

CUCA FRESCA E MÃO NA MASSA: A BUSCA DO PRAZER NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS *

Vilson J. Leffa (UFPel)¹

O objetivo da apresentação é demonstrar o papel do prazer na aprendizagem. Parte-se do pressuposto de que o prazer pode ocorrer em três níveis diferentes, relacionados ao nível de engajamento do aluno na atividade. Quando não há engajamento, o nível de prazer é 0.0. É o que acontece tipicamente na aula expositiva, tanto no modelo tradicional de ensino como no modelo mediado pelas tecnologias digitais, com ênfase na exposição de conteúdo para um aluno passivo, sentado na frente do professor ou da tela. O nível 0.0 caracteriza-se, portanto, pela inatividade do corpo. É o que chamarei de fase da contemplação. O nível de prazer 1.0 é alcançado quando o corpo entra em ação. Aprendemos fazendo, mexendo na realidade, pondo a mão na massa, interagindo com o entorno e produzindo mudanças no mundo. Não aprendemos mais apenas pela contemplação do conteúdo que é ensinado, mas pela ação do corpo. É o que tipicamente caracteriza a aprendizagem ativa, com o uso de metodologias como o ensino híbrido, a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em tarefas, as *web quests* e a aprendizagem baseada em games, entre outras. É o que chamarei de fase da descoberta. Finalmente, no nível 2.0 atinge-se o ponto mais alto do prazer. Vamos não só além da contemplação da realidade exposta pelos professores e livros, mas também além da realidade que descobrimos pela nossa ação sobre o mundo. Cria-se uma harmonia entre o corpo e a mente, que se unem para ir além da descoberta do que já existe, na tentativa de criar o que ainda não existe. É o que tipicamente caracteriza a aprendizagem criativa, com base na autonomia do aluno, que não depende mais de ser ensinado para aprender. É o que chamarei de fase da invenção. A conclusão é de que o prazer da aprendizagem aumenta à medida que o aluno evolui da contemplação para a descoberta e da descoberta para a invenção. Para isso ajuda muito pôr a mão na massa, fazendo do corpo uma extensão da mente.

*XV Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online
1 Conferência ao vivo apresentada no dia 05 de novembro de 2021.

