



paz no plural

XII SALÃO DE ENSINO

12 a 16 de setembro
Campus do Vale - UFRGS



Evento	Salão UFRGS 2016: XII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Registros referentes à cidade na interação de sujeitos com tecnologias digitais: estudos prévios para a construção de agentes afetivos na informática na educação
Autor	BARBARA CECÍLIA MARQUES ABREU
Orientador	EVANDRO ALVES

RESUMO: O presente estudo refere-se a um recorte do projeto “A cidadania na interação de crianças com simulador de cidades virtuais: urbanidades em construção”, contemplado pelo edital 23 da SEAD/UFRGS. Trata-se de um experimento em contexto presencial a respeito de como sujeitos relacionam-se e se expressam com relação à cidade no encontro com as tecnologias digitais, em específico o software de simulação de cidades CIVITAS, desenvolvido pelo Laboratório de Estudos em Linguagem, Interação e Cognição (LELIC/UFRGS).

A justificativa deste projeto, do ponto de vista pedagógico, é a possibilidade de tornar mais natural e mais contextualizada a relação entre o agente pedagógico afetivo e as crianças em sala de aula e, conseqüentemente, levar para a escola um diferencial, que é o apoio ao processo de aprendizagem utilizando um ambiente educacional digital (jogo) e para um ambiente de ensino a distância. Além disso, a justificativa também está direcionada para as pesquisas envolvendo o jogo digital, visando ao desenvolvimento e melhorias do ambiente educacional, considerando que o mesmo está em constante evolução. As melhorias no jogo, a aplicação de novas estratégias ou o desenvolvimento de novos módulos se baseiam no trabalho dos grupos de pesquisas integrados e juntamente com as crianças, através do uso do jogo.

Neste contexto, desenvolve-se este estudo específico, a partir de uma metodologia de trabalho que se tecnologias digitais (máquinas fotográficas digitais, telefonia móvel, processadores de texto, entre outros recursos), busca-se delimitar registros relativos à cidade, ao relacionar imagens e textos escritos.

O estudo, que se encontra em sua fase inicial, busca qualificar, a partir dos dados empíricos de experiência, analisados do ponto de vista da interação dialógica, com base na perspectiva pautada na filosofia da linguagem de Mikhail Bakhtin, subsídios para a comunicação verbal de um agente afetivo inserido no jogo digital de simulação de cidades CIVITAS, no contexto da educação a distância. Inicialmente, o estudo está sendo considerado com crianças, porém, outros grupos, de jovens e adultos, bem como a exploração de outros softwares voltados para esse fim.