram o idioma alemão para se comunicarem.

3.2. Conteúdos de Fixação no Scratch

Com o objetivo de ensinarmos um determinado conteúdo e fixá-lo no repertório linguístico dos alunos, trabalhamos com outros recursos de animação.

Para a execução dessa tarefa, utilizamos o *Scratch*, um software de linguagem de programação, inspirado no Logo. Ele foi criado em 2007 por Mitchel Resnick do Media Lab do MIT. O acesso é gratuito e o download está disponível no seu site oficial <http://scratch.mit.edu/>. Nele, o usuário tem a opção de escolher o idioma.

Na sua plataforma, é possível trabalhar histórias, jogos, músicas, vídeos, animações e áudios, através de seus comandos. O usuário também tem a possibilidade de se cadastrar e publicar as suas produções no site oficial do *Scratch*. Além disso, a sua plataforma permite a inserção de imagens de um arquivo pessoal.

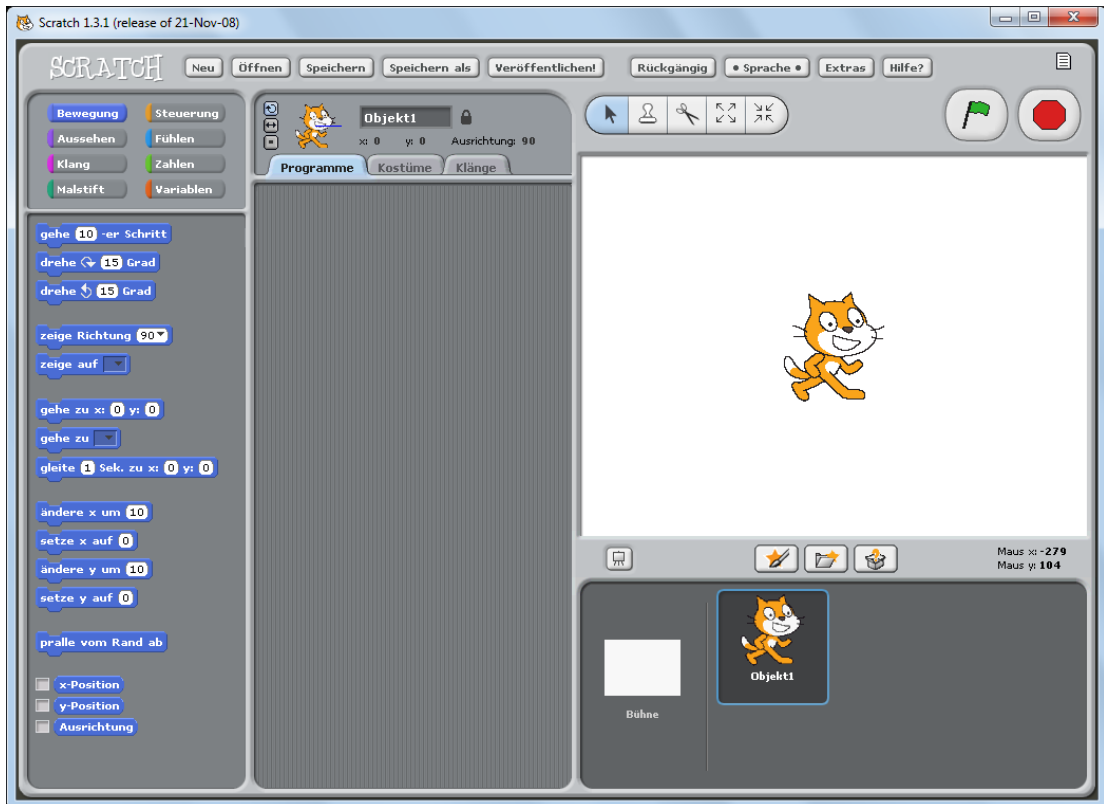


Figura 15: (Fonte: imagem retirada da interface inicial do Scratch)

Após a experiência com o *Scratch*, percebemos que esse *software* auxiliou positivamente na fixação de determinados conteúdos nas aulas, principalmente na assimilação de vocabulário. A figura abaixo exemplifica uma atividade realizada no Infantil IV, cujo objetivo linguístico era ensinar o nome de alguns animais em alemão e fixar os nomes dos animais. Com os recursos de animação do *Scratch*, criamos um cenário simbolizando uma floresta e as nossas imagens se moviam, quando pronunciarmos o nome de cada animal. A nossa atividade foi mostrada na lousa digital, porém os alunos não participaram da construção da produção, pois ainda são muitos e pequenos para manipular essa plataforma e o objetivo dessa atividade era apenas introduzir um conteúdo novo e ensiná-lo de uma forma mais inovadora dentro do *design* pedagógico.



Figura 16: (Fonte: imagens do Scratch, foto feita pela autora da monografia)

Os resultados obtidos com a aplicação desse software trouxeram benefícios positivos para a fixação dos conteúdos ensinados e, ainda os alunos aprenderam de forma mais divertida.

3.3 Jogos Digitais Pedagógicos

Para dinamizarmos cada vez mais o processo de ensino-aprendizagem de língua alemã como LE para crianças, utilizamos os jogos digitais pedagógicos como um recurso estratégico-didático de assimilação de conteúdos trabalhados em sala de aula. No processo de aquisição de uma língua estrangeira, sobretudo para crianças, os jogos são considerados interessantes estratégias pedagógicas. Contudo, nesse tópico da monografia, relataremos apenas exemplos

positivos de aplicação dessa ferramenta pedagógica nas aulas de alemão, não faremos um estudo detalhado sobre o uso dos jogos digitais no ambiente escolar.

Sabe-se que os jogos digitais pedagógicos estão cada vez mais presentes na realidade escolar, pois quando utilizados como uma ferramenta educativa, têm uma eficácia emocional muito atrativa e também promovem o desenvolvimento das habilidades - psicomotoras (coordenação – manuseamento das ferramentas digitais) e metacognitivas (concentração e dedução).

Segundo Seymour Papert (1980), citado por Wim Veen e Bem Vrakking (2009): *“a melhor coisa a respeito dos melhores jogos é que eles levam a garotada a uma aprendizagem muito intensa”*.

Para a criação dos jogos, usamos os softwares *Hot Potatoes* e o *J Clip*, de acesso gratuito e de fácil instalação no computador. As figuras abaixo mostram alguns exemplos de jogos realizados com *Hot Potatoes* e o *J Clip*. A primeira selecionada é um trabalhado no Infantil IV, cujo objetivo foi a sistematização dos números. Já, segunda figura abaixo é uma foto de um jogo criado no *J Clip*, para os alunos do primeiro ano. O conteúdo proposto nesse jogo foi a fixação dos nomes dos materiais escolares em alemão.

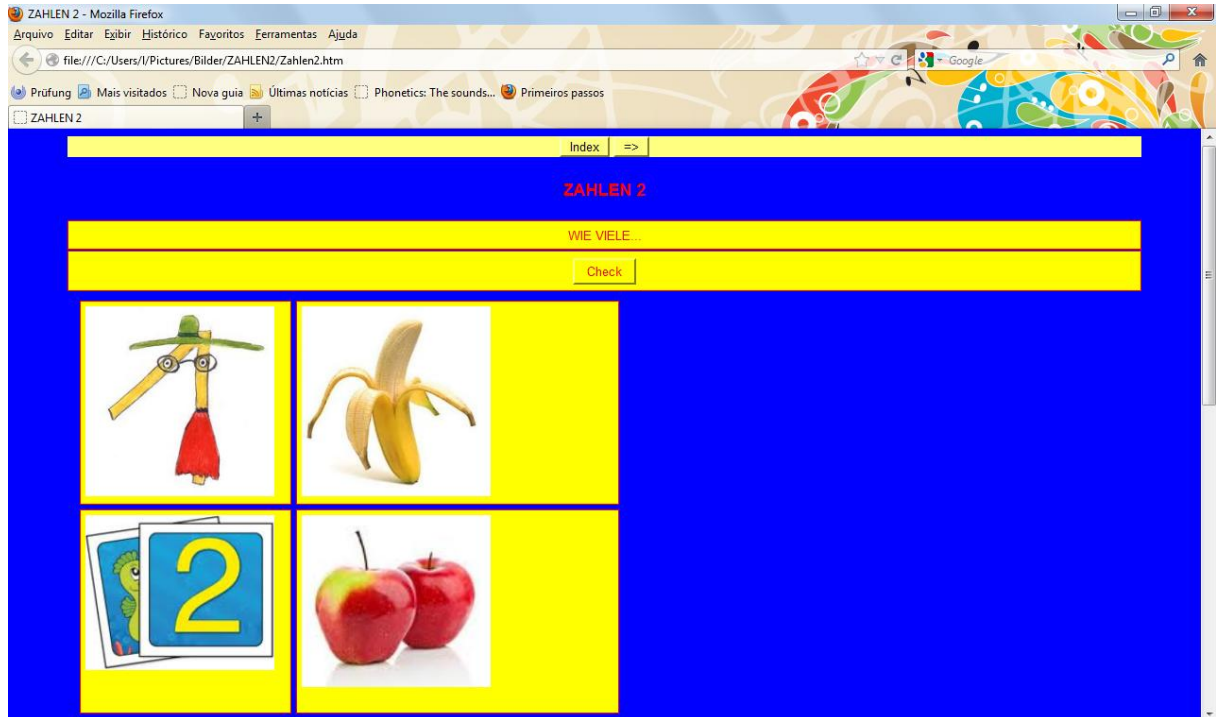


Figura 17: (Fonte: foto do jogo no J Match – Hot Potatoes, feita pela autora da monografia)



Figura 18: (Fonte: foto de um jogo criado no J Clip, pela autora da monografia)

Para finalizar esta seção, podemos dizer que a experiência com os jogos pedagógicos digitais como recurso estratégico deixou as aulas mais dinâmicas reforçou a fixação e a motivação dos alunos em aprender os conteúdos ensinados.

Assim, podemos dizer que os jogos digitais criados com fins pedagógicos trazem benefícios para a aula de LE, especialmente para crianças.

4 CONCLUSÃO

Esta monografia descreveu as práticas pedagógicas com o uso da tecnologia e suas mídias digitais no ensino de língua alemã como LE para crianças da faixa etária de três até 6 anos.

Ao inserir as tecnologias como ferramentas didáticas em sala de aula, percebia que as tecnologias possibilitaram aos alunos uma aprendizagem mais dinâmica que as práticas tradicionais e também as minhas aulas tornaram-se mais aulas interativas, lúdicas e motivadoras.

A minha experiência com uso das tecnologias e suas mídias, foi realizada através das atividades dos alunos, ou seja, analisei e reuni dados que demonstrassem os benéficos dessas ferramentas enquanto auxiliares pedagógicos para o educador da era digital. Após esse processo de análise e observação, foi possível tirar algumas conclusões sobre o uso desses recursos pedagógicos. Primeiramente, verifiquei que o desempenho dos alunos melhorou, sobretudo a concentração e participação. Logo em seguida, constatei que os alunos assimilaram os conteúdos ensinados nas aulas de forma rápida e motivadora. E, por último, observei que essas ferramentas auxiliaram os alunos a desenvolver outras habilidades de prontidão escolar para o ensino-aprendizagem do idioma alemão, como por exemplo, a habilidades - a auditiva (compreensão oral) e linguística (ampliação do vocabulário) - duas habilidades importantes para a aquisição de uma língua estrangeira. Um exemplo positivo dessa minha experiência com os recursos tecnológicos, foi a narração digital das histórias. Tal prática auxiliou muito os alunos a utilizar a língua alemã como um instrumento de comunicação nas aulas.

Diante do exposto, posso dizer que o uso das tecnologias com um propósito educativo, é capaz de trazer inovação para as práticas pedagógicas do educador e também benefícios para uma aprendizagem mais interativa dos alunos. Porém, não podemos esquecer que o seu sucesso depende da interação do educador e aluno com protagonistas atuantes desse cenário digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Melgaço Rommel. *Ambientes virtuais de aprendizagem*. 1.ed., Porto Alegre: Artmed, 2005.

HERZIG, Bardo; **GRAFE**, Silke. *Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen*. Universität Paderborn. Acessado em 11.10.2012. Disponível em: http://www.uni-paderborn.de/fileadmin/kw/institute-einrichtungen/erziehungswissenschaft/arbeitsbereiche/herzig/downloads/forschung/Studie_Digitale_Medien.pdf

CASTRO, Rita de Cássia S. *Jogos e Brincadeiras: Elementos motivadores no processo de aprendizado de um idioma*. 2003. Disponível em: <http://www.sbs.com.br/virtual/etalk/index.asp?cod=732> . Acessado em 29 de outubro de 2012

GOMES, Elaine Messias: *Desenvolvimento de atividades pedagógicas para a Educação Infantil com a lousa digital interativa: uma inovação didática*. Dissertação de Mestrado, 2010. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=000785983&fd=y>. Acessado em: 13.08.2012.

HALLO, da bin ich! *Deutsch für Kinder. Gesichtenheft 1 und Arbeitsheft 1*. Berlin: Cornelsen Verlag, 2000.

HANS HASE- METHODE. *Deutsch mit Hans Hase – in Kindergarten und Vorschule*. München: Goethe-Institut, 2ª ed. 2010.

HERING, Jochen: *Bilderbücher vorlesen Sprachförderung und Diagnostik*. Workshop- Reader, Porto Alegre, 2012. Universität Bremen.

<http://www.die-kinder-uni.de/html/home.html> - Alemanha.- Acessado em: 27.08.2011

<http://kinderuni.at/kinderuniwien-2010/film> - Áustria - Acessado em: 27.08.2011

<http://www.die-kinder-uni.de/html/gottinfo.html> - Göttingen - Alemanha – Acessado em: 27.08.2011

<http://www.paedsem.uni-goettingen.de/kinderuni/System/index.php> Alemanha – Acessado em: 27.08.2011

<http://www.youtube.com/watch?v=iwKwUHympSg> – Göttingen – Alemanha – Acessado em: 27.08.2011.

JANßEN, Ulrich; **STEUERNAGEL**, Ulla. *Universidade das crianças*. In: Cientistas explicam os enigmas do mundo. Trad. Cláudia Abeling. 1. ed., São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2009.

KENSKI, Moreira Vani. *Educação e Tecnologias*. In: O novo ritmo da informação. 7. ed., Campinas São Paulo: Papirus Editora, 2010, p. 18.

MORAN, José Manuel. *A educação que desejamos*. In: Novos desafios e como chegar lá. 5. ed., Campinas São Paulo: Papirus Editora, 2011, p. 95, 96.

MORAN, José Manuel: *O vídeo na sala de aula*. Artigo publicado Comunicação & Educação. São Paulo, ECA – Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abril de 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/vidsal.htm>. Acessado em: 04.11.2012.

ROCHA, Hilsdorf Claudia: *O ensino de línguas para crianças no contexto educacional brasileiro: breves reflexões e possíveis provisões*. DELTA vol. 23 nº 23 São Paulo. Disponível: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502007000200005 Acessado em 31.10.2012.

SOUZA, Ivana Kátia Ferreira de; **FRAGA**, Liliâne Santos dos: *Aprendizagem de língua estrangeira nos anos iniciais do Ensino Fundamental*. Artigo. Letrônica: Revista Digital do PPGL, v. 3, n.1, p. 128 julho de 2010. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/6930>. Acessado em: 02.11.2012.

TEIXEIRA, Carlos E.J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: ed. Loyola, 1995.

VALENTE, José Armando: *Mudanças na sociedade, mudanças na educação: O fazer e o compreender*. In: O computador na sociedade do conhecimento. Campinas São Paulo: NIED/UNICAMP, 1999.

VEEN, W; **VRAKING**, B. *Homo Zappiens: Educando na era digital*. Trad.Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.