

098

AS COMPETÊNCIAS DE APRENDIZAGEM EM SIMULAÇÕES NO CIBERESPAÇO: UMA NOVA PERSPECTIVA PARA O USO DOS CONHECIMENTOS. Leandro Coimbra da Silva, Dinora Fraga (orient.) (UNISINOS).

É escusado dizer que explicar a significação de competência de maneira clara e partilhada por todos os teóricos que se debruçam sobre esta questão é uma tarefa, no mínimo, complexa. A partir de Perrenoud (1999), nesta apresentação apontar-se-ão os tópicos de competência que serão aplicados na pesquisa *Competências transdisciplinares na educação lingüística em contexto informatizado*, coordenada pela Profa. Dra. Dinora Fraga. A pesquisa tem por objeto a investigação de competências comunicacionais, proposta neste trabalho como dimensão transdisciplinar da aprendizagem, através da utilização do contexto informatizado para o desenvolvimento de jogos interativos, que são o corpus da pesquisa. Não se pretende desqualificar outras noções de competência, que são concepções clássicas já estudadas. As competências, no sentido que Perrenoud as utiliza, são aquisições, aprendizados construídos. O teórico concebe a competência como a faculdade de mobilizar um conjunto de recursos cognitivos para solucionar uma série de situações. É essencial ressaltar que, conforme Perrenoud, construir uma competência significa aprender a identificar e a encontrar os conhecimentos pertinentes para solucionar situações-problema. Propõe-se, assim, saber servir-se, também no cotidiano, dos conhecimentos aprendidos nas disciplinas. Portanto, pode-se afirmar que a simulação é, embora sem êxito constante, um eficiente artifício de aprendizagem e a cibercultura oferece uma capacidade de simulação que pode obter resultados surpreendentes, tanto para o espaço tempo virtual como para o mundo material, fazendo com que o indivíduo tenha a capacidade de atuar no ciberespaço sem prejudicar sua evolução na sociedade. (Fapergs).