UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Vanessa Bandeira

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Santa Maria, RS
2017

Vanessa Bandeira

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientador: André Zanki Cordenonsi

Santa Maria, RS
2017

Vanessa Bandeira

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização EM Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

Aprovado em 27 de outubro de 2017

André Zanki Cordenonsi, Dr. (UFSM)
(Presidente/orientador)

Mary Lucia Pedroso Konrath, Ms. (UFSM)

Fabrício Tonetto Londero, Ms. (UFSM)

Santa Maria, RS
2017

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS NO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

THE USE OF OPEN EDUCATIONAL RESOURCES IN THE LEARNING OF THE ENGLISH LANGUAGE IN PRIMARY SCHOOL

Vanessa Bandeira [1]

André Zanki Cordenonsi [2]

RESUMO

Atualmente, a presença de tecnologias é constante no nosso dia a dia. Por conta disso, os professores precisaram adaptar as práticas de ensino para incluí-las em suas aulas, já que servem como aliadas no ensino-aprendizagem, visto que o lúdico é atraente para os alunos. Portanto, este trabalho busca identificar atividades para o ensino de língua inglesa, disponíveis em bancos de recursos educacionais abertos (REA). Nesse sentido, foi feito um levantamento das atividades disponíveis no *Banco Internacional de Objetos Educacionais*, e também atividades que trazem recursos lúdicos concernentes ao aprendizado de LI, disponíveis para utilização como REA, no sítio *British Council Learn English.* A partir desse levantamento, os objetos foram classificados quanto ao nível das atividades e jogos, e quanto às habilidades prioritariamente exploradas (compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita). A pesquisa ao *Banco Internacional de Objetos Educacionais* demonstrou resultados insatisfatórios visto que a grande maioria das atividades estava indisponível, por problemas de erro no acesso devido ao link estar quebrado. Quanto à pesquisa no sítio do *British Council Learn English*, foram considerados 12 jogos, disponíveis e gratuitos, para fins de análise. Com relação ao nível, 66,66% são classificados como nível básico, 41,66% nível intermediário e 16,66% nível avançado. Considerando as habilidades de compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita, destaca-se um grande foco na compreensão escrita, com 75% dos jogos explorando esta habilidade e 25% exploravam compreensão oral. As habilidades de produção oral e escrita não foram encontradas dentre as atividades.

DESCRITORES: Recursos Educacionais Abertos; Jogos; Ensino de Língua Inglesa.

ABSTRACT

Nowadays, the presence of technologies is constant in our daily life. Therefore, teachers have had to adapt their teaching practices to include them in their classes, as they serve as allies in teaching-learning and are attractive for students. Therefore, this paper aims to identify activities for English language teaching available in open educational resource (OER) bank. In this sense, a survey of the activities available on the "*Banco Internacional de Objetos Educacionais"* website was made, as well as activities that bring recreational resources related to EL learning, available for use as OER, on the *British Council Learn English* website. From this survey, the objects were classified according to the level of activities and games, as well as the abilities that are primarily explored (oral comprehension, oral production, written comprehension and written production). The research to the International Bank of Educational Objects showed unsatisfactory results since the vast majority of activities were unavailable due to problems with access errors since the links were broken. As for the survey on the website of British Council Learn English, 12 games were considered, available and free, for analysis purposes. Regarding the level, 66.66% are classified as basic level, 41.66% intermediate level and 16.66% advanced level. Considering the skills of oral comprehension, oral production, written comprehension and written production, a great focus on written comprehension stands out, with 75% of the games exploring this ability and 25% exploring oral comprehension. Oral and written production skills were not found among activities.

KEYWORDS: Open Educational Resources; Games; Teaching English Language.

[1] Licenciada em Letras Inglês pela Universidade Federal de Santa Maria, aluna do curso de Especialização em Mídias na Educação pela Universidade Federal de Santa Maria;

[2] Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

A utilização de recursos eletrônicos no Brasil, a partir dos anos 90, vem crescendo exponencialmente e cada vez mais a população tem acesso a diversos meios eletrônicos. Para acompanhar essa evolução tecnológica e, consequentemente, o pensamento e comportamento dessa nova geração, que nasceu utilizando tecnologia no seu dia-a-dia, a escola (mais especificamente o corpo docente) precisou (e ainda precisa) de adaptações no que diz respeito ao seu modo de trabalhar e ensinar.

A pesquisa que segue identificou e listou alguns dos inúmeros materiais disponíveis para uso dos professores como Recursos Educacionais Abertos (REA) em sala de aula e fora dela, inclusive como um recurso de ensino à distância, para a aprendizagem de Língua Inglesa (LI). Com a atual facilidade de acesso a recursos tecnológicos, a maioria dos alunos com os quais temos contato no nosso cotidiano faz pesquisas e busca informações por meio de sítios da internet. No entanto, no meio escolar, ainda é pouco difundida a informação sobre direitos autorais e licenças para utilização de materiais digitais ou impressos.

Partindo da própria experiência da autora de prática em sala de aula, com alunos de escolas municipais de Santa Maria, surgiu uma necessidade real de utilizar recursos atualizados no meio escolar, com os alunos de Ensino Fundamental II, pois percebemos a importância de termos alguns recursos lúdicos que auxiliassem no ensino de LI, visto que estes prendem a atenção dos alunos e os motivam a participar e interagir nas aulas. Assim, no intuito de facilitar o trabalho de busca de materiais e planejamento das aulas dos professores de Língua Inglesa

(que muitas vezes acabam utilizando materiais de forma repetida, ano a ano, por falta de saber de um recurso acessível, onde poderiam pesquisar e criar atividades baseados nos materiais existentes e sem problemas com os direitos autorais), decidimos fazer um levantamento das atividades disponíveis em repositórios de Recursos Educacionais no *Banco Internacional de Objetos Educacionais,* que faz parte da lista de locais onde podemos encontrar REA, disponível *na Lista de repositórios de recursos educacionais disponíveis online*, que podem ser utilizados, tanto pelos alunos em aula ou no ensino à distância, quanto por professores para pesquisa e elaboração de planos de ensino. Além dessa busca mencionada, fizemos o levantamento de jogos disponíveis para utilização como REA no sítio *British Council Learn English*, visto que uma parte importante no aprendizado dos alunos de ensino fundamental acontece de forma lúdica, portanto é importante que se utilizem jogos como alternativa para o ensino de LI.

A pesquisa visou, mais especificamente, identificar os recursos disponíveis ao ensino-aprendizado de LI, em nível de Ensino Fundamental II, no sítio e repositório mencionados previamente, fazendo um levantamento em termos de: a) quantidade de recursos; b) descrição de tipologia de cada um deles; c) classificação quanto ao nível de exigência; d) classificação às quatro habilidades desenvolvidas (leitura, escrita, compreensão oral e produção oral).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nos dias atuais em que uma diversidade de “tecnologias” se fazem presentes em nossas vidas e estão com acesso facilitado, ao alcance de nossas mãos, é importante que os professores estejam atualizados e utilizem meios que tornem a aprendizagem em sala de aula mais interessante e que seja possível que haja uma continuidade de práticas fora dela, caso o aluno tenha interesse em buscar por si só mais conhecimento. Portanto, se faz necessário refletir sobre as práticas pedagógicas que são adotadas em sala de aula.

> Com o uso das novas tecnologias digitais, a atividade humana muda. E muda numa velocidade nunca antes imaginada pelo homem. Na verdade é uma mudança de cultura que está constituindo a sociedade conectada, a sociedade do conhecimento. A quantidade de megabytes de informação produzidos só nos últimos dois anos supera a quantidade de informação produzida em toda nossa história. (FAGUNDES, 2007)

Essa mudança mencionada acontece de forma muito veloz e, por esse motivo, cada vez mais, nós professores somos responsáveis por nos adaptar às novas tecnologias e, por consequência, surge a necessidade de evolução, junto com a tecnologia, pois nossos alunos estão cada vez mais imersos e até dependentes dos recursos eletrônicos em praticamente todas as atividades que realizam. Por conta disso, é indispensável que o corpo docente associe “tecnologias” em sua prática diária, mas, infelizmente, isso não acontece. Muitas vezes os professores ainda insistem em utilizar antigos métodos de ensino que já estão obsoletos e não prendem a atenção dos alunos, consequentemente, não produzem o efeito desejado para a aprendizagem. Em contrapartida, vários professores, preocupados com as mudanças presentes hoje em dia, aproveitam dos meios tecnológicos para criar atividades e tornar suas práticas mais prazerosas e eficazes.

Com o advento da internet ficou muito fácil e acessível para os professores fazerem pesquisas e aprimorarem seus ensinamentos e para os alunos aumentarem seus conhecimentos e, portanto, a forma de ensinar e aprender modificou-se. Segundo Capurro (2014), o professor não é mais o detentor de conhecimentos que transfere conteúdos aos alunos: pelo contrário, houve uma democratização do ensino, que ficou mais horizontalizado, colocando os alunos como sujeitos atuantes e coautores na construção do seu próprio saber, enquanto o professor tornou-se um mediador, um guia que orienta o caminho a ser percorrido. Conforme a teoria cognitivista de Piaget e a interacionista de Vygotsky (GIUSTA, 2013), a criança constrói seu conhecimento por meio da experiência e interação com o mundo físico e, que nesse conhecimento, vai se desenvolvendo por estágios.

Nesse sentido, é necessário que professores e alunos tenham conhecimento de que há materiais que podem ser utilizados na internet e que podem ser adaptados, reconstruídos ou simplesmente utilizados e distribuídos em aula sem nenhuma complicação com direitos autorais. Como afirmam Rossini e Gonzalez (2012), “a internet possibilitou a disponibilização de uma plataforma global para criação e acesso a uma imensa variedade de recursos de muitos para muitos, sendo nesse contexto que emergem, pelo mundo todo, os recursos educacionais abertos” (2012, p.37).

Para isso, no início da década de 2000, foi oficializada pela Unesco a expressão *“Open Educational Resources, OER”*, que em português quer dizer

“Recursos Educacionais Abertos – REA”, que, segundo sua própria definição na época, consistem em uma diversidade de materiais voltados ao ensino e aprendizagem, além de serem também fontes de pesquisas que mantém suas licenças sob domínio público ou são licenciados de maneira aberta, dando a possibilidade legal às pessoas de utilizar, copiar, adaptar e redistribuir sem nenhum custo ou problemas com direitos autorais.

Alguns anos depois, em meados de 2011, foi criada uma definição mais completa do que são Recursos Educacionais Abertos (REA) que foi amplamente divulgada e estabelecida na Declaração de Paris sobre REA em 2012:

> Recursos Educacionais Abertos são materiais de ensino, aprendizado e pesquisa em qualquer suporte ou mídia, que estão sob domínio público, ou estão licenciados de maneira aberta, permitindo que sejam utilizados ou adaptados por terceiros. O uso de formatos técnicos abertos facilita o acesso e o reuso potencial dos recursos publicados digitalmente. Recursos Educacionais Abertos podem incluir cursos completos, partes de cursos, módulos, livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, testes, software, e qualquer outra ferramenta, material ou técnica que possa apoiar o acesso ao conhecimento. (UNESCO/Commonwealth of Learning, 2012)

A Declaração de Paris trouxe inúmeros benefícios no que diz respeito ao uso de materiais de acesso livre e, pensando especificamente na nossa prática escolar, enquanto professores é necessário considerar o que foi dito por Illich (1985), que afirmou que um sistema educacional eficaz precisa ter três propósitos: o primeiro é dar acesso aos recursos disponíveis a todos que queiram aprender em qualquer época de suas vidas, também capacitar todas as pessoas que queiram compartilhar seus conhecimentos e, por último, encontrar todos os que queiram aprender algo dessas pessoas, para que qualquer assunto em pauta possa se tornar público e acessível a todos.

Neste contexto, surgem os Objetos de Aprendizagem (OAs), que podem ser definidos também como recursos educacionais com objetivos pedagógicos que contém vídeo, imagens, texto ou outras mídias, tornando-se recursos multimídia. É importante ressaltar que a diferença entre OAs e os REA é que, o último, necessariamente precisa estar completamente disponível para acesso e edição. Alguns exemplos de formatos abertos que já são amplamente conhecidos de usuários de tecnologias são o PNG que serve para arquivar e enviar imagens e o formato HTML que é utilizado para páginas da web. Como mencionado

anteriormente, os OAs não necessariamente necessitam de internet para serem utilizados, ampliando a possibilidade de emprego desses recursos em uma diversidade maior de contextos escolares, visto que OAs podem ser imagens, texto ou vídeos que podem ser baixados e instalados em computadores off-line ou projetados ao público sem a necessidade do recurso online.

Quando nos referimos à usabilidade dos jogos que compõem o nosso *corpus*, estamos nos referindo à “medida na qual um produto pode ser usado por usuários específicos para alcançar objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso” (NBR 9241-11, 2002). Considerando o nosso estudo, a usabilidade refere-se à autonomia que o aluno tem em conseguir intuir e navegar sem maiores dificuldades pelo jogo. Quanto ao layout, que tem o objetivo de criar a interface entre o usuário e o computador, podemos entender que é como a tela está desenhada, isto é, como ela está organizada com relação à posição dos menus e botões, instruções, informações, imagens e ícones, que podem facilitar a navegabilidade dos alunos dentro dos jogos.

O objetivo dessa publicação é repensar as relações entre tecnologias e os recursos disponíveis e a educação na sociedade. A partir dela, além de um aumento no uso de REA e outros recursos pedagógicos *online*, também houve uma expansão em termos de estudos científicos propondo reflexões sobre esse universo. De acordo com Costa et. al. (2016), o movimento de reflexão acerca da educação aberta no Brasil já começou, mas ainda necessita de uma construção sólida de sua trajetória no campo da pesquisa, pois parece haver uma disparidade entre teoria e prática neste âmbito, visto que a maior consistência de estudos apresenta-se na última década e a terminologia da área ainda não está consolidada, segundo os autores. No entanto, para Santos (2013), tanto o conceito quanto a prática em torno dos REA demandam ampliação e divulgação no Brasil, pois há lacunas a serem preenchidas em termos teóricos e potencialidades ainda não devidamente exploradas em termos práticos. Além disso, é necessário que haja uma intensificação com relação à formação dos professores, tanto os jovens que estão saindo das universidades, quanto os mais antigos que estão na sua jornada docente há mais tempo e também investir em tecnologia que possa ligar a escola com o mundo.

3. METODOLOGIA

A pesquisa é do tipo qualitativa e quantitativa, pois visa não somente entender um fenômeno específico em profundidade e trabalha com descrições, comparações e interpretações, mas também contabiliza o número de ocorrências de arquivos, links e páginas relacionadas com a LI. Ela também pode ser considerada descritiva, pois analisa, interpreta, classifica e registra os fatos sem que haja a intervenção ou manipulação do pesquisador.

A pesquisa, que se propunha a fazer um levantamento dos objetos educacionais disponíveis para o ensino de língua inglesa em nível de Ensino Fundamental, dividiu-se em dois momentos. No primeiro, o universo de análise foi o *Banco Internacional de Objetos Educacionais,* que está listado nos recursos educacionais abertos (REA) e foi escolhido por ser reconhecido pelo MEC como fonte consultiva relevante. No segundo, foi consultado um sítio britânico de elevado reconhecimento no Reino Unido, o *British Council Learn English*. O sítio é gerido pelo Conselho Britânico, uma instituição pública responsável por difundir o conhecimento e a cultura da LI e atuar nas relações internacionais do país.

Alguns critérios de inclusão foram respeitados na seleção do material. A pesquisa foi centrada no componente curricular inglês, enfatizando exclusivamente produções brasileiras no primeiro repositório e produções britânicas no segundo. Além disso, foram selecionadas apenas atividades gratuitas e acessíveis de caráter lúdico, como jogos interativos, tendo em vista que a pesquisa buscou satisfazer necessidades do contexto educacional da autora, com crianças do Ensino Fundamental.

Cada atividade que consta no resultado da busca realizada no sítio referido foi analisada e descrita individualmente, seguindo os critérios pré-estabelecidos abaixo:

- descrição das atividades que trazem recursos lúdicos concernentes ao aprendizado de LI;
- classificação quanto ao nível das atividades e jogos;
- classificação quanto às habilidades prioritariamente exploradas (compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita).

A pesquisa seguiu um protocolo de procedimentos. Após a seleção dos portais a serem explorados, ocorreu a busca por jogos e atividades abordando o componente curricular inglês para compor o *corpus*. No *Banco Internacional de*

Objetos Educacionais, além da seleção de materiais brasileiros, foi feita uma busca com as palavras ‘inglês’ e ‘língua inglesa’. No sítio *British Council Learn English,* que apresenta exclusivamente materiais em língua inglesa, foram selecionadas atividades lúdicas, em formato de jogos, nas seções *Vocabulary Games* e *Fun and Games.* A seguir, os jogos foram testados e classificados em planilhas de acordo com os critérios acima mencionados.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ao *Banco Internacional de Objetos Educacionais* demonstrou resultados insatisfatórios com relação aos objetivos do trabalho. Foram encontradas 37 ocorrências de atividades mediante a busca pelo componente curricular inglês, mas dessas, três não eram concernentes a esta disciplina e a grande maioria das atividades estava indisponível, por problemas de erro no acesso devido ao link estar quebrado, como indica o recorte demonstrado na tabela 1.

Tabela 1 – Recorte de atividades mapeadas no *Banco Internacional de Objetos Educacionais*

Nome	Tipo	Habilidades	Descrição
Inglês do Gui	Animação/simulação	CO	Flashcards com imagem e som (sem interatividade)
Navegantes: revoluções inglesas e iluminismo	NOT ENGLISH		
O inglês do mundo: uma língua franca	Indiponível		
Imagens do Brasil III - A Língua portuguesa e o inglês	Indiponível		
Harry potter	Video	Vídeo em português	Biografia autora harry potter
Viagens do Chiquinho - Inglaterra	Indiponível		
Tabela periódica virtual 2.0	Indiponível		
Vozes da cidade - Fazendo Gol	Indiponível		
Singônio (Syngonium podophyllum): variegação	Indiponível		
O movimento punk	Indiponível		
Vozes da cidade - Empréstimos	Indiponível		
Imagens do Brasil - Libras e a Língua Portuguesa: Política de	Indiponível		

Línguas e sentidos			
Michael faraday	Not english		
ELFE nas Faculdades de Tecnologias de São Paulo	Indiponível		
Falsos cognatos; siglas e palavras inglesas; hífen [Nossa língua portuguesa]	Video	CO	Video de 1h sobre economia que apresenta falsos cognatos nos intervalos entre um bloco e outro
Brasil Futebol Clube [Visões do esporte]	Not English		

Como cerca de 90% das atividades apresentavam tais problemas, não foi possível chegar a conclusões de padrões dessas atividades e, portanto, o *Banco Internacional de Objetos Educacionais* mostrou-se improdutivo para o caráter da pesquisa proposta. Por outro lado, isso indica uma potencialidade de exploração da plataforma e a necessidade de manutenção das atividades já inseridas, achado que também pode contribuir para a melhoria e expansão do campo dos REA.

Considerando alguns aspectos com relação à preparação de aulas e materiais de estudo e ao ensino e aprendizagem dos alunos, o fato de termos links quebrados em uma grande maioria das atividades do Banco Internacional de Objetos Educacionais pode ser algo bastante desestimulante, tanto para o professor que, na tentativa de preparar aulas mais interativas e interessantes, se depara com atividades que são impossíveis de serem acessadas, isto, muitas vezes, depois um tempo valioso investido na pesquisa e elaboração de seu plano de aula e também na realização das atividades com os alunos, que, por sua vez, podem estar envolvidos aprendendo e praticando algum conteúdo em aula e, talvez, ao tentar avançar para uma próxima atividade acabem se deparando com um link rompido, impossibilitando a continuidade da atividade que se propuseram a fazer, gerando frustração em ambas as partes.

Com relação a esse banco de REA estar vinculado ao MEC, torna-se especialmente importante observarmos esses resultados de termos mais de 90% dos links quebrados, visto que muitos professores poderiam basear suas preparações de aulas e utilização de recursos provenientes dessa plataforma na construção de seus planejamentos, visto que as atividades são de procedência confiável.

No sítio do *British Council Learn English* (figura 1), foram encontradas 13 ocorrências de jogos disponíveis e gratuitos, nas seções *Vocabulary Games* e *Fun and Games.*

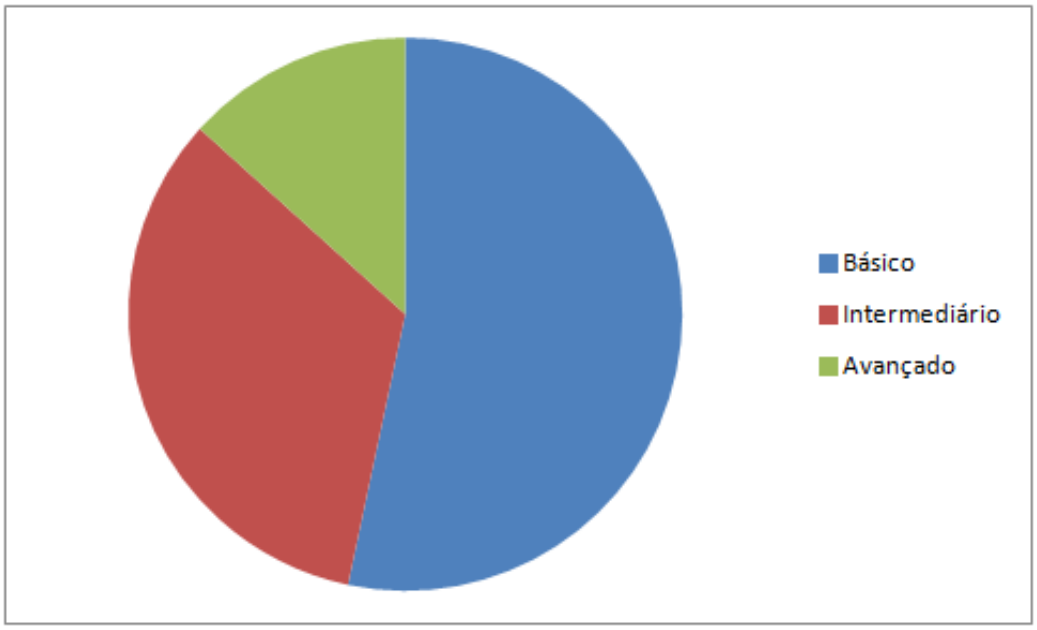
Figura 1 - sítio *British Council Learn English*

Um dos jogos estava indisponível no momento da pesquisa, portanto, consideram-se 12 jogos para fins de análise. Os jogos têm o público infantil de aprendizes de língua inglesa como público alvo e são interativos e atraentes, com esquema de cores e personagens adequados à faixa etária. Apesar de não serem editáveis, são disponibilizados de forma gratuita e acessível, podendo ser utilizados em sala de aula ou individualmente, como complementação ao trabalho de sala de aula. Por serem direcionados a um amplo público de aprendizes, não somente brasileiros, as instruções dos jogos aparecem em inglês, o que demanda, considerando o contexto brasileiro de ensino público, a necessidade de um professor que possa guiar os alunos durante sua utilização.

Em relação aos níveis, os jogos foram classificados em básico, intermediário e avançado, de acordo com a complexidade e o desafio apresentado pelo jogo, e alguns jogos podem ser classificados em mais de um nível. Dos 12 jogos, classificados, 66,66% são classificados como nível básico (8 jogos), 41,66% nível

intermediário (5 jogos) e 16,66% nível avançado (2 jogos), como demonstrado na Figura 2.

Figura 2 - Níveis de complexidade das atividades

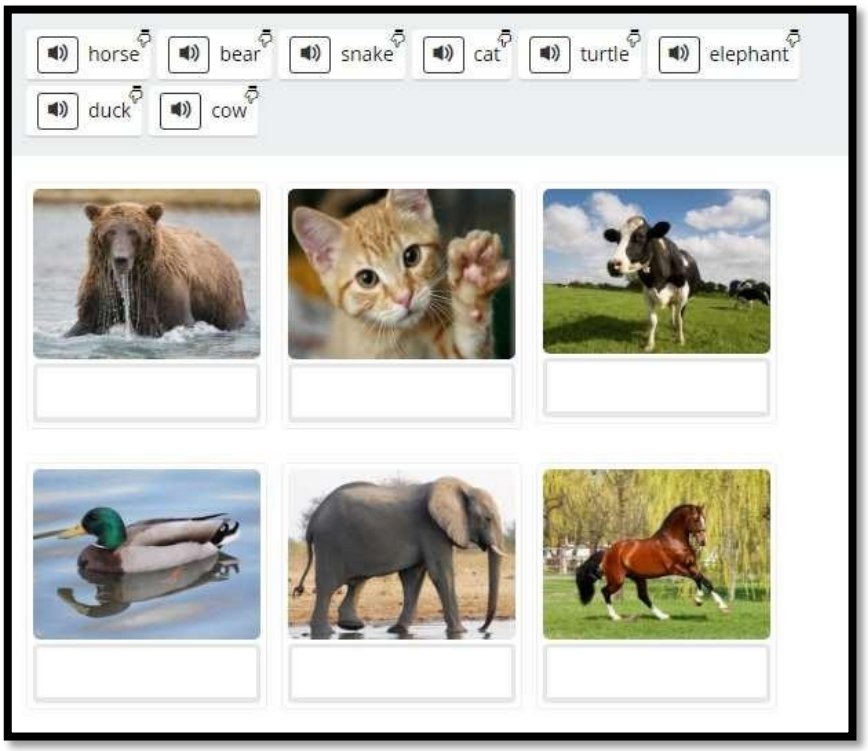


Isso demonstra que a maioria dos jogos está adequada ao público de Ensino Básico, composto por alunos que estão iniciando sua trajetória de inglês e podem tirar proveito de atividades de nível básico e, em alguns casos, de nível intermediário. O repositório, portanto, atende às necessidades das aulas de inglês para este público em termos de nível de dificuldade das atividades.

A tipologia das atividades pesquisadas segue um padrão em maior ou menor grau de acordo com seu nível de complexidade. As atividades de nível básico trabalham com o reconhecimento de vocábulos e imagens, em que os alunos devem relacionar as imagens às palavras correspondentes em inglês, como pode ser visto na Figura 3.

Pela limitação de possibilidades própria dessa etapa de construção do conhecimento, consideramos que tal tipologia de atividade é benéfica e proveitosa, pois estabelece um nível de contato e exposição do aluno à língua através de um desafio possível, realizando, assim, um trabalho de sensibilização e de encorajamento em relação à aprendizagem.

Figura 3 - Jogo Animals matching game



As atividades classificadas exclusivamente como intermediárias apresentam características diferentes entre si. Em um deles, os alunos devem procurar padrões, formas e relacionamentos entre letras e palavras, no outro formar o maior número de palavras com as letras fornecidas no tempo estipulado e em um terceiro o jogo sugere que se pense em um número e faça alguns cálculos, prometendo acertar o número escolhido no final. Percebe-se que os dois primeiros jogos tratam a língua de maneira mais complexa, pois os alunos precisam relacionar conhecimentos prévios de habilidades escritas para reorganizar e relacionar os elementos fornecidos. Portanto, é necessária uma maior maturidade linguística, adquirida ao longo do trabalho pedagógico. Por ter caráter mais aberto, recomenda-se que o professor possa guiar esta prática, utilizando-a não como um recurso isolado, mas em conjunto com outras ações pedagógicas semelhantes.

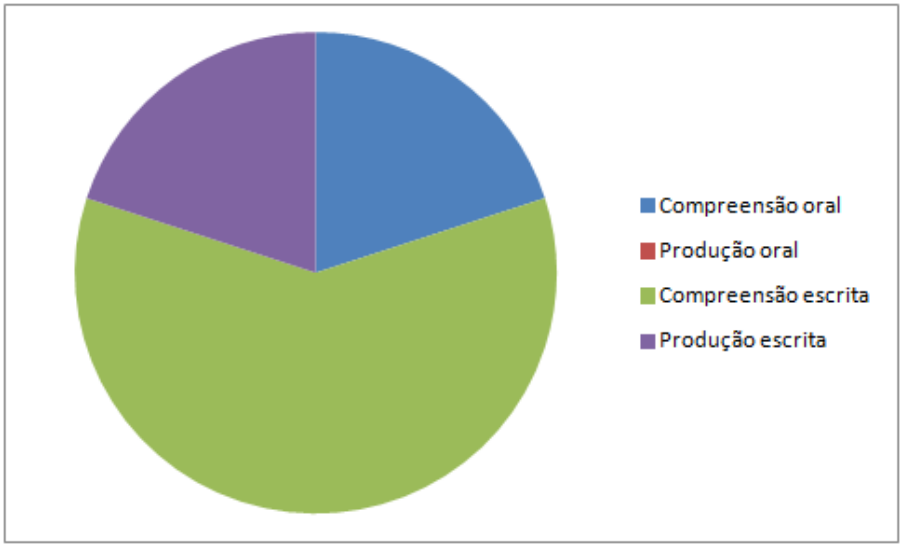
Já os jogos avançados, também classificados como intermediários, a interação com a língua exige maior prontidão e capacidade de reconhecimento de erros por parte do aluno. Dessa forma, observamos que um trabalho conjunto de toda a turma ou em grupos traria maiores benefícios, visto que o conhecimento de alguns poderia suprir lacunas de outros alunos, visando atingir os objetivos

propostos de maneira satisfatória. Em geral, percebe-se que a tipologia dos jogos relaciona-se diretamente com o nível de capacidade de compreensão, exigindo maior ou menor adaptação por parte do professor para adequar-se ao público.

Considerando as habilidades de compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita, os jogos foram classificados de acordo com a habilidade explorada de forma mais proeminente. Percebe-se um grande foco na compreensão escrita, em atividades de leitura e interpretação, seja na construção de um repertório lexical ou de estruturas gramaticais. De acordo com essa classificação, 75% dos jogos exploravam compreensão escrita de forma mais acentuada e 25% exploravam compreensão oral. As habilidades de produção oral e escrita não foram destaque nas atividades, o que pode estar relacionado à dificuldade técnica de elaboração de atividades de produção ou a diretrizes e direcionamentos do ensino.

Se considerarmos também as habilidades secundárias, classificando mais de uma habilidade por jogo, encontramos o seguinte resultado: 75% trabalham compreensão escrita (9 jogos), 25% (3 jogos) exploram compreensão oral, 25% (3 jogos) exploram produção escrita e nenhum jogo explora produção oral (Figura 4).

Figura 4 - Habilidades exploradas nas atividades



Considerando que o trabalho na Educação Básica pública no Brasil está voltado principalmente a essas habilidades, mais uma vez a plataforma demonstra ser eficaz para utilização pelos professores.

5. DISCUSSÕES E CONTRIBUIÇÕES

A partir do levantamento realizado, foi possível perceber que o uso de jogos interativos para o ensino de língua inglesa pode ser uma realidade no contexto do ensino público, desde que sejam observadas as necessidades técnicas de equipamentos e internet. Os jogos analisados são adequados ao público e ao nível de grande parte da clientela do Ensino Básico, com riqueza de temas e recursos que podem ser explorados.

O fato de a habilidade de compreensão escrita ser mais enfatizada do que as demais corrobora documentos norteadores da prática como o Lições do Rio Grande (RIO GRANDE DO SUL, 2009), que sugere um foco específico nesse tipo de habilidade. No entanto, mais atividades destacando habilidades orais poderiam ser incluídas na plataforma, oferecendo maior variedade de recursos para o trabalho pedagógico.

Quanto ao layout e à usabilidade, os jogos mostram-se bastante intuitivos e simples de serem utilizados, dispensando qualquer tutorial mais específico e oportunizando que a carga cognitiva se concentre na atividade em si, que já apresenta desafios consideráveis. Porém, como as instruções básicas são dadas em inglês, a presença do professor como mediador torna-se indispensável, ao menos nas primeiras experiências dos alunos com os recursos educacionais analisados.

Uma importante contribuição deste trabalho está no fato de que tais recursos educacionais podem ser organizados de maneira a facilitar o uso pelo professor, através do uso de *tags* (etiquetas) com marcações específicas, de modo a facilitar que o professor possa direcionar seu planejamento de atividades de acordo com o tipo e nível de atividade necessária. Além disso, vale destacar que o repositório que poderia servir a este fim, vinculado ao MEC, encontra-se desatualizado, pois, apesar de separar a tipologia de atividade de maneira eficaz, apresenta links corrompidos que impedem o acesso a tais atividades.

Este trabalho não se propôs a apresentar um estudo exaustivo dos recursos educacionais abertos disponíveis na internet, mas sim apresentar uma proposta de delimitação de atividades a partir de um recorte específico, de modo a contribuir com uma sugestão de organização que possa facilitar o planejamento pedagógico e favorecer a utilização de tais recursos. Dessa forma, sugere-se que outros mapeamentos sejam realizados e, no futuro, seja possível oferecer aos docentes

mecanismos de busca rápidos e eficientes, aumentando a presença dos REA em sala de aula.

6. REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 9241-11: Requisitos Ergonômicos para Trabalho de Escritórios com Computadores – parte 11, orientações sobre usabilidade. Rio de Janeiro: 2002. 21p.

BRITISH COUNCIL LEARN ENGLISH. Disponível em <http://learnenglish.britishcouncil.org/en> Acesso em 25 de Junho 2017.

CAPURRO, P. Sin nadie en el medio. El papel de internet como intermediario en las industrias culturales y en la educación. *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Buenos Aires, nº 49, pp 189-207, 2014.

COSTA, R. A.; FIALHO, V. R.; BEVILÁQUA, A. F.; LEFFA, V. J. Contribuindo com o estado da arte sobre Recursos Educacionais Abertos para o ensino e a aprendizagem de línguas no Brasil. *Veredas* (UFJF. Online), v. 20, p. 1-20, 2016.

FAGUNDES, Lea. *O professor deve tornar-se um construtor de inovações* – entrevista Midiativa, 2007. Disponível em <http://www.lec.ufrgs.br/index.php/Entrevista_da_Prof%C2%AA_L%C3%A9a_Fagundes:_%22O_professor_deve_tornarse_um_construtor_de_inova%C3%A7%C3%B5es%22> acesso em 13 de junho de 2017.

GIUSTA, Agnela da Silva. Concepções de aprendizagem e práticas pedagógicas. *Educ. rev.,* Belo Horizonte , v. 29, n. 1, p. 20-36, Mar. 2013 .

ILLICH, Ivan. *Sociedade sem escolas*: trad. de Lúcia Mathilde Endlich Orth. 7 ed. Petrópolis:Vozes, 1985.

MICHEL, M. H. *Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais*: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos. São Paulo: Atlas, 2005.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. *Objetos Educacionais.* Disponível em <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/> Acesso em 03 de Junho 2017.

REDE NACIONAL DE ENSINO E PESQUISA. Disponível em <https://www.rnp.br/destaques/voce-conhece-diferenca-entre-recursos-educacionais-abertos-e-objetos-aprendizagem> Acesso em 31 de Outubro 2017.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. (Org.). Referencias Curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, Códigos e suas Tecnologia. 1 ed. Porto Alegre: SE/DP, 2009

ROSSINI, Carolina; GONZALEZ, Cristiana. *REA: o debate em políticas e as oportunidades para o mercado.* In: SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO,

Nelson de Lucca. Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas políticas públicas. São Paulo: Casa da Cultura Digital. 2012, pp. 35 – 69.

SANTOS, A. I. dos. Recursos Educacionais Abertos no Brasil: o estado da arte, desafios e perspectivas para o desenvolvimento e inovação. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013.

UNESCO. (2012) *World Open Educational Resources (OER) Conference*. Disponível em <http://oerworkshop.weebly.com/Unesco> Acesso em 17 de Novembro 2016.

WIKIVERSITY. *Lista de repositórios de recursos educacionais disponíveis online.* Disponível em <https://pt.wikiversity.org/wiki/Lista_de_reposit%C3%B3rios_de_recursos_educacionais_dispon%C3%ADveis_online > Acesso em 17 de Novembro 2016.