

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Faculdade de Letras**  
**Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador**

Alessandra Batista da Conceição Franco

**PRATICANDO AS QUATRO HABILIDADES LINGUÍSTICAS COM O AUXÍLIO DE  
DISPOSITIVOS MÓVEIS COM ALUNOS DO 9º ANO DA REDE REGULAR DE ENSINO**

Belo Horizonte - MG

2016

**Alessandra Batista da Conceição Franco**

**PRATICANDO AS QUATRO HABILIDADES LÍNGUISTICAS COM O AUXÍLIO DE  
DISPOSITIVOS MÓVEIS COM ALUNOS DO 9º ANO DA REDE REGULAR DE ENSINO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito para a conclusão do curso de Pós-Graduação a Distância *Latu Sensu* em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Universidade Federal de Minas Gerais.

Área de concentração: Linguística e Linguística Aplicada.

Linha de Pesquisa: Estudos sobre o Ensino e aprendizagem de línguas mediados por novas tecnologias.

**Belo Horizonte**

**2016**

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Página inicial do site <i>Padlet.com</i> .....	20
Figura 2 – Exemplo do mural no site <i>Padlet.com</i> .....	20
Figura 3 – Exemplo de GIF .....	21
Figura 4 – Página inicial do site <i>ELO</i> .....	22
Figura 5 – Página inicial do professor e de suas atividades .....	22
Figura 6 – Página do aluno com as atividades à serem desenvolvidas .....	23
Figura 7 – Diálogo desenvolvido pelos alunos com o uso do <i>WhatsApp</i> .....	24
Figura 8 – Página do site <i>Livetying</i> com as instruções gravadas .....	25
Figura 9 – Página de arquivos compartilhados pelos alunos para acompanhamento no <i>Google Drive</i> .....	25
Figura 10 – Arquivo compartilhado pelos alunos para acompanhamento .....	26
Figura 11 – Trabalho concluído pelos alunos utilizando o <i>Google Apresentações</i> ...	26
Figura 12 – Página inicial do site Kahoot! para o desenvolvimento de jogos e para acessá-los .....	27
Figura 13 – Página inicial do site <i>Padlet.com</i> .....	32
Figura 14 – O login também poderá ser efetuado com uma conta do Google ou do Facebook .....	32
Figura 15 – Página inicial da conta. Murais nomeados por sala .....	33
Figura 16 – Mural do 9ºA constando apenas as instruções da atividade .....	33
Figura 17 – Mural do 9ºB com a atividade sendo executada pelos alunos .....	34
Figura 18 – Página de cadastro indicando o local do cadastro do professor .....	35
Figura 19 – Página das atividades desenvolvidas pelo professor .....	36
Figura 20 – Página com as atividades que o aluno deverá desenvolver .....	36
Figura 21 – Exemplo da atividade sendo executada .....	38
Figura 22 – Modelo de mensagem enviada aos alunos com as orientações .....	39
Figura 23 – Página de compartilhamento do professor, com os arquivos compartilhados pelos alunos .....	40
Figura 24 – Exemplo de trabalho desenvolvido pelos alunos, capa .....	40
Figura 25 – Futuro do planeta .....	41
Figura 26 – Futuro dos alunos .....	41
Figura 27 – Página de criação do jogo .....	43

Figura 28 – Página de construção do questionário .....	43
Figura 29 – Página durante a confecção do jogo .....	44
Figura 30 – Tela inicial para os jogadores .....	44
Figura 31 – Tela inicial projetada pelo autor do jogo aos jogadores .....	45
Figura 32 – Tela projetada com as questões .....	45
Figura 33 – Exemplo de tela visualizada pelos jogadores .....	46
Figura 34 – <i>Tour Inicial</i> para novos usuários – ELO .....	51
Figura 35 – Localização da boia .....	51

## SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO .....	06
2. JUSTIFICATIVA .....	07
3. OBJETIVOS .....	08
3.1. OBJETIVO GERAL .....	08
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	08
4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	09
4.1. ZONA DE DESENVOLVIMENTO PROXIMAL (ZDP) .....	09
4.2. AS QUATRO HABILIDADES LINGUÍSTICAS E HABILIDADES COMUNICATIVAS .....	11
4.3. PCNS E O ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS .....	13
4.4. LETRAMENTO DIGITAL .....	15
4.5. M-LEARNING OU MOBILE LEARNING .....	16
5. PROJETO .....	18
5.1. PÚBLICO – ALVO .....	18
5.2. DURAÇÃO .....	18
5.3. FERRAMENTAS .....	18
5.4. CONTEÚDO DESENVOLVIDO .....	19
5.5. ETAPAS DO PROJETO .....	19
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	28
7. MANUAL DO USUÁRIO .....	30
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	47
9. LINKS COM TUTORIAIS DE SITES E RECURSOS USADOS NO PROJETO .....	50
10. ANEXOS .....	52

## 1 - APRESENTAÇÃO

O presente projeto visa proporcionar aos alunos do 9º ano da rede regular de ensino a prática das quatro habilidades linguísticas dentro de um ponto gramatical pré-definido pelo material adotado pela instituição, neste caso o futuro, no ensino de língua inglesa através de ferramentas digitais disponíveis em seus dispositivos móveis e utilizadas em seu cotidiano, como o WhatsApp e o Google.

Além da prática das habilidades, o projeto também proporciona o desenvolvimento da autonomia do educando para realizar suas pesquisas na tentativa de sanar suas dúvidas, desta forma, passando o educador de detentor de conhecimento para mediador de aprendizagem.

As atividades foram desenvolvidas parte a distância, parte presencial, sistema híbrido, proporcionando ao educador e ao educando um melhor aproveitamento em cada modalidade, expandindo a sala de aula e o tempo designado à disciplina.

Neste projeto, os alunos serão estimulados a refletir sobre o futuro, tópico abordado pelo material didático adotado, desde o programa para o fim de semana, passando por metas do semestre até a vida pessoal e carreira.

Iremos explorar as estruturas gramaticais pré-estabelecidas pelo material didático utilizado pela instituição, porém aplicados ao cotidiano do educando e ao seu dispositivo móvel, tornando-o mais próximo da realidade desses adolescentes.

## 2- JUSTIFICATIVA

O ensino de língua inglesa está presente em minha vida há aproximadamente 15 anos, todos dedicados à rede particular de ensino da cidade de São Paulo. Nos últimos anos, leciono em duas escolas com alunos de um nível socioeconômico elevado, que possuem tanto o acesso ilimitado à internet quanto a língua inglesa presente em seu cotidiano. Mas, se opondo ao que seria usual, a grande maioria não é fluente na língua inglesa e alguns não frequentam um curso de inglês.

Apesar destes alunos terem um perfil promissor para a aprendizagem de uma LE, o número de hora-aulas semanais disponibilizado na grade curricular não é suficiente para o desenvolvimento das habilidades requeridas, e as aulas de inglês passam a não ter uma aplicabilidade para esses jovens, além de salas heterogêneas e com um grande número de alunos. Em contrapartida, os pais desses educandos, durante reuniões escolares, cobram a aprendizagem da LE, mesmo que no nível intermediário, visto o padrão da escola, professores fluentes e o valor pago nas mensalidades.

Ponderando os dois lados, dos pais e dos alunos, passei a refletir sobre as possibilidades de praticar as quatro habilidades com todos os alunos, aliada ao cumprimento do conteúdo pré-estabelecido pelo material, número de aulas, de alunos e de salas e diferentes níveis de conhecimento. Dentro do cenário existente não havia a possibilidade de desenvolver um projeto que não envolvesse AVAs (ambientes virtuais de aprendizagem) como ferramentas essenciais para atingir a minha meta, que agora era a prática das quatro habilidades por todos os alunos, independente dos diferentes níveis de conhecimento.

Analisar a mudança na educação e ser capaz de compreender que o lápis e o caderno vão perdendo lugar para os *tablets* e *smartphones*, com aplicativos capazes de trazer todas as informações a um toque de nossos alunos, foi fundamental para uni-los como aliados ao projeto e o curso de especialização de Ensino de Línguas Mediado por Computador como o suporte didático e teórico, me fazendo perceber que nesse ambiente de tantas mudanças, nós professores, precisamos nos redefinir e colocar-nos no papel de mediadores de conhecimento.

### **3 - OBJETIVOS**

Os objetivos para o desenvolvimento deste projeto foram traçados visando sanar as necessidades existentes para o ensino significativo da língua inglesa em sala de aula.

#### **3.1 – OBJETIVO GERAL**

O presente projeto tem por objetivo geral a utilização de dispositivos móveis para a prática das quatro habilidades linguísticas no ensino de língua inglesa para alunos da rede regular de ensino.

#### **3.2 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Utilizar os aplicativos e sites WhatsApp, Padlet, Google Drive, Livetyping e ELO para desenvolver as atividades para a prática das habilidades;
- Desenvolver a autonomia dos alunos e a parceria em trabalhos colaborativos;
- Fazer com que o aluno crie elos entre o conhecimento adquirido através do material didático e o seu cotidiano;
- Trabalhar o potencial de desenvolvimento de conhecimento dos alunos através de atividades que envolvam pares mais capazes;
- Contribuir para o letramento digital desses alunos;
- Expandir o contato do aluno com o idioma.

Nestes capítulos, apresentei o projeto e a justificativa que me motivaram a desenvolvê-lo e os objetivos delimitados que deverão ser alcançados ao aplicá-lo. No capítulo seguinte, apresentarei a fundamentação teórica que serve como alicerce para nortear as ações planejadas.



## 4 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para fundamentar e nortear este projeto, busquei basear-me em alguns princípios que julgo importantes para apoiar este trabalho. Não há como não iniciar essa fundamentação sem citar Vygotsky e a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) dentro do processo de aprendizagem de uma LE, a aquisição de linguagem acontece através da interação dos indivíduos e pelo meio físico social, segundo a teoria de Vygotsky:

[...] a aquisição da linguagem é um fenômeno que se repete em cada ser. Na convivência com a família, o bebê recebe a transmissão de uma língua, junto com as normas, tradições e costumes da comunidade, do contexto em que está inserido. [...] o conhecimento é adquirido nas relações entre as pessoas, através da linguagem e da interação social (EBERT, 2008 apud Souza, 2013).

Além de Vygotsky e a ZDP, neste capítulo, irei discorrer os conceitos das quatro habilidades linguísticas (a audição, a fala, a leitura e a escrita) que envolvem, basicamente, o ensino de um idioma, que estão presentes nos livros didáticos adotados pelas instituições de ensino, e as habilidades comunicativas. Em seguida falaremos sobre as orientações dadas pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) sobre o ensino de Línguas Estrangeiras na escola regular, uma breve análise sobre como desenvolver uma LE em uma sala de aula. Um breve relato sobre Letramento Digital e autonomia de pesquisa prossegue no tópico seguinte. E para finalizar, uma breve análise sobre o uso de dispositivos móveis em sala de aula, o *m-learning* ou aprendizado móvel.

### 4.1 – Zona de Desenvolvimento Proximal – ZDP

Responsável pela Teoria de Desenvolvimento Social da Aprendizagem, Lev Semenovitch Vygotsky pressupõe que o desenvolvimento do cognitivo é influenciado profundamente pela interação social. Em seus estudos, Vygotsky pontua a capacidade de usar a linguagem a responsável por fazer a interação humana diferente dos demais animais. Segundo Vygotsky, os mediadores das atividades humanas são como ferramentas psicológicas ou simbólicas (COSTA, 2013).

Essas ferramentas são os meios que utilizamos para atingirmos nossos objetivos ou para resolver os nossos problemas. Tais ferramentas são capazes de dar ao homem meios de controlar seu comportamento mental e regular a forma natural de

comportamento, assim transformando formas naturais em formas mais elevadas. Porém, para Vygotsky, não há ferramenta que não esteja acompanhada de um conteúdo social. Elas vêm sempre acompanhadas das histórias dos seres humanos (op. cit., 2013). Tais ferramentas são a linguagem, sendo ela o instrumento mais complexo para o desenvolvimento e interações sociais.

Para Vygotsky, a linguagem passa por três etapas: discurso social, egocêntrico e interior. O discurso social tem o objetivo de “falar para os outros”, o egocêntrico e o interior são os nossos pensamentos, falar sozinho, o que nos auxilia em organizar o nosso discurso e as nossas ações. O discurso egocêntrico deve ser considerado a transição entre o pensamento e a fala, sendo assim parte social e parte individual.

A duração do discurso egocêntrico é curta, somente o suficiente para dominar a linguagem e assim que isso acontece, o discurso interior assume. Quando ocorre o uso da fala egocêntrica e interior indica que a linguagem está sendo usada para a aquisição de conhecimento (op. cit., 2013).

O processo de interiorização do discurso evolui por etapas em diferentes funções para se adequar a cada habilidade de resolução de problemas dos seres humanos. Para Vygotsky, a aprendizagem ocorre primeiro no plano interpsicológico entre um indivíduo e outros junto com os elementos culturais, em seguida internalizados por indivíduos no plano intrapsicológico. Essa transformação é o resultado de uma série de eventos do desenvolvimento. E ao explicar o desenvolvimento cognitivo, Vygotsky utilizou a Zona de Desenvolvimento Proximal.

Desta forma, Vygotsky defende a aprendizagem como uma experiência social, mediada pela interação entre a linguagem e a ação. Para que a aprendizagem ocorra, a interação social deve ocorrer dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal, que seria a distância entre o conhecimento prévio do indivíduo, o conhecimento real e aquilo que ele pode aprender, o seu potencial para aprender se receber ajuda.

De acordo com Costa (2013), a ZDP reflete claramente a visão de Vygotsky sobre a aprendizagem não ser um desenvolvimento e sim um processo organizado capaz de levar ao desenvolvimento necessário. Este processo depende da interação de outras pessoas para o desenvolvimento cognitivo. Assim, o desenvolvimento cognitivo pode ser visto como a transição de interpsicológico para intrapsicológico e a ZDP é o conceito que descreve como ocorre e o efeito potencial de aprendizagem no desenvolvimento.

O conceito de ZDP também sugere a maior aprendizagem por parte dos alunos quando as atividades são reflexivas e com a colaboração de outros alunos. Ela pode também ser aplicada a outras situações que não envolvam apenas seres humanos, mas também outros recursos como colaboração a aprendizagem.

As atividades desenvolvidas neste projeto visam o desenvolvimento dos alunos através de práticas que envolvam atividades colaborativas, com demais indivíduos e que sejam capazes de desenvolverem a aprendizagem através de meios semióticos como os dispositivos móveis.

## **4.2 – As quatro habilidades linguísticas e habilidades comunicativas**

No início da década de 1960 Lade e Carrol (apud BACHMAN, 2003) trouxeram moldes que distinguiam entre habilidades (audição, fala, leitura e escrita) e os componentes de conhecimento (gramática, vocabulário, fonologia e grafia), mas não apresentou um meio de como se relacionavam. Não era possível identificar se as habilidades eram diferentes qualitativamente ou simples componentes de conhecimento em modalidades diferentes. Analisando a forma como era proposta, Bachman (2003, p. 81-82) levanta um questionamento à cerca dessas habilidades:

[...] por exemplo, a leitura distingue-se da escrita somente no sentido de envolver interpretação mais do que expressão? Se fosse assim, como poderíamos dar conta do fato de que, embora poucos de nós possamos escrever com a sofisticação e a elegância de T. S. Eliot ou William Faulkner, podemos ler e compreender tais escritores?

Outra falha acerca deste modelo era não reconhecer o contexto de uso da língua, do discurso e da situação. As funções de linguagem textuais e ilocucionárias<sup>1</sup> descritas por Halliday (1976 apud BACHMAN 2003) e van Dijk (1977 apud BACHMAN 2003) com a determinação da relação entre texto, reconhecem o contexto de discurso. Para Hymes (1972b, 1973, 1982 apud BACHMAN), além do contexto, os fatores socioculturais na situação de fala também são reconhecidos. A partir desses conceitos, a proficiência linguística caracterizou-se pela compreensão da importância do contexto além da frase como uso apropriado da língua. Esse contexto vai além dos

---

<sup>1</sup> Segundo Austin, “o ato ilocucionário é um ato convencional: um ato feito em conformidade com uma convenção” (1975, p.105 apud PAIVA 2005).

enunciados e frases a parte, mas também a natureza do discurso, seja na forma ou na função.

Unido a esse reconhecimento de contexto, houve o reconhecimento entre a interação dinâmica e o discurso propriamente dito. A comunicação já não era apenas a troca de informação. Acerca disso, Savignon (1983, p. 8 -9 apud BACHMAN, 2003, p. 83) descreve o uso da língua, como comunicação, como segue:

[...] dinâmica mais que... estática... Depende da negociação de sentido entre duas ou mais pessoas... É específica em relação ao contexto. A comunicação ocorre numa variedade infinita de situações, e o sucesso num determinado papel depende da compreensão que se tem do contexto e de experiência prévia semelhante.

O reconhecimento da língua como um processo dinâmico faz com que a habilidade comunicativa ofereça uma definição mais abrangente sobre o conhecimento necessário para o seu uso, como o conhecimento de regras gramaticais atrelado ao uso da língua para atingir propósitos, diferente dos modelos anteriores de habilidades e componentes que ofereciam propósitos não inter-relacionados claramente.

Quando um dos falantes faça com que haja a transmissão de pensamento num dado conjunto de formas em que o remetente se faz entendido, ele está se comunicando. As distintas capacidades que se tem para a comunicação são consideradas *habilidades comunicativas*.

Essas distintas capacidades de comunicação são construídas por habilidades comunicativas de compreensão e as habilidades de produção escrita e oral (BRASIL, 1998, p. 96 e 97 apud SOUZA, 2013). No decorrer, explanaremos sobre as quatro habilidades comunicativas, de produção (oral e escrita) e compreensão (oral e escrita).

Para Souza (2013) a produção oral ocorre através do uso individual da língua e o seu conjunto de hábitos linguísticos que permite que um indivíduo compreenda e faça ser compreendido pelo outro, é um exercício de interação social, homogêneo e linear.

Quando se trata da aprendizagem de uma LE, o processo ocorre de modo diferente de uma língua materna. Na língua materna, indivíduo é exposto ao idioma em tempo integral, diferente da LE, onde o indivíduo é exposto por algumas horas semanais. Esse é um dos fatores que fazem essa aprendizagem mais lenta.

Segundo Souza (2013, p. 115), “a compreensão oral ou a audição é o ato de estar atento ao que é dito ao destinatário pelo remetente e entender essa informação transmitida”. A audição é a primeira habilidade desenvolvida no ser humano normal, antes mesmo de nascer. Quando falamos de LE, o aluno necessita que o assunto que será desenvolvido seja previamente trabalhado, ele depende da familiaridade do assunto.

Ainda mencionando Souza (2013, p.115), agora sobre a produção escrita: “A produção escrita ou *escrever* é a interação sem a presença do interlocutor”. Para essa habilidade, não se faz necessária a habilidade oral, a produção oral.

Para Cagliari, sobre a compreensão escrita, “é uma interpretação da escrita que consiste em traduzir os símbolos escritos em fala” (1997, p. 103 apud SOUZA 2013, p. 115), por isso, na compreensão escrita há ausência de interlocutor, mas apresenta marcas interacionais no discurso.

Para o ensino de inglês nas escolas é preciso levar em consideração todos esses aspectos e que se proponha conteúdos significativos aos aprendizes e condições de aprendizagem, propondo situações que os façam interagir tanto através da escrita quanto da fala, sempre os motivando a se comunicarem. Durante o projeto, as ferramentas irão motivar os alunos a praticarem o idioma através da fala e da escrita.

Exemplificando a prática das atividades, cito uma das etapas desenvolvidas neste projeto, a atividade com WhatsApp, que irei detalhar no próximo capítulo, como uma das atividades capazes de trabalhar as quatro habilidades de modo significativo.

### **4.3 – PCNs e o ensino de Línguas Estrangeiras**

O Ministério da Educação criou orientações básicas e indispensáveis para orientar o ensino de todas as disciplinas nas escolas brasileiras, estas orientações são chamadas de Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). De acordo com os PCNs (2006, p.5), “o objetivo deste material é contribuir para o diálogo entre professor e escola sobre a prática docente”. Seria uma forma de orientar tanto escolas quanto professores sobre o que deve ser ensinado e quais as formas de ensinar.

Os PCNs não têm a finalidade de um guia de ensino, mas servem principalmente, como um instrumento de reflexão sobre a prática pedagógica, tanto

por parte dos professores quanto das escolas. Não há como considerar que a forma de ensino seja igual em todo o país, nem este esse o objetivo do Ministério da Educação, mesmo por quê, vivemos em diferentes realidades de ensino. O objetivo principal é tratarmos de uma escola de qualidade.

Sobre o ensino de Língua Estrangeira, os PCNs tratam de todos os aspectos relevante ao seu ensino, são citadas contribuições para os interesses do aluno, como: expansão das habilidades comunicativas e ampliação cultural, compreensão das diferentes formas de comunicação e da variabilidade dialetal, adequação linguística de acordo com o ambiente em que está inserido.

As aulas de LE podem ser muito mais do que regras gramaticais sem sentido, por não serem aplicadas a realidade do aluno. Elas podem fazer deste indivíduo um ser capaz de reconstruir a sua carga linguística. Pontos ressaltados pelos PCNs (BRASIL, 2006, p.91) acerca deste assunto:

[...] a disciplina Línguas Estrangeiras na escola visa a ensinar um idioma estrangeiro e, ao mesmo tempo, cumprir outros compromissos com os educandos, como, por exemplo, contribuir para a formação de indivíduos como parte de suas preocupações educacionais.

Outro fator que deve ser analisado nos PCNs é o fato de as aulas se tornarem pontes culturais e inclusivas, principalmente no desenvolvimento da cidadania. Ela ainda trata da “alfabetização” dos alunos de acordo com as necessidades da sociedade. Segundo os PCNs (BRASIL, 2006, p 97), a LE também:

[...] propõe trabalhar no âmbito da formação de indivíduos, de cidadãos – se focalizar um aspecto já mencionado anteriormente: o de trabalhar em prol de uma “alfabetização” dos alunos (indivíduos, cidadãos) (SOARES, 2004) condizente com as necessidades da sociedade em que vivem, de uma sociedade que tem as suas próprias características, porque é interpelada por uma história e uma cultura em constante construção e reconstrução.

Analisando os pontos aqui ressaltados pelos PCNs, trabalharemos não apenas a aprendizagem do idioma, a expansão comunicativa e cultural, mas também o letramento digital e a inclusão digital que fazem parte da demanda da atual sociedade em que esses jovens vivem, desenvolvendo também a cidadania.

#### 4.4 – Letramento Digital

Sobre letramento digital (*electronic/digital literacy*), é a capacidade que as pessoas teriam de ter para lidar com aparelhos digitais, como computador, celulares, etc, como define o prof. Dr. Marcelo Buzato, em sua entrevista para TV Sala. Ele pode ser visto como práticas sociais, não só o pela presença do equipamento, mas também pela sua utilização. Letramento digital é o letramento hoje, como prática social.

Letrado digitalmente pode ser considerado todo aquele que é capaz de se comunicar através de dispositivos eletrônicos, como celulares e seus aplicativos, bem como ser capaz de buscar textos e informações na internet, e saber filtrá-los buscando por fontes seguras, o que poderíamos definir como habilidades de leitura.

Para refletir sobre habilidades de leitura, primeiro veremos o significado de leitura segundo Paiva (2005, p.130) em *Desenvolvendo a habilidade de leitura*:

A atividade de leitura é um processo de construção de significados que envolve a habilidade de processar as informações registradas no papel ou em uma tela (processo **bottom-up**) e o conhecimento de mundo que o leitor aciona para compreender um texto (processo **top-down**). (...) Assim, a leitura é vista como construção de significados e não como mera transmissão de informação, visto que leitores diferentes atribuem significados diferentes ao mesmo texto.

Porém, os leitores de textos impressos e de digitais possuem um letramento diferenciado. Para Ribeiro (2008), que pesquisou as matrizes de Língua Portuguesa focando em habilidades importantes para a leitura de jornais “navegar e ler são etapas diferenciadas da leitura, concorrendo ambas para a composição de uma competência, que, se relacionada a práticas de leitura (e escrita) em ambiente suportado por computador ou, mais abrangente, por tecnologia digital, configura o que se convencionou chamar de "letramento digital", embora não se tenha tanta clareza do que é, de fato, ser um letrado digital.” Não apenas as habilidades de processar as informações e o conhecimento de mundo são necessárias, mas também a habilidade de lidar com a tecnologia. O que favorece a junção de todas essas habilidades é saber selecionar os conteúdos e fontes.

Atualmente a matriz de LP não é suficiente para abranger o letramento digital, se considerarmos o que é necessário para que ele ocorra nos ambientes eletrônicos, ele se distancia da simples compreensão de um texto, reconhecimento de gênero ou de gráficos. Outros processos estão envolvidos, desde o manuseio de hardwares até

o conhecimento de alguns softwares, isso quando consideramos apenas o computador.

Quando pensamos como as pessoas podem adquirir habilidades para o letramento digital e quem deveria ser responsável por isso temos situações distintas. As diferentes classes sociais organizam-se de acordo com o seu poder aquisitivo. Porém possuem a escola em comum, local que poderia ser o ponto inicial para o letramento de acordo com as necessidades de seu público. Desde o ensino de como manusear um mouse, para as classes que possuem um difícil acesso ao ambiente digital, até o uso de aplicativos como facilitadores de aprendizagem, para as classes que possuem recursos tecnológicos, assim possibilitando o letramento digital a todos.

Existem outras habilidades que o indivíduo necessita desenvolver, mas não há um parâmetro único para determinar o letramento digital. Tudo vai depender de suas necessidades.

Neste projeto, um dos objetivos é a contribuição para do letramento digital dos alunos, através da aprendizagem por meios de dispositivos móveis. O que fará com que este aluno manuseie o seu disposto para finalidades pedagógicas explorando outras funções habilitadas em seu aparelho em sites e aplicativos diversos, possibilitando assim a aprendizagem móvel.

#### **4.5 - *M-learning ou Mobile Learning***

Segundo a pesquisa divulgada em julho de 2015 pelo Comitê Gestor da Internet<sup>2</sup>, 82% dos jovens brasileiros acessam a internet através de seus celulares. Estes dados foram coletados desde 2014, através de entrevistas realizadas nos domicílios, cerca de 2,1 mil jovens entre 9 e 17 anos foram entrevistados. Esses números representam o crescimento do uso de dispositivos móveis desde a última pesquisa realizada em 2013, onde o percentual era de apenas 53%. Além disso, cerca de 81% desses jovens acessam a internet diariamente.

Esse crescimento do uso de dispositivos móveis e acesso à internet não é um privilégio apenas do brasileiro, o crescimento das vendas destes dispositivos ocorreu

---

<sup>2</sup> <http://www.cgi.br> - O Comitê Gestor da Internet no Brasil tem a atribuição de estabelecer diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da Internet no Brasil. Também promove estudos e recomenda procedimentos para a segurança da Internet e propõe programas de pesquisa e desenvolvimento que permitam a manutenção do nível de qualidade técnica e inovação no uso da Internet.



também em países como a China e a Índia, de acordo com as informações UIT<sup>3</sup>, ocupando o primeiro e o segundo lugares respectivamente.

Analisando as informações citadas, temos um grande desafio em sala de aula. Não podemos ignorar que os dispositivos móveis estejam no ambiente e nem tentar ignorá-los durante as aulas. Alguns professores tentam bani-los de suas aulas, por muitas vezes criando conflitos, como se isso fosse possível.

Um dos meios para encarar essa nova realidade é aceitar que esses dispositivos fazem parte do cotidiano desses alunos e incorporá-los as atividades. Esse é o processo de *e-learning* ou aprendizagem móvel. Entenda, todo dispositivo móvel, isto é, sem fio, capaz de acessar a internet, como um meio de aprendizagem, um suporte onde as atividades podem ser desenvolvidas tanto em sala de aula quanto em casa. Isso não significa a utilização de um dispositivo móvel sozinho, sem a mediação de um professor.

De acordo com o seu artigo, Hockly (2013) define *mobile learning* como a aprendizagem que acontece via dispositivos portáteis, geralmente com *WiFi* disponível. Esses dispositivos incluem *smartphones* (tipo iPhone), *e-readers* (como Kindle), *small laptops* (também conhecidos como “*netbooks*”), os *iTouch* e, por vezes, os consoles de jogos como o Nintendo. O intuito é de que eles sejam pequenos o suficiente para caberem no seu bolso ou na sua mochila.

Existem outras definições sobre *m-learning* o que indica que ainda estamos no início deste novo processo de aprendizagem. Como, por exemplo, para Sharma e Kitchens (2006 apud COSTA, 2013) o *m-learning* é um processo de aprendizagem que ocorre através das vantagens do dispositivo móvel, das tecnologias de comunicação ubíquas e das interfaces inteligentes, facilitando os progressos pedagógicos tanto nos conteúdos curriculares quanto nas aulas práticas.

Dentro das diversas definições de *m-learning*, a que mais se adequa a proposta deste projeto é de Eisenberg (2007 apud COSTA 2013) que diz que esta aprendizagem representa diversas possibilidades, capaz de ajudar ainda mais a humanidade na potencialização da aprendizagem. Neste conceito, os alunos possuem a qualquer hora e em qualquer lugar todo o acesso à informação que necessitarem de modo organizado e fora da escola.

---

<sup>3</sup> UIT – União Internacional de Telecomunicações é a agência da ONU especializada em tecnologia de informação e comunicação

O *m-learning* potencializa dois aspectos trabalhados neste projeto, um a autonomia para desenvolver suas pesquisas e ampliar os seus conhecimentos e as atividades colaborativas, onde o aluno irá desenvolver o seu senso de equipe e também o seu conhecimento.

## **5 – PROJETO**

Neste capítulo, apresentarei o projeto elaborado para a prática das quatro habilidades linguísticas em escola regular.

### **5.1 – PÚBLICO-ALVO**

O público-alvo para o qual o projeto foi desenvolvido é: alunos adolescentes, da faixa-etária entre 13 e 14 anos, 9º ano do ensino fundamental II, da rede particular de ensino, com acesso à internet, portadores de dispositivos móveis e contato anterior com a Língua Inglesa.

### **5.2 - DURAÇÃO**

A duração deste projeto foi de um trimestre, dividido em cinco etapas, iniciando no primeiro dia de aula e encerrando com as avaliações oficiais do colégio.

### **5.3 - FERRAMENTAS**

As ferramentas escolhidas foram: *Google*, como ferramenta de pesquisa de uso habitual; *Padlet*, por seu formato dinâmico e a sua inserção de informação simultânea; o *Google imagens*, seção da ferramenta de pesquisa que apresenta imagens como resultado das pesquisas e que irá auxiliar os educandos com vocabulário; o *Livotyping*, também escolhido pelo dinamismo e por ser uma ferramenta desconhecida pelos alunos; o *Google Apresentações* para os trabalhos em grupos, colaborativos; *WhatsApp*, ferramenta que faz parte do cotidiano desses alunos e; o site da própria instituição de ensino que direcionava as tarefas *online* e o *ELO*, para a prática de *drills* e o *Kahoot!* para o desenvolvimento de games como tarefa final.

## 5.4 – CONTEÚDO DESENVOLVIDO

O ponto de eixo para as atividades do texto inicial (*warm-up*) e o desenvolvimento de todas as atividades relacionadas foram motivados pelo conteúdo pré-estabelecido pela instituição, porém nada impede que outros professores façam adaptações em sua estrutura de acordo com outros conteúdos.

A primeira análise foi do próprio conteúdo da série/ano trabalhado, levando-se em conta o quanto eles se relacionavam durante o trimestre, a sua relevância e qual seria a necessidade de aulas-extras para a prática de todas as habilidades. Essas “aulas-extras” são as atividades que ocorreriam *online*, necessitando também, determinar quais ferramentas seriam atraentes ao público a serem utilizadas durante o processo e que todas funcionariam em dispositivos móveis com acesso à internet.

## 5.5 – ETAPAS DO PROJETO

Determinada a estrutura, os conteúdos e os caminhos que seriam utilizados, demos início a execução do projeto que foi dividido por cinco etapas abaixo descritas.

### 1ª etapa: Pesquisa e Confeção de Mural

Nesta etapa, os alunos receberão o *start* das tarefas que iremos desenvolver durante o trimestre, abordando, neste primeiro momento as habilidades leitora e escritora.

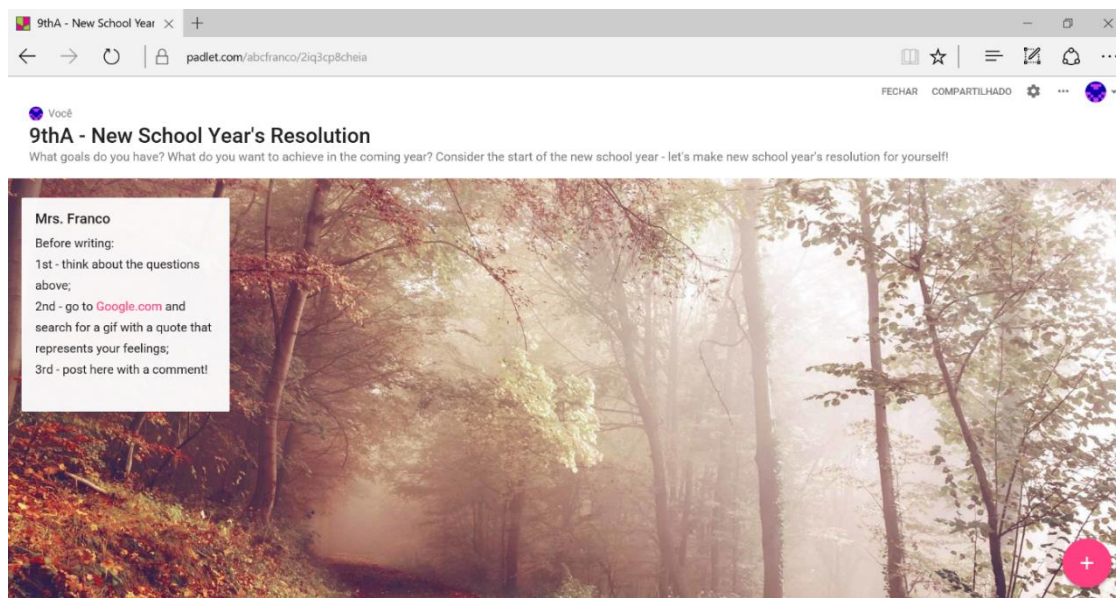
O *Padlet* ([www.padlet.com](http://www.padlet.com)) será a nossa primeira ferramenta. Nele, construiremos um mural para cada uma das salas do 9º ano, neste local, serão desenvolvidos os murais de modo colaborativo. Os alunos deverão acessar este mural, o endereço será disponibilizado pelo professor, ler a pergunta apresentada no mural e seguir as instruções que lá estarão.

**Figura 1** – Página inicial do site, disponível também para sistema operacional IOS e Android.



Fonte: [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

**Figura 2** – Exemplo do mural criado para cada uma das salas.



Fonte: [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

As instruções são: ler os questionamentos levantados sobre o novo ano escolar e, antes de postarem no mural, eles deverão fazer uma pesquisa no *google.com* de um *GIF* (*Graphics Interchange Format* ou *formato de intercâmbio de gráficos*) que são

imagens coloridas comuns à internet, relacionado ao que refletiram e então, postarem no mural.

**Figura 3** – Exemplo de GIF.



(fonte: <http://2.bp.blogspot.com/math.gif>)

A primeira avaliação da execução deste projeto é dada pelos próprios alunos que se sentem motivados a apresentar o que foi publicado durante a aula presencial e comentarem suas escolhas. Para esse movimento, é importante que os alunos se sintam à vontade para se expressarem, mas o objetivo principal é que comentem suas escolhas em inglês, mesmo que por frases curtas ou com erros. Como parte do processo, essas postagens deverão ser acompanhadas mensalmente, junto com os alunos, para validação de seus objetivos.

## 2ª etapa – *Language Focus*

Como o projeto foi desenvolvido com o conteúdo pré-definido pelo material didático utilizado pela instituição, é necessária a prática do *language focus*, que neste caso é o futuro. Para a prática dos *drills*, a ferramenta escolhida foi o ELO, este site nos permite desenvolver as atividades de modo personalizado, assim contemplando o conteúdo requerido, *online*, como atividade para o lar. Além de desenvolver a autonomia do educando, que será instruído a esclarecer as suas dúvidas utilizando ferramentas de pesquisa disponíveis em seus dispositivos.

A atividade de *listening* abordada no material, também foi disponibilizada no ELO, os alunos ouvirão ao áudio e responderão às atividades no próprio site. Para

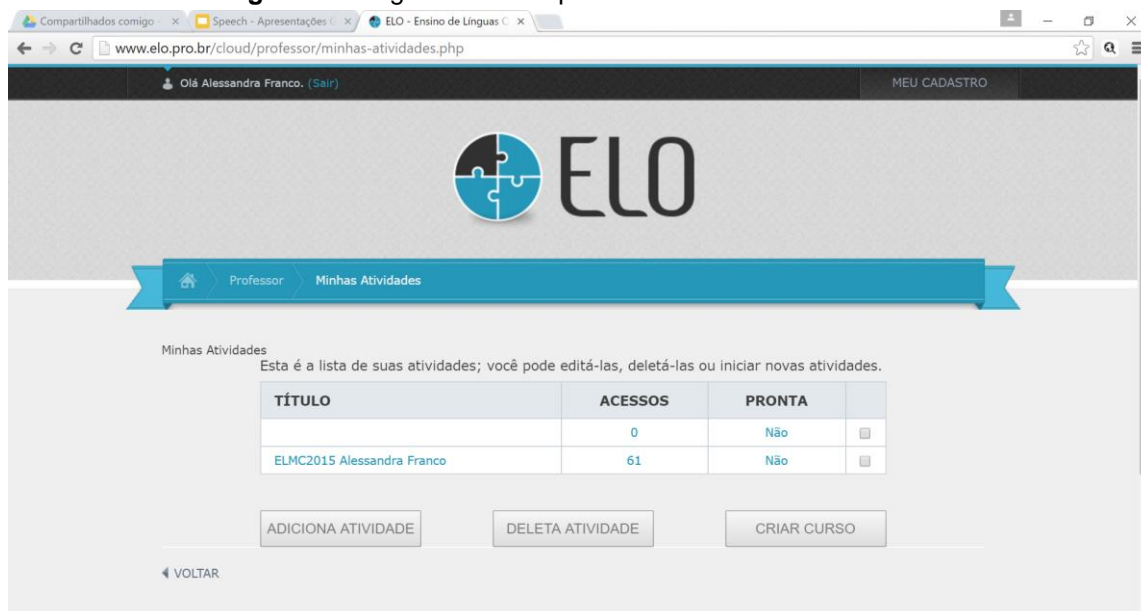
esta atividade é necessário que o aluno crie um cadastro e busque pela atividade indicada pelo professor, nesta atividade utilizamos o ELMC2015 Alessandra Franco.

**Figura 4** – Página inicial do site ELO.



Fonte: [www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br)

**Figura 5** – Página inicial do professor e de suas atividades.



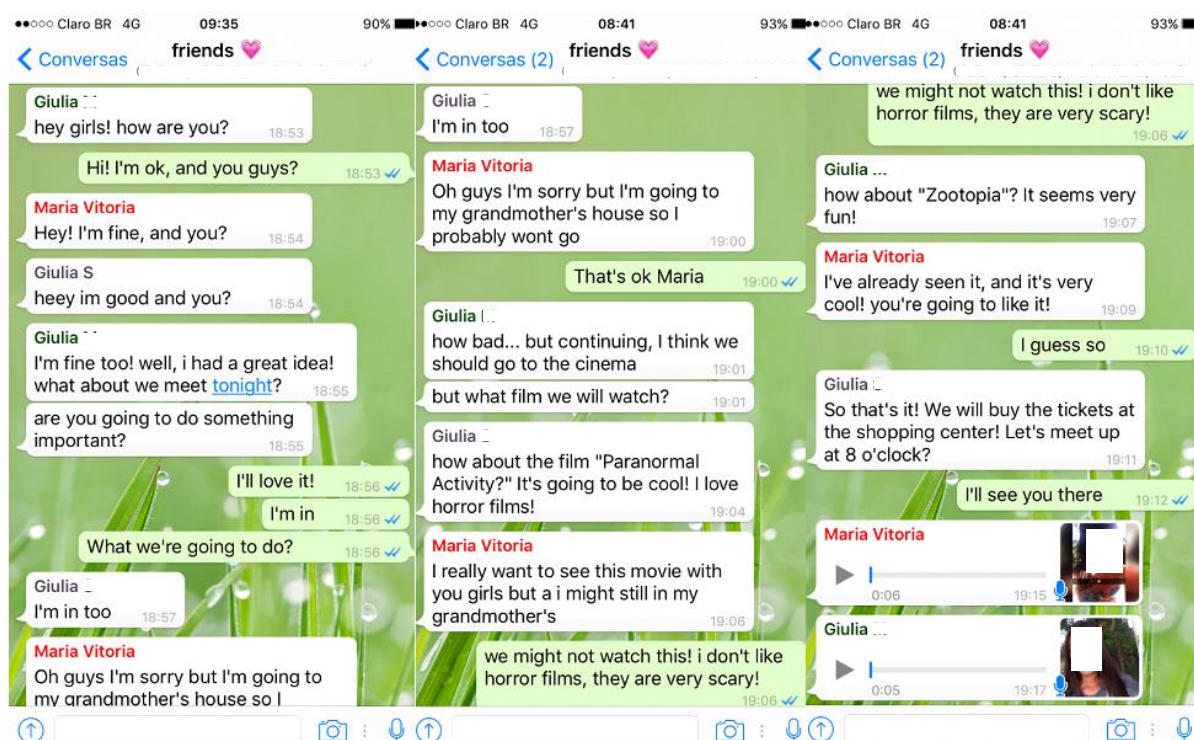
Fonte: [www.elo.pro.br/cloud/professor/minhas-atividades.php](http://www.elo.pro.br/cloud/professor/minhas-atividades.php)





O exemplo a seguir teve como tema um questionamento: *What are we going to do tonight?*

**Figura 7** – Diálogo desenvolvido pelos alunos com o uso do *WhatsApp*.



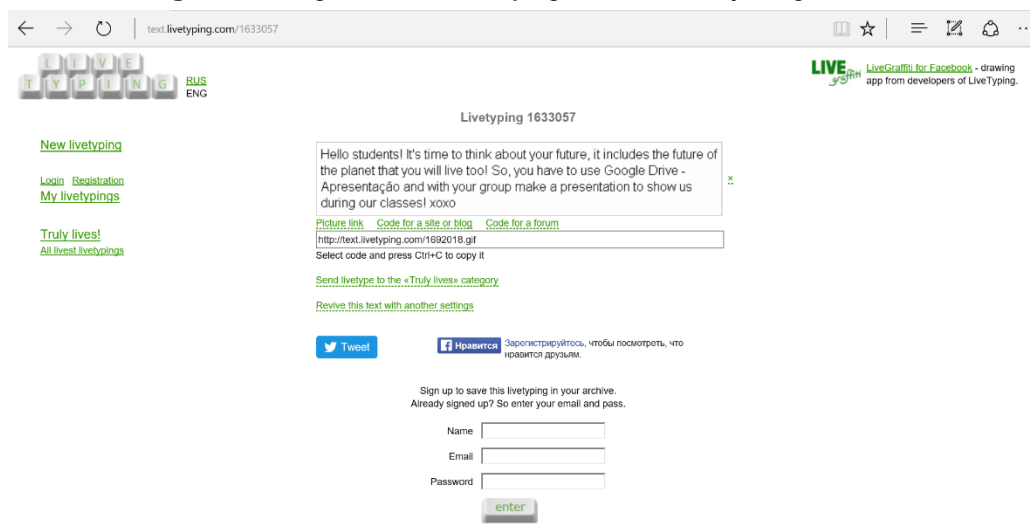
Fonte: *print screen* da conversa realizada no aplicativo *WhatsApp*.

#### 4ª etapa – *Speech*

O foco desta etapa é direcionado ao desenvolvimento das quatro habilidades durante uma atividade colaborativa. Para a realização desta etapa, os alunos serão instruídos através do site *Livetying* (<http://text.livetying.com/>), que é um gravador *online* de textos e que os reproduz ao acesso de um endereço específico. Nele constará as instruções para o uso do Google Apresentações. O link disponibilizado foi <http://text.livetying.com/1692018.gif> que apresentava as seguintes instruções:



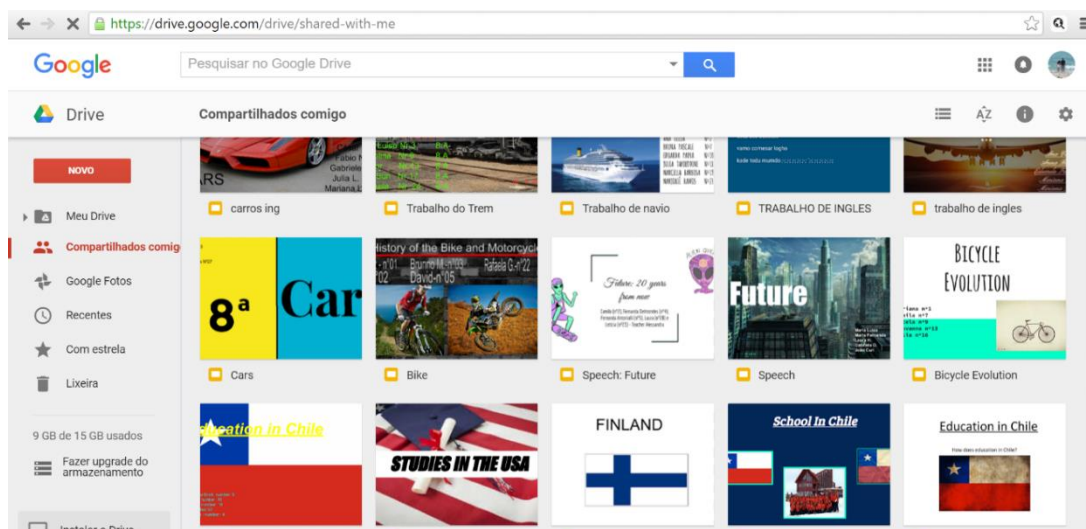
Figura 8 – Página do site *Livotyping* com as instruções gravadas.



Fonte: <http://text.livotyping.com/1692018.gif>

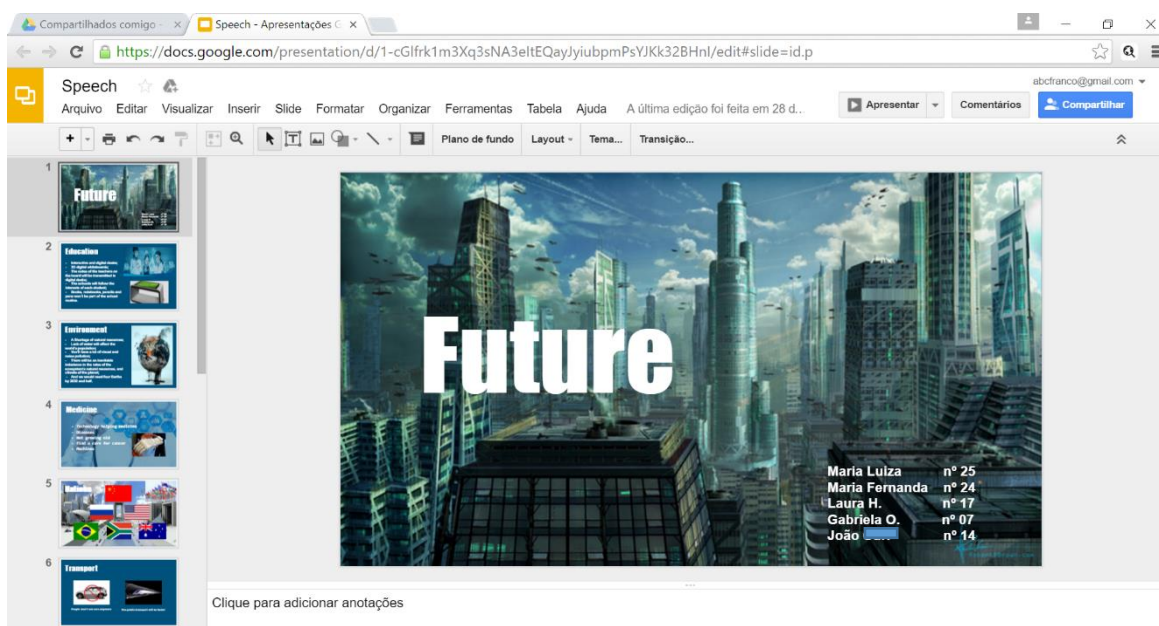
Na segunda ferramenta, os alunos desenvolveram um projeto sobre o próprio futuro e, após pesquisas, do nosso planeta. Com a utilização do Google Apresentações, a atividade foi colaborativa para a confecção dos slides e individual para a apresentação presencial. O projeto deve ser compartilhado com o professor que o acompanha em tempo real de desenvolvimento, através do mesmo aplicativo. Nesta atividade, as habilidades desenvolvidas foram as quatro: *reading*, *writing*, *speaking* e *listening*. As habilidades de *speaking* e *listening* foram praticadas presencialmente.

Figura 9 – Página de arquivos compartilhados pelos alunos para acompanhamento no *Google Drive*.



Fonte: [www.googledrive.com](http://www.googledrive.com)

**Figura 10** - Arquivo compartilhado pelos alunos para acompanhamento do trabalho



Fonte: *print screen* do arquivo desenvolvido por alunos no *Google Apresentações*

**Figura 11** - Trabalho concluído pelos alunos utilizando o *Google Apresentações*.



Fonte: *print screen* do arquivo desenvolvido por alunos no *Google Apresentações*

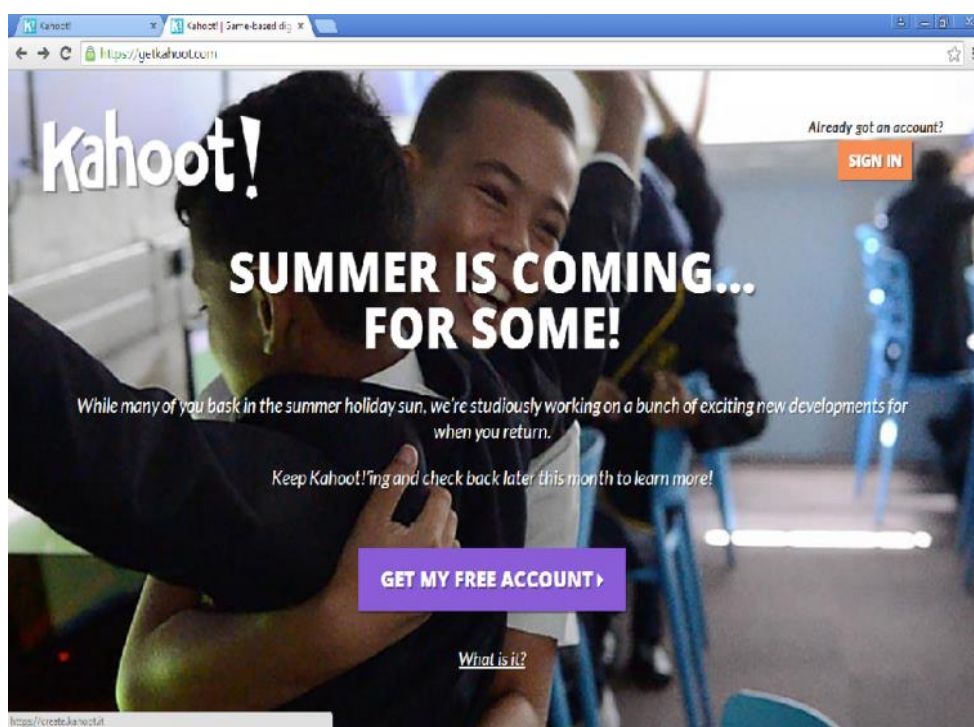
### 5ª etapa - *It's time to have fun!*

Depois de tantos projetos desenvolvidos pelos alunos, chega o momento de diversão. Porém, a diversão também será desenvolvida pelos nossos alunos. Agora é

a hora do jogo, e a ferramenta escolhida é o *Kahoot!*. O aplicativo é um jogo de respostas criado para que os seus jogadores testem seus conhecimentos com competitividade. Perguntas, juntamente com opções de resposta, são projetadas em uma tela na sala de aula, enquanto os alunos apresentam respostas usando um dispositivo pessoal (preferencialmente móvel). Nos dispositivos dos alunos são exibidas cores para uma única escolha, a resposta real deve ser vista na tela da sala de aula. A atmosfera de game vem do uso de cores brilhantes, junto com a música de suspense. A emoção do jogo aumenta com a atualização do placar da classe depois de cada pergunta e os pontos são enviados para cada dispositivo.

Na página abaixo (<https://getkahoot.com/>) o professor fará o *login* e decidirá qual o game será utilizado, habilitando o “*Game pin*” para os alunos.

**Figura 12** - Página inicial do site Kahoot! para desenvolvimento de jogos e para acessá-los.



Fonte: <https://getkahoot.com/>

Uma tela solicitando o *game pin* aparecerá para o jogador, vide manual do usuário, nela ela irá digitar o número fornecido pelo professor.

Para essa etapa, cada grupo criará o seu jogo baseado nas informações pessoais trabalhadas durante as etapas anteriores. E com o *game*, encerraremos as atividades relacionadas ao nosso conteúdo do trimestre. Os processos avaliativos de cada etapa constam no manual do professor.

## 6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto foi desenvolvido com o seu principal objetivo a ser alcançado visto como um grande desafio, que era tornar a prática das quatro habilidades linguísticas viável a todos os alunos do 9º ano do Colégio Salesiano Santa Teresinha, onde as salas de aula possuem em média de 35 alunos cada. E que esses alunos, de diferentes níveis de conhecimento, tivessem a mesma oportunidade de aprendizagem e prática da língua inglesa.

O projeto foi proposto junto à coordenação da instituição de ensino que autorizou a sua implementação e deu o total apoio à utilização do material, neste caso os dispositivos móveis, necessário para a aplicação.

Ao iniciarmos o projeto com uso dos murais através do *Padlet*, obtivemos a primeira avaliação de níveis de conhecimento. A partir deste momento, foi possível organizar grupos que visavam o trabalho com o par mais capaz, desta forma o aluno desenvolvia a aprendizagem com os demais colegas sob o meu monitoramento. Além do trabalho de letramento digital com as orientações para pesquisas e utilização do site. O melhor *feedback* que poderíamos obter dos alunos foi o pedido para verificarmos com frequência as suas metas para o ano e como eles estariam cumprindo-as, além do número de adesões nesta atividade, que beirou os 100%, número muito significativo quando se trata de tarefas para o lar realizadas por alunos nessa faixa etária.

Fazer com que a língua faça sentido como parte do cotidiano desses alunos também era um dos objetivos deste projeto e, com o agrupamento por pares mais capazes nas atividades em grupo, fizemos com que o aluno vivenciasse a língua dentro de um contexto real para ele, através da atividade desenvolvida com o aplicativo *WhatsApp*. A função mediadora do professor nesta atividade foi fundamental para motivar a utilização deste aplicativo, tamanha foi a motivação que os alunos aderiram a língua inglesa para se comunicarem no grupo criado por eles para a comunicação de todos os 9º anos.

A avaliação do projeto, por parte dos alunos, foi realizada através de um formulário<sup>4</sup> respondido por eles após o término do trimestre no qual pudemos observar a evolução do letramento digital, ao questionarmos sobre o conhecimento prévio das

---

<sup>4</sup> Questionário disponível em Anexo D

ferramentas, sobre a sua visão com relação aos trabalhos em grupo, como se sentiam ao trabalhar com outros alunos com maior/menor nível de conhecimento e verificar o entusiasmo do grupo por realizar atividades online, “e com um menor número de exercícios no livro”, frase dita pelos alunos na questão aberta sobre o projeto.

Quanto ao rendimento dos alunos, existe uma correlação entre a melhora dos resultados e o período no qual o projeto foi aplicado. A comparação realizada foi o resultado das avaliações aplicadas no mesmo período do ano anterior, sem a aplicação do projeto. O que me motiva a dar continuidade, desenvolvendo-o com outros conteúdos.

Para finalizar, cito Paiva (2005):

Como se aprende uma língua estrangeira? Acredito que isso acontece quando a língua faz sentido para o aprendiz e lhe oferece oportunidades de uso da língua, seja lendo, ouvindo, falando, escrevendo, ou interagindo pelo computador. (PAIVA, 2005)

Poder sentir o entusiasmo dos meus alunos ao realizarem as suas tarefas, o seu engajamento em todas as etapas e a sua evolução perante a aprendizagem da língua estrangeira, faz com que eu acredite que é possível fazer o aluno viver a língua dentro de uma sala de aula de uma escola regular de ensino.



## 7 – MANUAL DO PROFESSOR

Caro professor, este manual foi desenvolvido para auxiliá-lo na aplicação deste projeto, nele as atividades serão apresentadas passo-a-passo com sugestões para a utilização com diferentes temas. Como citado anteriormente, o projeto foi desenvolvido em 5 etapas que serão distribuídas ao longo de um trimestre, em sistema híbrido visando a melhor exploração de cada aula. Sugiro que possua um dispositivo móvel, preferencialmente, um *tablet* ou *smartphone* para facilitar o processo de execução, porém nada o impede de aplicar o projeto com o uso de outros equipamentos. Outro facilitador é a abertura de uma conta no Google, não apenas a sua, mas a do educando também, que é gratuita e facilitará os acessos às ferramentas, porém é apenas uma sugestão facilitadora. Os tutoriais e os links para a utilização das ferramentas descritas no projeto se encontram no capítulo 8.

***Público-alvo:*** Alunos do 9º ano do ensino fundamental II, com dispositivos eletrônicos móveis (celular, tablet e/ou notebook) com acesso à internet. Conhecimento prévio do idioma, nível básico, pré-intermediário (A1, A2)

Antes de iniciar as etapas, os alunos serão orientados a produzirem anotações sobre os assuntos e informações tratados por ele e pelos demais alunos durante as atividades, pois estas informações serão utilizadas em algum momento como fonte de pesquisa. Não antecipar ao aluno sobre a última atividade.

Para todas as etapas em grupo, é importante que o professor auxilie na montagem deles para que sejam heterogêneos, assim um aluno auxiliará o outro durante as atividades e o professor será mediador neste processo de aprendizagem.

1ª etapa: Pesquisa e Confecção de Mural

Objetivo: Trabalhar as habilidades leitora e escritora e desenvolver a autonomia dos educandos através das ferramentas de pesquisa.

Ferramentas utilizadas:

- *Padlet* ([www.padlet.com](http://www.padlet.com)): o *Padlet* é um mural eletrônico, um painel que é construído *online* e pode ser compartilhado com outros usuários. Nele é possível inserir vídeos, fotos, links e textos. Os alunos poderão baixar o aplicativo do mural em

seus dispositivos ou utilizá-lo pelo *browser*, modo convencional de navegação na internet.

- *Google* ([www.google.com](http://www.google.com)): Uma das mais conhecidas ferramentas de pesquisa, que além dessa função, possui vários outros aplicativos que iremos utilizar durante o projeto.

Atividade: *New School year's resolution*

O professor deverá construir um mural para cada uma das salas que irá trabalhar, copiar o link que será repassado aos alunos para acessarem o seu mural. Cada sala terá acesso somente ao seu mural. Em cada um dos murais, o professor deverá digitar as instruções que o aluno deverá seguir. A instrução para essa atividade foi a seguinte:

- Ler aos questionamentos levantados no mural;
- Respondê-los, porém antes de postá-los, buscar por um GIF que represente os seus pensamentos, utilizando o Google.

Os questionamentos levantados nesta atividade são sobre os objetivos e metas traçados pelos alunos do último ano do ensino fundamental II, considerando o início de um novo ano escolar e as expectativas que essa situação provocam.

Durante a primeira aula presencial, o professor deverá levantar algumas questões com os seus alunos sobre o 9º ano como o de ser a última etapa de um dos processos escolares, das expectativas para o ano seguinte, as dificuldades que enfrentarão no decorrer do ano e o que imaginam para o próximo, levando-os a refletirem sobre as mudanças que deveram executar durante o ano. Todo o vocabulário novo apresentado em aula pelos alunos e pelo material didático deverá ser apresentado durante esse momento da aula.

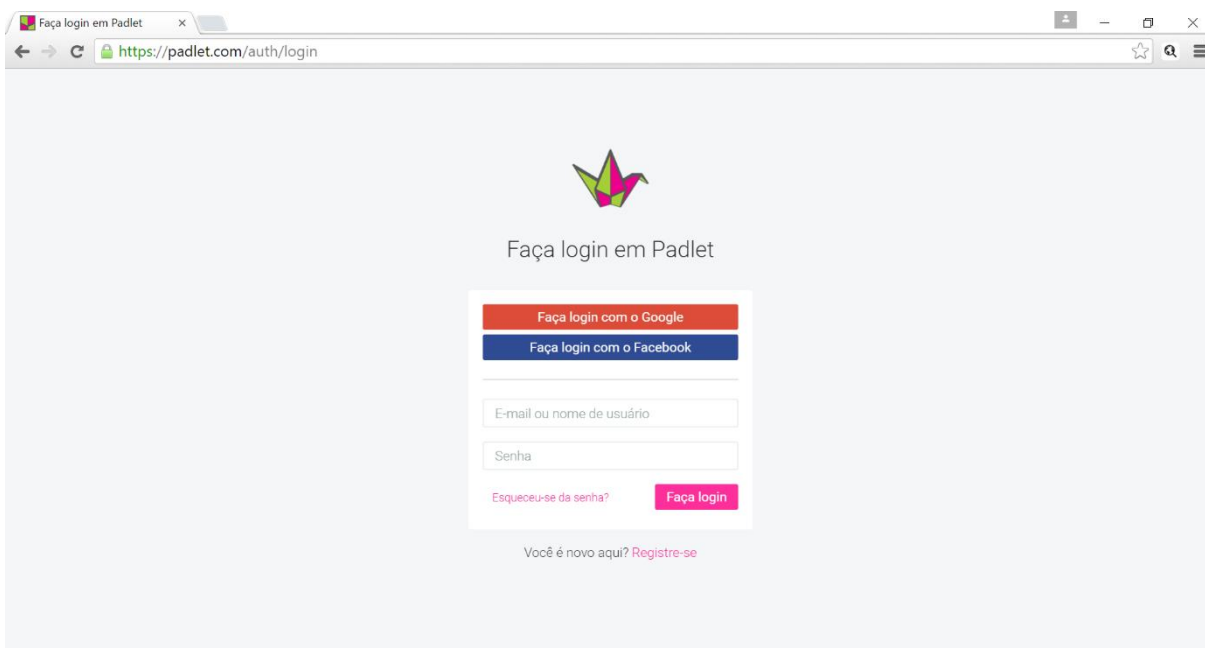
Dependendo do número de alunos em sala de aula e de sua participação, eles serão solicitados a acessarem o link do mural referente à sua sala ainda durante a aula, caso não haja tempo o suficiente apresentaremos o link e a tarefa será efetuada à distância.

Figura 13 - Página inicial do Padlet.



Fonte: www.padlet.com

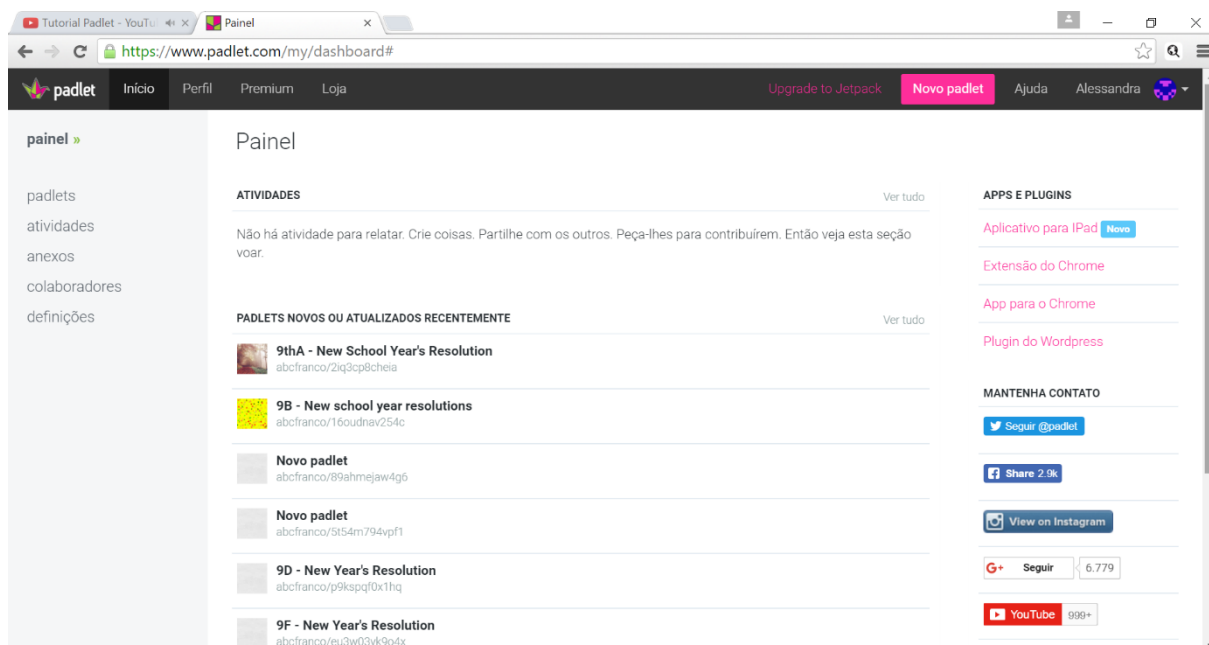
Figura 14 - O login também poderá ser efetuado com uma conta do Google ou do Facebook.



Fonte: www.padlet.com

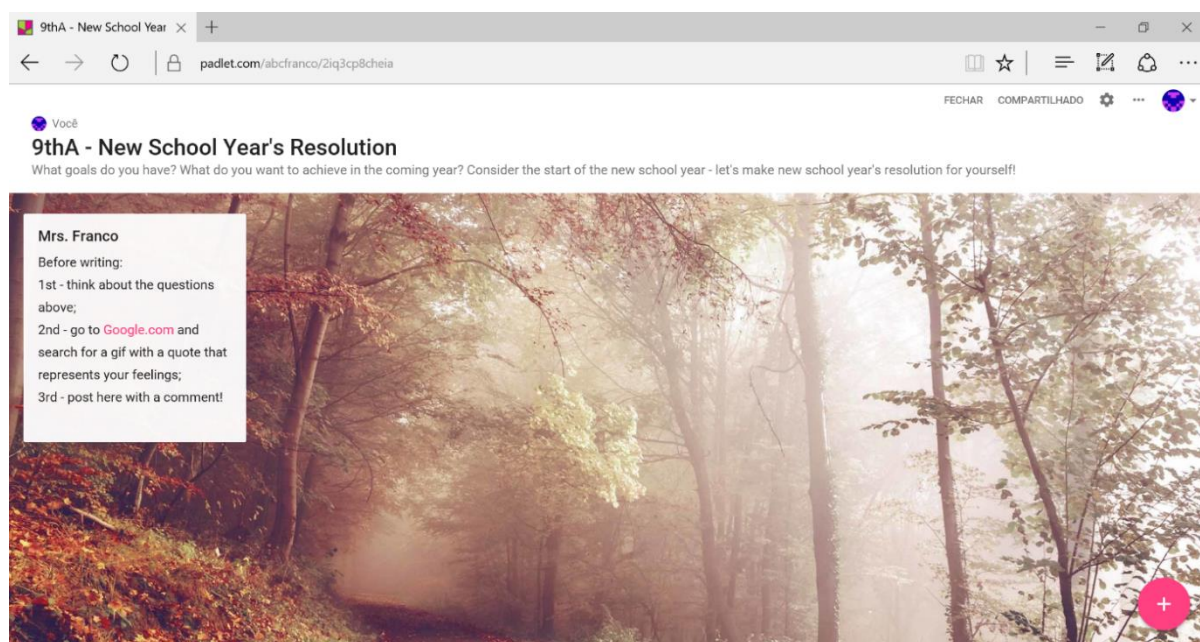


Figura 15 - Página inicial da conta. Murais nomeados por sala.



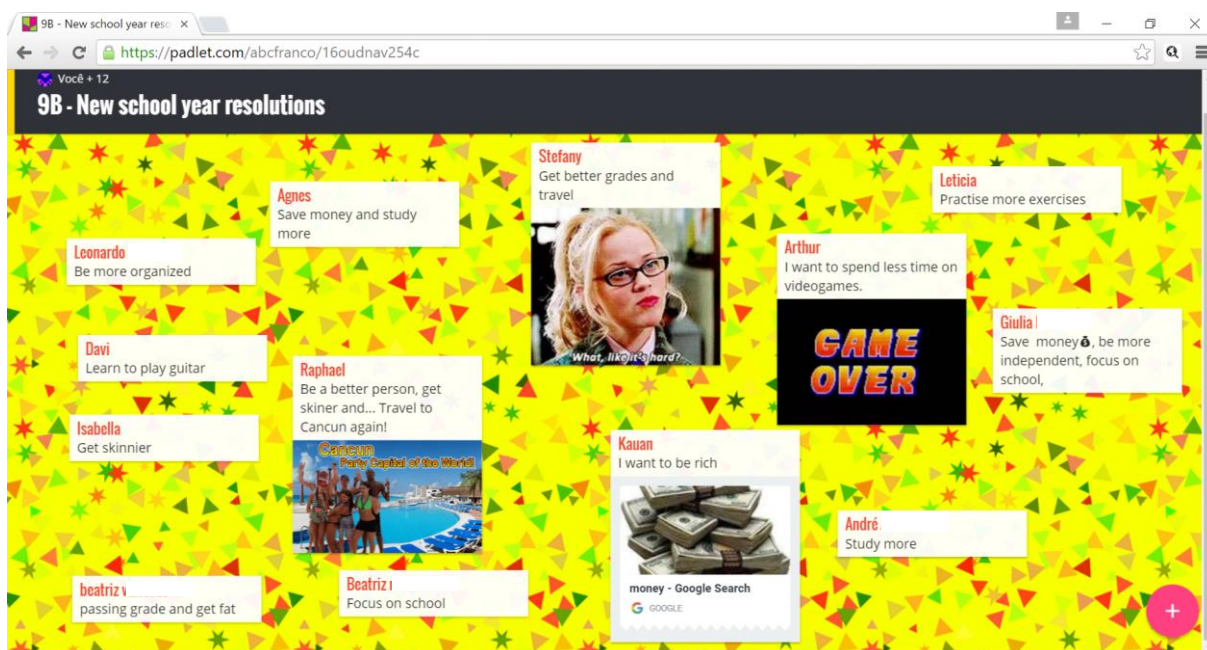
Fonte: *print screen* da tela de atividades do site *Padlet*, disponível em [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

Figura 16 - Mural do 9ºA constando apenas as instruções da atividade.



Fonte: *print screen* da tela de atividades do site *Padlet*, disponível em [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

**Figura 17** - Mural do 9ºB com a atividade sendo executada pelos alunos.



Fonte: *print screen* da tela de um mural desenvolvido no site *Padlet*, disponível em [www.padlet.com](http://www.padlet.com)

**Avaliação:** A avaliação do aluno será formativa e se dará pelas etapas concluídas, avaliadas através de suas respostas. Primeiro, as respostas dadas ao questionamento, levando em consideração se o que foi escrito é tangível ou não. Depois, o vocabulário utilizado para a confecção de sua resposta, se ele é coerente ou não com o assunto e por último, o GIF utilizado pelo aluno, se tem coerência com a resposta e com a atividade.

## 2ª etapa – *Language Focus*

**Objetivo:** Prática de *drills* e *listening comprehension* do conteúdo pré-definido pelo material didático adotado pela instituição de ensino. Prática da habilidade auditiva e de estruturas linguísticas desenvolvidas dentro do trimestre, incluindo a prática de vocabulário, dando continuidade ao desenvolvimento da autonomia do educando com a atividade sendo desenvolvida à distância.

**Ferramentas utilizadas:** O site ELO ([www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br)) foi a ferramenta escolhida para desenvolver esta atividade. Como o próprio nome diz Ensino de Línguas Online, ele foi desenvolvido com o propósito de criação de atividades para o ensino de línguas.

Nele, o professor pode criar suas atividades utilizando diferentes recursos tanto interativos quanto expositivos, podendo inserir áudios e vídeos às suas atividades.

Atividade: Antes de iniciar o desenvolvimento das atividades, um cadastro tanto do professor quanto dos alunos é necessário. O professor deverá fazer dois cadastros, um como professor para criar as atividades e outro como aluno para testar o tempo e o desenvolvimento dos exercícios. Não é indicada uma atividade muito extensa o importante é a qualidade dos exercícios e o dinamismo, assim o aluno não desmotiva e conclui a tarefa. O tempo médio desta atividade é de 15 minutos.

Após criarem os seus cadastros, os alunos irão buscar pelas atividades indicadas pelo professor e executá-las marcando 100% concluído.

**Figura 18** - Página de cadastro indicando o local do cadastro do professor.



Fonte: *print screen* da tela do site ELO, disponível em [www.elo.pro.br/cloud](http://www.elo.pro.br/cloud)

**Figura 19** - Página das atividades desenvolvidas pelo professor.

Minhas Atividades

Esta é a lista de suas atividades; você pode editá-las, deletá-las ou iniciar novas atividades.

TÍTULO	ACESSOS	PRONTA	
	0	Não	<input type="checkbox"/>
ELMC2015 Alessandra Franco	61	Não	<input type="checkbox"/>

Atividades desenvolvidas pelo professor

ADICIONA ATIVIDADE DELETA ATIVIDADE CRIAR CURSO

VOLTAR

Fonte: *print screen* da tela do site ELO, disponível após o *login* em [www.elo.pro.br/cloud](http://www.elo.pro.br/cloud)

Em cada atividade concluída, a sinalização verde irá aparecer. O aluno deverá completar todos os itens para que a sua tarefa esteja finalizada.

**Figura 20** - Página com as atividades que o aluno deverá desenvolver.

Estudante Atividades ELMC2015 Alessandra Franco

ZERAR

QUEM SOU EU? ✓

MINHA TIMELINE VIA FACEBOOK

BEST TRIPS

TEACHER'S THINGS ✓

VIDEO FAVORITO - TO MY GIRL

VOCABULARY

TRAVEL ITEMS

GOING TO (FUTURE)


DAILY ROUTINE

SUMMER SPORTS PLANS

TEAM SPORTS CHALLENGE

GOING TO (FUTURE)

Read the following dialog! Now, fill in the blanks with the correct form of be going to and short answers



A:      (you / meet) Emer thisafternoon?

B: Yes,  .

A: What     (you / do) together?

B: We    (go) swimming.

Fonte: *print screen* da tela do site ELO, disponível para os alunos após o *login* em [www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br)

Avaliação: A avaliação será formativa e diagnóstica. O aluno irá revisar os conceitos visto em sala e deverá aplicá-los durante a atividade. O professor conseguirá avaliar as dificuldades do grupo e retomar o conteúdo em sala para esclarecer possíveis dúvidas.

### 3ª etapa - Chat

Objetivo: Aproximar o uso da língua e suas estruturas para atividades do cotidiano. As quatro habilidades serão praticadas nesta etapa.

Ferramentas utilizadas: O WhatsApp foi o aplicativo selecionado para esta etapa, pois a sua utilização na vida dos educandos é diária. Além de permitir a utilização de texto, é possível gravar a voz e enviar vídeos e fotos.

Atividade: A sala deverá ser dividida em grupos de trabalho com até 5 (cinco) alunos. Estes grupos criarão um grupo de conversa no aplicativo para falar sobre o tema proposto pelo professor. Todos deverão colocar o nome nas configurações do WhatsApp para serem identificados pelo professor durante a conversa. Durante três dias eles deverão interagir sobre o assunto proposto, mesclando áudio e texto.

O professor poderá ou não participar destes grupos, caso opte pela participação, as correções poderão ocorrer simultaneamente ao bate-papo, por meio de voz. Exemplo:

*Aluno:* "I going to beach"

*Professor, via áudio:* "Oh (aluno), I AM going to THE beach, too!"

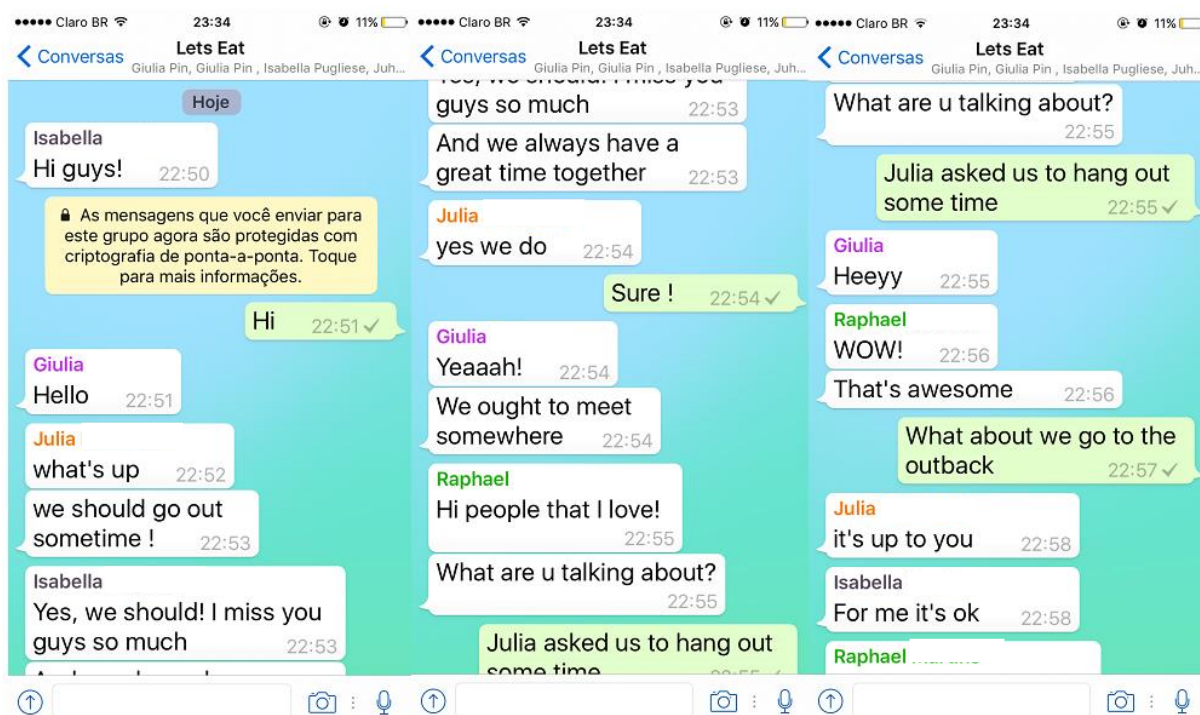
Caso não queira participar do grupo, o professor poderá solicitar as cópias das telas para verificação da atividade e do seu desenvolvimento e poderá efetuar a correção de possíveis erros.

O encerramento desta atividade será em sala, com a apresentação dos diálogos ao demais alunos, projetando as cópias da tela e levantando questionamentos sobre a atividade dos grupos, de acordo com o desenvolvimento do



assunto. Lembre-se sempre os demais alunos de anotarem as informações sobre o assunto desenvolvido.

**Figura 21** – Exemplo da atividade sendo executada.



Fonte: *print screen* da conversa realizada no aplicativo WhatsApp.

Exemplo de integração da atividade, seguindo o modelo da figura anterior:

Pergunta 1: *Professor*: “So nice the idea, when will you probably go?”

Pergunta 2: *Professor*: “That’s great! I’d like to go with you, can I?”

Avaliação: A avaliação será cumulativa e diagnóstica. Durante os três dias a participação do aluno será acompanhada e o professor poderá detectar os pontos de maior dificuldade dos grupos, os erros cometidos com maior frequência e retomar em aula, com o grupo.

4ª etapa – Speech (seminário)

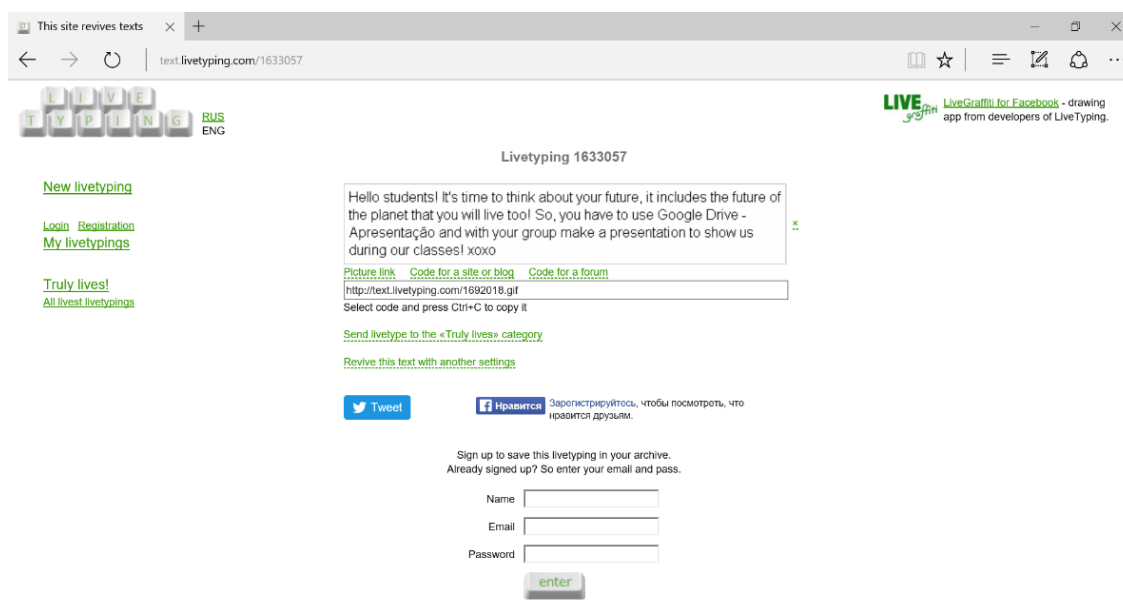
Objetivo: Trabalhar a habilidade oral, a leitora e a escritora durante a produção da apresentação, desenvolver a autonomia do educando ao pesquisar as suas

informações e a produção do seu texto e a atitude colaborativa ao confeccionarem o arquivo de apresentação final. E a habilidade de ouvir e compreender ocorrerá durante a apresentação dos seminários, onde os alunos deverão fazer as anotações sobre as apresentações dos demais colegas.

**Ferramentas utilizadas:** Duas ferramentas serão utilizadas nesta etapa. O site *Livetying* (<http://text.livetying.com/>) para verificarem as instruções e o *Google Apresentações* e o *documento* para o desenvolvimento e a apresentação do trabalho.

**Atividade:** A atividade será desenvolvida com os mesmos grupos que trabalharam na etapa anterior. Os alunos deverão acessar ao *link* disponibilizado pelo professor que dará acesso ao site *Livetying* e as instruções que deverão ser seguidas.

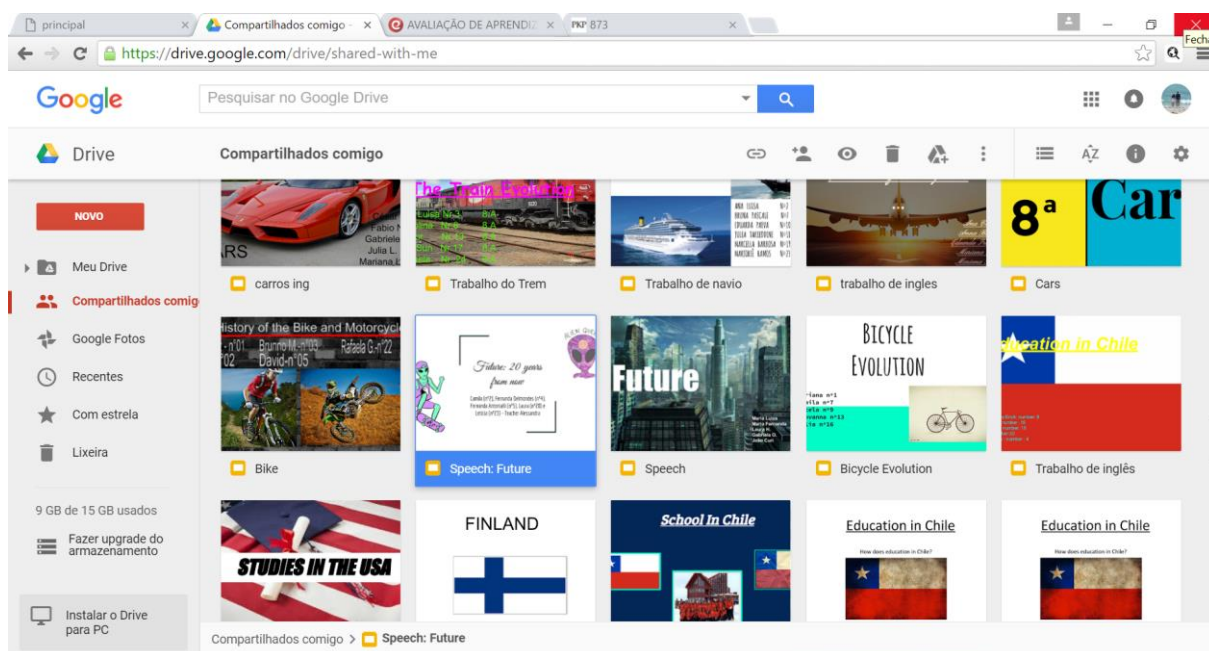
**Figura 22 – Modelo de mensagem enviada aos alunos com as orientações.**



Fonte: <http://text.livetying.com/1692018.gif>

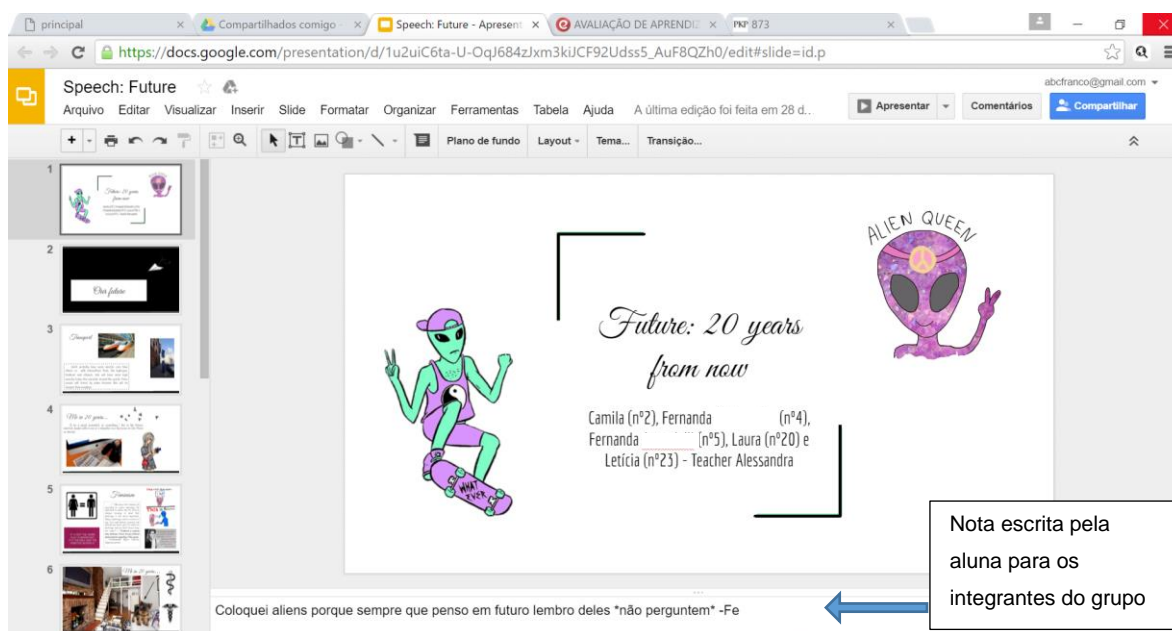
Um aluno de cada grupo será instruído a criar um arquivo de apresentação e um de texto no *Google drive* e compartilhar com os demais colegas do grupo e com o professor, este poderá acompanhar o desenvolvimento e a participação dos alunos durante o processo de criação do trabalho. Seguindo as instruções, os alunos deverão pesquisar informações sobre o futuro do planeta e refletir sobre o que esperam do próprio futuro.

**Figura 23** – Página de compartilhamento do professor, com os arquivos compartilhados pelos alunos.



Fonte: *print screen* do trabalho desenvolvido com o uso do Google Apresentação.

**Figura 24** – Exemplo de trabalho desenvolvido pelos alunos, capa.


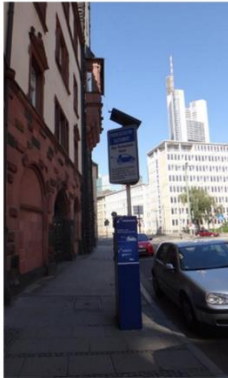


Fonte: *print screen* do trabalho desenvolvido com o uso do Google Apresentação.



Figura 25 – Futuro do planeta.

*Transport*

We'll probably have more electric cars than others or with alternatives fuels, like hydrogen, biodiesel and ethanol. We will have more high velocity trains like eurostar around the world. More people will travel by plane because this will be cheaper than nowadays.

Fonte: *print screen* do trabalho desenvolvido com o uso do Google Apresentação.

Figura 26 – Futuro dos alunos.

*Me in 20 years...*



I'll be a great journalist, or something i like in the future, married, maybe with a son or a daughter in a big house in São Paulo or abroad.




Fonte: *print screen* do trabalho desenvolvido com o uso do Google Apresentação.

Avaliação: A avaliação desta etapa é cumulativa, ao unir os conceitos desenvolvidos durante as etapas anteriores e somativa, pois fará parte de uma das avaliações obrigatórias da instituição de ensino. Os itens avaliados nesta etapa são: Pesquisa realizada pelos alunos, desenvolvimento do arquivo de apresentação com a colaboração de todos os alunos e a apresentação em sala. Para a apresentação, os

alunos serão avaliados pelo texto apresentado, principalmente pela sua clareza e conteúdo, esta parte da avaliação será individual respeitando os diferentes níveis de conhecimento da língua.

#### 5ª etapa - *It's time to have fun!*

Objetivo: Verificação da aprendizagem, compreensão e progresso perante as atividades desenvolvidas até esta etapa. Desenvolvimento de liderança e trabalho em grupo.

Ferramentas: Para esta última etapa a ferramenta utilizada foi o game *Kahoot!*, por ser um jogo de perguntas e respostas de múltipla escolha.

Atividade: Antes de iniciar a atividade, pedir aos alunos que baixem o aplicativo do jogo *Kahoot!* disponível tanto para IOS como para Android e Window Phone. Os alunos se reunirão com os mesmos grupos da atividade anterior e, com as informações desenvolvidas por eles durante as etapas anteriores, farão um questionário com dez perguntas com quatro alternativas cada, sendo apenas uma a correta. As estruturas para as questões deverão seguir o padrão dos projetos, neste caso, o futuro. Esta parte da atividade pode ser desenvolvida tanto em sala quanto em casa com o auxílio do Google drive, tudo dependerá da disponibilidade de aulas.

Após a confecção do questionário, os alunos irão criar uma conta no seguinte site: <https://getkahoot.com/>, lembrando que o site é gratuito.

Após a criação da conta, uma por grupo, os alunos deverão clicar em “*Quiz*”, a partir deste momento, os alunos iniciam a criação do próprio jogo com as informações requeridas, em inglês.

Figura 27 - Página de criação do jogo.

The screenshot shows the 'Description' page in the Kahoot! interface. At the top, there is a 'Close' button and an 'Ok, go' button. The main content area contains several form fields:

- Title (required):** An empty text input field.
- Description (required):** A text area containing the text: "A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8".
- Cover image:** A dashed box containing an 'Add image' button with a small image icon and the text 'or drag & drop'.
- Visible to:** A dropdown menu set to 'Everyone'.
- Language:** A dropdown menu set to 'English'.
- Audience (required):** A dropdown menu set to 'Please select...'.
- Credit resources:** An empty text input field.

Fonte: *print screen* da tela de construção de quis disponível em [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com).

A página seguinte ao preenchimento da página inicial do jogo será a da construção do questionário, o Kahoot! permite que o número de alternativas seja de duas até quatro, porém aos alunos serão solicitadas quatro alternativas.

Figura 28 - Página de construção do questionário.

The screenshot shows the 'Overview' page in the Kahoot! interface. At the top, there is an 'Exit' button and a 'Save' button. The main content area is divided into two sections:

- Description:** A section with a 'Kah??t!' logo, the title 'Lets eat!', and the description 'A quiz developed to talk about the activities that students from #9th are going to develop.' Below this, it says 'Everyone' with a globe icon.
- Questions:** A dashed box containing a purple plus sign and the text 'Add question'.

Fonte: *print screen* da tela de construção de quis disponível em [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com).

**Figura 29** - Página durante a confecção do jogo.

The screenshot shows the Kahoot! question creation interface. At the top, there's a browser address bar with the URL 'create.kahoot.it/create#/new/quiz/question/1'. Below that, a 'Close' button is on the left and a 'Next' button is on the right. The main content area is titled 'Question 1'. It contains a text input field for the question: 'Where are we planning to have dinner?'. Below this, there are two dropdown menus: 'Time limit' set to '10 sec' and 'Award points' set to 'YES'. To the right of these is a 'Media' section with 'Add image' and 'Add Video' buttons, and a note 'or drag & drop image'. Below the question, there are four answer input fields, each with a checkmark to its right: 'Answer 1 (required)' with 'The Fifties', 'Answer 2 (required)' with 'Burger King', 'Answer 3' with 'Outback', and 'Answer 4' with 'Habib's'. At the bottom left, there is a 'Credit resources' link.

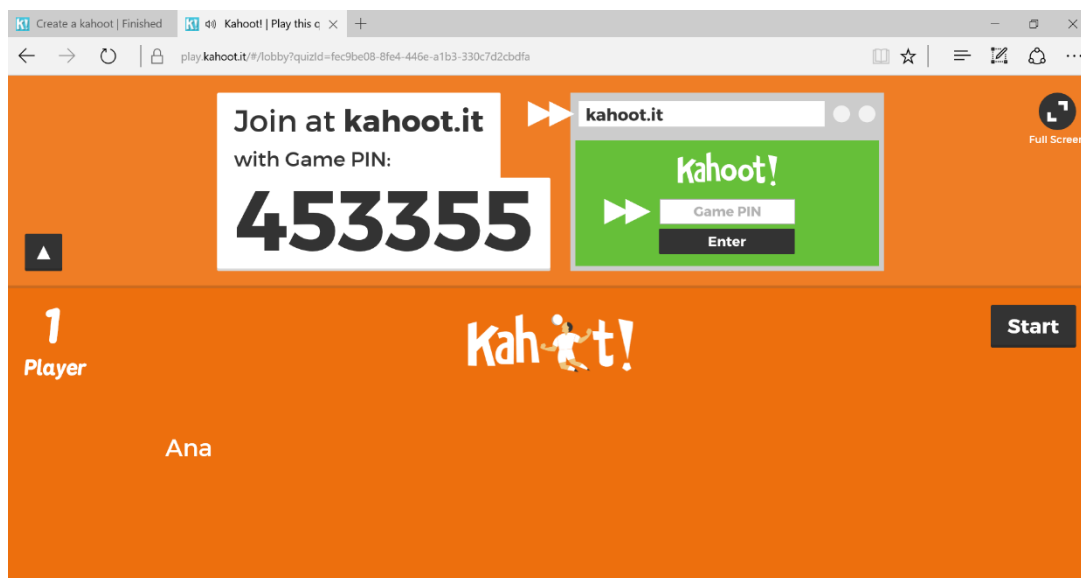
Fonte: *print screen* da tela de construção de quiz disponível em [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com).

Após digitarem todas as questões e suas alternativas o jogo estará pronto, basta salvá-lo. O primeiro grupo que irá apresentar o seu jogo, acessará o mesmo site onde ele foi confeccionado (<https://getkahoot.com/>), fazer acesso e pedir para jogar. Ao iniciar o jogo, aparecerá na tela um número, os demais alunos deverão acessar o aplicativo do jogo, ou para os que preferirem, o acesso pode ser feito pelo site <https://kahoot.it>. Em ambos os acessos, a tela inicial será a mesma.

**Figura 30** - Tela inicial para os jogadores.

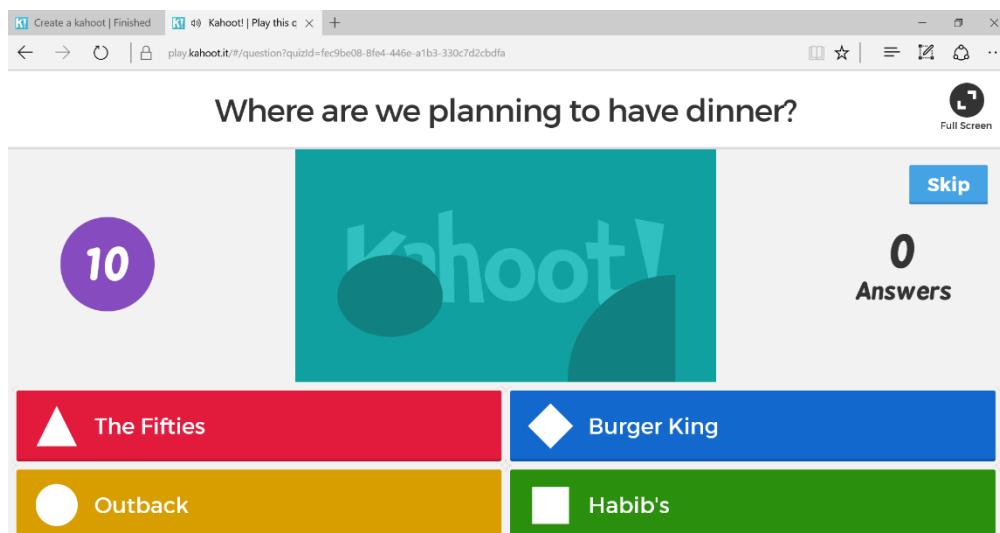


Fonte: *print screen* da tela de jogo do aplicativo Kahoot!.

**Figura 31** - Tela inicial projetada pelo autor do jogo aos jogadores.

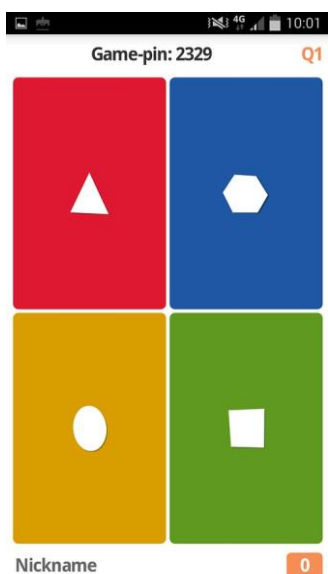
Fonte: *print screen* da tela de construção de quis disponível em [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com).

Quando todos os jogadores estiverem conectados, o jogo será iniciado. Cada rodada aparecerá uma pergunta na tela e os jogadores deverão respondê-la corretamente e em menor tempo possível. Ganha quem acertar o maior número de questões em menor tempo.

**Figura 32** - Tela projetada com as questões.

Fonte: *print screen* da tela de jogo disponível após *login* em [www.getkahoot.com](http://www.getkahoot.com).

**Figura 33** - Exemplo de tela visualizada pelos jogadores.



Fonte: *print screen* da tela visualizada através do celular com o aplicativo Kahoot!.

Avaliação: Nesta última etapa, a avaliação será formativa, o professor poderá avaliar o desenvolvimento dos conteúdos até aqui trabalhados podendo avaliar os itens que não foram bem assimilados.

## 6 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHMAN, Lyle F. Communicative language ability. In: \_\_\_\_\_. *Fundamental considerations in language testing*. Oxford: Oxford University Press, 1990. Tradução de Niura Maria Fontana e revisão de Isabel Maria Paese Pressanto, professoras do Departamento de Letras da Universidade de Caxias do Sul. Publicação autorizada pelo Autor e pela Editora.

BERNABÉ, Flávia Herker Lopes. A COMPETÊNCIA COMUNICATIVA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA. In: SEMINÁRIO DO GEL, 57., 2009, Programação...Ribeirão Preto (SP): GEL, 2009. Disponível em: <<http://www.gel.org.br/?resumo=5707-09>>. Acesso em: 01.07.2016

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria da Educação Média e Tecnológica. *Parâmetros Curriculares Nacionais + (PCN+) – Linguagens Códigos e suas Tecnologias*. Brasília: MEC, 2006. Disponível online: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book\\_volume\\_01\\_internet.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf). Acesso em 10 de junho de 2016.

COSTA, Giselda dos Santos. *Mobile learning: explorando potencialidades com o uso do celular no ensino - aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública*. 2013. 182 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Centro de Artes e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco. Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

DIAS, Marcelo Cafiero; NOVAIS, Ana Elisa Novais. Por uma matriz de letramento digital. *III Encontro Nacional Sobre Hipertexto*. Belo Horizonte, CEFET- MG, 2009. Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/hipertexto2009/anais/p-w/poruma-matriz.pdf> <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/58800/avaliacao-de-aprendizagem-principios-e-tipos>

HOCKLY, Nicky. Going Mobile. *Modern English Teacher*, United Kingdom, v. 22, n. 1, p. 42-44, jan. 2013.

HOCKLY, Nicky. Mobile Learning: what is it and why should you care? *Modern English Teacher*, United Kingdom, v. 21, n. 2, p. 32-33, abr. 2014.

PAIVA, V.L.M.O. Como se aprende uma língua estrangeira? In: ANASTÁCIO, E.B.A.; MALHEIROS, M.R.T.L.; FIGLIOLINI, M.C.R. (Orgs). **Tendências contemporâneas em Letras**. Campo Grande: Editora da UNIDERP, 2005. p. 127-140

PAIVA, V.L.M.O. Desenvolvendo a habilidade de leitura In: PAIVA, V.L.M.O. (Org.). **Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na autonomia**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005. p. 129-147

PORTAL DE PERIÓDICOS CIENTÍFICOS UNILASALLE. **Múltiplas linguagens x habilidades comunicativas: o ensino de língua estrangeira no ambiente escolar**. Disponível em:

<<http://www.revistas.unilasalle.edu.br/index.php/educacao/article/viewfile/941/873>>.  
Acesso em: 06 mai. 2016.

RIBEIRO, Ana Elisa, COSCARELLI, Carla Viana O que dizem as matrizes de habilidades sobre a leitura em ambientes digitais. Educ. rev., Dez 2010, vol.26, no.3, p.317-334. ISSN 0102-4698. Disponível em [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-46982010000300016&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300016&lng=en&nrm=iso)

SANTOS COSTA, G. *Kahoot!*: um gameshow em sala de aula. 2016. Disponível em: <<http://www.giseldacosta.com/wordpress/kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula>>. Acessado em 08/07/2016

SOUZA, Antonio Escandiel De; DIAS, Clarissa Nicolodi. O ENSINO DA LÍNGUA ESTRANGEIRA NA ESCOLA PÚBLICA E AS PROPOSIÇÕES DOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (PCNs): UM ESTUDO REFLEXIVO. Revista Linguagem, São Carlos - SP, v. 20, out. / dez. 2012. Disponível em: <<http://www.letras.ufscar.br/linguagem/edicao20/reflexoes/001.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

SOUZA, Emilene Corrêa. Múltiplas linguagens x habilidades comunicativas: o ensino de língua estrangeira no ambiente escolar. Revista Educação, Ciência e Cultura, Canoas, v. 18, n. 1, p. 110-123, jun. 2013



## 7 – LINKS COM TUTORIAIS DE SITES E RECURSOS USADOS NO PROJETO

### 1. Padlet

Vídeo: Utilização Pedagógica de Aplicativos on line - Padlet

Autor: Núcleo de Tecnologia Educacional de Coxim

Link com o tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=4fWScxDVZF8>

### 2. Livetyping (em inglês)

Vídeo: Tutorial Livetyping

Autor: Andressa Cardoso

Link com o tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=QH1ZBB8E648>

### 3. Google Drive

Vídeo: Como usar o Google Drive

Autor: Saladeaula30

Link com o tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=FTwgLx50L6A>

### 4. Kahoot!

Vídeo: Tutorial Kahoot! (em inglês)

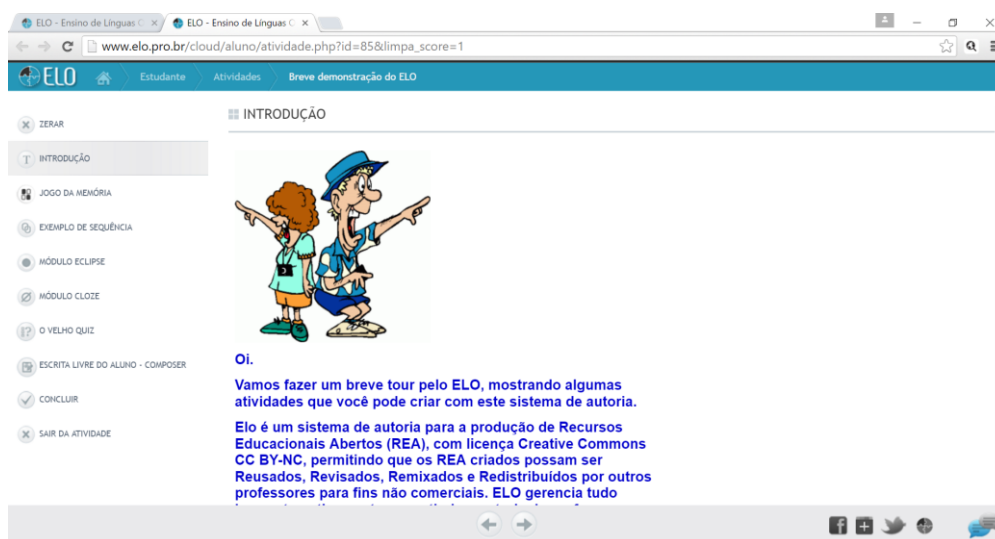
Autor: Jeremy Johnston

Link com o tutorial: [https://www.youtube.com/watch?v=pFFv6\\_6was4](https://www.youtube.com/watch?v=pFFv6_6was4)

### 5. ELO – acessar [www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br);

Clicar como visitante e iniciar um tour pelo site, neste tour você poderá conhecer as diversas atividades que podem ser desenvolvidas neste ambiente.

Figura 34 - Tour Inicial para novos usuários



Fonte: [www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br)

Após o tour como visitante, faça o seu cadastro, o mesmo endereço de email e senha poderá ser utilizado no cadastro de aluno. A figura a seguir mostra a página inicial do professor. O site é intuitivo, porém sempre que houverem dúvidas sobre o uso das atividades, as boias podem ser acionadas, elas irão auxiliá-lo com as dúvidas de surgirem com a criação das atividades.

Figura 35 - Localização da boia.



Boia de ajuda. Elas aparecem em todas as atividades para auxiliá-lo.

Fonte: [www.elo.pro.br](http://www.elo.pro.br)

## 8 – ANEXOS

### ANEXO A – CONSENTIMENTO PARA APLICAÇÃO DA PESQUISA

#### ***PÓS – GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS***

**Pesquisador:** Alessandra Batista da Conceição Franco

#### **Consentimento para aplicação da pesquisa**

Eu, Alessandra Batista da Conceição Franco, como aluna do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais, estou realizando uma pesquisa em escola de ensino fundamental na disciplina de Língua Inglesa.

Sendo assim peço sua permissão para que:

- os dados – gravações em áudio, entrevistas e questionários – sejam utilizados em artigos e apresentações acadêmicas;
- os dados coletados sejam mantidos pelo pesquisador.

É de responsabilidade do pesquisador o sigilo do nome verdadeiro da escola e dos alunos. Por essa razão, serão utilizados nomes fictícios em artigos e apresentações acadêmicas.

Será anexada a este documento uma autorização dos pais dos alunos que participarem do projeto.

**Estando de acordo com o acima proposto e na condição de diretor dessa instituição particular de ensino, assino o presente documento consentindo a participação do Colégio Salesiano Santa Teresinha no projeto acima descrito.**

---

Diretor da escola (assinatura e carimbo)

---

Pesquisador

## ANEXO B – CONSENTIMENTO PARA PARTICIPAÇÃO DA PESQUISA

***PÓS – GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS*****Pesquisador:** Alessandra Batista da Conceição Franco**Consentimento para participar da pesquisa**

Essa pesquisa visa buscar contribuições para a prática pedagógica da disciplina de Língua Inglesa em Escolas de Ensino Fundamental.

Será pedido a você a participação na mesma e sua autorização para que os dados – gravações em áudio, entrevistas e questionários – sejam utilizados em artigos e apresentações acadêmicas.

É de responsabilidade do pesquisador o sigilo do seu nome verdadeiro bem como a utilização de um nome fictício caso seja necessário.

Caso seja de seu consentimento a participação na pesquisa, assine, por gentileza, abaixo.

Nome: \_\_\_\_\_

Assinatura: \_\_\_\_\_

Local e data: \_\_\_\_\_

ANEXO C – CONSENTIMENTO PARA PARTICIPAÇÃO DA PESQUISA  
PARTICIPANTE MENOR

***PÓS – GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LINGUÍSTICOS***

**Pesquisador:** Alessandra Batista da Conceição Franco

**Autorização para participar da pesquisa**

Como aluna do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais, estou realizando uma pesquisa que visa buscar contribuições para a prática pedagógica da disciplina de Língua Inglesa em Escolas de Ensino Fundamental. Para tanto, será pedida a sua permissão para que seu filho (a) participe da mesma e que os dados – gravações em áudio, entrevistas e questionários – sejam utilizados em artigos e apresentações acadêmicas.

É de responsabilidade do pesquisador o sigilo do nome verdadeiro do seu filho bem como a utilização de um nome fictício caso seja necessário.

Caso seja de seu consentimento a participação de seu filho na pesquisa, preencha e assine, por gentileza, o formulário abaixo.

Escola: **Colégio Salesiano Santa Teresinha**

Nome do aluno (a): \_\_\_\_\_

Local e data: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

\_\_\_\_\_  
Pesquisador

## ANEXO D – FORMULÁRIO PARA AVALIAÇÃO DO PROJETO

**English Classes - ONLINE PRACTICE**

Avaliação das atividades ONLINE do 9º ano - 1º trimestre - Colégio Salesiano Santa Teresinha

**\*Obrigatório****1. Você já conhecia a ferramenta Padlet (mural digital)? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim. Já havia utilizado ao menos uma vez.
- Sim, porém nunca havia utilizado
- Não conhecia.
- Outro: \_\_\_\_\_

**2. Como foi utilizá-la durante as atividades de inglês?***Marcar apenas uma oval.*

- Importante para a prática da língua.
- Interessante, pois aprendemos a utilizar outros recursos.
- Válido, porém dispensável.

**3. Sobre trabalhos colaborativos utilizando o Google Drive. Para a realização de trabalhos em grupo, no modelo colaborativo, você acredita que essa ferramenta é uma boa escolha?***Marcar apenas uma oval.*

- Sim, porque todos podem contribuir para a confecção deste trabalho.
- Sim, porque todos são obrigados a trabalhar.
- Não, porque nem todos sabem utilizá-la
- Não, porque você depende de outro colega e se houver falha o trabalho será prejudicado.
- Outro: \_\_\_\_\_

**4. Na sua opinião, as atividades online auxiliam na prática das quatro habilidades linguísticas (escrita, oral, auditiva e leitora)?***Marcar apenas uma oval.*

- Sim, pois somos acompanhados individualmente.
- Sim, pois somos avaliados individualmente.
- Não, pois não sou capaz de realizar essas atividades sem o auxílio do professor.

**5. WhatsApp! Sobre a atividade desenvolvida neste aplicativo, você sentiu que a utilização da língua foi aproximada ao seu cotidiano? \****Marcar apenas uma oval.*

- Sim, pois o aplicativo está presente em nossas conversas.
- Sim, porém não conversamos sobre os assuntos sugeridos.
- Não, pois não fomos capazes de desenvolver um diálogo no aplicativo.

**6. Escreva, no espaço abaixo, os seus comentários e sugestões sobre as atividades desenvolvidas online para as aulas de inglês. \***

---

---

---

---

---