

## APRENDENDO LÍNGUA ESTRANGEIRA COM ATIVIDADES LÚDICAS, NO SUPORTE INFORMÁTICO.

Alessandro Fidrigeski; Eduardo Abreu; Gustavo Smaniotto; Lucas Schwingel (alunos do Curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio); Kelly C. G. Werner (Profª. do Ensino Médio, Técnico e Tecnológico – Orientadora); E-mail: kcgb@yahoo.com.br; Carla C. C. Kader (Profª. – Orientadora); E-mail: carlackader@gmail.com; Elisa M. Pivetta (Profª. – Colaboradora); Natiel C. Chiavegatti (Colaborador)

O professor de língua estrangeira trabalha em um contexto desafiador: ensinar a língua com materiais didáticos, às vezes, não específicos, o que pode acarretar desinteresse e problemas na aprendizagem. Diante disso, existe a necessidade de testar metodologias e materiais didáticos para motivar os alunos e conseguir o objetivo: a aprendizagem efetiva. Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é apresentar resultados parciais das ações realizadas no projeto “Produção de material didático lúdico em língua estrangeira (espanhol e inglês)”, utilizando o programa de computador *Hot Potatoes*. Busca-se apoio em teóricos da psicologia como Piaget (1964), Vygotsky (1999), da linguística aplicada, como da metodologia comunicativa de ensino de línguas, que acreditam na significativa função que o lúdico tem no desenvolvimento do ser humano. O trabalho é executado nas seguintes etapas: escolha e estudo do programa *Hot Potatoes*; seleção, planejamento, criação e avaliação dos exercícios; gravação do CD-ROM. As atividades são planejadas com temas relacionados à informática e à agricultura, pois o contexto em que estamos inseridos é uma escola com cursos nessas áreas. O *Hot Potatoes* é um *software* livre para fins educativos, desenvolvido na Universidade de Victoria, Canadá. Contém um pacote de seis ferramentas básicas para o desenvolvimento de atividades interativas, a saber: *JCloze*, *JMatch*, *JMix*, *JCross*, *JQuiz* e *JMasher*. Os recursos do programa permitem unir imagens animadas e áudio, deixando as atividades mais interessantes, e contribuem para o exercício das habilidades linguísticas. Nesta oportunidade, expõem-se resultados parciais do projeto: exercícios lúdicos educativos em língua estrangeira, desenvolvidos no programa. Eles abarcam tópicos de vocabulário (falsos cognatos, léxico da área de agricultura, alimentos e informática, numerais), gramaticais (conjunções e preposições) e textuais (fábulas, contos e músicas). Supõe-se que tais atividades podem contribuir no incentivo e enriquecimento do estudo dessas línguas, no computador, juntando aprendizagem e tecnologia, aproximando as pessoas do universo digital.

Palavras-chave: Ensino de Língua estrangeira; Material didático; Informática.