

DANIELLE CRISTINE MENDES PEREIRA

A WEBQUEST COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA DENTRO DE UM CONTEXTO ATUAL E SIGNIFICATIVO

Belo Horizonte

2014

DANIELLE CRISTINE MENDES PEREIRA

A WEBQUEST COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA DENTRO DE UM CONTEXTO ATUAL E SIGNIFICATIVO

Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial
de avaliação para a conclusão do
curso de pós-graduação à distância
Latu-Sensu em Ensino de Línguas
Mediado por Computador da
Universidade Federal de Minas
Gerais.

Belo Horizonte

2014

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| 1. JUSTIFICATIVA | 4 |
| 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA | 6 |
| 2.1 A utilização de gêneros textuais dentro de gêneros digitais | 8 |
| 3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO | 11 |
| 3.1 Manual do Professor | 12 |
| 3.2 Tutorial do Projeto | 16 |
| 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 25 |
| REFERÊNCIAS..... | 26 |

1. JUSTIFICATIVA

Se por um curto período de tempo os professores conseguiram resistir às TIC'S (tecnologias de informação e comunicação), por medo, insegurança ou simplesmente por opção, a verdade é que neste exato momento isto não é mais possível. Ao entrarmos na sala de aula, seja de uma escola pública ou particular, inevitavelmente encontraremos nossos alunos munidos de algum representante dessa nova era digital, seja de um simples celular, a um iPhone, tablets e tantos outros aparelhos, em sua grande maioria, com acesso à Internet.

A boa notícia, é que estas novas TICs podem contribuir para a ampliação de novas possibilidades de aprendizagem no contexto educacional no sentido em que fornecem mais recursos de aprendizagem para atrair esta nova geração nascida na era digital. Para os professores, as TICs são aliadas do processo de aprendizagem, e não inimigas, como muitos têm pensado, precisando que venham buscar uma melhor preparação para usar tais tecnologias de forma mais eficaz. Já que esta nova geração é tão atraída pelas máquinas, jogos, internet e redes sociais, por que não utilizá-los como meios de veicular conhecimentos relevantes à sua prática social? O dinamismo e a praticidade dessas novas tecnologias só podem vir a contribuir para uma melhor assimilação do conteúdo pelos estudantes, já tão familiarizados com elas.

Como proposto pelo CBC de Língua Estrangeira Moderna, neste projeto adotamos uma abordagem comunicativa, buscando o desenvolvimento de habilidades para o uso da língua estrangeira em situações reais de comunicação, com a utilização de diferentes gêneros textuais e digitais (trataremos mais tarde da definição destes termos).

Visamos propor uma noção de aprendizagem dentro de uma perspectiva onde o nosso aluno seja o protagonista neste processo, utilizando seu conhecimento prévio, buscando desenvolver estratégias de aprendizagem que melhor se adéquem ao seu contexto, de modo que assuma uma posição ativa no seu processo de aprendizagem.

De acordo com o CBC de Língua Estrangeira, a aquisição de uma segunda língua, em particular a Língua Inglesa, além de contribuir para o processo de formação integral do aluno, levando-o a uma maior conscientização do modo de funcionamento da linguagem até mesmo da própria língua materna, permite ainda

(...)o acesso ao conhecimento em vários níveis (nas áreas turística, política, artística, comercial, etc.), favorecendo as relações pessoais. O domínio de outro(s) idioma(s) permite ainda o intercâmbio científico, por proporcionar acesso tanto à bibliografia quanto ao conhecimento científico divulgado em outra(s) língua(s). (CBC's de Língua Estrangeira, pg.13).

O mesmo documento salienta sobre o uso da internet neste processo “A utilização de redes de informações, como a Internet, por exemplo, fica favorecida pela competência comunicativa em diferente(s) língua(s) estrangeira(s).” Isto porque o cidadão que apenas domina um idioma, em nosso caso o Português, com certeza ficará limitado da gama de informações relevantes presentes na Web, que em sua maioria, está escrito em Inglês.

Consideramos a aquisição de uma língua estrangeira moderna indispensável para que os nossos alunos se destaquem no mercado de trabalho cada vez mais competitivo, e onde, via de regra, pessoas fluentes num segundo idioma têm sido priorizadas em grandes ou até mesmo pequenas empresas.

Este projeto visa apresentar uma proposta de Ensino de Língua Inglesa, utilizando as Novas Tecnologias, e as ferramentas da Web - Web Quest - para descrição e organização de tarefas, o Youtube, para postagem dos vídeos produzidos pelos alunos, e o Facebook, onde poderão também postar os links dos vídeos e comentar os trabalhos dos colegas. Tudo isto dentro de um contexto tão atual, que é a Copa do Mundo 2014, que será sediada no Brasil. Pretende-se ainda que isto seja feito de modo interdisciplinar, envolvendo a disciplina de Língua Portuguesa, em consonância com os CBC'S de Língua Estrangeira Moderna de Minas Gerais que afirmam que:

Outro aspecto importante a ser considerado é a função interdisciplinar que a aprendizagem de uma língua estrangeira é capaz de desempenhar no currículo. Seu estudo pode ser conjugado com o de outras disciplinas, como, por exemplo, o da história, o da geografia, o das ciências físicas e biológicas, o da música, tornando-se possível viabilizar, na prática dos procedimentos didáticos, a relação entre língua estrangeira e o mundo social. (CBC'S – pg. 13)

Desse modo, a seguinte proposta pretende embarcar as Novas Tic's, o uso de gêneros textuais e digitais e a interdisciplinaridade, propondo uma aula mais dinâmica, atual e onde haja interações do tipo alunos-alunos, alunos-professores, professores-alunos, professores-professores, tanto na sala de aula como no meio virtual.

A escolha da ferramenta WebQuest deveu-se ao seu caráter “co-construtivista”, que permite que os alunos trabalhem juntos, para resolver uma determinada situação proposta no item “tarefa”. Neste caso específico, eles terão que produzir como trabalho final, um vídeo, contendo uma campanha publicitária para a Copa do Mundo 2014.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA:

A Fundamentação teórica utilizada neste projeto baseia-se na teoria sociointeracionista, que concebe a aprendizagem como produto da interação com o meio e com outros. Entre os estudiosos que se dedicaram ao estudo desta teoria encontramos Jean Piaget e Lev Vygotsky que afirmavam que “os sujeitos constroem seu conhecimento na medida em que interagem” (Primo, apud Carretero, 2001). Tal abordagem é relevante para a educação, pois não focaliza somente no sujeito ou no objeto, mas acredita que a construção do conhecimento se dá através da interação (ou relação) entre ambos.

O conceito de Língua que orienta o projeto tem por base a língua como prática social da linguagem, baseado na teoria de Mikhail Bakhtin (1895-1975), onde, quando se pensa em produção tanto de textos orais como escritos, o contexto, diferentes situações de comunicação, gêneros, a interpretação e intenção de quem os produzem são fatores indispensáveis.

Portanto, ao pensarmos na inserção das TIC's na educação, é de extrema relevância compreendermos o que é a verdadeira interação, já que, somente através dela poderemos realmente falar em uma aprendizagem significativa.

Ao longo das últimas décadas o termo “interação” ganhou uma variedade de usos e significados entre as mais diversas áreas do conhecimento. Entretanto, para a área de educação, em especial Educação Mediada por Computador, tem-se tentado não somente defini-lo da melhor forma, mas também fazer com que esse conceito, colocado em prática, melhore a prática educativa à distância.

Por interação tomaremos o conceito de Primo, 2003a (apud PRIMO 1997,1998), no texto “Enfoques e Desfoques no Estudo da Interação Mediada Por Computador” que a vê como uma “ação entre’ os participantes do encontro”. Para este autor, a ênfase não deve estar nos participantes do processo ou no meio pelo qual este se dá, mas na relação entre os ‘interagentes’.

Interagente é definido por este mesmo autor no texto “Quão Interativo é o Hipertexto?” como “aquele que age com o outro” (PRIMO, 2003b).

O que se pretende mostrar é que a interação vai além da mera transmissão da mensagem, de um sujeito a um receptor, mas trata-se da relação estabelecida entre os tais, de modo que não seja uma relação de passividade, onde haja um detentor do conhecimento e um receptor passivo.

Se tratando de Novas Tecnologias, o termo “usuário”, segundo Primo, é inadequado pois:

Tal figura é vista apenas como coadjuvante da estrela maior que é a tecnologia. O “usuário” é aquele que simplesmente faz uso do que está pronto e lhe é oferecido para manipulação. Isto é, enxerga-se essa figura como um consumidor. Escutar o “usuário” significa basicamente colher sua reação frente à interface com intuito de modelar o produto para torná-lo mais vendável. (Primo, 2003b)

Portanto, os interagentes não são (ou não deveriam ser) como o próprio nome diz, meros receptores ou usuários de um produto pronto, sem o poder de interferir, de gerar mudança e de ser mudado. Para tanto, têm-se criado ambientes de aprendizagem, que são plataformas disponíveis na web onde alunos e professores podem interagir (de fato), discutindo, questionando, acrescentando, opinando, lendo as opiniões dos outros colegas e intervenções dos professores, criando o que se chama de interação mútua.

É claro que para que haja essa interação mútua, faz-se necessário que haja não somente a criação de cursos e plataformas que permitam a interação mútua, como também, e principalmente, o treinamento de professores para lidar com tais recursos, de modo a fazer esta teoria ser válida na prática. Matos (2008) salienta que é irrelevante a criação de máquinas mais potentes sem a presença do professor, pois “jamais uma máquina poderia efetuar por si só essa mediação”, sendo necessário, portanto, formar profissionais capacitados para educar nesse contexto sociocultural atual. Matos (2008) apud Villardi e Oliveira (2005, p.74) ainda afirma que:

[...] o processo (educacional) em nenhuma hipótese pode ser mediado simplesmente pela máquina. Ela até consegue ensinar, na velha perspectiva de transmitir o conhecimento; entretanto, para viabilizar a existência de condições de aprendizagem, em sentido amplo, é imprescindível a figura do professor, não do professor que ensina, mas a do que educa.

Por isso, adotamos neste projeto o conceito de aprendizagem dentro de uma visão Experiencialista. A professora Vera Menezes Paiva define o experiencialismo como “a produção de conhecimento como fruto do conjunto de nossas experiências” (PAIVA, 2010). Portanto, acreditamos que o conhecimento não é algo exterior ao aprendiz, adquirido por transferência, mas sim algo que provem da participação ativa do indivíduo em atividades de comunidades de prática, que permitam que este venha a experimentar as diversas formas de manifestação do conhecimento, em cooperação com outros sujeitos, ainda segundo Paiva:

No experiencialismo, o conhecimento passa a ser visto como algo dinâmico, em constante processo de mudança, e que emerge das experiências em uma rede social colaborativa. O conhecimento não é algo dado, que se encontra no ambiente, e nem é visto como mera construção subjetiva, mas é fruto das experiências em uma comunidade de prática que se caracterizam segundo Wenger (1998) pelo compartilhamento de interesses entre seus membros, pelo repertório compartilhado e pelo empreendimento conjunto. (PAIVA, 2010)

Sendo assim, pretendemos com esta proposta, proporcionar aos alunos uma aprendizagem dinâmica, colaborativa, baseada em suas próprias experiências em grupo, dentro de um contexto significativo.

2.1. A UTILIZAÇÃO DE GÊNEROS TEXTUAIS DENTRO DE GÊNEROS DIGITAIS

Infelizmente, a ideia que se tem de ensino de línguas na escola é aquela focada na estrutura gramatical, onde professores passam os quatro ou cinco anos do Ensino Fundamental e mais três do Ensino Médio ensinando o tão conhecido, mas tão mal compreendido verbo “to be”, sem sequer se preocuparem em inserir tais estruturas em contextos reais, e que fazem parte do dia a dia dos alunos.

Paiva [s.d.], no texto “Linguagem, Gênero e Aprendizagem de Língua Inglesa” salienta que “quando falamos de ausência de contextos significativos de uso da língua, estamos falando, essencialmente, da ausência de gêneros textuais e, conseqüentemente, da ausência de práticas sociais da linguagem nas salas de aula.”. Ou seja, quando os professores entendem a língua somente como estrutura, acabam por transferir essa ideia para a sala de aula, deixando de explorar a riqueza das manifestações linguísticas em seus mais diversos gêneros.

Na concepção bakhtiniana, os gêneros são estruturas mais ou menos fixas com uma finalidade linguística. No entanto, não se deve entender que os gêneros textuais se referem à estrutura formal do texto, devemos entendê-los como grupos textuais que compartilham semelhanças (muitas vezes as mesmas formas) e que têm a mesma finalidade sócio-comunicativa.

De acordo com Marcuschi (2003), não seria possível se comunicar verbalmente senão por um gênero textual, portanto, os gêneros textuais são “fenômenos históricos profundamente vinculados à vida cultural e social”, produções que cooperam para “ordenar e estabilizar as atividades comunicativas do dia-a-dia”. (MARCUSCHI, 2003).

O mesmo autor afirma que, em outras palavras, os gêneros são “textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio-comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica”.

Paiva [s.d] (apud Paiva 2004) define gêneros textuais como

sistemas discursivos complexos, socialmente construídos pela linguagem, com padrões de organização facilmente identificáveis, dentro de um *continuum* de oralidade e escrita, e configurados pelo contexto sócio-histórico que engendra as atividades comunicativas.

Dessa forma, segundo Paiva, para um ensino de Língua Estrangeira significativo, deve-se tirar o foco das estruturas gramaticais e passar a ensiná-la dentro de uma abordagem comunicativa, na qual o uso dos gêneros é indispensável, para isso, ressalta-se é claro, que é necessário que o professor tenha um bom domínio do idioma, assim como um conhecimento sobre os gêneros envolvidos.

Com o aparecimento da internet, surgem também novas formas de utilizar a linguagem e, por consequência, novos gêneros, que são os “gêneros digitais”. Não obstante, esses novos gêneros não são totalmente inovadores, pois mantêm fortes semelhanças com os gêneros “em papel”. Por exemplo, o e-mail (correio eletrônico) não é totalmente diferente da carta e do bilhete, seus antecessores, porém possui suas particularidades que o diferenciam das correspondências tradicionais. Desta forma, podemos inferir que à medida que as práticas comunicativas mudam também se modificam os gêneros textuais, sem que haja, obrigatoriamente, uma ruptura com a prática/gênero anterior. Como ressalta a autora Coscarelli, no texto “Entre textos e hipertextos”:

Com o advento da informática, o conceito de texto parece continuar o mesmo, uma vez que pode tomar infinitas formas para continuar sempre sendo um mecanismo de interação. O que muda são as formas de manifestação, ou seja, novos gêneros textuais são criados em função de uma nova interface, novas formas de expressão são utilizadas, antigas são retomadas, mas o texto continua sendo instância enunciativa, contrato entre autor e leitor. (COSCARELLI, 2002)

Dentre estes novos gêneros digitais surge a Webquest, uma ferramenta que propõe o cumprimento de tarefas de um modo investigativo, colaborativo e cuja principal ferramenta de pesquisa é a Internet.

Segundo a professora Reinilde Dias (2010), a WebQuest possui diversos benefícios pedagógicos, entre eles destaca:

- ✓ Autenticidade
- ✓ Domínio de aprendizagens e múltiplas inteligências
- ✓ Visão de aprendizagem como prática social
- ✓ Leitura e produção textual
- ✓ Multiplicidade de ações educativas
- ✓ Letramento digital
- ✓ Interdisciplinaridade

Quanto ao último tópico “Interdisciplinaridade”, Dias ressalta que

toda e qualquer WebQuest é por si só interdisciplinar por envolver informações sobre vários campos do saber” (geografia, história, arte, música, estudos sociais, ciências, saúde, matemática, entre outros) na solução da tarefa proposta por meio de ferramentas da tecnologia eletrônica. (DIAS, 2010)

E foi justamente este o nosso objetivo, ao propor o presente projeto, que haja interação entre as diversas áreas do conhecimento, visando como alvo que os estudantes percebam que a disciplina de Língua Inglesa não é algo isolado dos outros conteúdos, mas que esta é uma língua viva e extremamente útil no contexto atual.

3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO

O Seguinte projeto tem por objetivo promover, de modo interdisciplinar, a aquisição da Língua Inglesa dentro de um contexto atual e tão evidente que é a Copa do Mundo 2014, que será sediada no Brasil. Os alunos terão a oportunidade, não somente de adquirir vocabulário relacionado a este contexto, como também conhecerão um pouco mais sobre as cidades que sediarão os jogos da Copa, seus pontos turísticos, e ainda terão a oportunidade de criar um vídeo no gênero comercial de TV, sobre uma destas cidades, onde o melhor vídeo receberá uma premiação da escola onde o projeto for implementado.

Público Alvo: Este projeto tem por público alvo alunos do 9º ano, Ensino Fundamental, de uma escola pública estadual de Januária – MG.

Objetivos Gerais:

- Permitir ao aprendiz o conhecimento, manuseio, e utilização das Novas Tecnologias de Informação para aprendizagem;
- Despertar o interesse pela modalidade oral da língua Inglesa e usá-la como instrumento de interação sócio comunicativa;

Objetivos Específicos:

- Utilizar a Língua Estrangeira Moderna (Inglês) para comunicar dentro do contexto Copa do Mundo;
- Promover a articulação entre a língua Inglesa e as outras áreas do conhecimento;
- Possibilitar uma aprendizagem cooperativa;

Ferramentas Necessárias:

- Webquest (Questgarden.com), Youtube e Facebook.

Modalidade: Semipresencial

Duração: 8 semanas

3.1. MANUAL DO PROFESSOR

Esta proposta didática utilizará inicialmente a ferramenta da Web, Webquest. Este projeto, em particular, está hospedado no site Questgarden.com, mas há muitos outros sites que oferecem o recurso Webquest, inclusive brasileiros. Sendo assim, a proposta poderá ser adaptada para outra língua estrangeira, ou ainda para o nosso próprio idioma.

Este material ainda não foi implementado em nenhuma escola, mas poderá ser usado por quaisquer professores de língua inglesa, tanto de escolas públicas, particulares, ou até mesmo cursos livres, como atividade extraclasse.

Para uso da ferramenta WebQuest basta somente ter acesso à Internet, seja em um computador, ou mesmo celulares, tablets, e outros dispositivos eletrônicos que tenham acesso à Internet.

Orientações sobre a Webquest:

A Webquest (do inglês, pesquisa, jornada na Web) foi criada em 1995, por Bernie Dodge, professor estadual da Califórnia (EUA). Constitui-se como uma atividade investigativa orientada proposta aos alunos, onde estes utilizarão informações provenientes da internet, de uma forma criativa, visando uma aprendizagem colaborativa e ao mesmo tempo autônoma. Dessa forma, o papel do professor será mesmo o de orientador das tarefas a serem feitas, até a conclusão do trabalho final, que deverá ser apresentado pelos alunos.

Estrutura da Webquest¹

Geralmente a Webquest é composta da seguinte estrutura:

Introdução

Nela você deverá apresentar as informações básicas da pesquisa aos alunos, orientando-os sobre o que vão encontrar na atividade proposta. Além disso, tem como objetivo despertar o interesse deles para realizar o trabalho, motivando-os para começar;

¹ Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/WebQuest>

Tarefa

Descrever o que os alunos deverão elaborar durante o projeto, propondo um percurso a ser percorrido até o final dele, sem, entretanto, dá-los um produto pronto/acabado;

Processo

Fornecer descrições das etapas que os alunos deverão seguir para a realização do trabalho, incluindo orientações sobre como subdividir as tarefas;

Recursos

Disponibiliza aos alunos uma lista de referências bibliográficas a serem consultadas para a realização das tarefas.

Conclusão

Corresponde à finalização da tarefa proposta. Nela o professor deve apresentar um resumo que levará o aluno à reflexão da atividade com o objetivo de reconhecer o que foi aprendido.

Avaliação

Um tópico bastante comum na WebQuest é o intitulado de avaliação. Nesse tópico, o professor irá explicar os critérios que serão utilizados para avaliar o desempenho do aluno para com o seu trabalho. Após a elaboração desses tópicos, basta que o criador da WebQuest poste-a na internet. Para fazer isso, será preciso hospedar a WebQuest num servidor.

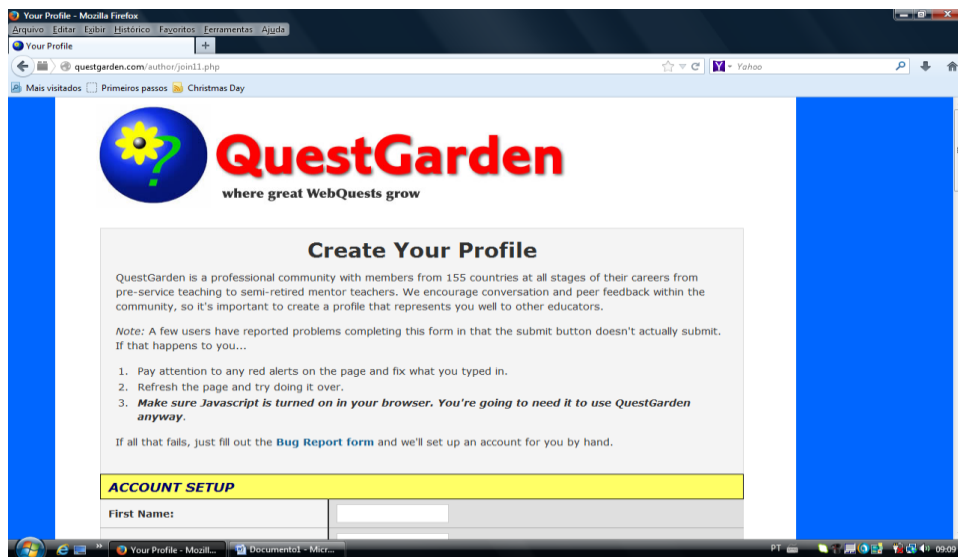
Orientações para o uso do Questgarden:

Para se cadastrar no site Questgarden e começar criando a sua própria Webquest, basta acessar o site questgarden.com e registrar-se gratuitamente:

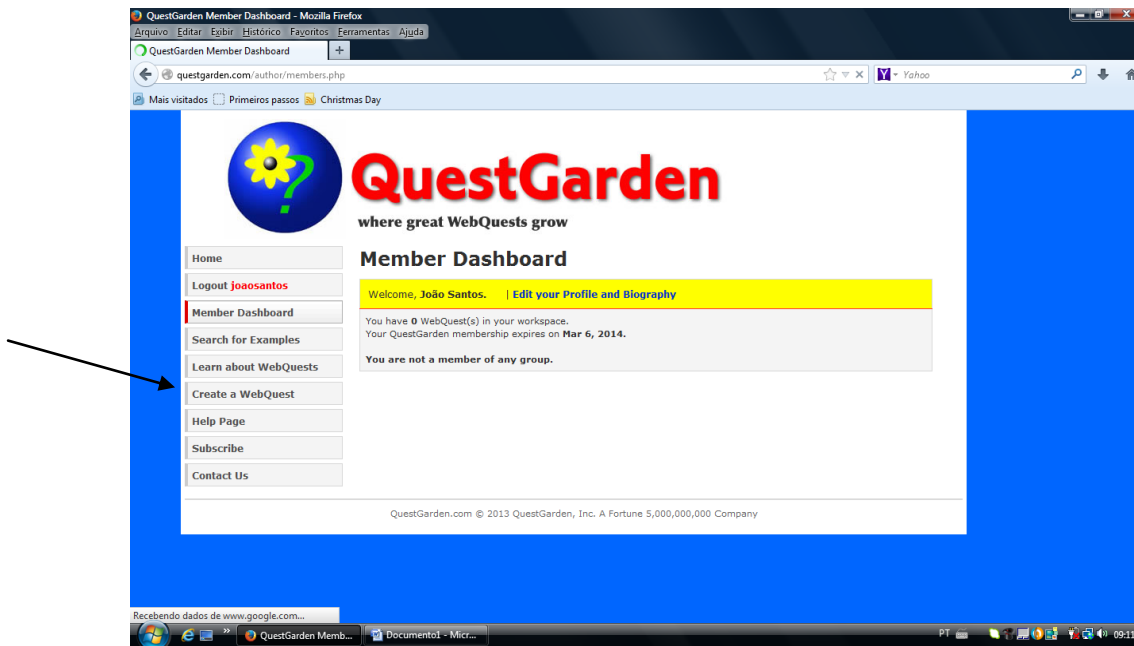


É importante ressaltar que esta inscrição gratuita dura somente 30 dias, e que depois disso, se quiser continuar editando sua Webquest, deverá efetuar um pagamento de cerca de \$20,00 (vinte dólares americanos). Desse modo, se quiser usar a versão gratuita do programa, deve-se finalizar a edição da Webquest dentro do período de um mês, a Webquest ficará hospedada no site pelo menos por um ano.

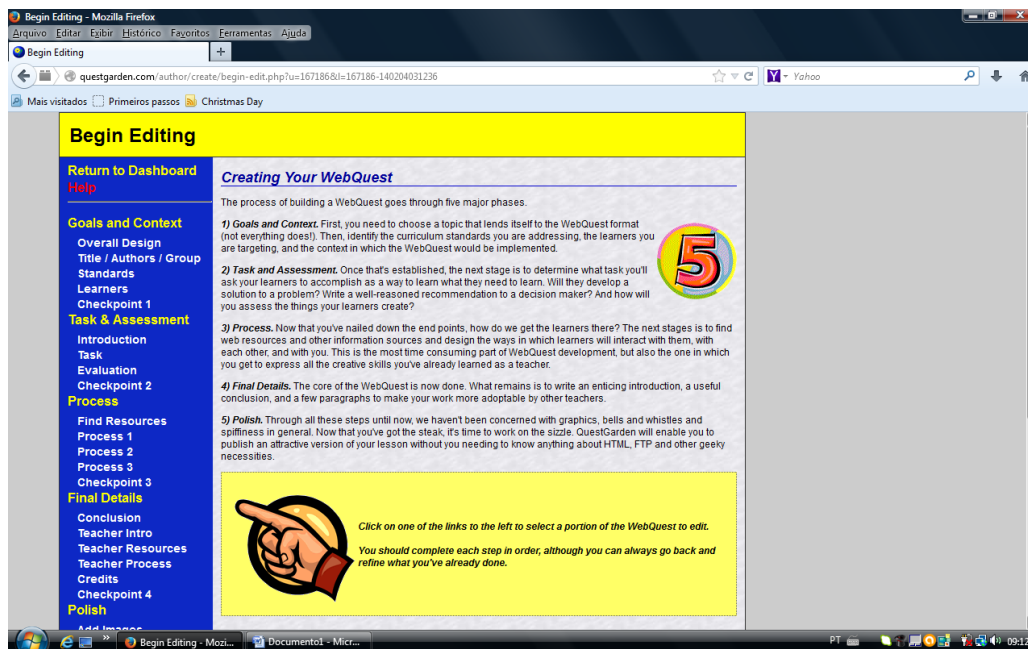
Você será então levado para esta página, onde preencherá com seus dados pessoais:



Perfil criado, agora você pode criar sua própria Webquest.



Você será levado para esta página, que contém todos os recursos necessários para a criação da Webquest:



Ao longo da confecção da WebQuest não se esqueça de salvar todas as alterações que for fazendo, no final clique no ícone “publish” e sua Webquest será publicada e estará disponível para seus alunos acessarem.

3.2. Tutorial do Projeto

O seguinte projeto será realizado em 8 semanas consecutivas, cada semana terá um objetivo a ser alcançado e a última semana terá como produto final um vídeo publicitário com o tema “Come and visit...”, com narração, imagens e um slogan atraente criado pelos estudantes.

Cada semana possui sua tarefa, e tais tarefas deverão ser seguidas na ordem em que aparecem.

Cronograma:

Semanas 1 e 2: Introdução do vocabulário relativo à Copa do Mundo, Estudo de alguns vídeos em Inglês sobre o tema. Divisão dos grupos e escolha de 5 cidades sede entre eles, apresentação da plataforma “Webquest”, explicações sobre o projeto. Reunião com o professor de Língua Portuguesa, que auxiliará no trabalho.

Semanas 3 e 4 : Alunos trarão para a sala de aula o máximo de informações que conseguirem sobre a cidade escolhida (pontos turísticos, clima, atrações da noite), e selecionarão quais informações colocarão no vídeo.

Semanas 5 e 6: Estudo dos gêneros textuais “slogan” e “texto publicitário” e digitais, “vídeo comercial”, “redes sociais”, “áudio”. O professor de língua Portuguesa, juntamente com o de língua Inglesa, focará durante esta semana no estudo de gêneros textuais e digitais, dando foco ao vídeo comercial, texto publicitário e slogan. Logo após, os alunos começarão o trabalho de composição do texto publicitário e escolha do slogan da campanha.

Semana 7: Composição final do vídeo. Nesta semana, os alunos reunirão todas as informações que considerem relevantes, farão a narração do vídeo e a finalização dos últimos detalhes.


Semana 8: Postagem dos vídeos no Youtube e do link na página do Facebook criada pelo professor, apresentação dos vídeos para toda a escola e votação do melhor vídeo. Os alunos

ainda deverão comentar os vídeos dos colegas na própria página do Facebook. Ao final poderá ser feita uma premiação para o melhor vídeo.

Avaliação: o processo de avaliação será feito através do feedback das atividades propostas na plataforma, organização, distribuição de tarefas adequadamente e apresentação em sala de aula.

Página Inicial do Projeto:

(disponível em: <http://questgarden.com/172/97/1/140714120826/index.htm>)



The screenshot shows a web browser window with two tabs: 'Create Title & Description' and 'Preview'. The address bar shows the URL: questgarden.com/author/create/preview.php?u=170743&l=170743-140423061907&pt=student&p=introduction. The page content is as follows:

Come and Visit...

by Danielle Dourado

This Webquest is aimed to guide students on the construction of a video, speaking about the World Cup in Brazil and the cities on which the games will be taking place.

Introduction



The World Cup is ours! Taking advantage of the theme "World Cup", you will have to prepare an advertising campaign with the theme "Come and visit ...". In this campaign you will present one city that will host World Cup games, its sights and other attractions that visitors can not miss while they are in the country for the sporting event.

The navigation menu on the left includes: Introduction, Task, Process, Evaluation, Conclusion, Credits, and Teacher Page.

Abaixo está descrita a tarefa dos alunos:



questgarden.com/author/create/preview.php?u=170743&l=170743-140423061907&a=&p=task&pt=student

Task

The 2014 World Cup is coming and it will be a great opportunity for growth and development of our country in various sectors, especially tourism. We will receive visitors from all over the world who seek to take advantage of what is best in Brazil.

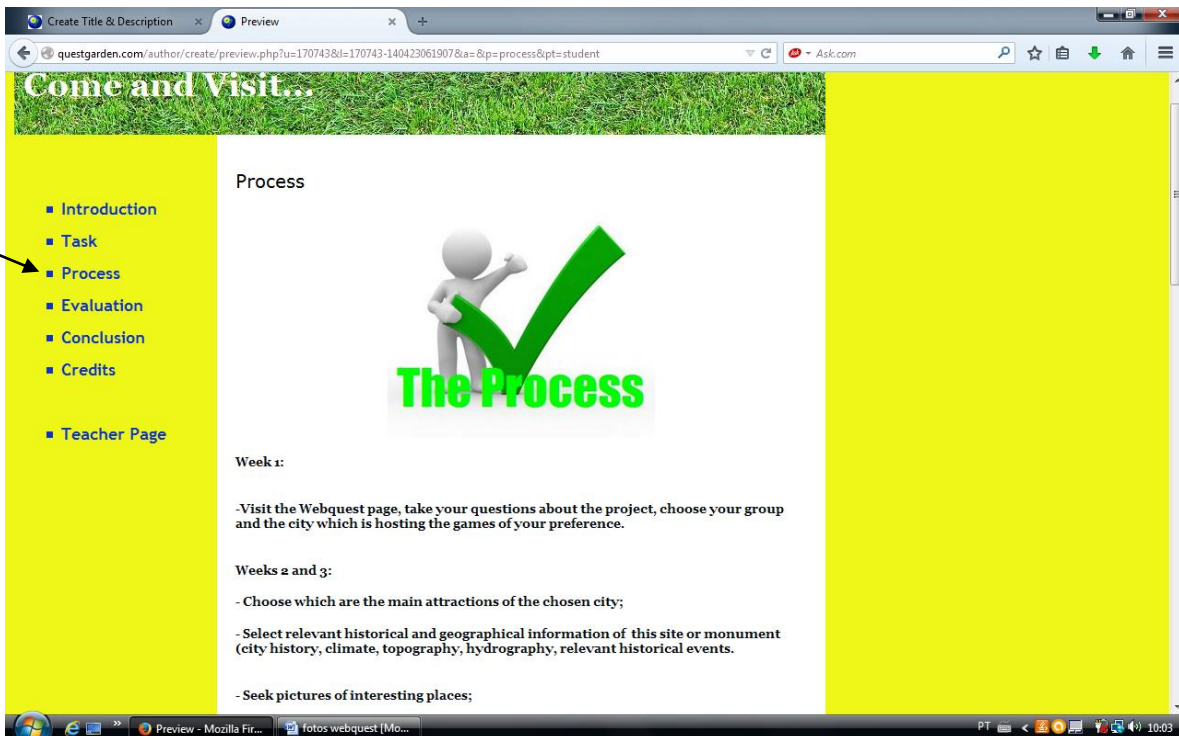
Brasil 2014

Thinking about this situation, the task is:

Produce, as a group, a video for an advertising campaign showing a city in Brazil, which is hosting a World Cup match and that the tourists can not miss.

For that, seek historical and tourist information of the chosen location and produce an advertising text, a slogan and a video for the campaign of maximum 3 minutes. Remember that the video should be narrated in English, since this is an international language spoken and understood by most tourists. Then use creativity and good work!

Em seguida o processo, ou seja, o passo a passo a ser seguido pelos alunos:



questgarden.com/author/create/preview.php?u=170743&l=170743-140423061907&a=&p=process&pt=student

Come and Visit...

Process

The Process

Week 1:

-Visit the Webquest page, take your questions about the project, choose your group and the city which is hosting the games of your preference.

Weeks 2 and 3:

- Choose which are the main attractions of the chosen city;

- Select relevant historical and geographical information of this site or monument (city history, climate, topography, hydrography, relevant historical events.

- Seek pictures of interesting places;

Os critérios de avaliação:

questgarden.com/author/create/preview.php?u=170743&l=170743-140423061907&a=&p=evaluation&pts=student

Come and Visit...

- Introduction
- Task
- Process
- Evaluation**
- Conclusion
- Credits
- Teacher Page

Evaluation

| Concepts | Poor | Regular | Good | Very good | Perfect | Score |
|---|------|---------|------|-----------|---------|-------|
| Punctuality in the execution of tasks and delivery of the final work. | | | | | | |
| Participation, cooperation | | | | | | |
| Organization | | | | | | |
| Quality Text | | | | | | |
| Creative Slogan | | | | | | |
| Quality of | | | | | | |


E por fim a conclusão, onde os alunos são convidados a visitar os vídeos dos colegas, já postados no Facebook.

questgarden.com/author/create/preview.php?u=170743&l=170743-140423061907&a=&p=conclusion&pts=student

Come and Visit...

- Introduction
- Task
- Process
- Evaluation
- Conclusion**
- Credits
- Teacher Page

Conclusion



Mission accomplished! Now, watch the videos of your classmates on YouTube and find out more about the cities which are hosting the World Cup, leave your comments, as this is an important part of the job!

(Para orientações como postar um vídeo no Youtube, visite a página: https://www.youtube.com/watch?v=SYNUQcg_y58)

Como criar uma página no FACEBOOK

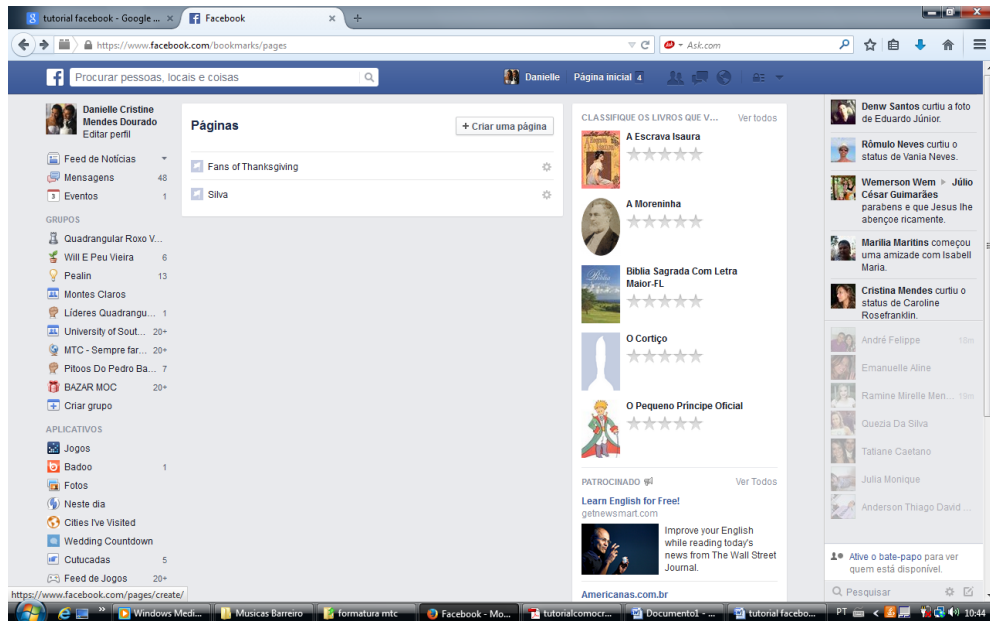
1) Entre no endereço: <https://www.facebook.com/> e aparecerá a tela abaixo:



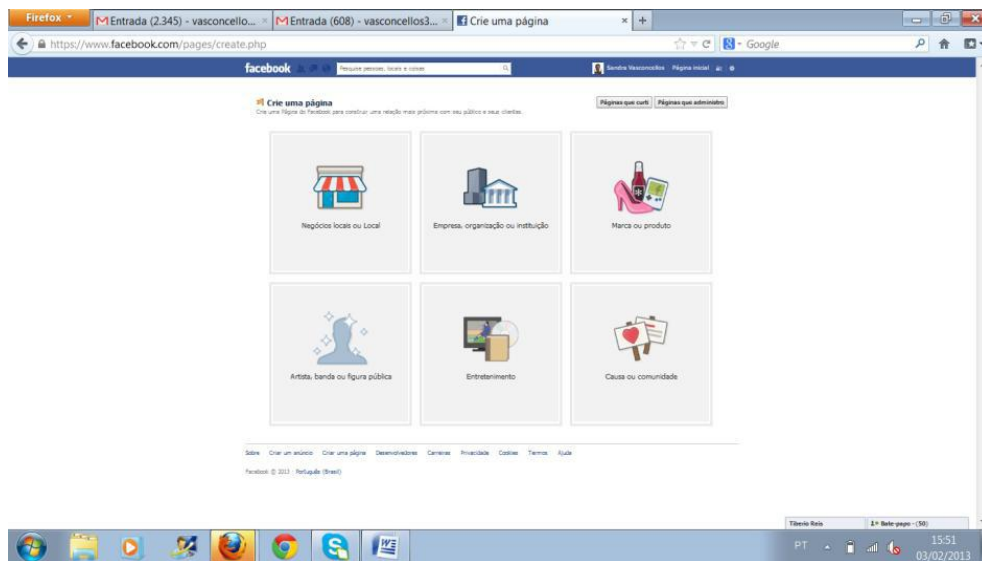
2) Para se logar digite o email, a senha já cadastradas por você e em seguida clique o botão “Entrar” e aparecerá a tela abaixo:



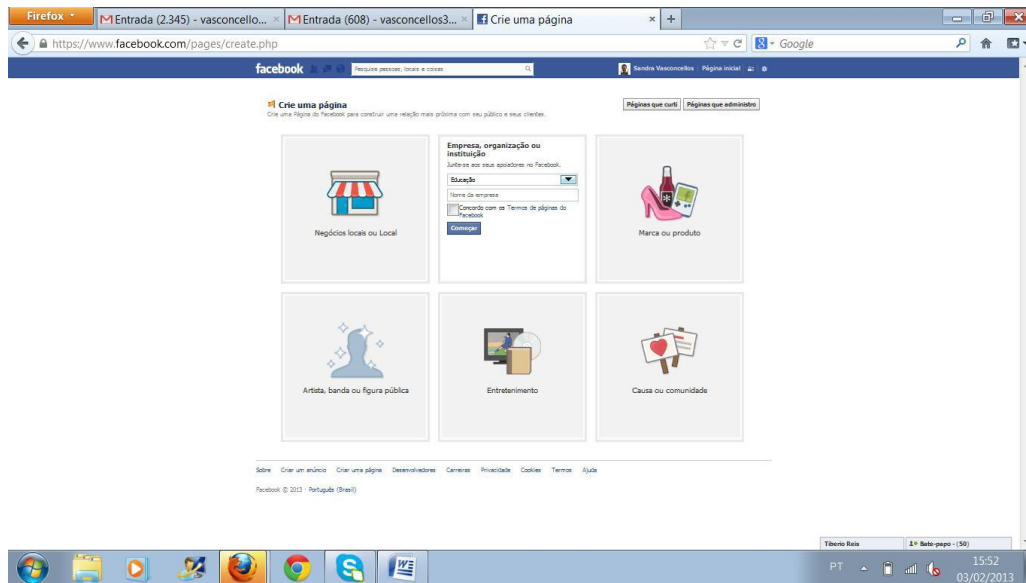
3) Estando logado no Face clique em “Mais” no grupo “Páginas” no canto inferior à esquerda. Em seguida aparecerá a seguinte tela:



Tela para criação de páginas:



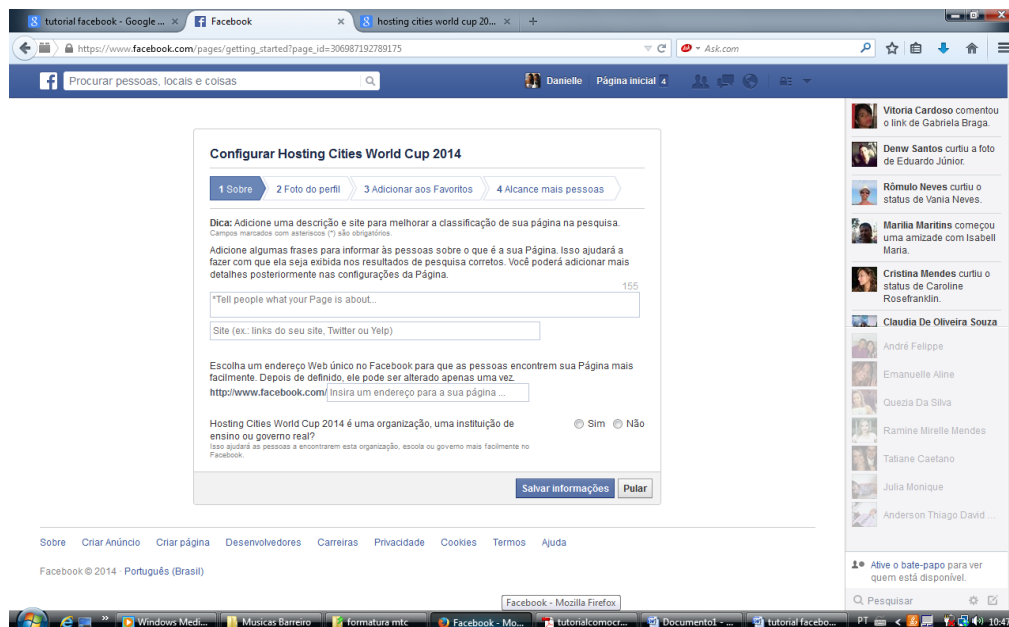
4) Clique no ícone “Empresa, organização ou instituição” e teremos a seguinte tela:



5) Selecione na primeira Combo Box (caixa com uma seta para baixo) a opção “Educação”,

6) Em seguida, na segunda Combo Box escolha um nome para a sua página (pode ser o mesmo da sua atividade educacional, ou algum outro relacionado ao tema),

7) Clique com um “X” o aceite dos termos de utilização de página e em seguida clique em Começar. Pronto a sua página foi criada conforme mostrado na tela abaixo, agora basta configurar:



8) Procure preencher as informações solicitadas. Adicione uma descrição e site para melhorar a classificação de sua página em buscas. Escolha um endereço da Web único no Facebook para que as pessoas encontrem sua página mais facilmente, no caso da minha página, escolhi o mesmo do nome da página, ou seja “hostingcitiesworldcup2014”.

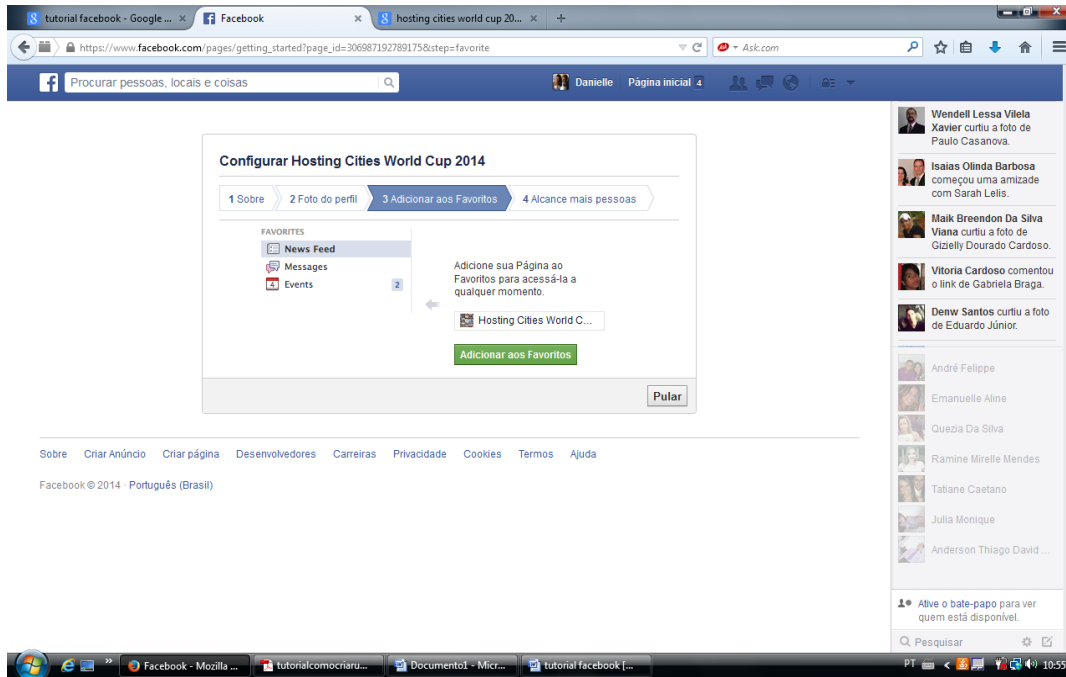
Quanto à resposta à pergunta “Esta Página representará uma organização, instituição de ensino ou instituição governamental real?”

Escolha a opção “NÃO”. Em seguida clique no botão “Salvar informações”.

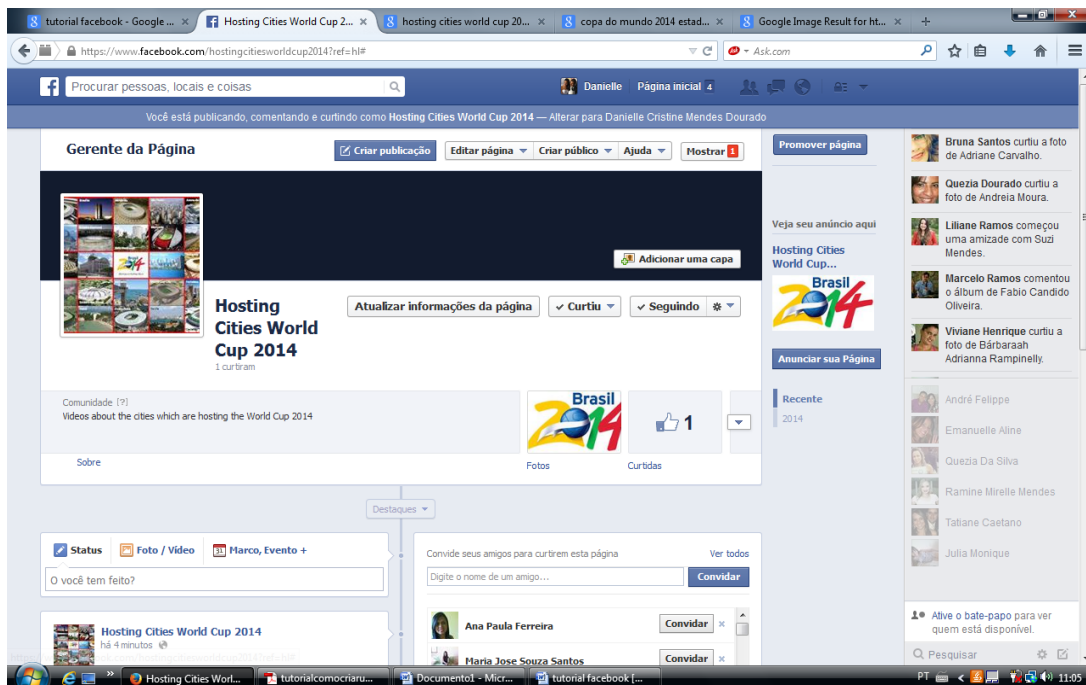
9) Agora você poderá incluir uma foto para o perfil da página, escolhendo o local de onde fará o “upload” da foto conforme abaixo. Veja o resultado abaixo:



10) Após a inclusão da foto clique no botão “Próxima” e aparecerá a tela abaixo:



11) Adicione sua página aos seus favoritos para acessá-la a qualquer momento. Pronto: sua página está criada, agora é só começar a publicar e convidar os amigos para curtirem e participarem dela.



Os alunos poderão postar os links dos vídeos postados no youtube aqui mesmo na página, curtirem e comentarem os vídeos uns dos outros.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Esta proposta visou ampliar as fronteiras da sala de aula, para além das quatro paredes, utilizando a internet como ferramenta para um trabalho de cooperação entre os alunos, que culminará em um vídeo a ser apresentado não somente à comunidade escolar, mas também expandirá suas fronteiras para uma amplitude mundial ao ser postado nos sites Youtube e Facebook.

Como dito em nossa fundamentação teórica, defendemos e acreditamos numa aprendizagem que se dê enquanto os estudantes interagem com o meio e com os outros.

O uso de diferentes gêneros textuais como o texto publicitário, o slogan e até mesmo de gêneros digitais, como o vídeo, áudio, redes sociais e WebQuest, tendem a facilitar o alcance dos objetivos de aprendizagem, trazendo para a sala de aula uma abordagem da língua dentro de contextos da realidade do estudante.

REFERÊNCIAS

COSCARELLI, C.V. Entre textos e hipertextos. In: Coscarelli C.V. (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 65-84.

DIAS, Reinilde. *Webquests no Processo de Aprendizagem de L2 No Meio Online* – 2010, Ufmg. Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/profs/reinildes/dados/arquivos/artigowqreinildes.pdf> Acesso em 08 de Maio de 2014.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros textuais: definição e funcionalidade*. 2003. In: http://www.proead.unit.br/.../Generos_textuais_definicoes_funcionalidade.rtf. Acesso em 12/10/2011.

MATOS, Ecivaldo de Souza. *A Revolução da Técnica: Análise de Possibilidades para a Educação Mediada por Computador*. Anais do XXVIII Congresso da SBC (WIE – Workshop sobre Informática na Escola, 12 a 18 de Julho, 2008, Belém do Pará. Disponível em:

<http://br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/966> Acesso em 19/06/2014.

PAIVA, V.L.M.O. *Linguagem, Gênero e Aprendizagem de Língua Inglesa* [s.d]. Disponível em <http://www.veramenezes.com/ligcap.htm> . Acesso em 19/06/2014

PAIVA, Vera Menezes de O. *Ambientes virtuais de aprendizagem: implicações epistemológicas*. *Educ. rev.*, Dez 2010, vol.26, no.3, p.353-370. ISSN 0102-4698. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300018&lng=pt&nrm=iso Acesso em 29/04/2014

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. *Enfoques e Desfoques no Estudo da Educação Mediada por Computador*. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – BH/MG – 2 a 6 Set, 2003a.

_____. *Quão Interativo é o Hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva*. *Fronteiras: Estudos Midiáticos*, São Leopoldo, V.5, nº 2, p. 125-142, 2003b.

_____. *Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador*. *Educação*, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001. Disponível em:

http://www.nuted.ufrgs.br/oficinas/interacao/ferramentas_interacao.pdf Acesso em 14/11/2013

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. *Conteúdo Básico Comum de Língua Estrangeira Moderna, Ensino Fundamental e Médio*. (autora: Reinilde Dias)

