

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS  
EDUCACIONAIS EM REDE - MESTRADO PROFISSIONAL**

**O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NO PROCESSO  
DE SENSIBILIZAÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA COM  
CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO  
ONCOLÓGICO**

**DISSERTAÇÃO DE MESTRADO**

**Claudia Fumaco Vitali**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2015**

**O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NO PROCESSO DE  
SENSIBILIZAÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA COM  
CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO  
ONCOLÓGICO**

**Claudia Fumaco Vitali**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado Profissional do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, Área de Concentração Educação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para a obtenção do grau de **Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**

**Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Karla Marques da Rocha**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2015**

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Vitali, Claudia Fumaco

O uso de tecnologias móveis no processo de sensibilização da língua espanhola com crianças e adolescentes em tratamento oncológico / Claudia Fumaco Vitali.-2015.

103 f.; 30cm

Orientadora: Karla Marques da Rocha

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, RS, 2015

1. Dispositivos móveis 2. Educação hospitalar 3. Sensibilização do espanhol 4. Tecnologias na educação I. Rocha, Karla Marques da II. Título.

---

© 2015

Todos os direitos autorais reservados a Claudia Fumaco Vitali. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

E-mail: claudia.vitali@gmail.com

---

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS  
EDUCACIONAIS EM REDE - MESTRADO PROFISSIONAL**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a Dissertação de Mestrado

**O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NO PROCESSO DE  
SENSIBILIZAÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA COM CRIANÇAS E  
ADOLESCENTES EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO**

elaborada por  
**Claudia Fumaco Vitali**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Mestre em Tecnologias Educacionais em Rede**

**BANCA EXAMINADORA:**

---

**Karla Marques da Rocha, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> (UFSM)**  
(orientadora)

---

**Débora Nice Ferrari Barbosa, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> (FEEVALE)**

---

**Leodi Conceição Meireles Ortiz, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> (HUSM/UFSM)**

---

**Andréia Machado Oliveira, Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> (UFSM)**

Santa Maria 18 de junho de 2015.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Deus por ter me dado forças para vencer os obstáculos que surgiram durante toda essa caminhada. A minha família, pai, mãe e irmão, que sempre estiveram ao meu lado, torcendo, acreditando nos meus sonhos. Aos meus grandes e verdadeiros amigos que sabem o quão importante é esta conquista para mim. Agradeço em especial a amiga e irmã Vanessa Ribas Fialho por me ouvir, me dar apoio, me incentivar, acreditar em mim e por me integrar a sua família. A minha orientadora Karla pelas dicas, email trocados, conversas e todo conhecimento a mim transmitido.

Agradeço também ao Núcleo de Acessibilidade da Universidade Federal de Santa Maria, ANIMA, representado pela Coordenadora Professora Silvia Maria de Oliveira Pavão, que fez o empréstimo dos cinco Tablets usados na pesquisa.

Por fim, agradeço a vida pelos momentos difíceis que passei, pois assim me tornei ainda mais forte, corajosa e cheia de vontade de vender.

## RESUMO

Dissertação de Mestrado  
Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em  
Rede - Mestrado Profissional  
Universidade Federal de Santa Maria

### **O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS NO PROCESSO DE SENSIBILIZAÇÃO DA LÍNGUA ESPANHOLA COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO**

AUTORA: CLAUDIA FUMACO VITALI  
ORIENTADORA: PROF.<sup>a</sup> DR.<sup>a</sup> KARLA MARQUES DA ROCHA  
Data e Local da Defesa: Santa Maria, 18 de Junho de 2015.

O uso de tecnologias móveis é cada vez mais presente em nossa vida, tanto para atividades rotineiras como para atividades relacionadas à educação, nos diferentes contextos. Sob esse enfoque, a pesquisa teve como objetivo analisar as contribuições do uso de dispositivos móveis Tablets no processo de sensibilização da língua espanhola, com crianças e adolescentes em tratamento oncológico, analisando-o como recurso facilitador de novas práticas no processo de ensinar e aprender. Desta forma, o estudo também investigou a aceitação dos pacientes para o uso do recurso, aplicativos relacionados a sensibilização do espanhol. Classificado como uma pesquisa qualitativa utilizou-se como procedimento metodológico, a pesquisa-ação. Dentro dessa perspectiva, como instrumento de coleta de dados, foram desenvolvidas oficinas, no contexto hospitalar, com inserção e iniciação a segunda língua. Percebeu-se que esta ferramenta pode proporcionar contribuições significativas, não só no processo de aprendizagem, como também, para inovações das metodologias de ensino. Como contribuição, foi elaborada uma revista digital disponibilizada em rede.

**Palavras-chave:** Dispositivos móveis. Educação hospitalar. Sensibilização do espanhol. Tecnologias na educação.

## RESUMEN

Disertación de Maestría  
Programa de Posgrado en Tecnologías Educativas en  
Red - Maestría Profesional  
Universidad Federal de Santa María

### **LA TECNOLOGÍA USO MÓVIL EN LA CONCIENCIA DEL PROCESO DE HABLAR ESPAÑOL CON ADOLESCENTES Y NIÑOS EN TRATAMIENTO ONCOLÓGICO**

AUTORA: CLAUDIA FUMACO VITALI  
ORIENTADORA: PROF.<sup>a</sup> DR.<sup>a</sup> KARLA MARQUES DA ROCHA  
Fecha y Local de la Defensa: Santa María, 18 de Junio de 2015.

El uso de la tecnología móvil es cada vez más presente en nuestras vidas, tanto para las actividades de rutina y para actividades relacionadas con la educación en diferentes contextos. Bajo este enfoque, la investigación tuvo como objetivo analizar las contribuciones del uso de dispositivos móviles en las Tablas de la proceso de sensibilización en español con los niños y adolescentes en tratamiento contra el cáncer, analizándolo como una característica facilitador de nuevas prácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Así, el estudio también investigó la aceptación de los pacientes para el uso del recurso, las aplicaciones relacionadas con el conocimiento de español. Clasificada como una investigación cualitativa se utilizó como procedimiento metodológico, la investigación-acción. Dentro de esta perspectiva, como un instrumento de recolección de datos, se desarrollaron talleres en el hospital, con la inserción y empezar la segunda lengua. Se observó que esta herramienta puede aportar contribuciones significativas no sólo en el proceso de aprendizaje, sino también a las innovaciones en las metodologías de enseñanza. Como una contribución creó una revista digital disponible en la red.

**Palabras clave:** Dispositivos móviles. Educación hospitalar. Sensibilización del español. Tecnologías en la educación.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Mapa conceitual .....	38
Figura 2 – Rompe Cabeza .....	47
Figura 3 – Jogo da Memória .....	48
Figura 4 – Jogo da Memória – tela de letras .....	48
Figura 5 – Espanhol .....	50
Figura 6 – Akinator .....	53
Figura 7 – Lo colores .....	55
Figura 8 – Los colores – tela das cores.....	55
Figura 9 – Juego Ahorcado .....	56
Figura 10 – Juego Ahorcado – tela de escolha do tema .....	57
Figura 11 – Juego Ahorcado – tela de adivinhação .....	57
Figura 12 – Sopa de Letras .....	58
Figura 13 – Preguntas y Respuestas .....	59
Figura 14 – Preguntas y Respuestas – tela de pergunta .....	60
Figura 15 – Vegefrutas .....	61
Figura 16 – Trivial – tela inicial .....	62
Figura 17 – Trivial – tela de categorias.....	62
Figura 18 – Trivial – tela de perguntas .....	63
Figura 19 – Palabras – tela inicial .....	69
Figura 20 – A Pensar – tela de jogo .....	70
Figura 21 – Juegos de Pensar – tela de adivinhação.....	71
Figura 22 – Youblisher – site para a criação da revista.....	76
Figura 23 – Capa da Revista Online .....	77
Figura 24 – Contra capa da Revista Online.....	78
Figura 25 – Página da revista.....	78
Figura 26 – Página da revista.....	79



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Aplicativos selecionados para pré-análise .....	41
Tabela 2 – Cronograma de dias das oficinas - Ique.....	45
Tabela 3 – Cronograma de dias das oficinas - CTcriac .....	45
Tabela 4 – Aplicativos utilizados .....	74

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>1.1 Objetivos .....</b>	<b>17</b>
<b>2 COMPUTADORES NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES.....</b>	<b>18</b>
<b>2.1 Educação formal e não formal .....</b>	<b>23</b>
<b>3 DISPOSITIVOS MÓVEIS: TABLETS NA EDUCAÇÃO.....</b>	<b>26</b>
<b>3.1 Tecnologias como recurso metodológico para Sensibilização da Segunda Língua .....</b>	<b>29</b>
<b>4 ESCOLA HOSPITALAR: A PRÁTICA PEDAGÓGICA EM AMBIENTE NÃO ESCOLAR.....</b>	<b>31</b>
<b>5 METOLOGIA DA PESQUISA .....</b>	<b>34</b>
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>80</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>83</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>88</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>100</b>

# 1 INTRODUÇÃO

La educación no se limita a la técnica, pero la educación no es sin ella. El uso de las computadoras en la educación, en lugar de reducir, puede expandir la capacidad crítica y creativa de nuestros niños y niñas. Dependiendo de quién lo utiliza, a favor de qué y de quién y para qué. El hombre práctico debe orquestar con el recurso de la ciencia y la tecnología para una mejor lucha por la causa de su humanización y liberación (FREIRE, 1998, p. 98)<sup>1</sup>.

A utilização de recursos tecnológicos na educação tem sido muito discutida. Aos poucos, as escolas foram implantando a informática em seus currículos, dando aos alunos as primeiras noções do mundo da informatização. Surge então, o termo tecnologia educacional, que é a adequação das tecnologias (ou recursos tecnológicos) como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem, tendo como princípio norteador, o desenvolvimento educacional. A tecnologia educacional, portanto, busca criar recursos que possam dar suporte às metodologias que propiciam espaços favoráveis ao ensino e aprendizagem.

A internet vem se expandindo e pode ser considerada a mídia mais promissora desde o surgimento da televisão. Trata-se da mídia mais descentralizada existente atualmente. As pessoas podem dizer o que quiserem por meio da internet, conversar com quem desejarem e oferecer serviços que considerarem convenientes. A Internet tem sido usada de diversas maneiras e em diferentes níveis de intensidade, em todas as modalidades da educação, tanto por alunos como por professores, refletindo diretamente na qualidade do ensino, pela qual se luta e sobre a qual se discute demasiadamente.

As mais variadas atividades rotineiras estão submetidas ao uso de algum tipo de recurso ligado à internet, que possibilita avanços e o surgimento de ferramentas tecnológicas, com conexão sem fio, como dispositivos móveis tablets, smartphones, ipods. Assim, ficou mais fácil oferecer ao usuário acesso a serviços, conteúdos e dados de forma dinâmica e prática, independente de sua localização geográfica.

Devido ao aumento da utilização das redes sem fio, a mobilidade traz possibilidade de o sujeito poder levar consigo o objeto de estudo ou trabalho,

---

<sup>1</sup> Tradução nossa em referência a língua meta do projeto.

acessando-o de qualquer lugar. Sendo assim, ao utilizar o *tablet* como ferramenta móvel, possibilita não somente as atividades educacionais formais, mas também as não-formais, que podem ser realizadas em diferentes locais, adequando-se a realidade temporal e espacial. Esse processo, atualmente, recebe o nome de Aprendizagem com Mobilidade (*mobile learning* ou *m-learning*).

As novas formas de comunicação sem fio estão redefinindo o uso do espaço de lugar e de fluxos, conforme cita Castells, (1996). Em poucas palavras, “a aprendizagem móvel, através do uso de tecnologias móveis irá permitir aos cidadãos do mundo o acesso a materiais de aprendizagem e informações de qualquer lugar e a qualquer momento” (ALLY, 2009).

A expressão *m-learning* encerra dois conceitos, o conceito “*mobile*” e o conceito “*learning*”, como referem Hayes & Kuchinskas (2003). Segundo os autores, o termo *learning* não levante muitas dúvidas, o conceito *mobile* pode reportar-se tanto às tecnologias móveis, como à mobilidade do aprendente e também à mobilidade dos conteúdos. Neste sentido, a mobilidade não deve ser apenas entendida em termos do movimento espacial, mas também em termos de transformações temporais e transposições de fronteiras, alargando os horizontes da aprendizagem e do acesso à informação.

Lemos (2004, p. 18), nos diz que

A cibercultura solta as amarras e desenvolve-se de forma onipresente, fazendo com que não seja mais o usuário que se desloque até a rede, mas a rede que passa a envolver os usuários e os objetivos numa conexão generalizada.

Com a mobilidade houve uma grande preocupação quanto ao acesso à internet, pois a maior parte das redes de computadores é via cabo<sup>2</sup>. Sendo assim, a mobilidade se dá por meio de equipamentos principalmente os *Notebooks*<sup>3</sup>, *netbooks*<sup>4</sup> e *ultrabooks*<sup>5</sup>. Dessa forma, ao utilizarmos estes equipamentos conectados a uma rede “com fio” acabamos “perdendo” a mobilidade. Pensando

---

<sup>2</sup> Cabo de Rede ethernet.

<sup>3</sup> Também conhecido como laptop, surgiu em 1981, criado por Adam Osborne, chamado de Osborne I.

<sup>4</sup> Lançado em 2007 pela Asustek.

<sup>5</sup> Surgir em 2011, com propósito de melhoria de desempenho, reunindo algumas características de tablets, como design mais fino, alta velocidade de resposta e navegação, além de ligar e desligar mais rapidamente.

nisso, começaram a surgir às redes sem fio (Wi-Fi<sup>6</sup>) e com elas surgiram novos equipamentos móveis, como *smartphone*, *tablet*. Assim, também surgiram as redes de telefonia 3G e 4G<sup>7</sup> (Geração), voltadas a esses dispositivos móveis, que atualmente estão em alta no mercado mundial.

O crescimento tecnológico, estimulado por diversas ferramentas e aplicativos, torna a interação mediada pela tecnologia cada vez mais rápida, ágil e viável. Isso nos leva a pensar que o acesso a esses dispositivos fica cada vez mais “intuitivo”, não necessitando de tantos conhecimentos técnicos por parte dos usuários. Desta forma, algumas pessoas que tenham um computador, celular, tablet, conectado à internet, poderão ter a possibilidade de produzir vídeos, textos, imagens, fazer uso de jogos e aplicativos a qualquer momento.

Pensando neste contexto, podemos de certa forma, nos atrever a discorrer que a educação iniciou uma nova era, onde as tecnologias móveis emergidas ao longo do tempo se unirão ao objetivo principal do processo educativo, que é a troca constante de conhecimentos entre os envolvidos. Através de uma ferramenta móvel, no caso o tablet, é possível que os conteúdos educacionais sejam acessados em qualquer tempo e espaço que não caracterizem necessariamente uma sala de aula formal, mas que proporcione a construção de conhecimentos e mudanças de ações em contextos que abranjam os mais variados campos educacionais.

Perante estas reflexões, vislumbrou-se em uma investigação que analise as contribuições do uso dos tablets, no processo de ensino aprendizagem para a sensibilização de uma segunda língua, dentro do contexto hospitalar, com crianças e adolescentes que passam por tratamento oncológico. A coleta de dados foi realizada no Centro de Tratamento da Criança e do Adolescente com Câncer e também na Turma do Ique, que fazem parte da estrutura hospitalar do HUSM – Hospital Universitário de Santa Maria RS, sob a chancela do Setor Educacional/HUSM, coordenado pela professora Dra Leodi Conceição Meireles Ortiz.

---

<sup>6</sup> Lançada em 1995, com o surgimento do Bluetooth, desenvolvido pela empresa Ericson para conectar os telefones móveis a diversos acessórios, por meio de ondas de rádio, dispensando o uso de cabos. Primeiro portátil com Wi-Fi surgiu em 1999, fabricado pela Appel.

<sup>7</sup> Na 3G surgem serviços de dados para internet, planos de internet oferecidos pelas operadoras de telefonia móvel tentam uma maior amplitude de sinal, já a 4G disponível apenas em alguns lugares, “promete” oferecer maior alcance e velocidade de conexão a internet através dos dispositivos móveis.

Conforme a professora responsável, falar em educação escolar efetivada no HUSM, é falar em Setor Educacional, a segunda escola hospitalar criada no RS, num universo atual de apenas três no estado. Tal setor protagoniza, há 20 anos, fazeres de ensino aos pacientes-alunos internados e ambulatoriais, numa relação de co-responsabilização entre família-escola-hospital.

Ainda, conforme a professora, a ideia de se ter atendimento educacional para pacientes internados, emergiu através de um projeto de extensão, no início da década de 90, coordenado pela professora Soraia Napoleão Freitas, do Centro de Educação, onde eram ofertadas três oficinas: artes, recreação e pré-alfabetização. Esse projeto chamou a atenção dos médicos e chegou-se a conclusão que era necessário se ter um pedagogo para coordenar essa assistência educacional, não formal, aos pacientes.

No ano de 1994 foi aberto um concurso público para selecionar um pedagogo que iria atuar dentro do hospital e que cuidaria desse setor pedagógico. Neste momento, a professora Dra Leodi assume este cargo. Em 1995, é criada então a classe hospitalar no HUSM. As linhas trabalhadas dentro desta proposta seguem as dispostas nas leis, como a LDB, a resolução de 11 de setembro de 2001, focada na classe hospitalar e a resolução 230 que institui os atendimentos domiciliares

O Setor Educacional do HUSM desenvolve o trabalho através de duas metodologias, que o estruturam: a lúdico-educativa que trabalha a brincadeira como fonte de conhecimento, usada como metodologia de aprendizagem. A outra abordagem é a educativa escolar, que se baseia em dar conta das questões escolares das crianças internadas. Esta é uma metodologia mais formal, focada no conteúdo das escolas de origem dos alunos.

Este setor foi criado dentro do HUSM, com sala própria, em fevereiro de 1995. Nesta sala eram atendidos dois tipos de paciente: os ambulatoriais, os que fazem as consultas e vão embora, e os pacientes internados. No ano de 2007 houve uma cisão no trabalho e os pacientes passaram a ser atendidos na Turma do Ique, com as aulas sendo desenvolvidas lá. Segundo a professora Leodi, não foi uma experiência satisfatória, pois o Ique é um espaço, como o próprio nome diz, de convivência, e não era possível desenvolver atividades escolares, de aprendizagem, em um espaço com muita circulação de pessoas, barulho, etc.

Em 2009, o Setor Educacional retorna ao HUSM, onde em 2011 o setor perde sua sala própria, ficando instalado em uma pequena sala, próxima ao CTCriac. A

partir de 2011 é fechado o espaço da Classe Hospitalar, (mas não o atendimento) que passa a ser chamado só Setor Educacional, onde o trabalho de educação escolar segue sendo oferecido somente para pacientes internados, pois a Direção do Hospital decide, então, não mais oferecer esse serviço no ambulatório.

As crianças e adolescentes abrangidos por essa proposta de pesquisa, algumas vezes se afastam da escola para poderem realizar o tratamento, pois alguns fatores relacionados à situação que se encontram, dificultam a sua permanência física na escola. Crianças que se encontram no primeiro ano de tratamento, ou quando a saúde necessita, recebem apoio, baseado na Resolução 230<sup>8</sup>, que dá direito ao auxílio escolar domiciliar, ou seja, uma forma de estudo a distância.

Problemas de indisponibilidade de tempo, fatores geográficos, imunológicos, entre outros, as colocam em condições excludentes, em que o aprendizado e as apropriações adequadas, necessárias ao desenvolvimento cognitivo da faixa etária, ficam muitas vezes prejudicados. Vale salientar que, os pacientes do CTCriac recebem reforço escolar durante a fase de internação, e os pacientes ambulatoriais quando solicitado desta forma, não ficando totalmente afastados do processo educativo. Todos os alunos em tratamento de saúde possuem direito aos exercícios domiciliares resguardados na Resolução 230/97-CEE.

Diante deste contexto, pensou-se que usar o tablet como tecnologia móvel, para contribuir com o processo de ensino aprendizagem desse grupo como uma ferramenta de fácil mobilidade e manuseio com conexão de rede sem fio, poderia dar suporte as possíveis mudanças de conduta desse um grupo específico. Partindo desta hipótese, pensou-se em trabalhar com aplicativos que poderiam auxiliar na sensibilização do espanhol, a fim de contribuir para o desenvolvimento cognitivo destes pacientes.

Vislumbrando o ambiente momentâneo em que essas crianças estão inseridas, em que suas locomoções e mobilidades ficam prejudicadas e limitadas, acreditou-se que o Tablet possa contribuir com o desenvolvimento cognitivo. Trabalhando com o lúdico-educativo através dos aplicativos, eles poderão interagir

---

<sup>8</sup> Regula, para o Sistema Estadual de Ensino, os estudos domiciliares aplicáveis a alunos incapacitados de presença às aulas.

com a ferramenta e participar das atividades virtuais, desenvolvendo o raciocínio, a aprendizagem e a sensibilização de uma segunda língua.

Introduzir essas crianças em uma vivência diferente é uma forma de oferecer-lhes um pouco de conhecimento de outras culturas que possa abrir os horizontes para as práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula, ao qual se encontram afastadas. A sensibilização<sup>9</sup> pode contribuir ainda para o desenvolvimento do pensamento, pois desperta sentimentos como, reflexão, pensamento lúdico, interesse em aprender, através dos aplicativos.

Essa pesquisa foi pensada após conhecer a ideia proposta pela professora Karla, orientadora desta pesquisa. Ela esboçou interesse em desenvolver a proposta, após conhecer o projeto da Prof.<sup>a</sup> Débora Nice Barbosa, que desenvolve um projeto semelhante na Feevale, na AMO, uma casa de apoio a crianças que fazem tratamento oncológico, em Novo Hamburgo. Interessou-me poder acrescentar o espanhol, minha área de formação, dentro do projeto e poder utilizar o Tablet como ferramenta, uma vez que, seria desafiador aproximar os alunos à língua, usando um dispositivo móvel, dentro do ambiente hospitalar. Assim, refletimos sobre a questão das condições emocionais, físicas, cognitivas desses pacientes e o quão importante seria um estudo que tem a meta de contribuir com todos os envolvidos.

Desta forma e contexto, propomos uma pesquisa qualitativa, com o procedimento focado na pesquisa-ação, estruturada metodologicamente, através de oficinas que irão abordar a sensibilização da língua espanhola, através do uso desta tecnologia móvel. Portanto, **o uso do dispositivo móvel Tablet, contribui para a sensibilização da língua espanhola?** constitui o nosso problema de pesquisa.

A partir deste questionamento, algumas leituras e observações foram realizadas para fazer-nos pensar que o uso do tablet poderá sim, ser uma ferramenta, possível de ser utilizada para a sensibilização de um língua estrangeira. Utilizando-se dos aplicativos adequados, acredita-se que os pacientes irão interagir com o mundo virtual e entrar em contato com uma segunda língua, através de atividades que estimulem a motivação, o raciocínio e a aprendizagem de noções básicas, contribuindo assim, para aproximação da língua espanhola. Desta forma, as crianças e adolescentes despertarão interesse pelo espanhol, através do uso da

---

<sup>9</sup> É mover sentimentos, é despertar sentimentos e emoções, é tocar a alma, que se tornou ou ficou sensível, que se dotou de sensibilidade, de fragilidade.



tecnologia, que suporta atividades pedagógicas através de uma proposta não formal de educação.

Assim, este arrazoado está estruturado da seguinte forma: capítulo 1, introdução do estudo, capítulo 2, breve relato dos avanços dos computadores na educação e após será abordada a questão da educação formal e não formal. Será falado no capítulo 3 os Dispositivos Móveis, Tablets, tecnologias e recursos. O 4º capítulo aborda a questão da Educação Hospitalar. A metodologia está esboçada no capítulo 5, com as etapas da elaboração da proposta: Etapa 1 - Diagnóstico, Etapa 2 – Planejamento, Etapa 3 e 4- Implementação e Análise de Dados. Dentro desta etapa será apresentado o relato das oficinas, com uma reflexão a cerca de todo o trabalho desenvolvido, Etapa 5 – Elaboração do produto final, Revista Online, como forma de registrar e compartilhar o trabalho desenvolvido. Por fim, a pesquisa se encerra com a conclusão sobre tudo que foi analisado dentro desta perspectiva de trabalho a ser desenvolvido.

## **1.1 Objetivos**

Analisar as contribuições do dispositivo móvel Tablet no processo de sensibilização da língua espanhola com crianças e adolescentes em tratamento oncológico.

- Investigar a predisposição dos pacientes para o uso do dispositivo móvel na sensibilização de uma segunda língua, bem como para a proposta apresentada;
- Identificar os aplicativos para Tablets que enfoquem o processo de sensibilização da língua espanhola;
- Planejar e ministrar oficinas para o desenvolvimento da proposta;
- Analisar as contribuições dos tablets, como dispositivos móveis, capazes de suportar e defender a questão de pesquisa.

## 2 COMPUTADORES NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Os computadores, atualmente, fazem parte da vida de quase todas as pessoas, direta ou indiretamente. É uma ferramenta não muito antiga, e que se desenvolveu e se modernizou de forma rápida. Castells (2000) nos contextualiza sobre o surgimento do computador:

A primeira tentativa para construir um computador ocorreu em 1951, resultando em uma máquina denominada UNIVAC 1. Em 1946, o exército americano patrocinou o desenvolvimento do ENIAC (Calculadora e Integrador Numérico Eletrônico), o qual pesava 30 toneladas, possuía 70.000 resistores, 18.000 válvulas a vácuo e foi construído sobre estruturas metálicas com 2,75 metros de altura. Quando acionado, o consumo de energia fez com que as luzes da Cidade de Filadélfia piscassem. A introdução do que conhecemos por computador foi concretizada pela IBM em 1981, com o Computador Pessoal (PC).

As Tecnologias da Informação e da Comunicação estão provocando mudanças significativas na Educação, gerando novos modos de difusão do conhecimento, novas metodologias de ensino aprendizagem e mudanças nas relações entre os envolvidos. As enciclopédias foram substituídas por livros digitais, por consultas em portais acadêmicos e locais de busca, em que os sistemas eletrônicos com apresentações e imagens coloridas, atraem os antigos espectadores, tornando-os atores de suas próprias ações.

Paiva (2012, p. 3) nos fala sobre essas transformações da tecnologia:

Se examinarmos a história da tecnologia, veremos que as inovações tecnológicas têm impactando o ensino de línguas desde a criação da escrita. A tecnologia tem sido um elemento necessário à educação desde o volumen, um rolo de papiro, até o codex, uma coleção de folhas costuradas, cujo formato é o mesmo dos livros como os conhecemos ainda hoje. Acredito que a história do computador na educação, não apenas na América do Sul, mas no mundo inteiro, é bastante semelhante à história do livro. A socialização da tecnologia escrita não foi um processo simples. O livro enfrentou os mesmos problemas que o computador enfrenta hoje. O codex era caro e era privilégio de poucos.

Com o desenvolvimento e as inovações tecnológicas, a sociedade sofre, paralelamente, grandes modificações nos meios sociais, familiares e educacionais. Deste modo, é necessário levar até as escolas, as novas tecnologias vinculadas à educação. A sua utilização na aprendizagem abrange o indivíduo como um todo. As

novas formas de informação se encaixam, principalmente entre os jovens, que cada vez mais se tornam dependentes destes meios, que, democraticamente, criam ambientes e grupos distintos, a partir de informações e interesses mútuos entre determinadas pessoas.

A utilização do computador é comum na vida dos jovens de hoje, mas ainda precisa ser bem aproveitada, adaptada em qualquer contexto de sala de aula. As mudanças vêm acontecendo, diariamente, e alteram, de forma significativa, as condutas e estilo de vida de todos. Dentro deste contexto, é possível afirmar que a educação talvez seja uma das áreas mais afetadas pelo avanço da tecnologia. Para acompanhar essas mudanças os professores precisam manter-se atualizados e de certa forma, em sintonia com as transformações que a tecnologia apresenta. Sabemos que no contexto educacional isso ainda ocorre de forma mais lenta, já que são necessárias apropriações e saberes necessários para a utilização, com qualidade de metodologias inovadoras.

Conforme Lemos (2004) esta nova geração de jovens e adolescentes, que nasceu em meio a toda esta evolução tecnológica e social, caracteriza-se como “geração Z”. Geração que possui fortes características, como a não concepção de um planeta sem computador, chats ou celulares. Sua forma de pensar foi influenciada desde o nascimento pelo mundo complexo e veloz que as novas tecnologias vêm configurando. É a geração que não se limita ao espaço geográfico local, em suas relações sociais, que se entrelaçam em redes de comunicação modificando, atando e desatando os nós.

[...] forma de comunicação mediada por computador com acesso à internet, que permite a criação, o compartilhamento, comentário, avaliação, classificação, recomendação e disseminação de conteúdos digitais de relevância social de forma descentralizada, colaborativa e autônoma tecnologicamente (LIMA JUNIOR, 2009, p. 97).

É comum, atualmente, utilizarmos metodologias e recursos que proporcione um olhar mais abrangente para o processo de ensino aprendizagem.

A visão do computador como instrumento não diminui sua importância, na medida em que toda a aprendizagem é sempre mediada por um instrumento, quer seja um artefato cultural, como o livro ou a lousa, quer seja um fenômeno psicológico, como a língua ou uma estratégia de aprendizagem (LEFFA, 2006, p. 11).

A aprendizagem mediada por computador, do qual nos fala Leffa (2006), teve início na década de 60 com um projeto conhecido como Plato, usado por algumas universidades americanas. Na época as aulas eram dadas em laboratórios ligados a um grande computador central. No ensino de línguas, o ponto principal era na gramática, focada na estrutura, com muitos exercícios trabalhados na estrutura da língua.

Colaborando com as mais variadas metodologias de ensino aprendizagem, o computador é um instrumento que auxilia nas mais diversas atividades educativas, favorecendo o acesso a informação e propiciando uma melhor interação entre máquina e homem. Assim, é importante que os participantes compreendam os recursos tecnológicos como alternativas possíveis para a realização de inúmeras tarefas.

O computador é uma ferramenta extremamente versátil, com enorme capacidade de adaptação; pode ser usado para inúmeras tarefas, tanto no trabalho como no lazer, tanto na educação como na pesquisa. É na educação, porém que se reflete mais sobre essa versatilidade, principalmente em termos do papel que o computador deve desempenhar (LEFFA, 2006, p. 15).

Pensando neste contexto de aprendizagem, mediada por computador, conforme cita Leffa (2006), salientamos que essa mediação, máquina/homem, deve facilitar um novo caminho para o aprender dessas crianças e jovens que estão hospitalizados. Segundo Barbosa (2004), ao utilizarmos as TICs devemos saber como aplicar em todo o sistema educacional, especialmente no planejamento pedagógico e no processo de ensino aprendizagem.

Assim, dentro desse esboço ainda, tecnologia e educação são categorias que se inter-relacionam. As duas caminham de acordo com o avanço científico da humanidade. Isso porque antes da escola, já havia tecnologia e educação. Desta forma, as duas se relacionam diretamente há muito tempo, conforme Corteze e Mussoi (2013). As tecnologias, aliadas a educação, podem contribuir, significativamente, para os processos de ensinar e aprender, nos mais variados espaços e tempos:

As TIC abarcam as mais diferentes formas e em diferentes lugares. Inseridas praticamente em todas as áreas do conhecimento humano, elas provocam mudanças radicais na sociedade, revolucionando o mundo com inovações e criatividade. Quando inseridas no cenário Educacional, não é diferente, pelo poder de qualificar o ensino, quando bem utilizadas pelos professores e alunos. Corteze e Mussoi (2013-b, p. 156)

Segundo um estudo feito pela professora Tereza Mendes, supervisora escolar do Instituto Maria Imaculada, da Rede Salesianas (MG), em entrevista ao site Programa Jornal e Educação, de 2009, “os computadores nos desafiam a buscar ações inovadoras e a repensar o nosso papel de educadores no atual contexto”. O computador, portanto, deverá ser utilizado como ferramenta pedagógica, em que o mediador necessita desenvolver um ambiente de aprendizagem em que os envolvidos possam ter determinação, resolver problemas, possibilidades para sanar erros e criar conclusões pessoais, interagir e sentir-se parte ativa do processo.

Com a transformação no modo de ensinar e aprender, o advento da tecnologia apresentou novas maneiras de interação e conseqüentemente, outro olhar sobre a educação. Assim, a interação não pode, de forma alguma, ficar fora do processo educativo, pois esse letramento digital se apresenta como um novo estágio de transformação do homem, dentro do contexto da apropriação de novas tecnologias da leitura e da escrita.

Estamos cômnicos de que a inserção das novas tecnologias na sala de aula não garante a resolução de problemas, mas saber o quê, para que e para quem se escreve são antigas questões que são retomadas, principalmente quando se vislumbra a intensa interação vivenciada pelos discentes na internet (SOUSA, 2007, p. 202).

Vale mencionar ainda que, dentro desta abordagem de educação e tecnologia, segundo Corteze e Mussoi (2013-c, p. 157) sinalizam que:

a relação humana estabelecida no processo de aprendizagem é fundamental. É possível crer que, caso Freire estivesse vivo, mesmo embaixo de sua jaboticabeira, poderia obter sucesso numa sala onde todos usassem celulares. O computador, os dispositivos móveis ou o celular em si, não possuem a capacidade de transformar a educação, mas quem sabe a metodologia em seu uso.

Seguindo o pensamento sobre os desafios e as possibilidades que os computadores oferecem a educação, seja ela formal ou não formal, é preciso pensar a questão da interação e interatividade dentro deste contexto. Desta forma, se buscar o conceito literal da palavra, no dicionário Aurélio, encontra-se interação como: envolvimento de duas ou mais pessoas empenhadas a trabalhar juntas onde a ação de uma provoca uma reação na outra. Porém, dentro da totalidade de pesquisa, conceitua-se interação, segundo Primo (2005-a, p. 17) como “uma “ação entre” os participantes do encontro. Nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes, e não nas partes que compõe o sistema global.”

Primo (2005-b), ainda, nos apresenta, dentro do conceito de interação, duas propostas por ele descritas como interação mútua e interação reativa. A interação mútua segundo ele se caracteriza como um sistema aberto, que forma um sistema global, não sendo composto por partes interdependentes. O sistema de interação mútua, segundo ele, é voltado para o desenvolvimento e evolução. Por outro lado, o autor define a interação reativa como um sistema fechado, e tem características opostas. “Por apresentar relações lineares e unilaterais, o reagente tem pouca ou nenhuma condição de alterar o agente. Além disso, tal sistema não percebe o contexto e, portanto, não reage a ele” (PRIMO-c, 2005, p. 7).

Para Wagner (1994), os conceitos para interação e interatividade se conectam na medida em que o termo interação é uma troca entre sujeitos e interatividade é uma troca entre sujeitos e objetos, sem mencionar as trocas entre um objeto e outro.

É necessário que a nova proposta de ensino leve em conta essa presença massiva das tecnologias no cotidiano do aluno, conforme Primo (2005), gerando assim interação entre os envolvidos no processo. Dito isso, é importante abordar o conceito de interatividade, sabendo-se que, para o bom andamento desta pesquisa, ambos os conceitos deverão andar lado a lado.

Partindo da conceitualização, também literal, interatividade, segundo o dicionário Aurélio, é a ação de influência mútua entre pessoas e/ou grupo de pessoas (onde cada um pode torna-se estímulo um do outro) a partir da relação de cooperação e colaboração e/ou um determinado objeto de estudo (que se apresenta como estímulo) que pode ocorrer de maneira direta ou indireta.

Lemos (1997, p. 27) nos diz que:

há uma diferenciação entre interatividade e interação. A primeira estaria relacionada ao contato interpessoal, enquanto a segunda seria mediada. A interatividade seria um tipo de comunicação encontrada não somente em um equipamento, mas também em sistemas que proporcionem interação ou um meio para consegui-la.

Dentro do esboço, Leffa (2008, p. 3) nos mostra um conceito de interatividade, e nos deixa claro que interação e interatividade andam juntas, “a interatividade, finalmente, é descrita como um evento virtual com interação real, cuja construção é compartilhada tanto pelo autor como pelo leitor.” O autor nos remete a

refletir que a interatividade pode ser entendida como uma troca de informações entre o usuário e a máquina.

Seguindo o pensamento de Leffa, pensando na relação de interação e interatividade, homem-homem, homem-máquina, nesta relação que se estabeleceu entre as pessoas e as máquinas, pensou na elaboração da revista digital com produto final deste trabalho. A revista poderá ser acessada de qualquer *smartphone*, tablet, computador, conectado a rede. Assim, o leitor poderá conhecer o conteúdo da pesquisa de qualquer lugar e interagir com a ferramenta através de um clic, a cada página.

Por fim, diante de tudo que foi exposto, com a evolução da tecnologia na educação, é possível afirmar que a educação, que por muitos anos esteve “confinada” a quatro paredes da sala de aula, encontra-se hoje, disponível e visível nos mais variados ambientes. Hoje, a educação não formal se faz presente em diversos contextos, facilitando a aprendizagem de todos, nos mais variados meios e espaços. Na sociedade atual, a interação entre as pessoas e entre elas e o meio é fundamental, seja de uma forma considerada “normal”, seja quebrando regras prefixadas.

## 2.1 Educação formal e não formal

Os aparelhos móveis facilitam a aprendizagem, ao superar os limites entre a aprendizagem formal e a não formal. Ao utilizar um aparelho móvel, os estudantes podem facilmente acessar materiais suplementares, a fim de esclarecer ideias introduzidas por um instrutor na sala de aula. Por exemplo, vários aplicativos usados na aprendizagem de idiomas “falam” e “ouvem” os alunos, por meio de alto-falantes e microfones embutidos nos telefones celulares. Anteriormente, esse tipo de prática de linguagem exigia a presença de um professor (UNESCO, 2014, p. 23).

Conforme a citação acima é possível perceber que o modelo de educação se modificou. O sistema educacional engloba a relação de ensinar e aprender e é um fenômeno encontrado em qualquer sociedade no meio em que vivemos. Esse fenômeno é responsável por manter ativa a perpetuação do conhecimento dentro de uma esfera da humanidade, de geração para geração.

Dentro do contexto da prática, aprendemos a ver a educação como um processo formal, encontrado no ambiente escolar, com práticas pedagógicas em

sala de aula, professores e alunos pré-dispostos a ensinar e a aprender. Objetivos pré-determinados, conteúdos e atividades estabelecidas, almejando alcançar os objetivos anteriormente estabelecidos pelo professor.

Esse modelo considerado como formal, ocorre de maneira institucionalizada e cronológica, com um sistema hierárquico. Ela, de uma forma geral, inicia com a alfabetização da criança, dentro da escola e se encerra na formação superior. Atualmente, encontram-se recursos e ferramentas diferenciadas, que são inseridas dentro do contexto escolar pelo professor ou pela escola, visando uma maior integração com as transformações tecnológicas do mundo, buscando modificar, aos poucos este formato “tradicional” de educação.

Deste modo, a educação passa por uma transformação e cada mudança sofrida faz com que seja necessário repensar seu papel formal, no contexto do ensino e buscar novas práticas para transpor os muros da escola e abranger outros contextos, que muitas vezes podem ser especiais.

Por outro lado, define-se a educação não formal como sendo aquela que ocorre de forma organizada fora de um contexto escolar tradicional. Todo aprendizado adquirido fora do ambiente escolar, mas que vise a aprendizagem do indivíduo é um modelo de educação não formal. Segundo Trilla (1996, p. 20), a expressão educação não-formal começa a aparecer relacionada ao campo pedagógico junto a uma série de críticas ao sistema formal de ensino, em um momento histórico em que diferentes setores da sociedade (não só o pedagógico, como também o serviço social, a área da saúde, cultura e outros) viam a escola e a família como impossibilitados de responder a todas as demandas sociais que lhes eram impostas.

Juntamente com Paiva (2012, p. 18) podemos refletir a cerca das transformações dentro da maneira de pensar e “consumir” informação, nesse nosso modelo de educação:

no contexto educacional, os que tinham e continuam tendo acesso ao livro podem, agora, não apenas consumir informação, mas também produzir e publicar informação na web. Isso muda as relações sociais, pois se ampliam as redes de interação, a diversidade de informações e de pontos de vista, fazendo com que o conhecimento se complexifique.

Seguindo esse raciocínio e relacionando-o com a proposta de trabalhar em um espaço informal, é possível perceber que ela está diretamente ligada ao novo



formato de educação: não formal, pois o processo pedagógico de ensino aprendizagem será desenvolvido dentro de o ambiente hospitalar, utilizando dispositivos móveis. É o novo propiciando novas formas de ensinar e aprender, aproximando o aluno/paciente das novas ferramentas de ensino, que o mundo contemporâneo propicia.

### 3 DISPOSITIVOS MÓVEIS: TABLETS NA EDUCAÇÃO

Nos últimos anos, presenciamos o surgimento de inúmeros aparelhos portáteis, como notebook, laptop, handheld e Pocket PCs, com o intuito de auxiliar essa força de trabalho que chamaremos de móvel. Esses aparelhos não só nos auxiliam para a eliminação do papel nos processos comerciais, como também nos podem ajudar no gerenciamento de compromissos e contatos (SIQUEIRA, 2005, p. 15).

Conforme o documento da UNESCO (2014), as tecnologias móveis podem ampliar e enriquecer oportunidades educacionais para estudantes em diversos ambientes. As tecnologias móveis propiciam às pessoas, de modo geral, e em especial ao aluno e ao professor o acesso a informações e contribui com a aprendizagem nos mais variados ambientes.

Esses aparatos móveis vêm se desenvolvendo cada vez mais e cooperam para que as possibilidades e facilidades oferecidas por esses dispositivos cresçam de forma significativa. Nos dias atuais, esses recursos estão presentes nas mais variadas tarefas diárias do indivíduo e transformam não só a forma de realização dessas atividades, mas o raciocínio para compreender as ações cotidianas. O manual da Unesco, c (2014), explica que, as tecnologias móveis estão em constante evolução: a diversidade de aparelhos, atualmente no mercado, é imensa, e inclui, em linhas gerais, telefones celulares, *tablets*, leitores de livros digitais (*e-readers*), aparelhos portáteis de áudio e consoles manuais de *videogames*.

Assim, a utilização da tecnologia através de dispositivos móveis, associadas ao processo de ensino, pode contribuir com a aprendizagem significativa<sup>10</sup>. Segundo Lemos, (2004) as tecnologias móveis e sem fio estão mudando o relacionamento das pessoas, os espaços públicos de convivência, as redes de conversação e, especialmente, os processos educacionais.

Falar em aprendizagem móvel ou *M-Learning* é falar na aprendizagem que ocorre através do uso de dispositivos móveis. Homrich e Baggio (2013, p. 87) assim conceituam:

---

<sup>10</sup> É o conceito central da teoria da aprendizagem de David Ausubel. “A aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação relaciona-se, de maneira substantiva (não-litera) e não-arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura de conhecimento do indivíduo”.

Este tipo de aprendizagem pode ser definido como a modalidade de ensino que utiliza a tecnologia móvel como parte de um modelo de aprendizagem integrada, caracterizada pelo uso de dispositivos de comunicação sem fio, de forma transparente e com alto grau de mobilidade. Poderíamos dizer ainda que M-Learning é a fusão de diversas tecnologias permitindo aos estudantes e professores uma maior interação por meio de dispositivos móveis.

A flexibilidade no uso dos dispositivos móveis, em um ambiente não formal de educação, torna-se cada vez mais necessária, pois está dentro de um contexto que propicia interações maiores, compartilhando conhecimento. Segundo esse esboço:

A chegada das tecnologias móveis à sala de aula traz tensões, novas possibilidades e grandes desafios. As próprias palavras “tecnologias móveis” mostram a contradição de utilizá-las em um espaço fixo como a sala: elas são feitas para movimentar-se, para levá-las para qualquer lugar, utilizá-las a qualquer hora e de muitas formas (MORAN, 2014, p. 2).

O documento da Unesco (2014), nos demonstra a utilização dos aparelhos móveis no espaço educacional:

Atualmente um volume crescente de evidências sugere que os aparelhos móveis, presentes em todos os lugares – especialmente telefones celulares e, mais recentemente, *tablets* – são utilizados por alunos e educadores em todo o mundo para acessar informações, racionalizar e simplificar a administração, além de facilitar a aprendizagem de maneiras novas e inovadoras.

Com o surgimento dos *tablets*, surge à tendência da mobilidade e da praticidade. No Brasil, acredita-se que ao longo dos anos os dispositivos móveis irão substituir a maior parte dos materiais didáticos, e que haverá uma diminuição na venda de livros impressos, mas em contra partida irá aumentar as vendas de livros digitais (*epub*<sup>11</sup>, *pdf*), e áudio-book. O Ministro de Ciência e Tecnologia se posiciona a favor da utilização dos *tablets* e prevê, ainda, para 2014, que nos editais de compra de material escolar, que seja incluído materiais digital (PEREIRA e OLIVEIRA, 2011).

Embora o Tablet não facilite a escrita, por possuir um teclado que não está totalmente acoplado ao sistema e que não é de fácil acesso, ele é atrativo nas cores, nos modelos, na facilidade de manuseio, e são inovadores e atrativos. Mesmo possuindo uma memória menor que um notebook, os *tablets* são portáteis, leves e visam gerenciar de forma efetiva aplicativos de vários formatos.

---

<sup>11</sup> Extensão de arquivo de livros digitais.

A aprendizagem com este recurso móvel possui muitas características que são próprias da ferramenta. Além de podermos personalizar o nosso meio de estudo, temos a questão da usabilidade, colaboração, comunicação, mobilidade. Quando falamos em aprendizagem através de dispositivos móveis devemos pensar em recursos que possibilitem a interação e a interatividade, dentro do ambiente virtual, a qualquer hora e em qualquer lugar.

É cada vez mais aceito o seu uso, pois oferece a mobilidade, o acesso a informação e a conexão com a grande rede de qualquer lugar. Sua tela sensível ao toque permite uma navegação muito mais intuitiva e fácil do que com o mouse, por exemplo. O tamanho da tela é outro fator que contribui muito para a sua grande aceitação, especialmente por crianças e adolescentes que encontram aplicativos muito mais rapidamente, em poucos minutos.

Através do uso do tablet no universo educacional, o meio escolar pode se transformar, passando a colaborar com a modificação do espaço em que a educação acontece, ou seja, tanto a formal como a não-formal.

A aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologias móveis, isoladamente ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), a fim de permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode ocorrer de várias formas: as pessoas podem usar aparelhos móveis para acessar recursos educacionais, conectar-se a outras pessoas ou criar conteúdos, dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel também abrange esforços em apoio a metas educacionais amplas, como a administração eficaz de sistemas escolares e a melhor comunicação entre escolas e famílias (UNESCO, 2014, p. 7).

Pensando no exposto acima, onde a aprendizagem móvel abrange metas educacionais amplas e melhora a comunicação entre escolas e famílias, e refletindo ainda sobre a mobilidade que essas ferramentas oferecem, fica clara a sua usabilidade e acessibilidade dentro de um contexto especial de ensino. Acredita-se na inserção deste dispositivo como meio facilitador no processo de aprendizagem dentro do ambiente hospitalar.

### 3.1 Tecnologias como recurso metodológico para Sensibilização da Segunda Língua

Vários são os recursos disponíveis na Rede para que se efetive sensibilização de uma segunda língua. Os aplicativos utilizados nos tablets é uma forma de tornar a aprendizagem mais interessante, instigante e dinâmica. A internet sem fio, os objetos móveis e portáteis e a telefonia celular de última geração trazem novas questões em relação ao espaço, um novo olhar sobre o tecnológico, onde as novas formas de comunicação estão redefinindo o uso do espaço/tempo.

Moran (1995, p. 24) relata sobre o re-encantamento que a tecnologia e conseqüentemente a internet vem proporcionando:

Há um novo re-encantamento pelas tecnologias porque participamos de uma interação muito mais intensa entre o real e o virtual. Comunico-me realmente – estou conectado efetivamente com milhares de computadores – e ao mesmo tempo, minha comunicação é virtual: eu permaneço aqui, na minha casa ou escritório, navego sem mover-me, trago dados que já estão prontos, converso com pessoas que não conheço e que talvez nunca verei ou encontrarei de novo.

Analisando o contexto e a rotina das crianças em tratamento de saúde no HUSM, é possível perceber que, por meio da sensibilização de uma segunda língua, poderá ser feito um aprimoramento de novas concepções educacionais, tanto na esfera social como na cognitiva. Auxiliar na reaproximação escolar, com atividades que proporcionem o uso de diferentes recursos e metodologias, pode facilitar os processos cognitivos, que a fase de desenvolvimento abrange.

Sendo assim, ressalta-se a importância e a necessidade de se inserir as tecnologias nos mais diversos meios de ensino, pois como já mencionado, ela faz parte do dia-a-dia, fornecendo ferramentas que potencializem o ensino e a aprendizagem de línguas, em especial a língua espanhola. Atualmente há uma diversidade de sites em espanhol, onde se encontram inúmeros conteúdos e exercícios, sendo possível trabalhar de forma interativa, as quatro habilidades, ler, falar, ouvir e escrever.

Trazer as tecnologias móveis para o contexto escolar, mesmo que não formal, é facilitar acesso dentro das necessidades e familiaridades dos sujeitos pertencentes a diferentes contextos sociais, mas com pontos em comum. Isso os torna alvo de um

modelo de educação não comum, onde o uso destas tecnologias servirá como benefício do processo de ensino e de aprendizagem, aproximando-o da realidade do aluno.

Dentre as opções, podemos mencionar o Youtube, conhecido mundialmente por abrigar vídeos que os usuários produzem e compartilham. Dentro deste site existem inúmeras vídeoaulas com os mais variados temas e conteúdos de espanhol. As lojas virtuais também permitem fazer download<sup>12</sup> de aplicativos em espanhol, que colaboram com o entendimento e com a aprendizagem da língua. Existe uma grande quantidade de aplicativos para tablets e celulares voltados para a aprendizagem de línguas. Os aplicativos de **flashcards**<sup>13</sup> e dicionários estão entre os mais populares. É uma ferramenta que se pode utilizar online e é muito semelhante ao papel de anotações ou cartão de memórias.

Os flashcards são cartas interativas que vão enriquecer o seu vocabulário. Para utilizar esta ferramenta é muito simples: você escolhe as palavras que deseja aprender e cada uma delas se transforma em uma carta, com a palavra escolhida escrita na frente. Ao virar a carta, o usuário pode observar a definição de cada uma delas, ouvir a pronúncia correta e exemplos de frases onde a palavra pode ser aplicada. É possível criar sua própria lista de palavras em “Meus Flashcards”, podendo separá-las por categorias e imprimir para estudar quando estiver off-line

Sem dúvida, a nova cultura das redes mostra referentes de uma transformação qualitativa da comunicação humana, que merece ser observada na questão dos feitos educativos, em suas modificações estruturais. Os tablets fazem parte desse processo por facilitarem a comunicação entre o homem e a máquina.

---

<sup>12</sup> Transferir (baixar) um ou mais arquivos de um servidor remoto para um computador **local**.

<sup>13</sup> Flashcards são ferramentas que auxiliam você a aprender vocabulários importantes! Você pode abrir um Flashcard dentro das "Ferramentas de Estudo" ou então clicando em uma palavra no Mapa da Unidade.

## **4 ESCOLA HOSPITALAR: A PRÁTICA PEDAGÓGICA EM AMBIENTE NÃO ESCOLAR**

No contexto atual, a educação perpassa por espaços que não necessariamente constituem uma sala de aula formal. A Classe Hospitalar como processo pedagógico é uma realidade no grande campo de atuação na sociedade moderna. Em geral, funciona juntamente com o hospital e a Universidade, através dos estagiários ou profissionais dedicados a isso, preservando a continuidade do desenvolvimento da aprendizagem, dando reforço escolar através de metodologias diferenciadas e flexíveis, respeitando o quadro clínico em que o paciente se encontra.

Conforme as informações obtidas na página da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), que desenvolve este trabalho, a Escola Hospitalar é um lócus específico de Educação destinado a prover acompanhamento escolar a alunos impossibilitados de frequentar as aulas em razão de tratamento de saúde que implique internação hospitalar ou atendimento ambulatorial.

“Sabemos que, buscando adequar-se ao que prevê a legislação em vigor, o MEC através de sua Secretaria de Educação Especial realizou revisão de sua documentação no âmbito das estratégias e orientações para o trabalho pedagógico com portadores de necessidades especiais. Em decorrência, a área de atendimento escolar hospitalar e de atendimento pedagógico domiciliar passou a dispor de publicação que regulamenta a implantação e implementação do trabalho escolar de crianças ou jovens adoentados, estejam estes hospitalizados ou não (MEC/SEESP, 2002).”

A classe hospitalar foi reconhecida definitivamente pelo Ministério da Educação e do esporte em 1994. Em 2002, foi publicado o manual de Política Nacional de Educação Especial (MEC/SEESP, 2002), Classe Hospitalar e Atendimento Pedagógico Domiciliar: estratégias e orientações. No Brasil, a legislação reconhece através do Estatuto da Criança e do Adolescente Hospitalizado, resolução nº 41 de outubro de 1995 item 9, o “Direito da criança e do adolescente de desfrutar de alguma forma de recreação, programas de educação para a saúde, e acompanhamento curricular durante a sua permanência hospitalar” (CNDCA, 1995).

A escola hospitalar poderá atuar nas unidades de internação, nas enfermarias, na ala de recreação do hospital ou em espaço próprio, contemplando direitos, da criança de desfrutar de recreação, programas de educação para a saúde e acompanhamento do currículo escolar durante sua permanência no hospital. (CNDCA, 1995). Esta prática pedagógica ameniza o sofrimento da internação no hospital, o paciente se envolve em atividades direcionadas por profissionais voltados a área da educação:

Os espaços e tempos de aprendizagem para crianças ou adolescentes hospitalizados seguem regularidade e intesidades diferentes da escola comum e atendem, além das demandas intelectuais, às necessidades de pertencimento a uma comunidade afetiva e de inclusão sócio interativa (CECCIM e FONSECA, 1999, p. 36).

A escola hospitalar oferece auxílio e atendimento emocional e humanístico tanto para o paciente (criança/jovem) como para o familiar (pai/mãe) que muitas vezes demonstram um abalo afetivo durante o tratamento. Este, muitas vezes, pode prejudicar a adaptação no espaço hospitalar. Conforme Ortiz; Freitas (2005, p. 27), “o evento hospitalização traz consigo a percepção da fragilidade, o desconforto da dor e a insegurança da possível finitude. É um processo de desestruturação do ser humano que se vê em estado de permanente ameaça”. A atuação do pedagogo se dará através de várias atividades lúdico-educativas e educativo-escolares, que, com enfoque pedagógico, podem abranger a arte de contar histórias, brincadeiras, jogos, dramatização, desenhos e pinturas, enfim, a “continuação” dos estudos no hospital. As práticas no ambiente escolar vão ao encontro com as experiências da atividade docente, pois nessas atividades desenvolvidas, em ambiente hospitalar, há uma grande relação de confiança e expectativas por ambas as partes envolvidas.

Esta possibilidade do educador de pertencimento a dois mundos – o escolar e o hospitalar – opera na vertente psicossocial de não-isolacionismo da criança na condição de doente, sem, contudo desconhecer a sua real condição de doente. É um cuidado que permite uma ruptura no reducionismo do pensar a enfermidade. O professor, sensível ao estado conflituoso do paciente, reveste sua ação de educar num ato de companheirismo, de disponibilidade para estabelecer parcerias e cumplicidades (ORTIZ e FREITAS, 2003, p. 11).

Essas práticas são as estratégias da Escola Hospitalar para ajudar na adaptação, motivação e recuperação do paciente, que estará também ocupando o tempo ocioso. O acompanhamento pedagógico hospitalar mesmo que seja por um curto período, tem um caráter significativo para a criança hospitalizada, oferecendo a



oportunidade de atualizar suas necessidades escolares, permitindo a esta desvincular-se de suas restrições momentâneas possibilitando a apropriação de conceitos tanto pessoal quanto escolar (FONSECA, 2008, p. 9).

[...] A necessidade de formular propostas e aprofundar conhecimentos teóricos e metodológicos, visando em atingir o objetivo de dar continuidade aos processos de desenvolvimento psíquico e cognitivo das crianças e jovens hospitalizados (CECCIM e FONSCECA, 1999, p. 117).

Matos e Mugiatti (2011, p. 116) dizem que: “para tanto, o educador deve estar de posse de habilidades que o faça capaz de refletir sobre suas ações pedagógicas, bem como de poder ainda oferecer uma atuação sustentada pelas necessidades e peculiaridades de cada criança e adolescente hospitalizado”.

É necessário ressaltar que, este trabalho da pedagogia hospitalar não se restringe somente ao pedagogo de formação. Esta tarefa pode também ser desempenhada por professores, de outras áreas de formação e atendendo as necessidades de cada criança, seja no reforço escolar, como também em trabalhos que envolvam a aproximação com uma segunda língua e na execução de projetos que visem o desenvolvimento cognitivo do paciente.

Isso demonstra que é um novo contexto de “sala de aula”, um espaço específico para o processo de ensino aprendizagem, onde a educação não formal se faz presente constantemente, visando facilitar o aprendizado desses pacientes. O trabalho do professor dentro hospital é muito importante, pois atende as necessidades emocionais, sociais e pedagógicas das crianças e jovens. Ele precisa ter sensibilidade, compreensão, força de vontade, criatividade e persistência se quiserem atingir seus objetivos.

## 5 METODOLOGIA DA PESQUISA

Este trabalho, classificado como uma pesquisa qualitativa como método de abordagem, utilizou como procedimento, a pesquisa-ação. Conforme nos fala, Thiollent (1988, p. 14) “a pesquisa ação é um tipo de investigação social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”.

O autor discorre ainda sobre a pesquisa-ação, como “processo de pesquisa que recorre a uma metodologia sistemática, no sentido de transformar as realidades observadas, a partir da sua compreensão, conhecimento e compromisso para a ação dos elementos envolvidos na pesquisa” (p. 34).

Kurt Lewin (1946, p. 34), descreveu a pesquisa-ação como uma forma de pesquisa sobre os efeitos ou resultados de várias ações cujo objetivo seria promover a mudança da própria condição social. O autor fala que a chave deste procedimento de pesquisa está no reconhecimento da possibilidade de o pesquisador interagir e interferir no seu ambiente de pesquisa sem separar a investigação da ação necessária para resolver um problema e sem afastar o pesquisador do objeto de investigação.

Segundo Minayo (1994, p. 43), uma pergunta importante neste item é “quais indivíduos sociais têm uma vinculação mais significativa para o problema a ser investigado? Diante do questionamento que norteia o método investigativo, os indivíduos sociais envolvidos neste caso são os pacientes em tratamento oncológico no HUSM.

A amostra representativa, segundo a autora, é aquela que possibilita abranger uma totalidade do problema investigado em suas múltiplas dimensões. Portanto, o foco da metodologia desta pesquisa é apresentar a qualidade das percepções e assimilações dos envolvidos, durante a ação de sensibilização da língua estrangeira, através de uma ferramenta tecnológica, e não a quantidade de dados coletados.

O pesquisador nesta ação passa a fazer parte do objeto investigado, ele “abandona” seu papel de pesquisador, e começa a ter uma relação de sujeito a

sujeito, tendo então, uma atitude participativa no processo. Quando ele inicia a fazer parte, ele traz elementos, informações e conhecimentos que serão utilizados para a reflexão dos dados. Deste modo, o pesquisador foi um agente importante nesta investigação, pois é ele que interage com o grupo, planeja as oficinas, implementa o planejamento, despertando, juntamente com os aplicativos, o interesse e a curiosidade dos alunos/participantes. Esses lhe indicaram, constantemente, as necessidades de reflexões e ajustes na proposta, para que fosse possível a contribuição almejada na nossa ação.

A vertente utilizada para a avaliação da construção da proposta deste caso investigado foi orientada pela: *Avaliação Diagnóstica, Avaliação Formativa, Avaliação Somativa*. De acordo com os estudos de Bloom (1983, p. 16 “a avaliação de um processo de ensino-aprendizagem, pode apresentar esses três tipos de avaliação, que permitiu adaptar-se a diferentes situações e contextos”.

Optou-se por utilizar, nesta proposta investigativa, essas três formas de avaliação, por acreditar que elas contemplam o objetivo geral da pesquisa, bem como, por se tratar de uma pesquisa-ação, que trabalha de forma integrada em cada uma de suas fases. Desta forma, cada uma das avaliações, contempla um momento do trabalho desenvolvido. A *avaliação diagnóstica* permitiu detectar a existência ou não de pré-requisitos necessários para que a sensibilização se efetue. A *formativa* consistiu no fornecimento de informações que orientaram o professor para a busca de melhoria do desempenho dos estudantes durante todo o processo. Por fim, a *avaliação somativa* implicou no fornecimento de informações a respeito do valor final do desempenho do participante, percebendo a sensibilização quanto à língua estrangeira ou não.

Para abrangermos as diferentes situações de um contexto específico, optamos por organizar a metodologia em etapas, que embora sigam uma linearidade, interagem e retroalimentam-se em espiral, permitindo a oxigenação de todas as ações e reações de um caminho. Sendo assim, as etapas desta investigação foram:

- Etapa1 – diagnóstico;
- Etapa 2 – planejamento;
- Etapa 3 e 4 – implementação e análise dos dados;
- Etapa 5 - elaboração do produto final.

Deste modo, como já mencionado, elas se integram, interagem e se (re)criam, para que os objetivos sejam contemplados e desta forma, o questionamento de pesquisa – ***os dispositivos móveis Tablets, contribuem para a sensibilização da língua espanhola?*** seja respondido.

A vertente da “avaliação”, a *Diagnóstica* foi feita na primeira etapa, e consistiu em analisar e avaliar os envolvidos no processo, nesse caso, os pacientes da oncologia, de forma a perceber suas dificuldades iniciais. Segundo o portal CAED, Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação, da Faculdade de Educação de Juiz de Fora, o conceito de *avaliação diagnóstica* não recebe uma definição uniforme de todos os especialistas no assunto.

No entanto pode-se, de maneira geral, entendê-la como uma ação avaliativa realizada no início de um processo de aprendizagem, que tem a função de obter informações sobre os conhecimentos, aptidões e competências dos estudantes. Conforme esse documento, uma das mais importantes características da *avaliação diagnóstica* é o seu aspecto preventivo, já que ao conhecer as dificuldades dos alunos no início do processo educativo, é possível prever suas reais necessidades e trabalhar em prol de seu atendimento. Outra característica refere-se à possibilidade que a *avaliação Diagnóstica* tem é de identificar as causas das dificuldades de aprendizagens persistentes em alguns alunos, embora essa especificidade não será de abrangência da investigação.

Segundo Bloom (1983, p. 23), a *avaliação diagnóstica* é aquela que ao se iniciar um projeto, dado à diversidade de saberes, o professor deve verificar o conhecimento prévio dos alunos com a finalidade de constatar os pré-requisitos necessários de conhecimento ou habilidades imprescindíveis de que os educandos possuem.

Já a *avaliação Formativa* é aquela com a função observadora sendo realizada durante todo o decorrer do período, e foi desenvolvida na terceira etapa, na implementação das oficinas, com o intuito de verificar se o planejamento estava possibilitando aos alunos atingirem objetivos previstos. Logo, a *avaliação formativa* visa, basicamente, avaliar se o aluno está apropriando-se, gradativamente, de cada etapa da aprendizagem. Melchior (2002) nos apresenta outro fator que valoriza a *avaliação formativa*, “é a necessidade do professor obter informações sobre objetivos específicos, necessitando, portanto, organizar e reorganizar um

instrumento que possibilite o registro dos desempenhos evidenciados pelo aluno” (p. 81).

Por fim, a avaliação *Somativa*, para Bloom (1983, p. 36), “objetiva avaliar de maneira geral o grau em que os resultados mais amplos têm sido alcançados ao longo e final de um curso”. Ao final do processo, volta-se aos alunos e repetem-se as “análises” iniciais para que se possa fazer um comparativo e um diagnóstico da evolução, competências e habilidades que cada um deles adquiriu durante as oficinas.

Ainda, conforme o CAED, a avaliação *Somativa* é uma modalidade avaliativa que ocorre ao fim de um processo educacional. Esta fase da avaliação foi desenvolvida na etapa quatro, na análise dos dados. Até-se à determinação do grau de domínio de alguns objetivos pré-estabelecidos propondo-se a realizar um “balanço somatório” de uma ou várias sequências de um trabalho de formação, podendo ser chamada ainda de avaliação da assimilação da língua.

Para melhor visualização do planejamento da proposta de pesquisa, elaborou-se um mapa conceitual, apresentado na Figura 1.

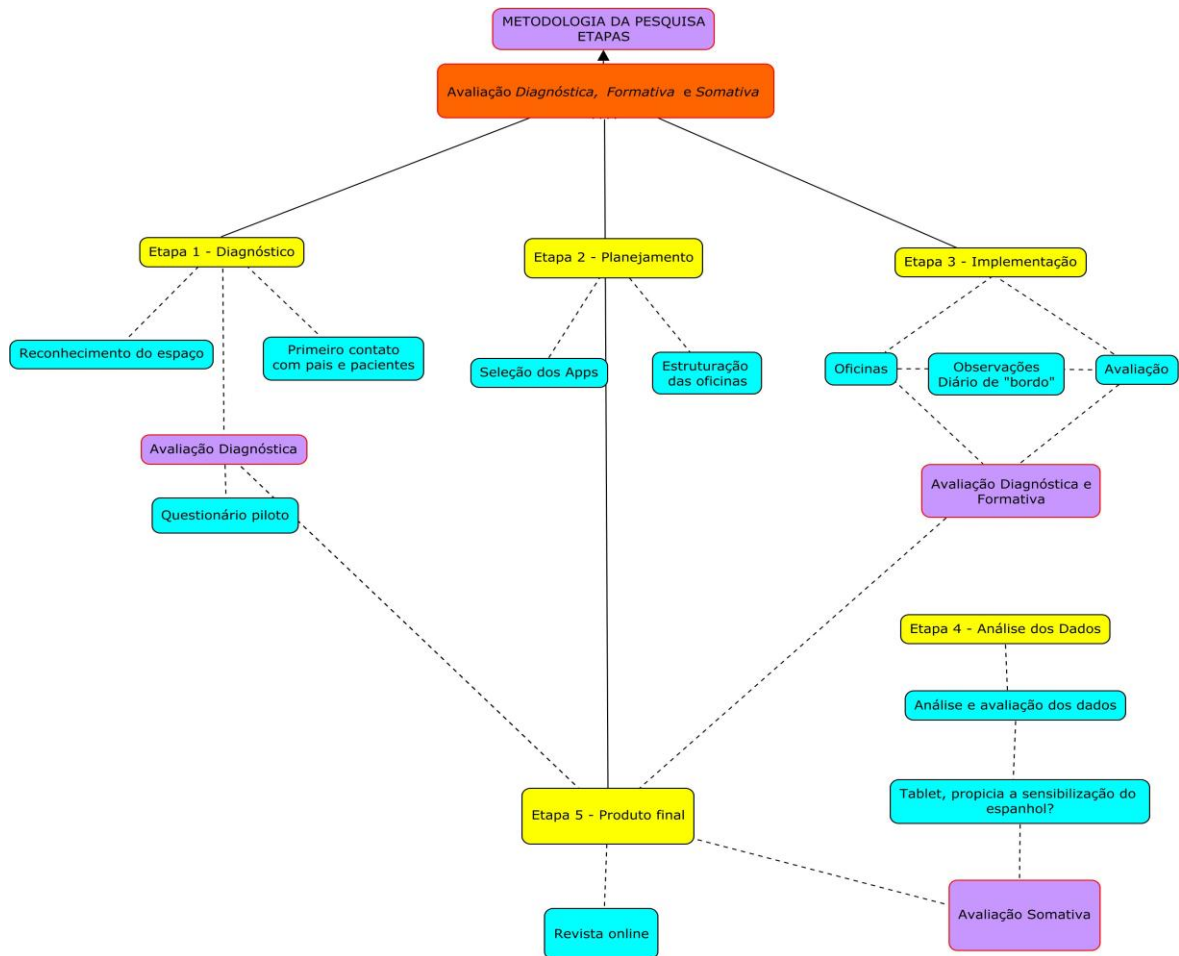


Figura 1 – Mapa Conceitual referente ao planejamento da pesquisa

### Etapa 1 – Diagnóstico

Como se pode perceber na Figura 1, a metodologia de ação do trabalho englobou primeiramente, o reconhecimento do espaço e do público alvo. Para isso, foram feitas visitas semanais, onde realizamos conversas informais com a coordenação, voluntários que realizam diversos trabalhos no local, como também com os acompanhantes e pacientes. Foi também observado o espaço físico, a disponibilidade da infraestrutura para a realização do projeto, como internet sem fio, sala de informática e local para reunir os participantes durante as oficinas propostas.

Após essa análise, foi necessário fazer uma seleção dos participantes. Para isso, os alunos/pacientes foram organizados pela idade e consequentemente pelo nível de escolaridade que se encontram. Em virtude de ser um projeto que visa à sensibilização de uma segunda língua, era necessário que os envolvidos tivessem

no mínimo, um nível básico de alfabetização, ou seja, que soubessem ler e escrever para que conseguissem executar as fases existentes nos aplicativos e responder os questionamentos feitos pelo pesquisador.

Para se chegar a dados mais concretos em relação ao nível de escolaridade, fase cognitiva e escolar em que a criança se encontra, foi criado um questionário através da ferramenta Google Drive<sup>14</sup>, onde constava algumas perguntas relacionadas a idade, tempo de tratamento, se frequentava a escola, etc. Esse questionário foi elaborado e aplicado como uma amostra piloto, aos acompanhantes dos pacientes e preenchido pelo pesquisador no início das investigações. Na ocasião, cada acompanhante teve total liberdade para fazer sua contribuição com outras informações relevantes para a pesquisa, como a situação emocional da família. O modelo do questionário piloto encontra-se no Anexo A.

Outra percepção adquirida após a aplicação deste questionário foi a situação econômica das crianças, bem como a de seu acompanhante, que na grande maioria dos casos era exercida pela mãe. Verificou-se ainda se a criança estava frequentando a escola ou não e que em que ano escolar havia parado. Esses dados levantados, inicialmente, foram extremamente significativos para o desenvolvimento da pesquisa e se encontram registrados através das planilhas e gráficos, no Anexo B, embora seu objetivo tenha sido um panorama geral, pois as crianças selecionadas não foram as mesmas.

Ao realizar estas visitas na Turma do Ique, um dos locais da coleta de dados, foi possível detectar os dias de maior fluxo de paciente e a rotatividade das crianças na frequência ao local. O dia de maior movimentação acontece nas quartas-feiras, visto que é o dia em que as consultas são realizadas e é onde as crianças, em início de tratamento, comparecem semanalmente. No decorrer da semana, o número de pacientes diminui, pois nos demais dias as consultas são realizadas somente para aqueles que estão em outras fases do tratamento.

No início, a coordenação da Turma do Ique esboçou certa preferência para que o projeto fosse realizado nas quintas-feiras, pois a grande maioria dos trabalhos, oficinas, é realizada nas quartas-feiras e isso acaba desfavorecendo aqueles

---

<sup>14</sup> Google Drive é um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos, apresentado pela Google em 24 de abril de 2012. Google Drive abriga agora o Google Docs, um leque de aplicações de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações, e muito mais. [www.google.com/intl/pt-BR/drive](http://www.google.com/intl/pt-BR/drive).

pacientes que frequentam o local nos demais dias. Nas quintas-feiras seria um dia adequado, segundo eles, pois o ambiente está mais tranquilo e as crianças que frequentam o local são maiores. Porém, após algumas análises e reflexões, optou-se por desenvolver as oficinas nas quartas-feiras.

Após, visitas e questionamentos feitos com todos os envolvidos nesta proposta, aplicou-se, nesta etapa, a *Avaliação Diagnóstica*, analisando as informações obtidas referente aos pacientes. Foi possível, com isso, identificar a idade, o nível de escolaridade, quais as aptidões que poderiam ser exploradas e qual a melhor metodologia de trabalho a ser desenvolvida, para que os objetivos propostos fossem atingidos.

## Etapa 2 – Planejamento

Para que pudéssemos iniciar o planejamento das oficinas, analisamos uma lista com o nome e idade das crianças que frequentam o espaço, ficou pré-estabelecido um perfil das crianças que poderiam fazer partes das oficinas. Conforme uma reflexão inicial, o foco seria crianças e adolescentes de 8 a 12 anos, de ambos os sexos. Pensou-se neste perfil porque se imagina que nesta faixa etária todos já estão alfabetizados e acompanhariam muito bem as oficinas. Foram então, pré-definida cinco crianças, no espaço Ique e cinco no CTcriac, pois nos foi cedido, através do setor de Acessibilidade da UFSM, quatro tablets e mais um, de meu uso pessoal.

Pensando no objetivo principal do projeto, foi necessário fazer uma pré-seleção dos aplicativos que seriam utilizados no decorrer das oficinas. Os *apps* (aplicativos) foram selecionados da loja virtual Google Play<sup>15</sup>. Chegou-se a essa escolha por se tratar de um site/repositório que abriga um vasto número de opções, na grande maioria gratuita e que comporta o sistema operacional Android<sup>16</sup>, que mantém o funcionamento dos tablets. Sabe-se que com o andamento do projeto, a escolha dos aplicativos certamente sofreria alteração, levando-se em conta o conhecimento e evolução das crianças. Foram pensados alguns pontos importantes

---

<sup>15</sup> Formada pela *Play Store*, loja de aplicativos; *Play Music*, loja de músicas; *Play Movie*, loja de filmes e *Play Book*, loja de livros e uma loja de aparelhos. Vale informar que para o mercado brasileiro, apenas a *Play Store* está disponível no momento.

<sup>16</sup> Android é uma plataforma de código-fonte aberto que transforma o seu celular/tablet em um potente navegador da Web, videogame e assistente pessoal, tudo em um.



como a motivação e interesse dos pacientes, sua escolaridade, sua faixa etária e os objetivos a serem alcançados. Utilizou-se ainda como base a avaliação dos usuários que fica registrada no próprio site, através de comentários. Desta forma, foi criada uma tabela (inicial e demonstrativa) para organizar a seleção feita dentro da página da Google Play, categoria Educação, Língua Espanhola:

Tabela 1 – Aplicativos Selecionados para uma pré-análise

<b>Aplicativo</b>	<b>Funcionalidade 0 a 10</b>	<b>Educativo 0 a 10</b>	<b>Aceitação dos usuários</b>
FunEasyLearn	10	10	*****
Free Dictionary Espanhol	10	10	*****
PetraLingua	10	10	*****
Aprenda Espanhol	10	10	*****
Enforcado em espanhol	10	10	*****
Duolingo Espanhol	10	10	*****
Tobi Espanhol	10	10	*****
Los navegantes	10	10	****
Jogo da Memória	10	10	*****

As cinco estrelas desta classificação significam ótima, já quatro estrelas classificam-no em bom, na sua funcionalidade e nível educativo.

Estes tópicos descritos na tabela foram pensados para classificar os aplicativos que mais se encaixaram com o objetivo principal do projeto, e desta forma, podem contribuir no trabalho com o grupo em questão. Ele deveria ter uma funcionalidade satisfatória e sem perder o foco primordial de ser educativo. Posteriormente, ainda nesta etapa, foram elaboradas as oficinas desenvolvidas na etapa três. O modelo proposto encontra-se no Apêndice A.

### Etapa 3 e 4 – Implementação e Análise de Dados

Foi feito um convite informal com cada um dos participantes, explicando, tanto para ele como para o acompanhante, como seria o projeto e como ele se desenvolveria. A decisão em participar ficou por conta da criança, pois como se trata de um projeto que visa à sensibilização em conhecer uma segunda língua, um

primeiro contato, bem inicial e sensível com a língua estrangeira em questão, elas escolheriam participar ou não, conforme sua adaptação, identificação com o projeto e vontade própria.

As oficinas planejadas foram ministradas semanalmente, com uma hora de duração. Propomos, inicialmente doze oficinas, a serem desenvolvidas, na Turma do Ique, nas quartas-feiras, pela manhã, e no CTCriac aos sábados, também pela manhã. O conteúdo dos encontros foi flexível, e dependeu do bom andamento e motivação dos alunos. Nesta etapa, o paciente fez uso do aplicativo com a orientação do pesquisador, explorando-o, conhecendo-o, fazendo descobertas e entrando em contato com a língua espanhola, buscando contemplar os objetivos dos assuntos abordados.

Uma questão que ficou muito evidente desde o início das oficinas, quando foi feito o primeiro contato com os pacientes é que eles não demonstravam interesse em participar quando a oficina era vinculada ao termo “aula”. Quando eu definia como apenas uma oficina lúdica, sem cobranças metódicas, elas se sentiam a vontade e então decidiam participar. Isso pode ser reflexo por estar a vários meses afastados da escola, devido ao tratamento oncológico, e só receberem reforço escolar em casa, e/ou hospital.

Cada aluno trabalhou com um tablet seguindo as orientações e executando os procedimentos que o aplicativo selecionado solicitava. Ao final de cada oficina, o pesquisador realizava uma conversa com todas as crianças sobre o que eles tinham aprendido de novo, em relação a língua. Este processo vem ao encontro do *Diagnóstico*, pois através das conversas para o conhecimento do que os alunos assimilaram e sensibilizados, no espanhol, era possível perceber as dificuldades de cada aluno/paciente, bem como o que eles já haviam aprendido.

Desta forma, percebendo a dificuldade de cada “aluno”, as próximas oficinas buscavam auxiliar na superação dessas. No decorrer desta etapa, outra forma de avaliação também foi muito importante, a *avaliação Formativa* auxiliou na percepção da evolução de cada criança/adolescente, analisando quais dificuldades possuíam e buscando possibilidades de saná-las.

Na medida em que as oficinas ocorriam, fomos verificando a evolução de cada paciente, e sua sensibilização com a língua espanhola. Para isso, foram elencados alguns pontos analisados e avaliados nessa etapa, embora no decorrer

da execução do projeto, diante da realidade de cada paciente, os pontos de análise foram constantemente revisados e adaptados conforme as necessidades.

- Capacidade de realizar toda a atividade, do início ao fim;
- Assimilação do que é proposto pela atividade e orientações;
- Capacidade de produzir pequenos trechos escritos, quando solicitado;
- Habilidade para compreender áudios em espanhol;
- Aptidão para produzir pequenos diálogos na língua espanhola.

A análise dos dados coletados teve como forma de avaliação a *avaliação Somativa*, que consiste em analisar e comparar todo o trabalho realizado pelos alunos/pacientes durante às oficinas, os dados coletados na primeira e demais etapas do projeto. Essa avaliação permitiu que fosse observada a evolução das crianças em relação à percepção e conhecimentos adquiridos ao longo do processo, servindo como subsídios de comparação entre o início, meio e fim do processo de ensino aprendizagem. Desta forma, a *avaliação Somativa* serviu para fornecer informações que se destinaram ao registro e a reflexão e análise do que foi assimilado pelos alunos/pacientes, ou seja, seus resultados serviram para verificar, classificar, situar, informar e certificar. Portanto, os registros dos dados serviram como uma constatação do que foi efetivo durante a pesquisa, bem como, os pontos positivos e negativos que englobaram todo o trabalho.

Como forma de obtenção de dados ainda, a pesquisadora fez uso de um diário de campo, ou seja, um diário onde foram registradas todas as informações e particularidades de cada oficina, suas impressões, as ações e percepções dos alunos em relação a tudo aquilo que englobou a pesquisa. Por se tratar de um trabalho que envolveu participantes que estão inseridos em um contexto diferenciado, que exigiu atenção e cuidados que vão além dos pedagógicos, toda e qualquer informação é extremamente importante.

Para Lewgoy e Arruda (2004, p. 123-124), o diário consiste em um instrumento capaz de possibilitar “o exercício acadêmico na busca da identidade profissional” à medida que, através de aproximações com a pesquisa realizada, é possível fazer uma reflexão do trabalho que está sendo desenvolvido. É uma forma de registro do pesquisador de todas as percepções que engloba a pesquisa. Mynaio

(1993) aponta que o diário deve conter todas as informações extra-fonte de pesquisa, tudo aquilo que não está nas fontes. Hess (1996) diz que, o diário é uma técnica indispensável que lhe permitiu clarear e organizar as idéias das suas pesquisas.

Também conhecido como diário de bordo, assim chamado por Bogdan e Biklen, constitui um dos principais instrumentos de registro. Segundo Bogdan e Biklen (1994) este é utilizado relativamente às notas de campo. O diário de bordo tem como objetivo ser um instrumento em que o investigador vai registrando as notas retiradas das suas observações no campo. É um instrumento utilizado pelos investigadores para registrar/anotar os dados recolhidos susceptíveis de serem interpretados. Neste sentido, é uma ferramenta que permite sistematizar as experiências para posteriormente analisar os resultados. Sua escolha para o registro deu-se ao fato de que a cada oficina, as crianças percebiam e registravam novas palavras e expressões, e como o trabalho prezava pela sensibilização de forma lúdica, a pesquisadora não utilizava métodos convencionais de avaliação, logo, apenas registrava a evolução da compreensão e construção conhecimento dos mesmos no diário.

Conforme o planejamento proposto previamente, as oficinas aplicadas às crianças tiveram início no dia 26/11/14, das 10h às 11h, todas as quartas-feiras, e não mais nas quintas, como era a preferência inicial da coordenação do espaço. A decisão de aplicar essas oficinas neste dia e horário foi tomada em conjunto com a coordenação da Turma do Ique, pois na quarta-feira o fluxo de crianças é maior e por podermos utilizar o espaço do auditório do Ique, que neste dia da semana está ocioso. Muitos fazem consultas e medicação neste dia, logo poderíamos contar com a presença dos mesmos pacientes, semanalmente.

O tempo de uma hora de oficina foi definido pela pesquisadora, após analisar alguns pontos em relação aos alunos envolvidos. Eles cansam mais rapidamente do que em relação a outras crianças que não estão em tratamento. Como as oficinas eram das 10 as 11, logo o almoço era servido, então era preciso respeitar esse aspecto também.

Este local possui toda a infraestrutura necessária: ar condicionado, cadeiras confortáveis, mesas e internet sem fio, que foi instalada, exclusivamente, para o desenvolvimento da pesquisa, pelo setor de informática do HUSM. A realização desta pesquisa só foi efetiva, devido o uso da rede sem fio. Conforme citação, o

desenvolvimento da tecnologia de acesso à Internet sem fio (Wi-Fi) oferece outras dinâmicas de acesso e de uso da rede, no cotidiano, a grande parte dos utilizadores (MOURA, 2009).

Repetimos aqui a etapa da *avaliação diagnóstica* do projeto, como já foi mencionado na seção 5, onde identificamos o espaço, os participantes que fariam parte do estudo e os primeiros contatos com os pais e crianças. Para a obtenção dessas informações, optamos repetir o questionário piloto apenas com as crianças que fariam parte do projeto. Ressalta-se que, na fase inicial do planejamento, foi feito um levantamento do público alvo, o espaço físico, dias e horários propícios a desenvolver a pesquisa. Neste momento então, refez-se a aplicação do questionário efetivando os participantes, espaço físico e dias de oficinas.

Desta forma, as oficinas foram realizadas assim:

Tabela 2 – Cronograma de dias das oficinas no Ique

<b>Novembro/14</b>	<b>Dezembro/14</b>	<b>Janeiro/15</b>	<b>Fevereiro/15</b>	<b>Março/15</b>
Dia 26	Dia 03	Dia 07	Dia 04	Dia 04
	Dia 10	Dia 14	Dia 11	
	Dia 17	Dia 21	Dia 25	
		Dia 28		

Tabela 3 – Cronograma de dias das oficinas no CTcriac

<b>Novembro/14</b>	<b>Dezembro/14</b>	<b>Janeiro/15</b>	<b>Fevereiro/15</b>	<b>Março/15</b>
Dia 29	Dia 06	Dia 10	Dia 07	Dia 07
	Dia 13	Dia 17	Dia 28	Dia 14
	Dia 20	Dia 24		
		Dia 31		

### **Primeira oficina**

No primeiro dia de oficina, fiz um contato inicial com as crianças, expliquei o projeto e convidei-as para conhecê-lo. Logo, elas aceitaram e foram comigo até o auditório, que fica no segundo andar do espaço Turma do Ique. Os tablets estavam

com alguns aplicativos em espanhol instalados previamente. Nessa primeira oficina, o objetivo era que elas se ambientassem com o tablet, conhecessem os aplicativos e pudessem manusear de forma livre a ferramenta. Estavam presentes os pacientes A, B, C, D e E, conforme vamos identificá-los. O paciente E é do sexo masculino e o conheci quando ainda estava internado no CTcriac, no HUSM, os demais (A, B, C e D), meninas.

Nesta primeira oficina percebi a grande facilidade das crianças com as tecnologias, com a ferramenta em questão e com o manuseio dos aplicativos. O que os causou algum desconforto, mas que era substituído por curiosidade foi à língua estrangeira. Mas, logo eles perguntavam o que significava e uma vez explicado, já assimilavam a tradução.

Como as crianças dominaram muito bem os apps, tive a ideia de deixar livre para que baixassem os de sua preferência, ou seja, poderiam fazer a busca no Play Store, desde que fossem em espanhol. Logo, elas instalaram mais alguns aplicativos, todos em espanhol e descobriram muitas novidades: apps que traduziam palavras, outros que adivinham o artista que eles estavam pensando, o som dos animais com seus respectivos nomes, tudo em espanhol.

Este aplicativo, (Figura 2) foi utilizado no primeiro dia da oficina, era um quebra-cabeça, com poucas palavras em espanhol. Foi o primeiro contato das crianças com os apps e com o tablet. Remetendo a um personagem que elas já conheciam, falamos sobre os personagens, sobre o País de origem deles, que possuem a língua espanhola como língua mãe. Caracteriza-se por ser lúdico, que busca trabalhar a atenção e o raciocínio.

Utilizar este aplicativo, que apresentava personagens já conhecidos das crianças, fez com que elas se sentissem envolvidas e sensíveis com este reconhecimento e ficassem mais sensibilizadas a aprender. Quando nos sentimos próximos e familiarizados com o novo, isso pode facilitar e contribuir para uma possível aprendizagem e assimilação.



Figura 2 – Rompe cabeza - El Chavo

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

Outro aplicativo usado no primeiro dia foi o Jogo da Memória, (Figura 3 e 4), com as letras do alfabeto. Foi o primeiro contato deles com a língua estrangeira, logo, atividades bem iniciais foram trabalhadas para adaptá-los com o idioma. Reconhecer as letras norteou o objetivo que era aproximá-los da língua alvo, conversando sobre os nomes das letras e seus sons de pronuncia. Fomos percebendo que eles dominavam muito bem a tecnologia, o que vem de encontro com Lemos (2004), já mencionado na seção 2, que caracteriza esta nova geração de jovens, a geração z, como aquela que não concebe um planeta sem computador, chats ou ferramentas móveis.



Figura 3 – Jogo da memória com o alfabeto

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.



Figura 4 – Jogo da memória

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.



Ao final de cada oficina, iniciando por esta primeira, a pesquisadora realizou uma avaliação do processo de desenvolvimento, levando em conta os critérios mencionados anteriormente, e contido no Apêndice B. Conforme os critérios criados, fazíamos questionamentos informais aos participantes, tentando obter dados que nos permitissem um registro, para posterior análise. A oficina tinha que contemplar a grande maioria dos critérios estabelecidos: se o aluno gostou do aplicativo, se foi atrativo, se alguma palavra foi assimilada, se ele conseguiu escrever a palavra aprendida, se os áudios foram compreendidos, etc.

Quanto mais “sim” os critérios de avaliação contemplavam mais satisfatórios e eficientes foram consideradas as oficinas desenvolvidas. No caso deste primeiro encontro, os apps permitiram a familiarização das crianças com a língua estrangeira, com o alfabeto, o nome das letras e como se pronuncia cada uma delas, auxiliando a adaptação à proposta e aos recursos.

## **Segunda oficina**

Neste segundo encontro, consegui contar com a presença dos mesmos pacientes, o que nos motivou, pois pudemos dar continuidade nos aplicativos que já conheciam. Assim, nos dedicamos a conhecer as palavras em espanhol. Perguntavam os significados, buscavam fazer a tradução de algumas e ainda anotavam as que mais lhes interessavam, demonstrando motivação e interesse.

Pudemos perceber que a atividade que mais atraiu a atenção deles foi às expressões que indicam saudações e despedidas, em espanhol. Algumas meninas levaram caderno para fazer anotações, registrando algumas palavras e expressões de saudação em espanhol para poderem se comunicar com os familiares.

O aplicativo Espanhol (Figura 5), também foi muito utilizado pelos alunos, em todas as oficinas. Consiste em escolher um tema/conteúdo, na coluna à esquerda e sua tradução em espanhol. Eles podem ouvir a pronúncia correta, gravar a sua própria pronúncia e ouvi-la também. Exploraram muito este aplicativo, assimilaram várias expressões, saudações e já conseguiam formular frases.



Figura 5 – Espanhol – Audição e gravação de voz

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

Como se pode perceber, o *app* (Figura 5) trabalha a questão da audição, no momento que eles ouvem a tradução da expressão, em espanhol, e após, trabalham a fala, pois possuem a opção de gravar a própria fala, em espanhol também. Isso faz com que o usuário se sensibilize com a segunda língua, interagindo com a ferramenta.

Quando a criança podia escutar a sua própria voz, pronunciando pequenas falas em espanhol, era visível a sua emoção e contentamento, pois percebiam que eram capazes de aprender uma segunda língua. Desta forma, estavam sensibilizados e ansiosos em aprender cada vez mais, pois visualizam suas próprias evoluções a cada oficina.

### **Terceira Oficina**

Neste dia, a oficina transcorreu de forma tranqüila e pude perceber que as crianças possuíam um grande domínio sobre a ferramenta. Muitas delas me relataram que possuíam tablet em casa, mas que não possuíam internet para conexão, o que pode ser um fator que influi positivamente para o uso dos dispositivos móveis, pois conhecem todos os aplicativos oferecidos gratuitamente no Play Store e sabem como cada um funciona.

Aqui se reafirma a escrita de Lemos (2004) quando diz que a forma de pensar e agir desta geração Z foi influenciada desde o nascimento pelo mundo complexo e veloz que as novas tecnologias configuraram. Em relação aos aplicativos destinados a língua espanhola, nesta proposta, todos eram uma novidade a eles, justamente por se tratar de outra língua.

### **Quarta e quinta oficinas**

As oficinas seguintes foram trabalhadas de forma esperada, ou seja, conseguimos implementar o planejado, adotando a dinâmica de deixar que eles baixassem aplicativos novos e manuseassem da maneira que quisessem. Nos últimos vinte minutos, navegavam pelo Play Store e selecionavam o que iriam baixar. Conforme as oficinas iam avançando, os participantes se familiarizavam ainda mais com a língua, esboçando, aos poucos, pequenas palavras e saudações entre eles. No dia do encontro, aguardavam ansiosos pela oficina semanal e quando chegava o dia, eles mesmos se dirigiam ao auditório, espontaneamente.

Os aplicativos ilustrados (Figuras 2, 3, 4 e 5), foram resultado de suas habilidades com a tecnologia. Eles baixaram e testaram, em busca de conhecer o espanhol. Analisando de forma “pedagógica”, todos os apps exploravam a fala, a escrita e a audição. Além de ser atraentes no *layout*, com cores, som, animação, também possibilitava a gravação de voz do participante, o que despertava muito interesse. Os registros de evolução e de oficina satisfatória continuaram sendo feitos, conforme já descrito na primeira oficina.

Uma particularidade ocorreu na quinta oficina, onde um dos alunos sentiu-se indisposto após ficar um bom tempo interagindo no tablet. Desta forma, tivemos que levá-lo até seu acompanhante, pois teve queda da pressão arterial e vômitos. Essa situação deve-se ao tratamento e a medicação que estava sendo utilizada. Todas

essas alterações eram levadas em consideração, pois alteravam o desenvolvimento do participante em relação à oficina proposta, uma vez que eles não se encontravam em um local formal de aprendizagem. Todas essas questões relativas às crianças estão devidamente amparadas e de acordo com a aprovação do Comitê de Ética, conforme números de registro: CAAE: 38096014.9.0000.5346, Número do Parecer: 912.827

### **Sexta Oficina**

Recebemos, nesta semana, a visita de três intercambistas da Colômbia. Eram estudantes de administração e biologia, e estavam no Espaço Ique fazendo um trabalho voluntário de acompanhamento às crianças, num período de três meses. No primeiro encontro com os alunos, elas ficaram surpresas com a facilidade em comunicarem-se em espanhol. As voluntárias passaram a integrar as oficinas, juntamente com as crianças. Interagiam, faziam conversação e participação dos jogos online, nos tablets, ajudando e colaborando no reconhecimento de palavras e expressões.

Exploramos os aplicativos que contemplavam o objetivo da conversação. Muitas curiosidades lingüísticas foram sanadas com as intercambistas, que estavam bastante envolvidas com as crianças e respondiam todas as perguntas. O que é extremamente importante registrar é que as oficinas visavam explorar a interação das crianças com a ferramenta móvel e sensibilizá-los com a língua estrangeira, de forma lúdica e leve. Desta forma, o que se percebeu até esta fase da pesquisa é que o objetivo do trabalho estava sendo atingido de forma satisfatória.

Neste dia, as crianças mostraram para as visitantes, o aplicativo Akinator (Figura 6), eleito um dos preferidos. Eles já o conheciam, porém não sabiam que poderiam utilizá-lo em língua espanhola, e que possibilitava trabalhar em duplas. Resumidamente, pode-se dizer que um aluno pensa em um personagem que mais gosta e o outro aluno vai clicando no aplicativo, aonde o Mago vai lançando perguntas sobre o possível personagem.

O aluno seleciona sim ou não, até o Mago acertar em quem o aluno pensou. Na grande maioria, o Mago acerta. Trabalha-se aqui a aquisição de vocabulário, pois para compreender as perguntas, eles iam buscando saber o significado das palavras. Outras, eles mesmo conseguiam fazer uma associação com o português.

Ficou muito evidente a grande satisfação em realizar trabalhos em duplas, pois é uma forma de cooperação entre eles, colaboração mútua e uma interação da dupla com a ferramenta. É possível mencionar aqui, conforme menciona Wagner (1994), que a interação e a interatividade se conectam na medida em que a interação gera uma troca entre sujeitos e a interatividade cria uma troca entre sujeitos e objetos. Isso foi percebido na medida em que os participantes dominavam a ferramenta móvel de forma segura e exploravam tudo o que ela tinha a oferecer, trocando conhecimento e descobertas com o seu companheiro de brincadeira.



Figura 6 – Aplicativo Akinator

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

As questões relacionadas ao conteúdo sequencial nunca foi o fator principal das oficinas, conforme já foi mencionado no início, inclusive cabe lembrar que o que se pretende é demonstrar o potencial do tablet como uma ferramenta que possibilite sensibilizar o aluno quanto à língua meta, e não desenvolver oficinas de

forma metódica e sequencial, buscando uma análise quantitativa, e não qualitativa do trabalho desenvolvido.

A palavra sensibilização se afirmava quando os participantes conseguiam identificar palavras em espanhol, pronunciar pequenas saudações e interagir entre eles e com a ferramenta. É importante ressaltar que, como eles estavam passando por um momento delicado de suas vidas, a sensibilidade e as emoções estavam mais afloradas. Oferecer a eles esse pequeno momento de aprender, interagir e conviver com outras habilidades, culturas e pessoas, foi uma forma de contribuir com a evolução cognitivas e emocional deles.

### **Sétima e oitava oficinas**

Os pacientes A e B não mais compareceram, pois estávamos no período de férias, meses de janeiro e fevereiro, e alguns já se encontravam em fase final de tratamento. Desta forma, continuei com os alunos/pacientes C, D e E, porém, outras crianças ficaram sabendo do projeto e também quiseram participar. Nestas duas oficinas, não foi trabalhado nenhum aplicativo novo. Todos os já instalados pelas crianças e os que já estavam nos tablets foram usados pelas crianças de forma tranqüila.

O aplicativo “Los Colores”, selecionado pela pesquisadora, a princípio, parecia fácil e muito simples, isso dito pelos alunos. Porém, quando passaram a explorá-lo, adoraram e descobriram as cores em espanhol, de forma divertida. Eles deveriam escolher a cor do quadro e encaixar na moldura. Quando encaixado, a gravação repete o nome da cor, em espanhol.

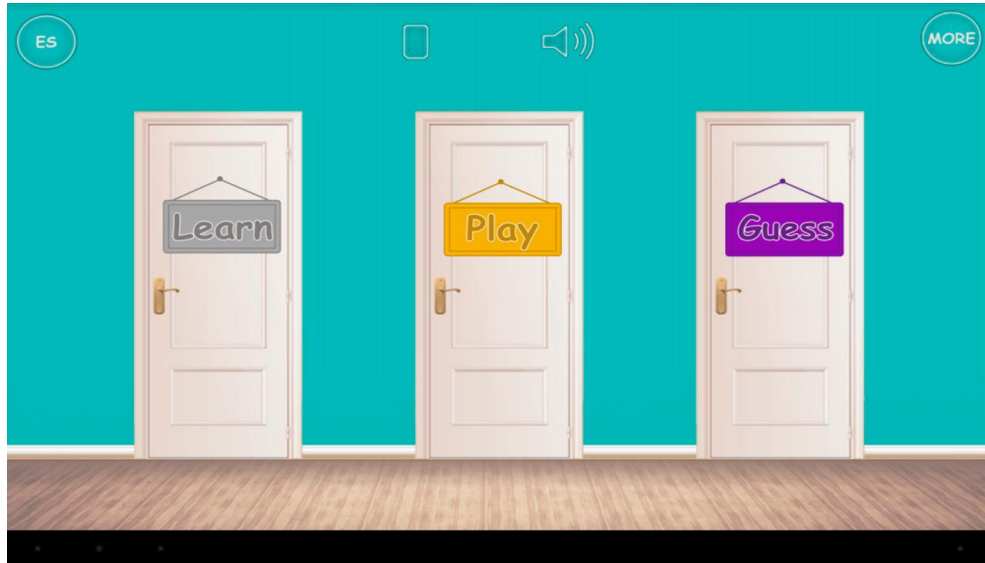


Figura 7 – Los colores

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

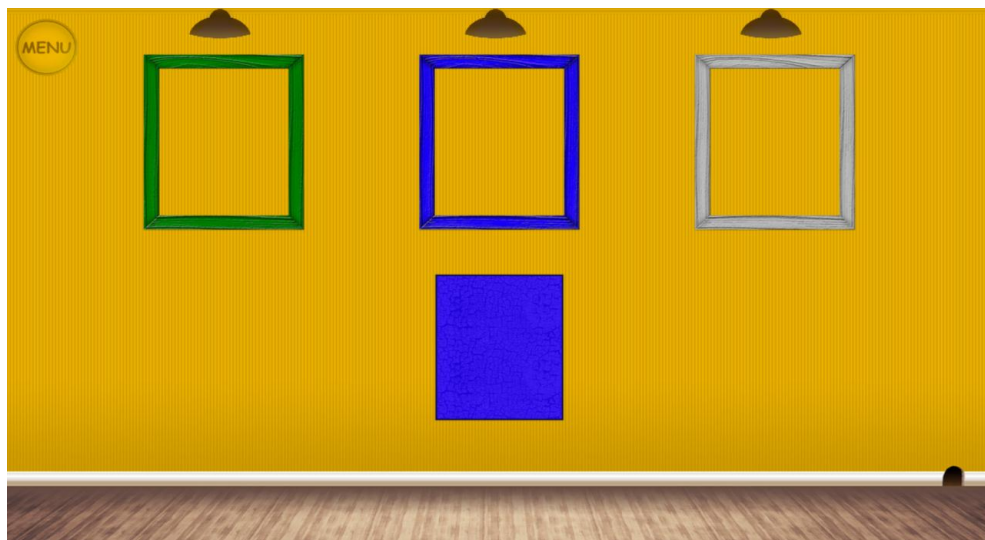


Figura 8 – Los colores – tela das cores

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

### Nona e décima oficinas

Nestes encontros contei com a participação de dez pacientes no total. Três eram os mesmos que iniciaram o projeto e os demais eram novos, demonstrando interesse em conhecer os tablets e os aplicativos. Assim, cada dois alunos trabalhavam com um tablet, interagindo e trocando ideias e sensibilidades, em todas as situações que a educação abrange, sendo ela em espaço formal ou não, como no CTcriac e espaço Ique.

O jogo da Forca, (Figura 9), foi um aplicativo utilizado pelos alunos com mais idade, entre 10 e 12 anos, pois ele possui charadas a serem desvendadas que requeriam um conhecimento um pouco mais elevado. Eles poderiam escolher entre palavras diversas, temas como filme, ator, cantor. É um jogo da forca igual ao que se faz no papel, só que em versão digital. Todas as palavras são em espanhol, instigando o aluno e sensibilizando-o quanto a língua estrangeira.

Como já estávamos além da metade das oficinas propostas, num total de doze, os participantes já demonstravam nesta atividade conseguir “adivinhar” e reconhecer as palavras em espanhol. O jogo da forca, instalado pela pesquisadora, foi de grande colaboração, pois eles trabalhavam a concentração, desenvolvimento da escrita, conhecimentos gerais. Conseguiram lembrar o que já tinham assimilado e fazer uma referência com palavras que já conheciam.



Figura 9 – Juego da Ahorcado

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.





Figura 10 – Tela de escolha do Tema

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

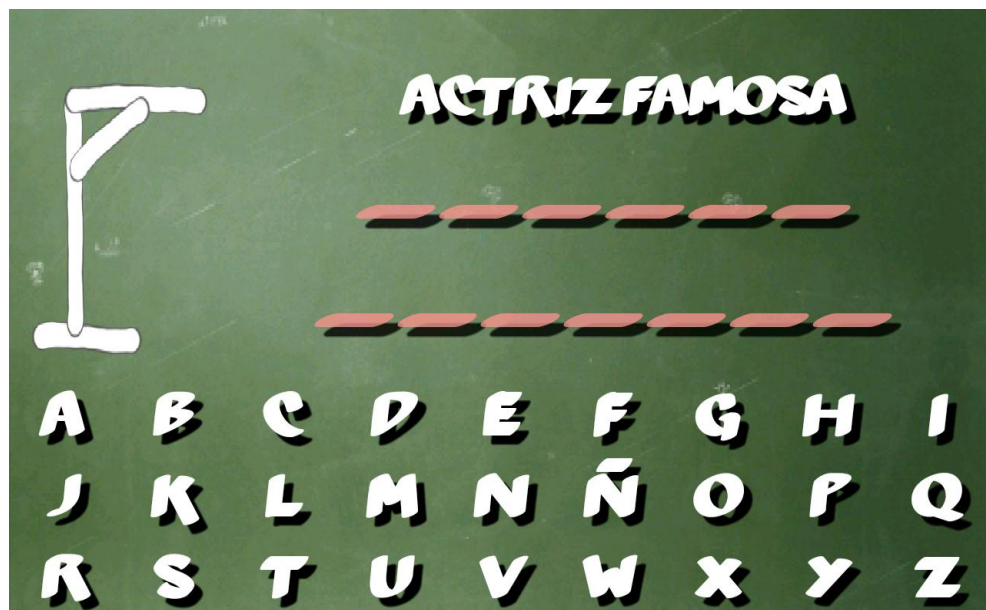


Figura 11 – Tela da adivinhação

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

O aplicativo que utilizamos após o Jogo da Forca foi o Sopa de Letras, (Figura 12), na oficina de número dez. Foi uma forma significativa de aquisição de vocabulário. Em todas as oficinas, as crianças sempre utilizavam-no de forma muito proveitosa. Era o preferido de um dos participantes. Ele usava este aplicativos em todas as oficinas e fazia anotação de todas as palavras que encontrava.

É uma versão digital do caça-palavras que conhecemos, só que aqui chama-se Sopa de Letras. De uma forma geral, o Sopa de Letras e demais aplicativos, além

de desenvolver raciocínio e concentração, sempre contribuíam com a assimilação e sensibilização de palavras e expressões. O participante, quando encontrava uma das palavras listadas acima, marcava-a com o dedo na tela do tablet e ela ficava grifada de outra cor, conforme a figura:

Este aplicativo, assim como os demais, também foi selecionado e testado pela pesquisadora, pois o benefício é que os envolvidos no trabalho podem aprender palavras novas e soletrá-las através da busca intensa procurando-as, letra por letra no aplicativo. Auxilia quanto a memória, percepção e orientação espacial. Isso é de extrema importância para todos eles, que passam por um tratamento longo, que os afasta do convívio da sala de aula, por um longo período. O objetivo primordial no espaço lúdico é propiciar recreação orientada, oferecer a esses pacientes, condições satisfatórias de aprendizado e conhecimento, de forma lúdica, desenvolvendo capacidades de interação, convívios com outras crianças, recreação, neste período que se ausentarão do espaço físico do colégio, mas não dos estudos, pois eles seguem a aprendizagem, protegidos pelos estudos domiciliares.


 <b>CUANTO AÑOS COMER RECUERDO LEJOS</b> <b>RARO TIPO DIFICIL IDEA PUES HOR</b>									
H	A	E	D	I	F	I	C	I	L
A	O	D	R	E	U	C	E	R	O
C	P	R	P	T	L	S	D	D	H
E	I	R	A	U	E	E	I	D	A
N	T	N	I	E	E	T	J	N	C
T	T	D	R	M	N	D	O	O	E
O	A	C	E	E	E	D	E	O	S
N	J	M	S	J	R	R	T	N	O
C	I	A	A	E	A	N	A	R	E
E	H	M	P	M	A	R	A	R	U
S	E	A	F	U	E	R	Z	A	Q
O	R	C	C	M	P	U	E	S	R
Ñ	I	S	O	M	O	S	U	A	O
A	A	C	A	A	G	U	A	P	P

Figura 12 – Sopa de Letras

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

### Décima primeira oficina

Conforme demonstram as Figuras 13 e 14, um dos apps utilizados neste encontro, os pacientes/alunos já conseguiam identificar perguntas e elaborar a resposta, por escrito. Na grande maioria dos aplicativos, eles oferecem ao usuário a opção de ouvir a pronuncia e gravar a própria fala. No app “Preguntas y Respuestas”, os alunos respondiam as perguntas de curiosidades e depois ouvem a pronuncia. Trabalha-se aqui a leitura, compreensão, escrita e fala, de forma lúdica.

Um dos grandes benefícios da tecnologia, e em especial, aqui, o tablet, é aprender, assimilar conhecimento e se sensibilizar com novas formas de aprendizado, brincando, jogando e interagindo com o aplicativo e com os outros participantes. A interação ocorria entre eles, e ainda com mais intensidade e frequência, com a pesquisadora, que auxiliava e apresentava a eles a tradução e o significado de palavras novas, em espanhol.

Essa troca gera um trabalho colaborativo entre os envolvidos em todo o processo, contribuindo com a troca de informações contínua e efetiva. Reforça-se aqui a definição, segundo Primo (2005) sobre interação, onde há uma ação entre os participantes do encontro, com foco para a relação entre os interagentes e não nas partes que compõem o sistema global.



Figura 13 – Aplicativo Preguntas y Respuestas

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>

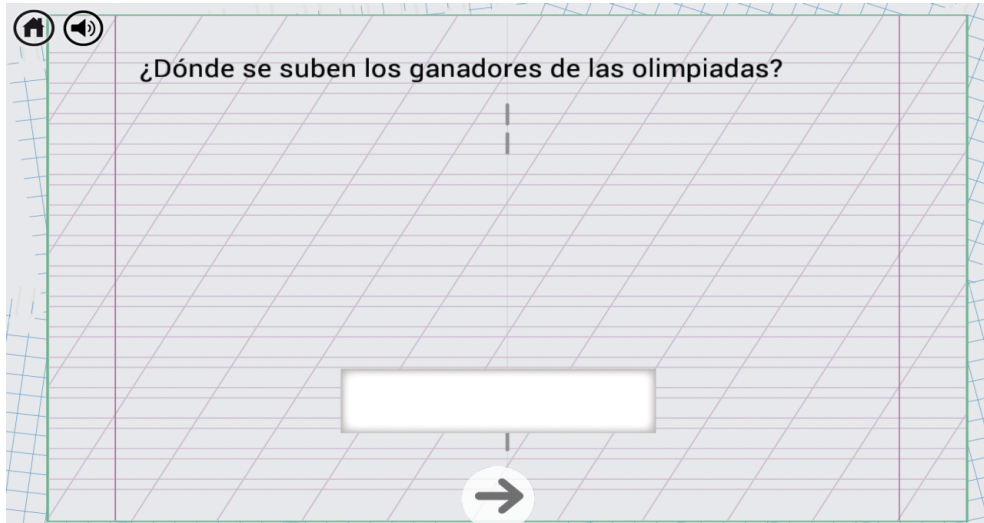


Figura 14 – Tela de pergunta

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>

### Décima segunda oficina

Quando chegamos à última oficina, pude perceber a evolução de todos. De alguma forma, todos eles sabiam algumas palavras em espanhol e já conseguiam compreender os pequenos diálogos que desenvolvia com eles. As oficinas transcorreram de forma tranquila e muito satisfatória. No aplicativo Vegefrutas (Figura 15), passamos a conhecer o nome das frutas e vegetais, em espanhol.

Foi uma grande descoberta para todos, pois além de conversarmos sobre alimentação, de uma forma tranqüila, sem cobranças, pois por estarem em tratamento, necessitavam comer de forma correta, nas horas corretas, e isso às vezes não era cumprido por eles, puderam aprender o nome dos alimentos que mais gostam e os que necessitam comer, em espanhol. Alguns registraram em seus cadernos de anotações para poderem falar em casa. A criança clicava na imagem e então era pronunciado o nome da fruta ou vegetal, sempre em espanhol, proporcionando descontração, alegria e construção de conhecimento.



Figura 15 – Vegefrutas

Fonte: < <https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8> >

A opção dos participantes baixarem novos aplicativos funcionou muito bem. Eles acessavam a Play Store e faziam uma pesquisa do que mais lhes atraíam a atenção. O próximo aplicativo, Trivial (Figuras 16, 17 e 18) foi escolhido por um deles, e os demais também baixavam no seu tablet.

Todos participavam e analisavam o que era melhor na busca dos aplicativos e no manuseio. Trocavam informações e opiniões sobre a ferramenta. O aplicativo a seguir, Trivial, foi muito bem explorado por todos eles. Trabalha também com perguntas e resposta, de conhecimentos diversos, mas que tem um tempo para ser respondida. A emoção ficava a cargo do tempo que ia passando eles não conseguiam adivinhar a resposta.

O lúdico, a interação com esse aplicativo ou jogos, proporciona aprendizagem espontânea, adesão de novos conhecimentos e habilidades. Estabelecem regras que servem como uma ótima ferramenta para estimular a cooperação, ideal para que a criança aprenda a estabelecer relações de caráter cooperativo e competitivo, que é o caso deste aplicativo, que tinha tempo limitado para a execução.



Figura. 16 – Aplicativo Trivial

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>



Figura 17 – Trivial – tela de categorias

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>

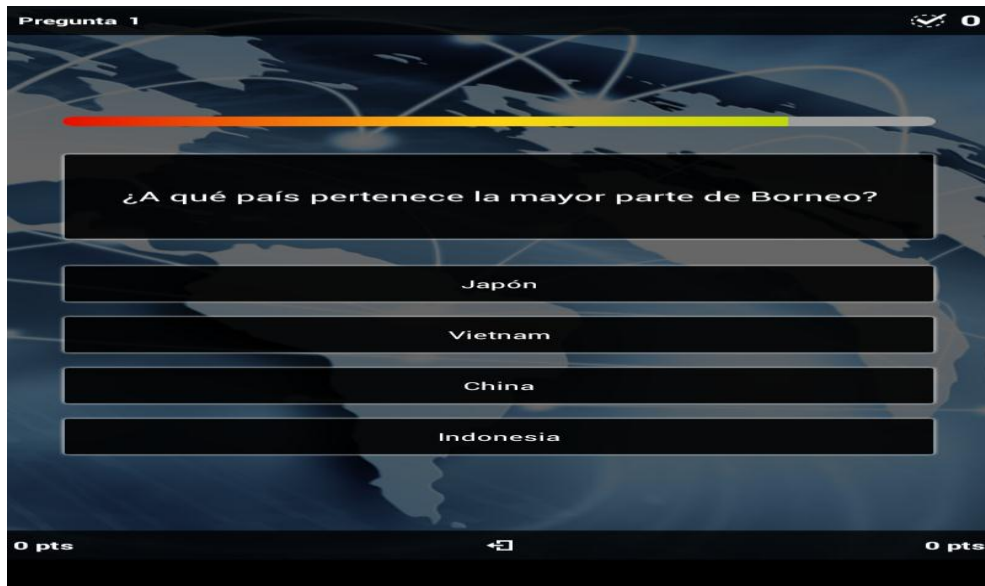


Figura 18 – Tela das perguntas

Fonte: <<https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>

Observando o aplicativo Trivial, das Figuras 16, 17 e 18, lembrou-se da visão de perspectiva de Piaget (1971, p. 61), a brincadeira ocorre de acordo com os estágios do desenvolvimento da criança. Dessa forma, podemos dizer que a construção do pensamento surge em cada uma das fases, sendo aprimorado conforme o desenvolvimento da criança em relação as suas capacidades e aos estímulos aos quais lhes são exposto.

O autor nos explica ainda que, estágio das operações concretas, dos 7 anos 11 ou 12 anos, tem como marca a aquisição da noção de reversibilidade das ações. Surge à lógica nos processos mentais e a habilidade de discriminar os objetos por similaridades e diferenças. Nesse estágio a criança já pode dominar conceitos de tempo, número. No caso desta pesquisa, alguns participantes, (A, C, E) estavam nesta faixa etária, e por isso, os aplicativos trabalhados estimulavam o desenvolvimento cognitivo adequado para a idade, juntamente com o processo mental de sensibilização de uma segunda língua.

Segundo o autor, por volta dos 12 anos começa o estágio das operações formais, essa fase marca a entrada na idade adulta, em termo cognitivo (PIAGET, 1971). O adolescente passa a ter o domínio do pensamento lógico e dedutivo, o que o habilita á experimentação mental, isso implica entre outras coisas, relacionar conceitos abstratos com hipóteses. Estes estágios podem variar de acordo com a idade, contexto sócio-econômico ou de um grupo para outro.

Isso vai ao encontro de todas as oficinas e objetivos propostos nessa pesquisa. Desde o fato de selecionarem-se participantes que contemplavam essas faixas etárias citadas, até a questão dos aplicativos desenvolverem sempre, algum tipo de habilidade, visando sempre a sensibilização da língua alvo.

Quando chegamos ao final, ou seja, na décima segunda oficina, eles ficaram tristes e demonstraram que iriam sentir falta dos encontros. Um grande aprendizado tanto para mim quanto para os alunos/pacientes envolvidos. Muitas situações não comuns na rotina diária nos fizeram refletir sobre o papel de professor dentro da sociedade. Por diversas vezes, nos deparamos com alguns deles meio indispostos, com sintomas causados pela quimioterapia, e isso nos fazia pensar de que forma poderíamos naquele momento contribuir com seu desenvolvimento pessoal, cognitivo, afetivo.

Se pensarmos no objetivo inicial deste projeto, em que o estudo central era saber se o tablet contribuiria para a sensibilização da língua espanhola, com foco nesses alunos/pacientes do espaço Ique, deixar esses participantes livres e autônomos para decidirem quando e como participarem das oficinas, foi de extrema relevância para a eficiência do desenvolvimento do projeto.

Por se tratar de um espaço de convivência, as oficinas passam a servir de um momento de ludicidade para esses pacientes, que se encontram em um momento delicado e de certa forma exaustivo. A utilização de um recurso tecnológico auxiliou para que eles assimilassem algo novo em um momento de descontração e alegria.

A tecnologia móvel provocou diferenças radicais na maneira como a sociedade trabalha, aprende e se diverte. O acesso a conteúdos multimídia deixou de estar limitado a um computador pessoal (PC) e se estendeu também às tecnologias móveis, proporcionando um novo paradigma educacional, o *mobile learning* ou aprendizagem móvel, através de dispositivos móveis (MOURA, 2009, p. 7).

Com essa experiência de unir tecnologia móvel e educação não formal, no caso a educação hospitalar, ficou evidente a grande contribuição que os tablets podem dar a sensibilização e aprendizagem de uma segunda língua, mesmo que de forma inicial. Por ser um recurso móvel, de fácil manuseio, atraiu a atenção e o interesse das crianças em participar da proposta.

Conforme descrito na seção um, o planejamento desta investigação também contemplou, não só as crianças da Turma do Ique, mas também as do CTcriac, com oficinas aplicadas dentro deste espaço, no HUSM. Os encontros tiveram início no



dia 29/11/14, das 09h às 10h, no sábado, e assim seguiram nos próximos. A decisão de aplicar essas oficinas neste dia e horário foi tomada juntamente com a Professora e Coordenadora do Setor Educacional do HUSM, Dr<sup>a</sup> Leodi, pois aos sábados a movimentação dentro do CT é menor. Eu poderia oferecê-las tanto na sala de apoio pedagógico quanto nos leitos.

Desenvolver as oficinas dentro do CTcriac foi algo desafiador e que exigiu muita sensibilidade e tranquilidade emocional, pois os pacientes encontravam-se internados, fazendo uso de medicação para o tratamento oncológico. Alguns apresentavam sintomas causados pela medicação, e desta forma, era preciso muita flexibilidade e sensibilidade para chegar até eles. Assim como no espaço Ique, a perspectiva era de trabalhar sempre com os mesmos alunos/pacientes, para poder observar os mesmos critérios.

Ao deparar-me dentro deste espaço, até então desconhecido, foi preciso trabalhar com diversas sensações e emoções, desconhecidas para mim. Sabe-se que é preciso postura normal, porém não é uma tarefa fácil de desenvolver. O que se deve fazer é tentar colaborar e muito com todos que estão ali, pois é um momento delicado e de extrema importância.

As emoções não são o que correntemente chamamos de sentimento. Do ponto de vista biológico, o que conotamos quando falamos de emoções são disposições corporais dinâmicas que definem os diferentes domínios de ação em que nos movemos. Quando mudamos de emoção, mudamos de domínio de ação. Na verdade, todos sabemos isso na práxis da vida cotidiana, mas o negamos porque insistimos que o que define nossas condutas como humanas é elas serem racionais. Ao mesmo tempo todos sabemos que, quando estamos sob determinada emoção, há coisas que podemos fazer e coisas que não podemos fazer, e que aceitamos como válidos certos argumentos que não aceitaríamos sob outra emoção (MATURANA, 2002, p. 15).

Sob o contexto que envolve a especificidade do CTcriac, selecionamos cinco pacientes para desenvolver o trabalho, já que possuíamos os mesmos cinco tablets. Utilizei os mesmos critérios de seleção: faixa etária de 8 a 12 anos. Porém, como são dezenove leitos, e alguns pacientes encontravam-se impossibilitados de participar e outros não demonstraram interesse, integramos ao grupo um paciente de 19 anos, que estava internado a mais de nove meses. Desta forma, a proposta de investigação ofereceu a ele um momento de descontração, num momento tão delicado de sua vida.

A cada sábado algo diferente ocorria e a oficina dependia muito do estado de saúde de cada um naquele momento. Como se tratava de uma oficina lúdica, que objetivava sensibilizar o paciente a um primeiro contato com a língua espanhola, deixei-os muito a vontade para decidirem participar ou não. Tanto no espaço Ique, como no CTCriac, as crianças me perguntavam se era uma aula de espanhol e eu respondia que não, que era apenas uma atividade lúdica, sem avaliação ou tarefas.

O relato desta experiência com as oficinas dentro deste espaço CTCriac, foi totalmente diferente da experiência no espaço Ique. Como os pacientes estão em fase inicial de tratamento, exigindo muito mais cuidados, sentindo-se mais frágeis e em certos casos, mais debilitados, na grande parte do trabalho desenvolvido, a pesquisadora teve que se adaptar a situação do momento.

As oficinas não se desenvolveram de forma sequencial, linear, pois ao contrário dos pacientes do Ique, esses, sob internação hospitalar, cansavam mais rapidamente. Seguidamente, precisavam parar para realizar medicação, realizar higiene pessoal, nos leitos. Diante disso, optou-se por relatar essa experiência não mencionando as oficinas individualmente, como foi feito no Ique, mas de maneira geral. Portanto, a descrição das sensações, emoções, percepções e aprendizado desenvolvido e adquirido dentro daquele ambiente é o relato do trabalho desenvolvido neste espaço específico e multidimensional<sup>17</sup>.

Dentro do CTCriac, como abordado, eles recebem apoio pedagógico. O espaço desenvolve um trabalho de educação hospitalar desde 1995, onde as aulas que não podem ser acompanhadas na escola, devido ao tratamento, são trabalhadas neste espaço, com o apoio de estagiários e da pedagoga. Não poderíamos oferecê-los, mais uma aula, como eles mesmos denominaram. Desta forma, assim como no Ique, deixei livre para que manuseassem os tablets, cada um no seu tempo, maneira, interesse e possibilidades.

A grande dificuldade que encontrei foi oferecer aplicativos novos a cada sábado, pois muitos apps necessitavam de conexão da internet para funcionar e dentro do CTCriac não nos foi liberado acesso a rede sem fio. Conforme nos explicou o setor de Informática do HUSM, por motivos de segurança e sigilo de dados, eles não liberaram sinal wifi, por acreditarem ser uma rede não segura. Com este empecilho, podemos constatar a grande importância que a rede sem fio tem em

---

<sup>17</sup> Que tem múltiplas dimensões; que concerne a níveis ou campos variados.

muitas de nossas tarefas diárias, e em especial para o bom funcionamento deste projeto. Essa pesquisa buscou demonstrar a contribuição do tablet ao sensibilizar o público alvo de uma segunda língua. Porém, a falta de conexão sem fio, prejudicou nossas análises e reflexões. Desta forma, fica clara a necessidade de uma rede wifi para que o dispositivo móvel seja explorado na sua totalidade.

Por diversas vezes não pude desenvolver a oficina pensada e planejada, pois quando chegava ao leito, o aluno/paciente se encontrava bastante debilitado, cansado, em função da medicação que recebera. Desta forma, deixava com que eles decidissem o momento certo de participar. Dentro do CTcriac, que no Hospital Universitário, as crianças receberam o tratamento oncológico, ou seja, a medicação, a internação e o acompanhamento diário de médicos e da equipe multiprofissional.

É uma situação totalmente diferente daquelas que estão no espaço de convivência Ique, pois aqueles pacientes já passaram por esta fase, e hoje fazem apenas controle. Ficou muito clara a diferença de motivação, interesse e condições físicas das crianças da Turma do Ique em relação às do CTcriac. Situação essa totalmente aceitável e compreensível, pois cada uma delas vive um momento diferente no tratamento.

Tendo a oportunidade de desenvolver este projeto educacional nos dois espaços, Ique e CTcriac, que possuem especificidades distintas, mas que trabalham por um bem comum, pude perceber que o estado emocional e de saúde que a crianças se encontra é de extrema importância para o desenvolvimento de um projeto. Além disso, respeitar a vontade e o momento de cada paciente/aluno foi de grande relevância para que a proposta se efetivasse, mesmo que de uma forma bastante inicial e preliminar. Esta pesquisa desenvolvida através de oficinas e tablets, é uma experiência pioneira no CTcriac e no espaço Ique. Sabe-se que é um projeto significativo, que pode ainda ser ampliado e contemplar diversas pesquisas e enfoques, nas mais variadas áreas.

A pesquisa foi desenvolvida da mesma forma que na Turma do Ique, num total de doze. Utilizei os mesmos aplicativos selecionados e baixados nos tablets, pelos participantes da Turma do Ique. Como não tínhamos conexão à internet, utilizamos apenas os apps que funcionavam sem rede. Segui de uma forma geral, mesma sequência das oficinas do Ique. Iniciamos com os apps que buscavam aproximar e familiarizar a criança com a ferramenta e com a língua

estrangeira, como foi o caso do Rompe Cabeza, conforme exemplificado na seção anterior.

Nas oficinas seguintes, as crianças utilizaram o Jogo da Memória para conhecer as letras do alfabeto. Assim como no Ique, conversamos sobre as letras e seus sons. Eles também sabiam manusear de forma satisfatória os tablets. Nestas duas oficinas trabalhamos também com app Sopa de Letras, que funcionava sem conexão e estimulava de forma positiva o reconhecimento de novas palavras. Desta forma, as crianças adquiriam vocabulário e identificaram alguns sons próprios da língua espanhola.

Alguns aplicativos explorados pelos pacientes do Ique, que foram de grande importância para a sensibilização da língua espanhola, não puderam ser utilizados no CTcriac. A pesquisadora trabalhou com aqueles que não necessitavam de internet, o que limitou consideravelmente o desenvolvimento da pesquisa. Outro app que possibilitava sua utilização era o Los Colores, também já demonstrado aqui na seção anterior. Como ele permitia escutar o nome das cores, em espanhol, as crianças interagiram muito bem com o aplicativo, trabalhando assim, a audição e sensibilização quanto ao vocabulário.

No decorrer dos encontros, a pesquisadora baixava e testava em casa os aplicativos que funcionavam sem conexão de rede sem fio. Isso facilitava o bom andamento do projeto, pois já sabíamos quais aplicativos eles poderiam utilizar e quais as habilidades seriam trabalhadas naquela oficina. Assim ocorreu com o app “Palabras”, figura 19. Eles deveriam organizar as letras até adivinharem que palavras se formariam, assim adquirindo vocabulário.



Figura 19 – Palabras

Fonte: < <https://play.google.com/store?hl=pt-BR&tab=w8>>.

Outro app instalado em casa foi o A pensar (Figura 20), que funcionava sem conexão e estimulava o raciocínio e concentração do paciente. Eles deveriam selecionar a imagem referente à palavra “chave” e clicar em enviar. Se correta, passaria para a próxima palavra. Embora eles não conhecessem todas as palavras em espanhol, a pesquisadora auxiliava sempre, explicando e incentivando-os.

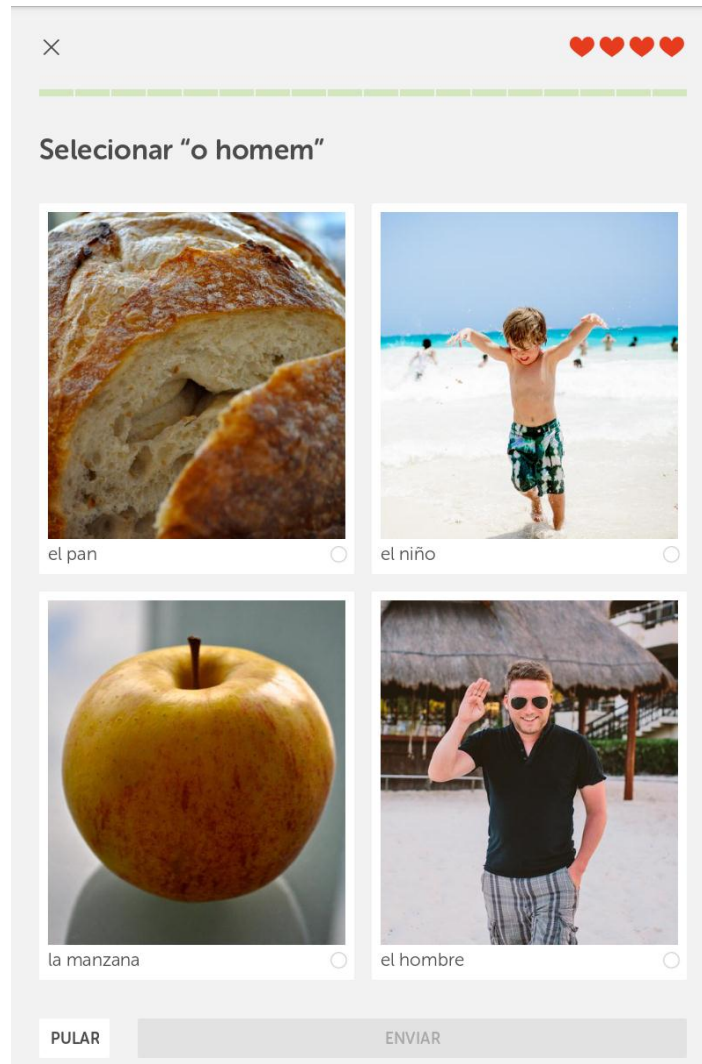


Figura 20 – A Pensar

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.icogroup.apensar&hl=pt-BR>>.

O aplicativo Jogos de Pensar (Figura 21), também fazia o aluno pensar, refletir, para poder relacionar a imagem com a palavra correta. Se fosse algo extremamente desconhecido, eles tinham a opção de clicar no ponto de interrogação ao lado da palavra e pedir ajuda, com dicas. Esse app também funcionava sem rede, por isso foi testado e instalado pela pesquisadora previamente.



Figura 21 – Jogos de Pensar

Fonte: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=co>>.

Mesmo com todos esses aspectos a serem observados, que de alguma forma limitaram um pouco o desenvolvimento da pesquisa, é possível afirmar que o uso da ferramenta tablet contribuiu com a aprendizagem e conhecimento dos alunos. Aproximar essas crianças das novas ferramentas e aplicativos propiciou a elas contato com o novo, sem que elas precisassem sair do leito e nem deixar de fazer o tratamento, dentro deste contexto não formal de educação.

De acordo com Tarja (2008, p. 21):

A educação necessita estar atenta às suas propostas e não se marginalizar, tornando-se obsoleta e sem flexibilidade. Algumas dessas mudanças podem ser realizadas pelo professor que, tendo uma visão de futuro e possuindo mente aberta para refletir criticamente sobre a sua prática no processo de ensino aprendizagem, torna-se um agente ativo no sistema educacional.

Ao término das 24 oficinas propostas, 12 em cada local definido, pudemos estar presentes dentro de outro ambiente totalmente diferente daquele que convivemos diariamente. Aplicar as oficinas para esses pacientes/alunos me fez perceber o quão importante é o papel do professor dentro de uma sociedade, e ainda mais dentro de um contexto tão especial e específico, como o escopo desta pesquisa. Nessas poucas oficinas, foi possível fazê-los entrar em contato com uma segunda língua, conhecer nossas palavras, aprender, mesmo que pouco, outras culturas e curiosidades de outros países.

Sensibilizada, procuramos sensibilizá-los na medida em que nossas interações iam além de um objeto focal. Sabe-se que é um pequeno início, a semente de um projeto muito valioso e promissor, mas mesmo assim podemos perceber resultados satisfatórios, tanto em cunho pedagógico quanto de evolução pessoal.

Tanto as oficinas do Ique, quanto as do CTcriac, contemplaram a *avaliação formativa*, pois durante o processo de implementação, no decorrer de cada oficina, foi possível perceber e “avaliar” a evolução das crianças, quanto a capacidade de formularem pequenas frases em espanhol, pronunciarem pequenos diálogos de saudação, mesmo que de modo leve e lúdico. É importante retomar e reafirmar aqui a relevância da *avaliação Formativa* nesta fase do trabalho, pois com ela foi possível, através dos critérios de “avaliação” utilizada em todas as oficinas, identificar a evolução dos participantes, na sensibilização da língua espanhola, no reconhecimento de novas palavras, no domínio com dispositivo móvel.

Aplicou-se a *avaliação Formativa* nesta parte do processo, a fim de observar e verificar se os participantes atingiram os objetivos previstos no início da proposta, assim como cita Melchior, na seção de metodologia que norteia este estudo. Do mesmo modo, para embasar e afirmar de forma positiva os resultados alcançados aplicou aqui a *avaliação Fomativa*, que segundo Bloom (1983) busca avaliar de maneira geral o grau em que os resultados da proposta foram alcançados ao final de todo o trabalho desenvolvido.

Por se tratar de oficinas lúdicas, que não contemplavam nenhuma forma de avaliação categórica, metódica e formal, era nítida a evolução e envolvimento deles com a língua espanhola, através dos pequenos diálogos que já produziam entre eles e com a professora. Como são etapas e avaliações que se (re) criam, e se encaixam, durante as oficinas contemplamos a *avaliação Diagnóstica e Formativa*,



pois se reavaliou novos participantes que se integravam e se analisam as evoluções de cada um deles.

A cada oficina, as crianças demonstravam estarem cada vez mais sensibilizadas com a língua estrangeira que estavam em contato. Pequenas anotações em seus cadernos e as formas de se saudarem/cumprimentarem quando chegavam para participarem da oficina, era uma forma de perceber a evolução delas: “Buenos días”, “buenas tardes”, “hola, ¿qué tal?” eram as expressões mais utilizadas por elas

Essas observações feitas pela pesquisadora no seu “diário”, reafirmavam o tema norteador da pesquisa, pois a cada saudação feita pelos envolvidos confirmava a sensibilização deles em relação a língua espanhola. Cada aplicativo selecionado aproximava o aluno da língua meta, pois eles assimilavam o espanhol de forma lúdica e divertida.

Essa avaliação, assim como no Ique, foi feita através dos critérios criados pela pesquisadora, descritos no Apêndice B. Mesmo a oficinas transcorrendo de forma diferente, como na Turma Ique, os critérios: envolvimento e a participação efetiva dos acadêmicos em todas as fases do projeto, aceitação das crianças quanto ao uso do Tablet para a aprendizagem da segunda língua, percepção e assimilação sobre o tema proposto.

Alguns registros feitos pela pesquisadora, no Diário de Campo, nos demonstram que os participantes evoluíram de forma satisfatória no decorrer dos encontros. Frases de saudações eram comuns entre eles: “Buenos días, buenas tardes”. Maneiras de se comunicarem com seus familiares também eram utilizadas por elas: “Mi madre, mi hermana, mi padre”. Expressões de sentimentos também foram aprendidas por pelos participantes e por diversas vezes utilizadas nos encontros: eles expressam estar com fome, “estoy con hambre”, “estoy con pereza”, que seria preguiça em espanhol, eram frequentemente usadas por eles.

Ao final das oficinas, foi possível perceber e analisar a evolução e a proximidade das crianças com a língua espanhola, mesmo que de forma tímida. O que se deve deixar claro é que, mesmo não nos preocupando com o uso de testes e avaliações formais e metodológicas, é possível sim, perceber a evolução dos participantes, pois cada aluno conseguiu desenvolver pequenos diálogos, pronunciar algumas palavras, identificar palavras contidas nos aplicativos.

Desta forma, mais uma vez, é possível afirmar que se contemplou de forma positiva o objetivo geral do projeto em relação à contribuição ao uso do Tablet como uma ferramenta de sensibilização da língua espanhola, com crianças em tratamento oncológico.

Tabela 4 – alguns aplicativos utilizados

<b>Aplicativo</b>	<b>Funcionalidade 0 a 10</b>	<b>Educativo 0 a 10</b>	<b>Aceitação dos usuários</b>	<b>Habilidade trabalhada</b>
FunEasyLearn	10	10	*****	Audição e vocabulário
Free Dictionary Espanhol	10	10	*****	Leitura
PetraLingua	10	10	*****	Leitura e escrita
Aprenda Espanhol	10	10	*****	Leitura e audição
Enforcado em espanhol	10	10	*****	Leitura, escrita
Duolingo Espanhol	10	10	*****	Fala, audição e escrita
Español Interactivo	10	10	*****	Audição, leitura e vocabulário
A pensar	10	10	****	Leitura
Jogo da Memória	10	10	*****	Leitura
Rompe Cabeza	10	10	*****	Leitura
Akinator	10	10	*****	Leitura
Espanhol	10	10	*****	Audição e fala
Ahorcado	10	10	*****	Leitura e escrita
Sopa de letras	10	10	*****	Vocabulário
Preguntas y respuestas	9	10	*****	Leitura e escrita
Vegefrutas	10	10	*****	Audição e vocabulário
Trivial	10	10	*****	Leitura
Los Colores	10	10	*****	Audição e vocabulário

Assim, ao final da implementação e análise dos dados, obtidos no trabalho desenvolvido, foi clara a relação entre as três formas de avaliação utilizadas nesta pesquisa, identificando dificuldades iniciais dos participantes (*Diagnóstica*), analisando durante a aplicação das oficinas, possíveis dificuldades (*Formativa*) e ao

final, analisando o resultado como um todo (*Somativa*) que contempla a “soma” de resultados dos alunos dentro de um trabalho realizado.

### Etapa 5 - Elaboração Produto Final

O conceito de publicação digital é bastante amplo, mesmo assim, em sentido geral, pode-se dizer que engloba todas as edições produzidas sob a forma de um suporte apenas legível por máquinas. Alguns autores, como Ferreira (2006), definem a publicação digital como um projeto que teve sua origem de forma digital, outros como Urtado (2006), a definem como algo que foi digitalizado a partir do seu suporte analógico.

Assim sendo, pode-se considerar no âmbito das publicações digitais toda uma gama de divulgações para além dos livros que são disponibilizados on-line, inclusive periódicos, bases de dados bibliográficas, jornais e revistas. Uma publicação digital é um objeto virtual que depende do sistema informático que o elaborou para que haja sua decodificação.

Pensando em uma maneira de registrar e disponibilizar as contribuições da pesquisa, tanto para os envolvidos na proposta como para o meio científico, elaborou-se uma Revista Online denominada o Uso de Tecnologias Móveis Tablets no Processo de Sensibilização da Língua espanhola, constituindo-se como o produto de uma ação que perpassa pela tecnologia, educação e, especialmente, pela emoção. É um material totalmente online, que pode ser acessado e lido pelo computador, tablet, smartphone. O leitor precisa estar conectado a uma rede de internet para poder ter acesso ao conteúdo.

Desta forma, ao elaborar a Revista Online pensou-se em publicar os momentos mais marcantes do trabalho desenvolvido. Os objetivos que nortearam a pesquisa, o desenvolvimento das oficinas, os apps utilizados nos encontros estão contidos na edição. Para ter acesso a esse material, basta acessar o link: <<http://www.youblisher.com/p/1167440-Tablets-na-Educacao-Sensibilizacao-do-Espanhol-com-Crianças-e-Adolescente-em-Tratamento-Oncologico/>>.

Para a criação da revista, após pesquisas sobre algumas plataformas que possibilitam a criação deste tipo de publicação, optou-se por trabalhar com ferramenta da web *Youblisher*, que é um serviço da web que transforma os documentos em revistas digitais, permitindo que qualquer usuário acesse o

conteúdo que está sendo disponibilizado. Para se cadastrar no < <http://www.youblisher.com/>> basta informar o endereço de email, uma senha e um nome de usuário. Um código de confirmação é enviado para a caixa postal e, assim que for validado, já poderá ser feito o login e o upload de arquivos. O conteúdo a ser colocado na revista deve estar em formato PDF. Optou-se por essa plataforma por ser um formato de fácil manuseio, de livre acesso.

Por ter essa versão em PDF, essa forma de revista pode ter um alcance ainda maior do que somente digital e online. Essa versão PDF pode ser disponibilizada de forma impressa, para aqueles que não têm acesso a rede, por exemplo. Esse foi um dos pontos levados em conta para a escolha dessa ferramenta como forma de registro da pesquisa.

Figura 22 – Youblisher para a criação da revista

O link da Revista online ficará disponível no site do HUSM, a partir do mês de agosto de 2015, para todos aqueles que desejarem acessar, buscando assim, mostrar a comunidade em geral o trabalho desenvolvido com os envolvidos, bem como propiciar a comunidade o conhecimento do trabalho que o Setor Educacional desenvolve dentro do CTCriac, juntamente com projetos de pesquisa que contribuam com a evolução das crianças.

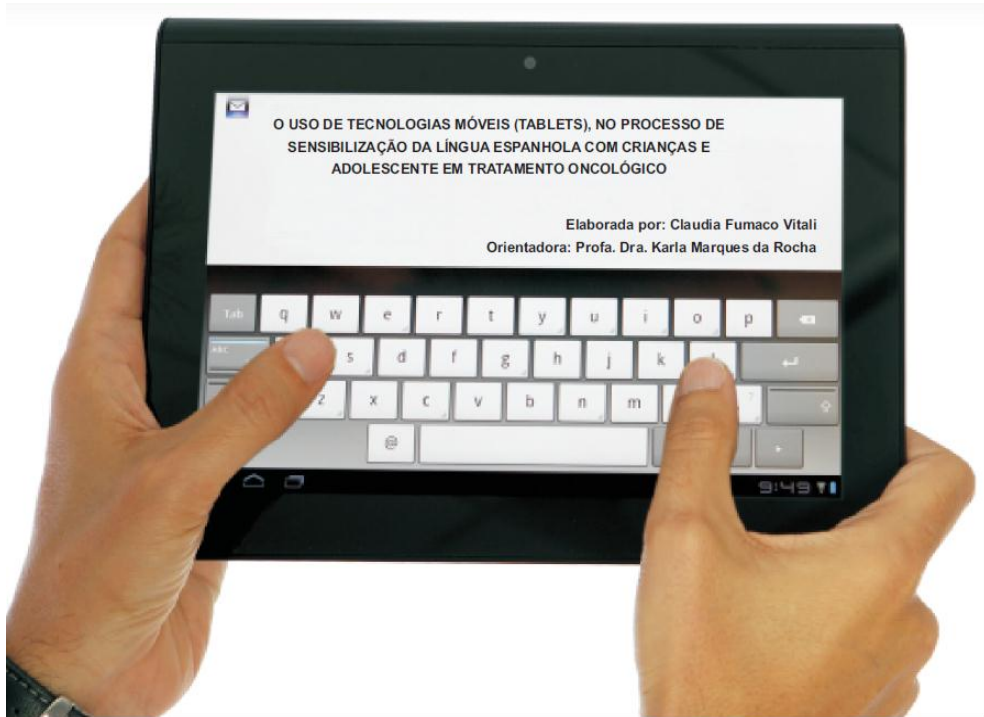


Figura 23 – Capa da Revista Online

Optou-se por elaborar a revista online como forma de produto final porque é um material de cunho tecnológico que constitui as especificidades de um mestrado em tecnologias educacionais em rede, podendo ser visualizado em dispositivos móveis, que vem ao encontro da proposta central da pesquisa. Pensou-se também neste produto por possuir uma versão em PDF, que pode ser impressa, disponibilizada para aqueles que não possuem nenhuma ferramenta móvel ou acesso a internet.

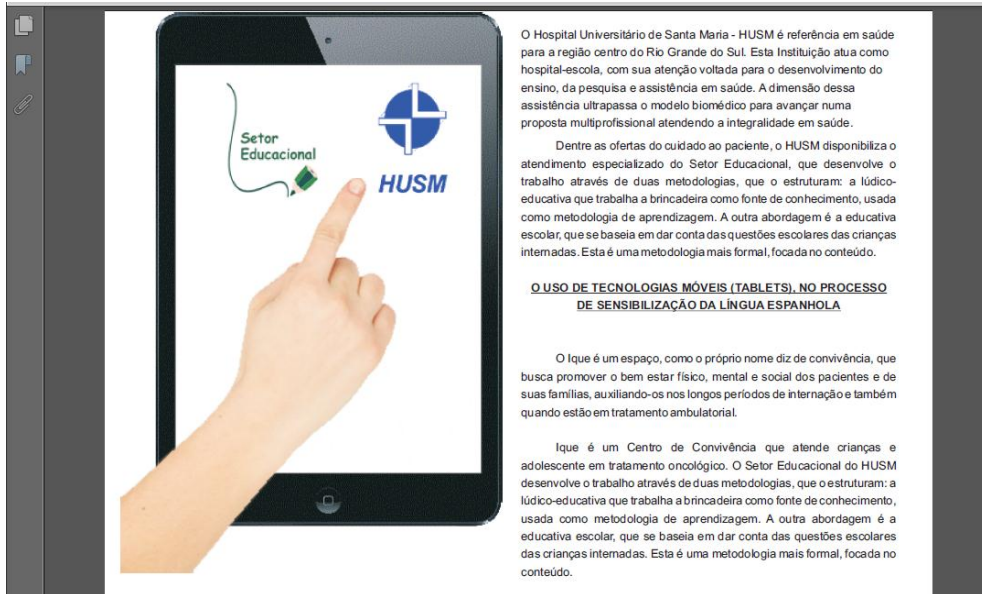


Figura 24 – Contra capa da Revista Online

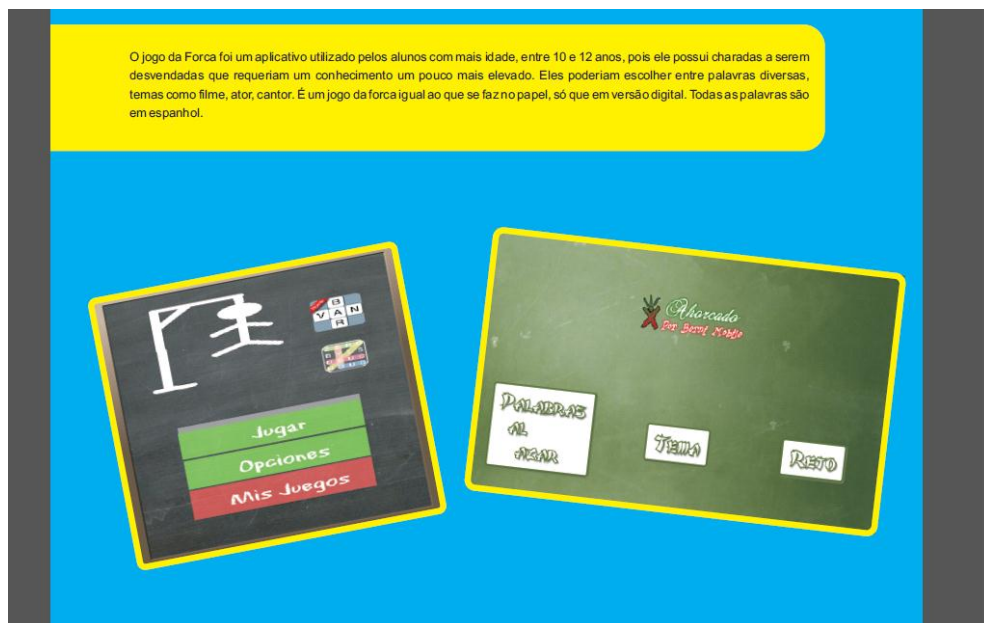



Figura 25 – Página da revista

O aplicativo seguinte foi uma grande forma de aquisição de vocabulário. Em todas as oficinas, as crianças sempre utilizavam-o de forma muito proveitosa. Era o preferido de um dos participantes. Ele usava este aplicativos em todas as oficinas e fazia anotação de todas as palavras que encontrava.

É uma versão digital do caça-palavras que conhecemos, só que aqui chama-se Sopa de Letras. De uma forma geral, todos os aplicativos, além de desenvolver raciocínio e concentração, sempre contribuíam com a assimilação e sensibilização de palavras e expressões. O participante, quando encontrava uma das palavras listadas acima, marcava-a com o dedo na tela do tablet e ela ficava



H	A	E	D	I	F	I	C	I	L
A	O	D	R	E	U	C	E	R	O
C	P	R	P	T	L	S	D	D	H
E	I	R	A	U	E	E	I	D	A
N	T	N	I	E	E	T	J	N	C
T	T	D	R	M	N	D	O	O	E
O	A	C	E	E	E	D	E	O	S
N	J	M	S	J	R	R	T	N	O
C	I	A	A	E	A	N	A	R	E
E	H	M	P	M	A	R	A	R	U
S	E	A	F	U	E	R	Z	A	Q
O	R	C	C	M	P	U	E	S	R
Ñ	I	S	O	M	O	S	U	A	O
A	A	C	A	A	G	U	A	P	P

Figura 26 – Página da revista

## CONCLUSÃO

Pensar nas tecnologias como meio de ensino e aprendizagem é algo que já está inserido dentro do contexto escolar, seja na esfera pública ou privada. Inserir essas ferramentas dentro de outros contextos não formais para que seja um facilitador do processo de aprendizagem é uma maneira de aproximar as mídias, àqueles que por alguma razão não estão fazendo uso desses recursos.

Levar os tablets para um ambiente hospitalar, com crianças que estão em tratamento oncológico foi uma maneira de analisar se os dispositivos móveis podem contribuir para o processo educacional, bem como se a mobilidade pode auxiliar e aproximar essas crianças às atividades próprias da etapa de desenvolvimento que se encontram e que muitas vezes foram “afastadas”. Vislumbra-se, como mencionado na hipótese, que o Tablet possa se tornar um artefato tecnológico de importância significativa, pois está modificando a maneira como as pessoas têm acesso às informações.

Desta forma, após estudos, observações, análises, reflexões, afirma-se, com a metodologia proposta, que foi possível contemplar os objetivos apontados, o que nos levou, certamente, a uma resposta positiva para a questão que estivemos instigados a responder, ou seja, **o uso do dispositivo móvel Tablet, contribui para o processo de sensibilização da língua espanhola?**

Desenvolver este projeto dentro destes dois espaços tão diferenciados e especiais, se comparados a espaços formais de educação, nos fez refletir e repensar certas formas de ensinar, aprender, agir e enxergar a educação. Trabalhar com a assimilação de uma segunda língua, com pacientes que se encontram em tratamento de saúde no HUSM, nos fez acreditar na efetivação do papel do professor dentro da sociedade.

Mesmo com fatores que talvez pudessem atrapalhar ou nos fazer desistir, como a falta de conexão, o estado frágil e delicado em que as crianças se encontravam, o amor pelo ato de ensinar, propiciar algo novo, nos fez seguir e acreditar na efetivação da proposta. Mesmo sabendo que estamos tratando de um trabalho de cunho acadêmico, científico, não podemos e nem devemos esquecer



que tratamos com seres humanos, dotados de vontades, anseios, sonhos, expectativas, conhecimentos e sensibilidades.

Essa relação que se estabeleceu entre os pacientes e o pesquisador, é o reflexo da aceitação entre o novo, o desconhecido, a vontade de superação e a aceitação do outro como legítimo outro. Talvez seja uma grande pretensão, mas poucas são as profissões que nos possibilitam aceitar o outro, ser o outro, despertar e oferecer novas sensações e emoções, e a função de ser professor e educador nos oferecem essa possibilidade.

O amor é a emoção que constitui o domínio de condutas em que se dá a operacionalidade da aceitação do outro como legítimo outro na convivência, e é esse modo de convivência que conotamos quando falamos do social. Por isso, digo que o amor é a emoção que funda o social. Sem a aceitação do outro na convivência, não há fenômeno social (MATURANA, 2002, p. 23).

Dessa forma, o estudo “uso do tablet como ferramenta de sensibilização da língua espanhola” nos leva a “concluir” que o tablet pode proporcionar contribuição, no processo de aprendizado, na sensibilização dos participantes em relação à língua espanhola, aquisição de vocabulário e assimilação da pronúncia quanto a segunda língua. Ao passar dos tempos os educadores tem cada vez mais se apropriado de novas ferramentas, a fim de possibilitar uma melhor dinâmica no modo de ensinar, porém a emoção que envolve o processo ensinar-aprender é um ato configurado pela intenção de ação.

Com isso, o uso do tablet pode sim ser considerado uma ferramenta de ampliação do conhecimento, sendo utilizado de diversas formas e áreas de atuação, em diversos espaços de educação, seja formal ou não formal, como exposto na pesquisa. O fato é que essa prática realmente contribuiu de forma significativa para o desenvolvimento dos envolvidos na pesquisa, dentro dos objetivos que nortearam o estudo.

A cada palavra ou frase enunciada pelos alunos/participante, conforme demonstra alguns registros feitos no “diário” da pesquisadora, reforça e reafirma que a sensibilização foi efetiva e presente dentro do processo, pois eles “assimilaram” a segunda língua e já se sentiam seguros para exteriorizar esse aprendizado.

“- Hola, buenos dia.”

“- Gracias”

“- Mi hermana es testaruda”, (frase utilizada por uma aluna para se referir a sua irmã que é teimosa)

“-Buenas noches”, (saudação que usariam em casa com seus familiares).

As falas, embora simples, demonstram as mudanças de conduta na medida em que expressam o novo aprendizado, gerado pela sensibilização de múltiplos fatores, que no caso, são representados pela linguagem.

Portanto, Ao retornarmos a pergunta que norteou esta pesquisa, neste momento, podemos afirmar, após a análise dos dados e observações obtida, que o uso da ferramenta tablet contribui sim no processo de sensibilização da língua espanhola. Disponibilizar a estes pacientes uma ferramenta móvel que ofereça interação com o mundo e com eles mesmos é de extrema importância para o seu desenvolvimento, social, emocional e intelectual.

O uso da ferramenta tablet foi de grande importância e funcionalidade, em especial para o público alvo desta pesquisa, pois aproximou os pacientes, em tratamento oncológico, do processo de ensino de uma segunda língua, mesmo dentro de um contexto não formal de educação. Isso ocorre pela praticidade e funcionalidade que a ferramenta oferece aos usuários.

Dentro deste contexto do Tablet como uma ferramenta prática, móvel e com potencial para uso dentro do contexto educacional, decidir desenvolver a Revista Online foi de grande colaboração para efetivar e compartilhar o bom andamento da proposta de pesquisa. O usuário poderá fazer a leitura tanto do seu computador quanto do seu smartphone ou tablet. Essa forma de publicação vem ao encontro de todo o contexto e escopo de pesquisa: mobilidade e compartilhamento de saberes.

Poder propiciar a este público uma nova forma de aprender, faz com que se reafirmem ainda mais o importante papel que o professor tem dentro da sociedade. Transformar um ato de educar em um ato social é o grande legado que o professor deve desenvolver dentro da sua profissão. Oferecer a eles a aproximação de uma segunda língua, mesmo que de forma bastante inicial e singular, juntamente com o uso de uma ferramenta tecnológica, ratifica o compromisso com a profissão que escolhemos.

“O valor de uma vida não se define em um fracasso ou apenas um sucesso, pois aprendera que o fardo de um professor resume-se em esperar que o aprendizado possa mudar o caráter de um garoto e assim mudar o destino de um homem (Trecho retirado do filme “Clube do Imperador”).

## REFERÊNCIAS

ALLY, M. **Aprendizagem Móvel: Transformando a entrega de Educação e Formação.** AU Press, Athabasca University, 2009.

Atendimento pedagógico-educacional para crianças e jovens hospitalizados  
**ESCOLA HOSPITALAR: atendimento escolar no ambiente hospitalar.** Disponível em: < <http://www.escolahospitalar.uerj.br/intro.htm> > Acesso em: 03 fev. 2015.

AURÉLIO. **Dicionário on line.** Disponível em: < <http://www.dicionariodoaurelio.com/> > Acesso em: 20 jun. 2015.

BARBOSA, Ellen Francine. ; BARBOSA, Alexandre Fernandes; MOURA, Dácio Guimarães de. **Inclusão das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação através de Projetos.** In: Congresso Anual de Tecnologia da Informação - CATI, 2004, São Paulo-SP. Anais do Congresso Anual de Tecnologia da Informação, 2004. v. 1, p. 1-13.

BLOOM, Benjamin Samuel - **Manual de Avaliação Formativa e Somativa do Aprendizado Escolar.** São Paulo: Pioneira, 1983. 14.

BOGDAN, R. & BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** Porto, Portugal: Editora Porto, 1994.

BRASIL. Ministério da Educação. **Classe Hospitalar e Atendimento Pedagógico Domiciliar: Estratégias E Orientações.** / Secretaria de Educação Especial. – Brasília: MEC; SEESP, 2002.

BRUNER, Jerome. **A cultura da Educação.** Tradução: Domingues, M. A. G. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

CAED, Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação, da Faculdade de Educação de Juiz de Fora. **Caderno de Pesquisa.** Disponível em: <<http://www.portalavaliacao.caedufjf.net/pagina-exemplo/tipos-de-avaliacao/avaliacao-diagnostics/>> Acesso em 24 ago 2014.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. A era da informação: Economia, sociedade e cultura.** Oxford, Blackwell Publicações, 1996.

CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede: a era da informática: economia, sociedade e cultura**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CECCIM, Ricardo Burg & FONSECA, Eneida Simões. Atendimento Pedagógico-Educacional Hospitalar: Promoção do Desenvolvimento Psíquico e Cognitivo da Criança Hospitalizada. **Temas sobre Desenvolvimento**, v. 8, n. 44, 1999.

CNDCA. **Resolução nº 41, de 13 de outubro de 1995**, Direitos da Criança e Adolescente Hospitalizados, 1995.

CORTEZE, Eunice Dalcin; e MUSSOI, Eunice Maria. OLIVEIRA, Andreia Machado e ROSA, Rosane (Org.). **TIC aplicadas à educação**. 1. ed. Santa Maria: FACOS, UFSM, 2013.

FERREIRA, Miguel. **Introdução à preservação digital** [Em linha] Guimarães, 2006.

FONSECA, Eneida Simões da. **Atendimento escolar no ambiente hospitalar**. São Paulo: Memnon, 2003.

FONSECA, Eneida Simões da. **Atendimento Escolar no Ambiente Hospitalar**. 2. ed. São Paulo: Memnon, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. 9. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

GERHARDT, Tatiana E.; SILVEIRA, Denise (Org.). **Métodos de pesquisa**. SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 22 set. de 2014.

Google Drive. Disponível em: <[www.google.com/intl/pt-BR/drive](http://www.google.com/intl/pt-BR/drive)> Acesso em: 13 jul. 2014.

HAYES, K.; & KUCHINSKAS, S. **Indo Móvel: Construindo o Real-Time Enterprise com o Mobile**. Aplicações que funcionam. San Francisco: CMP Books. 2003.

HESS, Remi. **O Momento do Diário de Pesquisa na Educação**. In: Ambiente e Educação – vol. 14 – Rio Grande: Universidade Federal do Rio Grande, 1996.

LEFFA, Vilson J.; VETROMILLE-CASTRO, Rafael. Texto, hipertexto e interatividade. **Revista de Estudos da Linguagem**. v. 16, n. 2, jul/dez. 2008. Disponível em: < <http://www.leffa.pro.br/textos/trabal.htm>> Acesso em: 18 set. 2014.

LEFFA, Vilson. José. **A Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador**. In: Vilson J. Leffa. (Org.). Pesquisa em lingüística Aplicada: temas e métodos. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36. Disponível em: <<http://www.leffa.pro.br/textos/trabal.htm>> Acesso em: 13 nov. 2013.

LEMOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização Do Mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. São Paulo, 1997.

LEMOS, André. **Derivas: Cartografia do Ciberespaço**. In: Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão. Annablume, São Paulo, 2004.

LEWGOY, A. M. B.; ARRUDA, M. P. Novas tecnologias na prática profissional do professor universitário: a experiência do diário digital. **Revista Textos e Contextos: coletâneas em Serviço Social**, Porto Alegre: EDIPUCRS, n. 2. 2004, p. 115-130.

LEWIN, Kurt. Problemas da Pesquisa Ação. **Journal of Social Issues**, Malden.

LIMA JUNIOR, Walter Teixeira. **Tecnologias Emergentes**. Universidade Metodista de São Paulo. 2009.

MATOS, Elizete Lúcia Moreira; MUGIATTI, Maria Teixeira de Freitas. **Pedagogia Hospitalar: A Humanização Integrando Educação e Saúde**. 5. ed. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

MATURANA, R. Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. tradução: José Fernando Campos Fortes. - Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2002.

MELCHIOR, Maria Celina. **Avaliação Pedagógica: Função e Necessidade**. 3. ed. Porto Alegre: Mercado Alberto Ltda, 2002.

MENDES, Tereza Ribeiro. **Professora Explica Uso das Tecnologias na Educação**. Disponível em: <<http://pje.anj.org.br/professora-explica-uso-das-tecnologias-na-educacao>> Acesso em: 09 set. 2014.

MINAYO, Maria Cecília de S. O Desafio do Conhecimento. **Pesquisa qualitativa em saúde**. 2. ed. SP: HUCITEC/ RJ: ABRASCO, 1993.

MINAYO, Maria Cecília de S. **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e o Re-Encantamento do Mundo**. Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, setembro-outubro, 1995.

MORAN, José Manuel. **Tablets para todos conseguirão mudar a escola?** Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2014/03/tablets.pdf>> Acesso em: 02 de fev 2015.

MOURA, Adelina. **Geração Móvel: Um Ambiente de Aprendizagem Suportado por Tecnologias Móveis para A “Geração Polegar”**. Disponível em: <<http://repositorio.uportu.pt:8080/jspui/handle/11328/472>> Acesso em: 28 mar. 2015.

ORTIZ, Leodi Conceição Meireles; FREITAS, Soraia Napoleão. Classe Hospitalar: Espaço de Possibilidades Pedagógicas. **Caderno de Ensino, Pesquisa e Extensão**. Centro de Educação/UFSM, n. 54, fev. 2003.

ORTIZ, Leodi Conceição Meireles; FREITAS, Soraia Napoleão. **Classe Hospitalar: Caminhos Pedagógicos Entre Saúde e Educação**. Santa Maria: Ed.UFSM, 2005.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Inovações Tecnológicas: O Livro e o Computador. In: VETROMILLE-CASTRO, HEEMANN, FIALHO. **Aprendizagem de Línguas – a Presença na Ausência**. CALL, Atividade e Complexidade. Pelotas, Educat, 2012.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. O computador: um atrator estranho na educação lingüística na América do Sul. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**. v. 1, n. 1, 2009. Acessível também em: <<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/revista/index.php>> Acesso em: 24 fev. 2015.

PEREIRA, Carolina; OLIVEIRA, Regina de. **Governo Prepara a Troca de Material Didático por Tablet**. Disponível em: <[http://www.brasileconomico.com.br/noticias/governo-prepara-a-troca-de-material-didatico-por-tablet\\_104402.html](http://www.brasileconomico.com.br/noticias/governo-prepara-a-troca-de-material-didatico-por-tablet_104402.html)>. Acesso em: 13 dez. 2013.

PIAGET, Jean. **A Epistemologia Genética**. Tradução de Nathanael C. Caixeira. Petrópolis: Vozes, 1971.

PRIMO, Alex. **Enfoques e Desfoques no Estudo da Interação Mediada por Computador**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005. Disponível em: <<http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma.pdf>> Acesso em: 09 set. 2014.

SANSUNG. **Sistema Android**. Disponível em: <<http://www.samsung.com/br/article/google-android-os-explained/>> Acesso em: 24 ago. 2014.

SIQUEIRA, José Roberto. **Programação do Pocket PC: com eMbedded Visual Basic**. São Paulo: Novatec, 2005.

TARJA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 2008.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. ed. São Paulo: Cortez: autores associados, 1988.

TRILLA, Jaume. **La Educación Fuera de la Escuela: Ámbitos no Formales Y Educación Social**. Barcelona: Editorial Ariel, 1996.

UNESCO. **Diretrizes de Políticas para a Aprendizagem Móvel**. Open Access. Brasília, 2014.

UNESCO. **O Futuro da Aprendizagem Móvel: Implicações para Planejadores e Gestores de Políticas**. Brasília, 2014.

UOL, **Curso de Inglês**. Disponível em: <<http://cursodeingles.uol.com.br/flashcards/>> Acesso em 23 ago 2014.

URTADO, José Afonso. **O papel e o pixel: do impresso ao digital, continuidades e transformações**. Florianópolis: Escritório do Livro, 2006.

WAGNER, E. D. Apoio de uma definição funcional de interação. **Jornal Americano de Educação a Distância**. v. 8, n. 2, 1994.

## **APÊNDICE**



## APÊNDICE A – Questionário Inicial

## Turma do IQUE

Olá, fazemos parte do Projeto "O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS (Tablets), NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO" o qual está em fase de implementação e será aplicado aqui no Ique. Por isso, estamos solicitando ao Sr (a) algumas respostas para o levantamento de algumas informações. Desta forma, poderemos realizar um planejamento mais direcionado às crianças e adolescentes da Turma do Ique. Os responsáveis por este projeto são: 1. Coordenadora: Profa. Dra. Karla Marques da Rocha; 2. Mestranda Pesquisadora: Claudia Fumaco Vitali.

As informações coletadas serão apenas utilizadas para fins científicos, portanto os nomes NÃO serão identificados em nenhum momento!

O Tempo estimado para responder a este questionário é de aproximadamente 10 á 15min.

**\*Obrigatório**



### 1. IDENTIFICAÇÃO DO ACOMPANHANTE E/OU RESPONSÁVEL \*

Nome:

\*

Grau de Parentesco:

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO PACIENTE \*

Nome:

\*

Idade:

\*

Cidade que Reside:

\*

Atualmente está Frequentando a Escola Regular?

- Sim  
 Não

Se SIM, em que Série/Ano o Paciente está matriculado?

- Séries Iniciais (Jardim/Pré)  
 Ensino Fundamental I: 1º ao 4º Ano  
 Ensino Fundamental II: 5º ao 9º Ano  
 Ensino Médio  
 Outro:

Se NÃO, Em que Série/Ano o paciente parou?

- Séries Iniciais (Jardim/Pré)  
 Ensino Fundamental I: 1º ao 4º Ano  
 Ensino Fundamental II: 5º ao 9º Ano  
 Ensino Médio (Normal, Integrado)  
 Outro:

\*

Com que frequência se desloca para o Ique?

\*

Em que dia da semana o paciente comparece para consulta médica de acompanhamento?

\*

Qual é o turno que o paciente costuma ficar no dia da consulta?

Manhã

Tarde

\*

O paciente possui computador em casa?

SIM

NÃO

\*

O paciente possui fluência com a tecnologia?

SIM

NÃO

\*

Que atividades o paciente mais gosta de fazer enquanto aguarda a consulta médica?

\*

O paciente tem ou teve algum contato com outro idioma?

Inglês

Espanhol

Não, o paciente nunca aprendeu outro idioma!

Outro:

**OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES \***

Enviar

Nunca envie senhas em Formulários Google.

Powered by

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

## APÊNDICE B – Modelo das Oficinas

### **OFICINA Nº X**

#### **1 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

1.1 O Uso de Tecnologias Móveis (Tablets), no Processo de Ensino Aprendizagem de Língua Espanhola com Crianças e Adolescente em tratamento oncológico

- Conhecendo o nome do países em espanhol;

1.1 Local e Realização: Turma do Ique e CTcriac – HUSM – Santa Maria/RS

1.2 Data: xx/xx/xx a xx/xx/xx

1.3 Carga Horária: 1h

1.4 Clientela: Crianças do Ique e CTcriac que estão em fase de tratamento contra o câncer

1.5 Orientadora: Profª. Karla Marques da Rocha

1.6 Mestranda: Claudia Fumaco Vitali

#### **2 JUSTIFICATIVA:**

Conhecer o nome de alguns países em espanhol, através do jogo da forca é uma forma de ampliar o conhecimento e de desenvolver raciocínio. Aprender uma segunda língua é uma forma de conhecimento e uma forma de inseri-los em outro contexto social.

#### **3 OBJETIVOS:**

##### 3.1 Objetivo Geral:

Analisar as contribuições do dispositivo móvel Tablet no processo de ensino aprendizagem da língua espanhola com crianças e adolescentes em tratamento oncológico.

### 3. 1. 2 Objetivos Específicos:

- Identificar os aplicativos para Tablets que enfoquem o processo de aprendizagem da língua espanhola;
- Investigar a predisposição dos pacientes para o uso da ferramenta no processo de sensibilização da segunda língua bem como sua adaptação aos aplicativos;
- Produzir oficinas para o desenvolvimento do projeto;
- Analisar as contribuições da ferramenta para o desenvolvimento desta proposta com os pacientes envolvidos.

## 4 OPERACIONALIZAÇÃO:

### 4.1 Cronograma

<b>Data</b>	<b>Atividade</b>	<b>Responsáveis</b>
Xx/xx/xx	Aplicativos Enforcado em Espanhol	Mestranda

## 5 VIABILIDADES

5.1 Recursos Humanos: Acadêmicos (as), Professor, Crianças

5.2 Recursos Materiais: Folhas, Tablets

## 6 REGISTRO DA AVALIAÇÃO

<b>Parecer do Aluno</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>	<b>Parecer do professor</b>	<b>Sim</b>	<b>Não</b>
Você gostou do aplicativo?			Oficina realizada com sucesso?		
Ele foi atrativo?			Assimilação do tema proposto?		
Aprendeu alguma palavra em espanhol?			Compreensão dos áudios?		
Escreva aqui a palavra de hoje:			Percepção das palavras em espanhol?		

## 7 AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade será considerada satisfatória, desde que haja:

- O envolvimento e a participação efetiva dos acadêmicos em todas as fases do projeto;
- Aceitação das crianças quanto ao uso do Tablet para a aprendizagem da segunda língua;
- Percepção e assimilação sobre o tema proposto.

## APÊNCIDE C – Questionário 2

## Turma do IQUE

Olá, fazemos parte do Projeto "O USO DE TECNOLOGIAS MÓVEIS (Tablets), NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM TRATAMENTO ONCOLÓGICO" o qual está em fase de implementação e será aplicado aqui no Ique. Por isso, estamos solicitando ao Sr (a) algumas respostas para o levantamento de algumas informações. Desta forma, poderemos realizar um planejamento mais direcionado às crianças e adolescentes da Turma do Ique. Os responsáveis por este projeto são: 1. Coordenadora: Profa. Dra. Karla Marques da Rocha; 2. Mestrandos Pesquisadores: Carlos Eduardo Weizenmann e Claudia Fumaco Vitali.

As informações coletadas serão apenas utilizadas para fins científicos, portanto os nomes NÃO serão identificados em nenhum momento!

O Tempo estimado para responder a este questionário é de aproximadamente 10 á 15min.

**\*Obrigatório**



### 1. IDENTIFICAÇÃO DO ACOMPANHANTE E/OU RESPONSÁVEL \*

Nome:

\*

Grau de Parentesco:

\*

Tipo de Acompanhante:

Fixo



- Variável  
 Outro:

\*  
Idade:

\*  
Grau de escolaridade:

## 2. IDENTIFICAÇÃO DO PACIENTE \*

Nome:

\*  
Idade:

\*  
Cidade que Reside:

\*  
Atualmente está Frequentando a Escola?

- Sim  
 Não

Se SIM, em que Série/Ano o Paciente está matriculado?

- Séries Iniciais (Jardim/Pré)  
 Ensino Fundamental I: 1º ao 4º Ano  
 Ensino Fundamental II: 5º ao 9º Ano  
 Ensino Médio  
 Outro:

Se NÃO, Em que Série/Ano o paciente parou?

- Séries Iniciais (Jardim/Pré)  
 Ensino Fundamental I: 1º ao 4º Ano  
 Ensino Fundamental II: 5º ao 9º Ano

Ensino Médio (Normal, Integrado)

Outro:

\*

Com que frequência se desloca para o Ique?

\*

O paciente ainda necessita de Tratamento Médico  
(Quimioterapia/Radioterapia)

SIM

NÃO

\*

Em que dia da semana o paciente comparece para consulta médica de  
acompanhamento?

\*

Qual é o horário que o paciente costuma ficar no dia da consulta?

Manhã

Tarde

\*

Que atividades o paciente mais gosta de fazer enquanto aguarda a consulta  
médica?

\*

O paciente possui computador em casa?

SIM

NÃO

\*

O paciente tem ou teve algum contato com outro idioma?

Inglês

Espanhol


Não, o paciente nunca aprendeu outro idioma!

Outro:

**OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES \***

Nunca envie senhas em Formulários Google.

---

Powered by  Google Drive

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.  
[Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Termos Adicionais](#)

**ANEXO**

## ANEXO A – resultados, análises do questionário inicial

Indicação de data e	1. IDENTIFICAÇÃO DO	Grau de	Tipo de	Idade:	Grau de	2. IDENTIFICAÇÃO
4/2/2014 20:06:27	Leandro Faccin	Tio	Variável	23	Ensino Médio	Alison Martins
4/2/2014 20:09:52	Diana Cardoso	Mãe	Fixo	32	Ensino Médio	Gabriel Cardoso
4/2/2014 21:56:20	Loiva Belim	Mãe	Fixo	35	Ensino Fundamental	Francine Gedes
4/2/2014 22:04:07	Nadir Tolpo	Mãe	Fixo	59	Ensino Superior	Robson Tolpo
4/2/2014 22:11:14	Maria Izaura da Silva	Mãe	Fixo	41	Ensino Fundamental	Sabrina da Silva
4/2/2014 22:17:47	Adriana	Mãe	Fixo	33	Ensino Médio	Heric
4/2/2014 22:22:46	Marcia Madalena De Souza	Mãe	Fixo	42	Ensino Médio	Maria Eduarda
4/2/2014 22:27:13	Bruna Pereira	Mãe	Fixo	25	Ensino Fundamental	Kamylli de Rita
4/9/2014 10:24:45	Estela	Mãe	Fixo	56	Ensino Médio	Ximena
4/9/2014 10:32:17	Tereza	Avó	Fixo	55	Ensino Médio	Ezequiel
4/9/2014 10:34:41	Luciane dos Anjos	Mãe	Fixo	31	Ensino Médio	Jonathân
4/9/2014 10:28:37	Nelci	Mãe	Fixo	47	Não Alfabetizado	Raquel
4/9/2014 10:12:47	Janaína	Mãe	Fixo	29	Ensino Fundamental	Jeferson
4/9/2014 10:52:24	Margarete	Mãe	Fixo	44	Ensino Superior	Ana Carolina
4/9/2014 10:56:11	Maria de Lourdes	Vó/Mãe	Variável	57	Ensino Fundamental	Iuri Gabriel
4/9/2014 11:02:53	Clarisse	Mãe	Fixo	44	Não Alfabetizado	Matheus
5/22/2014 21:10:58	Sheila Antunes Giacomeli	Mãe	Fixo	34	Ensino Médio	Willian
5/22/2014 21:13:36	Rosimar	Mãe	Fixo	42	Ensino Fundamental	Alexsander de Lima
5/22/2014 21:16:54	Elisa	Mãe	Fixo	44	Ensino Médio	Simone

Idade:	Cidade que	Atualmente está	Se SIM, em que	Se NÃO, Em que	Com que	O paciente ainda
14	Pinhal Grande	Sim	Ensino Fundamental		1x na semana	SIM
9	Santa Maria	Sim	Ensino Fundamental		21 dias	SIM
14	Agudo	Sim	Ensino Fundamental		1x por semana	SIM
21	Santa Maria	Sim	Ensino Superior		1 á 2x por semana	SIM
13	Mata	Sim	Ensino Fundamental	Modalidade Semi-	1x por semana	SIM
13	Bagé	Sim	Ensino Fundamental		15 dias - 7 dias - 21	SIM
9	Horizontina	Sim	Ensino Fundamental		2x por Mês (15 dias)	SIM
4	Bagé	Sim	Séries Iniciais		1x por semana	SIM
14	Livramento	Sim	Ensino Fundamental		1x por semana	NÃO
11	São Sepé	Sim	Ensino Fundamental		1x por semana	SIM
9	Livramento	Sim	Ensino Fundamental		21 dias	SIM
7	Vista Alegre	Sim	Ensino Fundamental		21 dias	SIM
13	Livramento	Sim	Ensino Fundamental		21 dias	SIM
9	Bagé	Sim	Ensino Fundamental		1x por semana	SIM
6	Santa Maria	Sim	Ensino Fundamental		20 dias	SIM
11	RiO Grande	Sim		Ensino Fundamental	Semanal	SIM
13	Sobradinho	Sim		Ensino Fundamental	Semanal	SIM
18	Cruz Alta	Não		Ensino Fundamental	21 dias	SIM
13	Alegrete	Sim		Ensino Fundamental	Semanal	SIM

**Os dados que aparecem selecionados, por opção da pesquisadora, não fizeram parte das análises.**

Em que dia da semana	Qual é o horário	Que atividades o	O paciente possui	O paciente tem ou	OUTRAS INFORMAÇÕES
4ª Feira	Manhã, Tarde	Pintar, Biblioteca	NÃO	Inglês, Espanhol	N/A
4ª Feira	Manhã, Tarde	Brincar com os	SIM	Inglês	Apesar de ter computador em casa, o
4ª Feira	Manhã, Tarde	Mexer no Celular...	NÃO	Inglês	Nenhuma!
2ª, 4ª ou 6ª feira	Manhã, Tarde	Descançar, Leitura,	SIM	Inglês, Espanhol,	Paciente, se encontra um pouco
4ª Feira	Manhã, Tarde	Descansar!	NÃO	Não, o paciente	A paciente possui problemas de
4ª Feira	Manhã, Tarde	Dormir!	SIM	Espanhol	Paciente chega cansado da viagem, por
4ª Feira	Manhã, Tarde	Brincar, Pintar,	SIM	Inglês	Bem sociável!
4ª Feira	Manhã	Filmes, Brinquedos,	SIM	Não, o paciente	Estado de Saúde está controlado!
4ª Feira	Manhã, Tarde	Desenhar	SIM	Inglês, Espanhol	Nenhuma
4ª Feira	Manhã, Tarde	Pintar	SIM	Não, o paciente	Gosta de boi e cavalo. A doença
4ª Feira	Manhã, Tarde	Jogar Play, bicicleta	SIM	Não, o paciente	Nenhuma
4ª Feira	Tarde	Brincar	NÃO	Não, o paciente	Gosta de computador
4ª Feira	Manhã, Tarde	Futebol	NÃO	Não, o paciente	Nenhuma
4ª e 6ª Feiras	Manhã	Brincar	SIM	Inglês	Vai ficar afastada da escola este ano
4ª Feira	Manhã, Tarde	Brincar, correr	SIM	Não, o paciente	Nenhuma
4ª Feira	Manhã, Tarde	Brincar, pintar	NÃO	Não, o paciente	Está fora da escola ainda, estuda em
4ª Feira	Manhã, Tarde	Não informou	SIM	Inglês	Início de Tratamento
4ª Feira	Manhã, Tarde	Biblioteca quando	NÃO	Não, o paciente	O paciente se encontra afastado das
4ª Feira	Manhã, Tarde	Brinca	NÃO	Inglês, Espanhol	Possui uma síndrome que provoca