

AS DIVERSAS MANEIRAS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA MATERNA USANDO RECURSOS DIGITAIS

SOUZA, Pedro Ulisses Fernandes ¹

RESUMO:

O presente artigo trará uma abordagem significativa sobre o que o conhecimento linguístico pode ocasionar na aprendizagem de língua materna. Com isso, é revelado os diferentes modos de acontecer a aprendizagem tanto de forma tradicional quanto usando a tecnologia. Nesse aspecto, a interação digital e os diversos multiletramentos. Um dos fatores que modificam a aprendizagem dos discentes é conhecer o campo cultural que favorece a compreensão dos conhecimentos que podem ser utilizados por uma tecnologia de fácil acesso a todos os estudantes. Nesse aspecto, foi necessário a resolução de um questionário para perceber nos alunos a melhor maneira da aquisição do conhecimento.

PALAVRAS CHAVES: Linguística, Multiletramentos, cultura e digital

1) INTRODUÇÃO:

A linguística foi aceita como ciência através dos estudos de Ferdinand de Saussure, (1995). Dessa forma, passou a ter como objeto de estudo os fatos que aconteciam na linguagem. Esse foi um dos acontecimentos que mudaram o conceito que muitos desconheciam sobre a língua.

Com isso, relatou-se as diferenças entre a língua e fala que hoje é um dos conteúdos curriculares do Ensino Médio. No entanto, muitos educadores não transmitem a importância desses conteúdos no âmbito educacional para ministrarem os conteúdos de gramática tradicional.

O presente trabalho foi realizado uma pesquisa quantitativa com alunos da 3º série do Ensino Médio do Colégio Iesgo de Formosa GO no período do primeiro semestre de 2019. Esse trabalho foi também submetido ao CEP – Comitê de Ética Profissional das Faculdades Integradas IESGO – GO e obteve a aprovação.

¹ Professor das Faculdades Integradas IESGO – GO -

ulissesjulem@hotmail.com

Mestrando em Ciências Sociais – Universidade Unissinos - RS

A presente justificativa do presente trabalho encontra-se na análise dos aspectos linguísticos e propor medidas necessárias que favoreçam a aprendizagem usando recursos tecnológicos. Dessa maneira, é necessário perceber que com a modernidade é preciso que os educadores se adequem as mudanças que atingem a todos os discentes.

Dessa maneira, o trabalho possui o objetivo geral de: analisar os aspectos da modernidade e propor medidas que auxiliem nas melhorias na aprendizagem. Por outro lado, possuem os seguintes objetivos específicos: analisar o aspecto da linguística no ensino de língua materna; observar os aspectos de Interação social e os diversos Multiletramentos; verificar as diversas culturas e hipermídias e influencias no ensino e aprendizagem e investigar as novas metodologias digitais e observar os possíveis resultados no ensino e aprendizagem de língua materna.

O presente trabalho foi necessário a utilização de uma metodologia bibliográfica na qual faz uso de obras que possibilitaram o melhor entendimento sobre o assunto. De outra forma, foi necessário a utilização de uma pesquisa quantitativa na qual foi possível analisar as respostas dos discentes e propor a aplicação de uma metodologia com recursos digitais e constatar novos meios de aprendizagem.

2) APLICAÇÃO DA LINGUÍSTICA SOBRE O ENSINO DE LÍNGUA MATERNA

As diversas aplicações do uso da linguística não se restringem apenas o contexto teórico do ensino de línguas, mas contribui para a formação de educadores e educandos.

Segundo o autor Martelotta (2010) faz uma abordagem sobre as possíveis práticas do uso da linguística com:

as aplicações da linguística não se restringem, porém, ao domínio do ensino de línguas ou ao campo de atuação da disciplina denominada linguística aplicada; outras áreas utilizam, produtivamente, as descobertas teóricas da pesquisa linguística para fins práticos, como a fisiologia, inteligência artificial, a tradução automática e o desenvolvimento de softwares capazes de traduzir a fala humana em escrita e vice-versa.

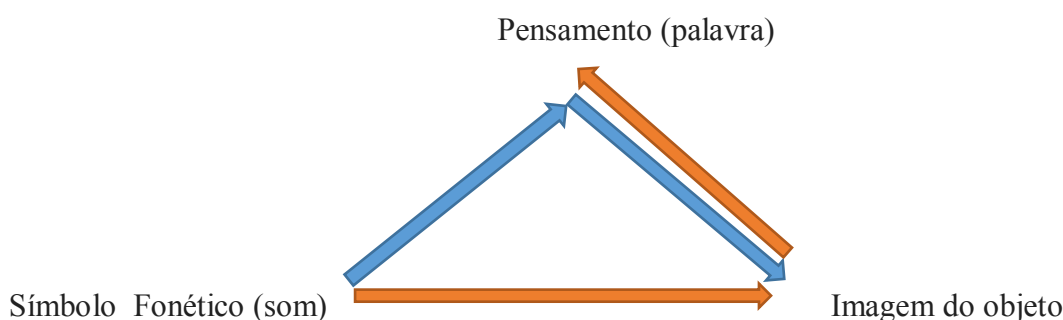
Dessa maneira, constata-se que a linguística poderá ser usada na área criação de programas de computadores que auxiliarão tanto na tradução de textos quanto a transcrição deles. Com isso, muitas pessoas que tem limitações físicas conseguirão ser inseridos na comunidade letrada ou que produz textos.

Por outro lado, um conhecimento linguístico que contribui bastante para o processo de alfabetização é a “natureza do signo linguístico” citado por Saussure (1995). Dessa maneira, observa-se o significado que é o conceito de algum termo aprendido no processo de

alfabetização e o significante que seria a imagem do termo assimilado na mente do educando. Com isso, é necessário que haja as adequações no ato de selecionar os vocábulos para os educandos consigam projetar em si mesmos a imagem do objeto que foi estudado.

Nesse aspecto, é observado a aplicação dos conhecimentos linguísticos no âmbito do processo de alfabetização. Quando se trabalha os tais conceitos é possível também perceber que acontece ao mesmo tempo o lado fonético, visual e gráfico que combinados formam os conceitos defendidos Carvalho (2013).

Observe a imagem a seguir que relata tal fator:



Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

Nesse aspecto, é analisado para que haja a compreensão no processo de ensino de uma língua é necessário que aconteça a visualização tanto mental quanto sonora do que está sendo estudado. Com isso, a concretização dos conteúdos que estão sendo assimilados torna-se facilitada.

Mediante esse processo, o ensino não se torna um processo mecanizado, que é facilmente esquecido com o tempo. No entanto, isso facilitará a inserção de novas metodologias capazes de contribuir para facilitar a compreensão dos conteúdos.

3) NOVA MANEIRA DE ENSINO: INTERATIVIDADES E MULTILETRAMENTOS

Um dos mecanismos que podem contribuir para obter melhorias é o uso da interação digital que faz uso de diversos recursos que proporcionam um letramento diferenciado para uma sociedade.

Segundo Rojo (2013, p.193)

Tecnologia e dos materiais didáticos digitais em sala de aula marca a inclusão definitiva e necessária da escola no contexto tecnológico intrínseco à sociedade contemporânea, na qual a informação se propaga de e forma rápida.

Dessa forma, percebemos que é necessária uma mudança na estrutura das escolas que inicialmente era utilizada de forma tradicional no qual o educador fazia uso apenas de um quadro e giz para a transmissão dos conteúdos. Com isso, fazer uso de recursos digitais proporcionam melhorias na aprendizagem tanto dos educandos quanto a formação de uma nova identidade nas escolas.

A maneira que é avançado a inserção de novas formas de ensino acontece a mudança dos livros tradicionais por digitais. Nesse aspecto, favorecerá novos discentes que acompanham as novidades tecnológicas e muitas das vezes não obtêm interesse pelas aulas.

Por outro lado, deverá haver um controle apurado sobre como é utilizado esses recursos tecnológicos dentro do ambiente escolar. Com isso, é preciso que haja um controle do uso de determinados aplicativos que não fazem relação direta a disciplina abordada. Esse controle fornecerá medidas de focar a atenção e fazer com que os educandos dediquem as atividades rotineiras do ambiente escolar.

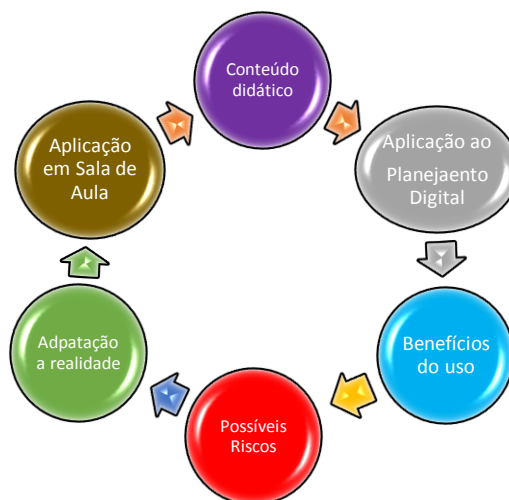
De acordo com Rojo (2013, p.194):

Estruturar práticas de leitura e escrita que contemplem o ensino-aprendizagem de gêneros, seja em língua materna ou estrangeira, através de atividades sistematicamente organizadas, é isso o que se propõe a fazer o trabalho com sequencias didáticas.

Um dos fatos que fornecerá melhorias nas atividades que fazem uso de recursos digitais é um planejamento didático do educador. Dessa maneira, tais atividades devem possuir um planejamento dos objetivos iniciais, que envolvem as razões pelos quais o docente fará uso em sala de aula. Com isso, ele realizará planos futuros que envolverão os possíveis resultados a serem obtidos com o uso de tecnologias no âmbito escolar.

A seguir uma maneira ilustrada do uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar. Esse é uma forma que aborda um planejamento antecipado dos conteúdos abordados no ambiente escolar, como: advérbios, substantivos ou outros a fim de obter uma aplicação desses conteúdos a realidade tecnológica. Nesse aspecto, é necessário prever os possíveis riscos do uso de tais ferramentas digitais no ambiente escolar, pois levará em consideração a realidade social e cultural dos discentes. Por outro lado, é necessário reaplicar os conteúdos a realidade tanto financeira quanto social dos discentes para que haja a efetivação dos saberes.

Observe a imagem que exemplifica a aplicação da tecnologia:



Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

4) SOCIEDADE E AS MUDANÇAS CULTURAIS E HIPERMÍDIA

O atual ambiente social com as diversas mudanças tanto sociais quanto tecnológicas motiva cada vez a velocidade e praticidade das informações. Com isso, surge as hipermídias que engloba a união de textos e imagens na Internet, conforme Leão (1999). Dessa maneira, a forma de entreter os usuários é cada vez maior devido os inúmeros recursos que tornam um simples acesso algo atrativo.

Nessa conjectura, surge pesquisadores como Lévy que abordam o seguinte:

Virtualmente, todos os textos formam um único hipertexto, uma única camada textual fluida. A análise também vale para as imagens quem virtualmente, constituem agora um único hiperícone, sem limites, caleidoscópico, em crescimento, sujeito a todas as quimeras. (...) As pesquisas sobre as interfaces da navegação são orientadas, direta ou indiretamente, pela perspectiva última de transformar o ciberespaço em um único mundo virtual, imenso, infinitamente variado e perpetuamente mutante. (LÉVY, 1999, p. 107)

Por outro lado, a limitação do ambiente escolar não se compara com os diversos ciberespaços que podem ser acessados pelos discentes com o intuito de aprendizagem. Nesse meio, percebe-se a crescente evolução desses recursos e com uma aplicação correta e com um bom planejamento obterá bons resultados.

As interações culturais fazem surgir novos mecanismos de comunicação na sociedade digital, segundo Rojo (2013):

No período de hipercomplexidade midiática, seis tipos de logicas culturais, historicamente sequenciais e distintas, mesclam – se e se interconectam de indissolúvel...Essas seis lógicas são: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cibercultura. (p.39)

As diversas formas de ter acesso ao conhecimento, historicamente, ocorriam por intermédio da oralidade já que era o principal mecanismo de interação social até a chegada da cultura escrita. Com esse fato fez que as informações não fossem perdidas e esquecidas com o tempo. A consequência disso, foi a criação da impressão em grandes quantidades usando o papel até a mudança pelas mídias digitais e a cibercultura que torna facilitado ao acesso ao conhecimento e não impõem limites de acessá-lo.

Nessa visão dos diversos conhecimentos culturais, a imagem representará todas essas modalidades:

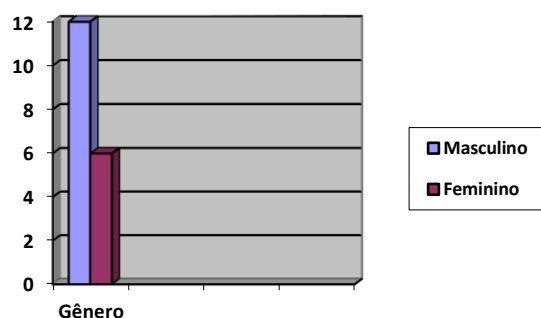


Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

5) RESULTADOS E DISCUSSÃO SOBRE O ENSINO DE LÍNGUA USANDO RECURSOS DIGITAIS

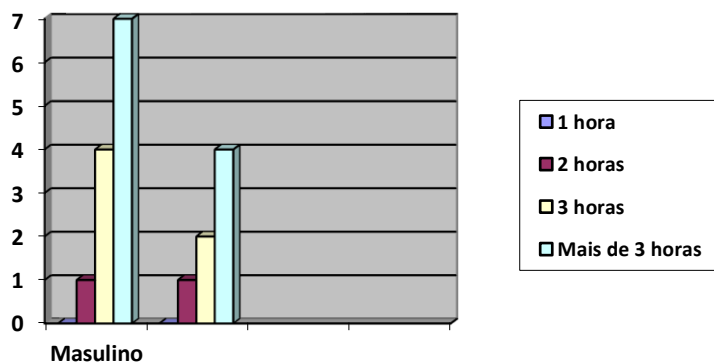
O presente trabalho foi necessário a resolução de um questionário que os discentes responderam para obter alguns resultados e propor melhorias para o ensino. Dessa maneira, a primeira pergunta foi: marcar o seu gênero.

Observe o gráfico a seguir:



Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

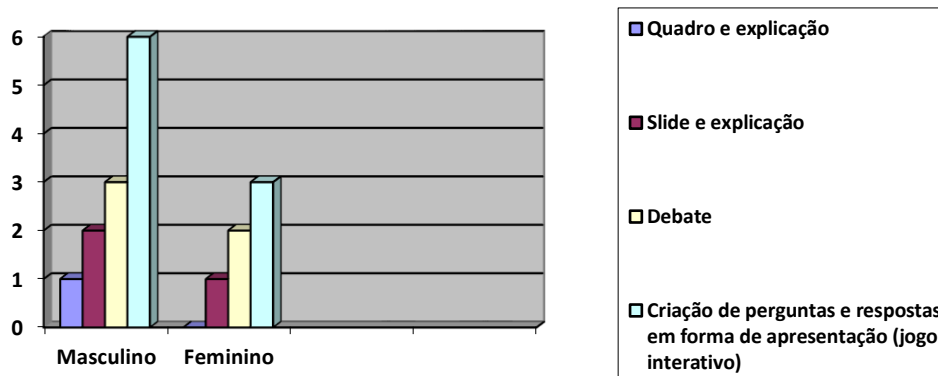
Nesse aspecto, foi analisado a próxima pergunta do questionário que era: você faz uso quanto tempo usando o celular fora do ambiente escolar () 1 hora, 2() horas, () 3 horas ou () mais de 3 horas. Observe a tabela a seguir:



Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

Por outro lado, os discentes responderam o seguinte pergunta do questionário: como você melhor aprende os conteúdos de língua materna: () apenas utilizando o quadro e explicações

sobre o assunto; () usando slides e explicação; () debate sobre o assunto ou () criação de perguntas sobre o tema abordado para um jogo digital.



Fonte: Autoria própria – Souza (2019)

Mediante a resolução do questionário o fechamento foi na criação de perguntas de múltiplas escolhas com 5 alternativas que eram relacionados ao conteúdo de Morfologia. Dessa maneira, foi necessário dividir a turma em 5 grupos de 3 a 4 alunos que ficaram responsáveis por ficar com duas classes morfológicas e criar 5 perguntas de cada tema.

A consequência desse fato foi a criação de uma apresentação de perguntas e respostas que foi desenvolvido pelos alunos com auxílio do PowerPoint e cada grupo usou a sua criatividade e colocou os seguintes itens no jogo:

- Direito a pedido de uma explicação da pergunta pelo professor,
- Pedir ajuda colocando uma vogal da resposta,
- Solicitar uma mimica que envolva a resposta da questão.
- Jogar o dado para eliminar até 3 respostas incorretas. (O dado possuía escrito: perdeu a vez, perdeu a vez, retirar 1 resposta incorreta, retirar 2 respostas incorretas, retirar 3 respostas incorretas, fique sem jogar uma vez.

6) CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante os assuntos abordados, o ensino de língua materna tem como princípio a compreensão da língua. Dessa maneira, os estudantes devem compreender também a parte fonética, ou seja, entender a sonoridade das palavras e seu significado.

Esse é um fato que para o ensino de uma língua materna é necessário realizar um planejamento apurado do conteúdo abordado com a realidade dos discentes. Com isso, realizar

um preparo dos assuntos abordados visando as diversas condições como: econômica, social, cultural que podem interferir na concretização da aprendizagem.

Por outro lado, percebemos a influência da cultura como forma de adquirir conhecimento sobre diversas áreas. Nesse aspecto, verificamos que desde o surgimento da escrita o homem tem se comunicado de diversas formas que resultaram na evolução de diversos aspectos como: papiros, pergaminhos, papel, livros e até a Internet.

Com o surgimento da tecnologia, veio consigo também diversas melhorias para o ambiente escolar. Dessa forma, os conteúdos que eram apenas transmitidos de forma escrita ou verbalizada passaram a ser enviado por um simples arquivo que contém áudios, vídeos e textos que melhor expressam os conteúdos.

Nesse aspecto, verificamos que as aulas podem se tornar mais atrativas aos discentes com a prática tanto individual quanto coletiva dessas ferramentas tecnológicas. Esses recursos digitais associados a um bom planejamento educacional são grandes mecanismos de melhorar os resultados dos alunos.

A prática de criação de jogos no ambiente educacional associados a utilização de recursos digitais fornece dois fatores: estudo do conteúdo e aplicação da tecnologia ao ensino de língua materna. Com isso, o ensino torna-se algo atrativo e proporciona aos educandos uma motivação diferenciada e uma fixação dos conteúdos para que eles, futuramente, apliquem na resolução de provas de vestibulares e concursos.

REFERENCIAS

- CARVALHO, Castelar de. Para compreender Saussure. 12ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- LEÃO, Lucia. O Labirinto da Hipermissão. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTELOTTA, Mário Eduardo (org) – Manual de Linguística – 1.ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2010.
- ROJO, Roxane Helena Rodrigues (org) – Escol@ conectada: os multiletramentos e as TIC's – 1º ed. – São Paulo: Parábola, 2013
- SAUSSURE, F. Curso de Linguística Geral. Trad. De Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1995.
- TAKARI, Nara Hiroko/ MONTE MOR, Walkyria (Orgs.) Construções de sentido e letramento digital crítico na área de línguas/ linguagens – Campinas, SP: Pontes Editores, 2017.