



ELLEN LIE IKEDA RIBEIRO

**A CRIAÇÃO DE VÍDEOS ANIMADOS COM FOCO NA
HABILIDADE ESCRITA EM LÍNGUA INGLESA**

BELO HORIZONTE

2014

ELLEN LIE IKEDA RIBEIRO

**A CRIAÇÃO DE VÍDEOS ANIMADOS COM FOCO NA
HABILIDADE ESCRITA EM LÍNGUA INGLESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista.

BELO HORIZONTE

2014

SUMÁRIO

1. JUSTIFICATIVA	4
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
2.1 A ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA SOCIOINTERACIONISTA NO CONTEXTO VIRTUAL DE APRENDIZAGEM	7
2.2 A ABORDAGEM COMUNICATIVA NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA	10
2.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRODUÇÃO ESCRITA EM LÍNGUA INGLESA	11
3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO	12
3.1 OBJETIVO GERAL	12
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
3.3 PÚBLICO-ALVO	14
3.4 MODALIDADE	14
3.5 DURAÇÃO	14
3.6 METODOLOGIA	14
3.7 CRONOGRAMA	15
4. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO	15
4.1 ATIVIDADES PROPOSTAS	16
4.2 APRESENTAÇÃO DO MANUAL DO PROFESSOR	20
5. AVALIAÇÃO	31
5.1 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	38
ANEXOS	40
ANEXO 1:	40
ANEXO 2:	43

1. JUSTIFICATIVA

Com o advento das Novas Tecnologias, o ser humano tem vivenciado experiências enriquecedoras no que diz respeito à educação. O uso de várias ferramentas tecnológicas para a comunicação e a realização de tarefas mostra possibilidades de encurtamento de distâncias e favorecimento ainda mais das condições no processo de ensino-aprendizagem.

Desta forma, é cada vez mais frequente a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ensino de línguas. Inúmeros profissionais atuantes nesta área de ensino assumem o desafio de trabalhar com as novas tecnologias com o intuito de motivar e alcançar o novo perfil de aluno, na qual podemos chamá-lo de *Nativo Digital*, definição dada por Prensky (2001). Segundo o autor, trata-se do falante nativo considerado fluente na linguagem digital dos computadores, *video games* e inclusive da *Internet*.

A integração das TICs no contexto educacional tem sido objeto de grandes discussões por diversos pesquisadores da área, visto que há uma série de questões envolvidas nesse processo: o letramento digital, a formação do professor para o uso de tecnologias para fins pedagógicos, didática de línguas, entre outros.

Por outro lado, o que muito se vê é uma certa aversão ou resistência por parte de alguns profissionais. Muitos destes ainda resistem à incorporação das tecnologias por apresentarem nenhuma ou pouca habilidade em manusear as novas ferramentas. Há aqueles que não se permitem o contato com tais tecnologias pelo simples fato de não possuírem condições financeiras. A resistência pode partir também da própria escola, que muitas vezes, insiste em continuar com o método tradicional, apresentando dificuldades de promover uma nova implementação de práticas pedagógicas inovadoras.

A fim de suprir o despreparo desses profissionais, é necessário, portanto, que os mesmos sejam capacitados antes de explorar pedagogicamente as tecnologias. Azevêdo (s/d), citado por SOUZA (2011) afirma que é necessário que se promova um processo de adaptação aos professores e alunos no espaço virtual e no tempo multissíncrono dos sistemas *on-line* de educação à distância. Ainda segundo Azevêdo, o engajamento em ambientes virtuais de ensino e aprendizagem se dará por pessoas sem preparo nesses novos tempos e espaço.

Sendo assim, é importante saber como esses profissionais estão se aprimorando dessas tecnologias, se sabem lidar com os recursos básicos, se têm conhecimento sobre esses dispositivos e estão utilizando-os de forma significativa em suas aulas.

Sobre a inclusão digital, é visto que:

(...) precisamos dominar a tecnologia da informação, estou me referindo a computadores, softwares, Internet, correio eletrônico, serviços, etc., que vão muito além de aprender a digitar, conhecer o significado de cada tecla do teclado ou usar um mouse. Precisamos dominar a tecnologia para que, além de buscarmos a informação, sejamos capazes de extrair conhecimento. (PEREIRA, 2011, p.17)

Portanto, para que os profissionais da educação estejam engajados positivamente em ambientes virtuais é indispensável que os mesmos sejam norteados à uma direção mais segura, adquiram conhecimento para incorporar de forma efetiva essas tecnologias e suas práticas pedagógicas.

Diferentemente do Nativo Digital, que já nasceu no mundo digital, existem os profissionais atuantes na área da educação que podem ser classificados como *Imigrantes Digitais*, termos também adotados por Prensky (2001), que se referem àqueles que para se adaptar ao ambiente, adotam os aspectos das novas tecnologias, porém como qualquer imigrante, com um “sotaque”, que é seu pé no passado.

Mesmo que o professor mantenha seu “sotaque”, é indispensável que ele perceba que seus alunos veem adquirindo formas diferentes de aprendizagem das do século passado, e que por isso, perante aos avanços das tecnologias, é necessário que se incorpore meios eficazes de se obter informações, criando melhores condições de aprendizagem. De acordo com Prensky (2005-2006), os professores precisam rir de seus sotaques de imigrantes, prestando atenção em como os alunos aprendem, valorizam e honram o que sabem. Com isso, podemos dizer que

os professores não precisam dominar todas as novas tecnologias. Eles devem continuar a fazer o que fazem de melhor: lideram a discussão em sala. Mas eles devem encontrar maneiras de incorporar nessas discussões a informação e o conhecimento que seus alunos adquirem fora da sala de aula em suas vidas digitais¹. (PRENSKY, 2005-2006, p.9, tradução nossa).

Sabemos que em uma aula convencional existe uma série de dificuldades para que o aluno se envolva e se mantenha atento, enquanto que as TICs conseguem, de forma

instantânea, atrair a atenção do mesmo. Não se trata de se opor aos meios convencionais de ensino, mas de integrá-los a fim de aproximá-los para que a educação seja um processo completo, rico e estimulante.

Desta forma, pretende-se aqui produzir um projeto relacionado ao ensino de língua inglesa com uso de tecnologias, atendendo às necessidades do aprendiz atual que busca maior autonomia e conectividade, demonstrando, além disso, que esse novo modelo de ensino apresenta um aspecto motivador que pode contribuir no aprendizado da língua inglesa como língua estrangeira.

Para cumprirmos o nosso objetivo principal, escolhemos o site www.goanimate.com que possui sua versão com propósitos educacionais, mas que infelizmente é um site pago. Dessa forma, optamos pelo site gratuito que oferece os recursos necessários para que as atividades sejam realizadas de forma eficiente.

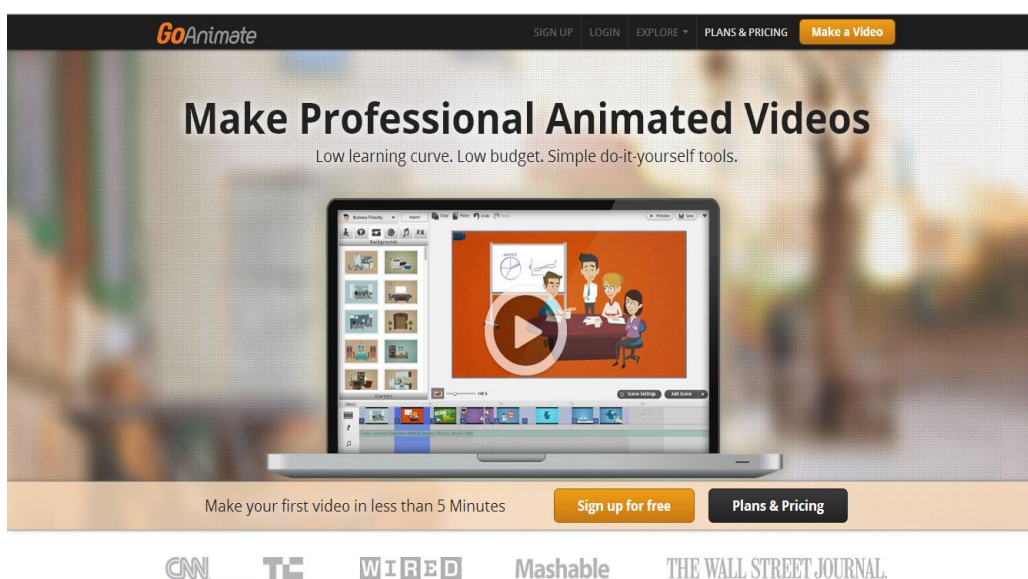


Figura 1: Página inicial do site
Fonte: www.goanimate.com

Com este projeto, é também nossa pretensão colaborar para que outros profissionais, que atuam como professores de língua inglesa, se sintam encorajados em inserir as novas tecnologias em suas aulas, já que as mesmas, além de estimularem a motivação no aluno, possibilitam que a aprendizagem e a construção de conhecimento ocorram de modo colaborativo e interacional.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA SOCIOINTERACIONISTA NO CONTEXTO VIRTUAL DE APRENDIZAGEM

A fundamentação teórica para o nosso trabalho está estabelecida nos propósitos da perspectiva *construtivista sociointeracionista*, visto que são considerados o contexto social, a interação e a mediação. Nesta abordagem, Vygotsky aponta como o sujeito deverá construir de forma autônoma as bases do conhecimento por meio da experiência que contribuirá ao entendimento dos objetos exteriores no processo de aprendizagem e transformação do espaço social.

Segundo PRÄSS (2007), de acordo com os pressupostos de Vygotsky, o desenvolvimento cognitivo de um indivíduo se dá através de uma relação dialética entre o sujeito e a sociedade que o cerca.

Sob essa perspectiva, podemos afirmar que a aprendizagem é uma experiência social, ou seja, a aquisição de conhecimento ocorre a partir da interação do homem com o seu ambiente - onde o homem modifica o meio e o meio também modifica o homem.

Rabello e Passos (2011) afirmam que, para Vygotsky, “a relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem está atrelada ao fato de o ser humano viver em meio social, sendo este a alavanca para estes dois processos. Isso quer dizer que os processos caminham juntos, ainda que não em paralelo”.

De acordo com os mesmos autores:

o sujeito – no caso, a criança – é reconhecida como ser pensante, capaz de vincular sua ação à representação de mundo que constitui sua cultura, sendo a escola um espaço e um tempo onde este processo é vivenciado, onde o processo de ensino-aprendizagem envolve diretamente a interação entre sujeitos (RABELLO e PASSOS, p.5, 2011)

Dessa forma, é interessante mencionar sobre o conceito vygostkyano Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que se refere a distância entre o *nível de desenvolvimento real* e o *nível de desenvolvimento potencial*.

Para compreendermos melhor a ZDP, faz-se necessário explicar os dois níveis de desenvolvimentos descritos pelo teórico. O *nível de desenvolvimento real* é aquele que já aderido pelo indivíduo, tornando-o capaz de solucionar situações de forma autônoma através de seu próprio conhecimento. Ao passo que o *nível de desenvolvimento potencial*

é aquele determinado pelas capacidades que o indivíduo já constituiu, mas que se encontram em processo. Rabello e Passos (2011) presumem que o desenvolvimento ocorre de forma gradual, isto é, a criança possui um nível de desenvolvimento real, que corresponde aos ciclos completados (aquilo que ela consegue fazer sozinha), e um nível de desenvolvimento proximal, que é definido por funções em processo de maturidade.

Visto que o indivíduo se relaciona com o mundo por meio de instrumentos e da linguagem, podemos dizer que o aprendizado ocorre de forma mediada, isto é, a função de um educador é de mediador entre o indivíduo e o mundo. O processo de aprendizagem ocorre exatamente na ZDP, que pode ser definido como a trajetória entre o que o indivíduo consegue aprender sozinho e o que mesmo está perto de conseguir fazer sozinho:

É assim que as crianças, possuindo habilidades parciais, as desenvolvem com a ajuda de parceiros mais habilitados (mediadores) até que tais habilidades passem de parciais a totais. Temos que trabalhar, portanto, com a estimativa das potencialidades da criança, potencialidades estas que, para tornarem-se desenvolvimento efetivo, exigem que o processo de aprendizagem, os mediadores e as ferramentas estejam distribuídas em um ambiente adequado (VASCONCELLOS e VALSINER, 1995 apud RABELLO e PASSOS, 2011, p.6).

Desta forma, temos a seguinte imagem que pode ilustrar o conceito de ZDP proposto por Vygotsky:



Figura 2: Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP)

Fonte: <http://piagetvygostky.wordpress.com/2012/09/27/zona-de-desenvolvimento-proximal/>

Desta forma, a aprendizagem se dá por meio da interação social e intercâmbio dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal. Podemos então vincular tal conceito

vygotskyano à aprendizagem que ocorre no meio virtual, já que ela se resulta através de atividades que proporcionam certa interação, socialização, atividades instrumentais e práticas. Contudo, é papel do educador mediar essa aprendizagem para que o aluno consiga agir de forma independente dentro de um espaço de diálogo e interação.

Nas comunidades virtuais de aprendizagem evidenciamos a questão da autonomia por parte do aluno, esta desenvolvida a partir da experiência e a interação com o ambiente sócio cultural, trazendo como análise toda forma de conhecimento que esteja direcionada a construção das faculdades intelectuais, ou que nos leve a decodificar as informações que recebemos de outrem.

Diferente da abordagem construtivista de Piaget, o indivíduo aqui não é solitário, pois a aprendizagem não ocorre de forma individual, além disso, o mesmo não é visto como sujeito passivo e mero receptor de conteúdo. A construção desse conhecimento parte do sujeito para o objeto do conhecimento o que permitirá uma maior autonomia e aproximação da realidade, para que este realize a interação entre o mundo e, sobre si mesmo, seja nas estruturas, ético e moral, no processo cognitivo, afetivo, epistemológico e que esteja atrelado a evolução pessoal.

Esta exterioridade a qual deveremos nos fundamentar a nível experimental é o que situará e orientará o aluno ao uso de novos instrumentos em benefício da construção das metodologias, ou mecanismos que venham dinamizar e simplificar o entendimento, ou seja, esclarecer, a proposta a qual deverá agregar o que está acumulado, possibilitando assim a aprendizagem no processo de formação social.

É nesse contexto que o novo formato da educação alicerçada a tecnologia nos permite um aprofundamento muito maior e de amplitude, já que foge ao tradicional e abre novas possibilidades ao processo autônomo, no qual o aluno poderá explorar as diversas áreas do conhecimento linguístico por meio das TICs, o que deverá contribuir com o processo de ensino aprendizagem.

PAIVA (2006) afirma que “(...) hoje em dia, é importante incluir também a autonomia como usuário de tecnologia (habilidade para usar a tecnologia, especialmente, a Internet, uma ferramenta auxiliar importante no processo de aprendizagem de LE.”

Entendemos, dessa forma, que a construção do conhecimento deve partir da contribuição e monitoramento do educador, este que deverá proporcionar meios para que o aluno se desenvolva de forma autônoma, busque seu próprio ritmo de aprendizagem e conseqüentemente, aprenda a compartilhar ideias e a trabalhar colaborativamente. Por isso, acrescentamos que

o caminho para a autonomia acontece combinando equilibradamente a interação e a interiorização. Pela interação aprendemos, nos expressamos, confrontamos nossas experiências, idéias, realizações; pela interação buscamos ser aceitos, acolhidos pela sociedade, pelos colegas, por alguns grupos significativos. Pela interiorização fazemos a integração de tudo, das idéias, interações, realizações em nós, vamos encontrando nossa síntese, nossa identidade, nossa marca pessoal, nossa diferença. (MORAN, 1999, p.7)

2.2 A ABORDAGEM COMUNICATIVA NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA LÍNGUA INGLESA

Podemos considerar que a base teórica deste trabalho também se apoia nos princípios da abordagem comunicativa, pois esta compreende a aprendizagem de uma língua estrangeira através da própria comunicação entre os participantes.

Segundo LIMA e SILVA FILHO (2013), esta abordagem se concentra no aluno, tornando-o autônomo para a construção de suas próprias ideias e criando oportunidades para que o mesmo participe diretamente do processo de ensino-aprendizagem e se comunique na língua estudada.

Como este projeto visa a utilização de dispositivos virtuais para que ocorra a interação entre os participantes, podemos dizer que aprender uma língua estrangeira é muito mais do que construir o conhecimento formalmente, ou seja, o mais importante é que a língua deve ser assimilada. Portanto:

Na abordagem comunicativa, a unidade básica da língua, que requer atenção, é o ato comunicativo, ao invés da frase. A função se sobrepõe à forma, e significado e situações é que inspiram a planificação didática e a confecção de matérias. Competência comunicativa passa ser o objetivo em vez do acúmulo de conhecimento gramatical ou da estocagem de formas memorizadas (SCHÜTZ, 2007, p.1).

Calcada no movimento comunicativo, a teoria do insumo proposta pelo estudioso Stephen Krashen (apud Schütz, 2008, p.1) traz contribuições ao processo de aquisição de uma língua estrangeira. O teórico estabelece a distinção entre as hipóteses *Language Learning*¹ e *Language Aquisition*².

¹ Aprendizado da língua (tradução nossa).

² Aquisição da língua (tradução nossa).

A *Language learning* é o aprendizado que ocorre de forma explícita, consciente. O indivíduo se expõe a um ambiente formal e o processo ocorre de forma consciente e existe uma intenção de aprender.

Ao passo que a *Language Acquisition* é a abstração ocorre de forma implícita e não consciente. O indivíduo aprende o novo idioma de maneira prática, através do contato com a língua. O aprendizado ocorre sem regras, no qual o aprendiz estrutura seu pensamento, desenvolvendo uma comunicação ativa e ampliando sua capacidade de interagir em situações reais e concretas.

Com isso, é notório que a hipótese de aquisição da língua proposta por Krashen, está relacionada a abordagem comunicativa e que por isso, se preocupa muito mais com o conteúdo do que a estrutura.

2.3 CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRODUÇÃO ESCRITA EM LÍNGUA INGLESA

O aprendizado da escrita em língua estrangeira é uma atividade um tanto complexa, afinal esta prática muitas vezes é ensinada de forma errônea, já que existe uma preocupação muito grande com a forma, priorizando um processo progressivo e cumulativo.

Segundo Grabe & Kaplan (1996, apud MARUCHI, 2003, p.1392): “As habilidades escritas não são adquiridas naturalmente, elas devem ser culturalmente transmitidas, seja na escola ou em outro ambiente, e envolve treino, instrução, prática, experiência e propósito”. Partindo deste princípio, Maruchi (2003) acrescenta que a escrita está muitas vezes vinculada a exercícios com gramática e vocabulário. Desta forma, não se leva em consideração aspectos como criatividade, conteúdo, organização de ideias, sentido global do texto.

Podemos, portanto, associar a ideia de Maruchi mencionada acima com a hipótese de *Language learning* defendida por Krashen, que tem como premissa o ensino da língua por meio de formas estruturais, regras, gramática e memorização de vocabulário.

Para Grabe & Kaplan (1996, apud MARUCHI, 2003, p.1392), os alunos precisam ser motivados a investir tempo e esforço para a prática da escrita. Os autores afirmam que a motivação intrínseca que deve ser desenvolvida no aluno é a de ser um aprendiz ativo. Contudo, existem também as extrínsecas que podem ser tópicos relevantes, materiais

interessantes, entre outros. Assim, podemos considerar o uso das TICs como um exemplo de motivação extrínseca no ensino de línguas.

Atualmente as TICs são consideradas grandes inovações e sabe-se, segundo estudos, o grande impacto que elas têm causado na sociedade com aumento no uso da *Internet*. Através dela, podemos observar a evolução que tivemos entre a *Web 1.0* e a *Web 2.0*, no que se refere as funcionalidades de ambas.

De acordo com Pinheiro (2012), os usuários da primeira geração da web prezavam o *uso*, a *recepção* e o *consumo*, diferente da segunda em que se prioriza a *participação*, *interatividade* e *agência*. Isso porque na *Web 1.0*, a *Internet* era utilizada com apenas um único intuito, o de procurar informações. Ao passo que nesta atual geração,

novos mecanismos foram sendo criados, possibilitando novas condições técnicas e socioculturais para a ampliação das práticas comunicativas no mundo digital. Nesse novo ambiente, o usuário pode controlar os próprios dados. Na nova rede, há, portanto, uma arquitetura de participação que inclui funcionalidades que possibilitam às pessoas não apenas receber, mas também publicar informações no sistema (PINHEIRO, 2012, p.250).

Nesse sentido, busca-se refletir sobre as práticas de escritas construídas colaborativamente por meio do uso de ferramentas virtuais. Pinheiro (2012), ainda afirma que os indivíduos produzem melhores resultados ao trabalhar em grupo do que quando se atuassem individualmente.

3. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

Faremos de agora em diante a apresentação do projeto em questão, ou seja, como o mesmo foi conduzido, objetivo geral, objetivos específicos, metodologia, entre outros. Este projeto foi implementado em uma instituição privada de ensino de idiomas, que trabalha especificamente com a língua inglesa, localizada na cidade de Presidente Epitácio, no interior do Estado de São Paulo.

3.1 OBJETIVO GERAL

No intuito de produzir um projeto relacionado ao ensino de línguas com o uso de tecnologias, o objetivo principal deste trabalho é de *desenvolver a competência da escrita*

em língua inglesa através da produção de um vídeo animado virtualmente. É importante mencionar que o vídeo produzido deve estar relacionado a um dos três temas trabalhados anteriormente.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proporcionar a reflexão sobre o senso de autonomia do aluno;
- Reconhecer o aspecto motivador que as tecnologias apresentam no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa;
- Promover discussões acerca de três temas polêmicos durante as aulas presenciais;
- Promover discussões acerca de três temas polêmicos por meio de aplicativos de mensagens instantâneas (*WhatsApp*) e redes sociais (*Facebook*);
- Despertar a reflexão crítica relacionado aos temas selecionados;
- Desenvolver a habilidade escrita em língua inglesa por meio do uso de tecnologias;
- Promover a inclusão digital dos alunos, de forma a permitir que todos se interajam entre si virtualmente;
- Possibilitar condições para a abordagem de um tema polêmico através da confecção de um vídeo animado;
- Identificar o formato de um vídeo animado como um instrumento virtual de aprendizagem;
- Refletir sobre o papel do vídeo animado virtual e como ele pode contribuir na competência escrita da língua inglesa;
- Conhecer os diferentes recursos que o site oferece para a produção do vídeo;
- Verificar a aceitação dos participantes na utilização de ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa;
- Propiciar o uso das redes sociais e de aplicativos de mensagens instantâneas com intuito de promover situações de ensino que aprimorem a aprendizagem da língua inglesa;
- Identificar a interação e os limites dos participantes no que diz respeito ao uso das novas tecnologias;
- Além da escrita, aprimorar as habilidades de leitura, audição e oralidade em língua inglesa durante a aplicação do projeto;
- Estimular o trabalho colaborativo e desenvolver a autonomia do aluno na integração das tecnologias nas aulas de língua inglesa.

3.3 PÚBLICO-ALVO

Composto por 13 alunos (especificamente por 6 meninas e 7 meninos) de nível pré-intermediário, com idade de 13 à 17 anos, matriculados no período vespertino em uma escola de inglês da cidade de Presidente Epitácio, no Estado de São Paulo. Vale lembrar que os mesmos alunos estudam no período inverso (matutino ou noturno) em escolas particulares de Ensino Fundamental, Médio e Pré-Vestibular.

Ainda que a adesão às redes sociais seja restrita apenas a maiores de 18 anos, os participantes possuem conta nestas redes (mais especificamente, o *Facebook*) e as utilizam com grande frequência, mesmo não possuindo a idade exigida. Além disso, todos possuem um aplicativo de mensagens instantâneas para *smartphones*, neste caso, o *WhatsApp*.

3.4 MODALIDADE

A modalidade adotada neste projeto é semipresencial, as atividades foram divididas de forma que a execução das tarefas fosse realizada durante as aulas e também virtualmente.

3.5 DURAÇÃO

De forma geral, o projeto teve início em março de 2014 e concluído em maio do mesmo ano. Ao total, as atividades tiveram duração de 12 semanas.

3.6 METODOLOGIA

As aulas presenciais tiveram duração de 1 hora e ocorreram duas vezes por semana. Para que a interação virtual pudesse acontecer, aproveitamos um grupo fechado criado na rede social *Facebook*, na qual a sala já possuía e criamos também um grupo com o uso do aplicativo de celular de mensagens instantâneas *WhatsApp*.

A interação entre os participantes no meio virtual pôde acontecer de forma síncrona, isto é, em tempo real, quando o emissor envia a mensagem ao receptor e este a recebe instantaneamente. Contudo, a comunicação também aconteceu de forma assíncrona, ou seja, o receptor ao receber a mensagem do emissor, pôde respondê-la em

outro momento. Neste tipo de comunicação dispensa-se a participação simultânea dos alunos.

3.7 CRONOGRAMA

Elaboramos um cronograma simplificado com o intuito de apresentar maior clareza e visualização das etapas do trabalho desenvolvido.

Semanas	Atividades desenvolvidas
Semana 1	Apresentação do projeto
Semana 2	Abordagem do primeiro tema: “ <i>Stress</i> ” Leitura de um texto (fato real) Perguntas relacionadas ao texto
Semana 3	Abordagem do primeiro tema: “ <i>Stress</i> ” Leitura de um texto (informativo) Debate presencial acerca do tema Debate virtual (<i>Facebook</i> e <i>WhatsApp</i>) acerca do tema
Semana 4	Abordagem do segundo tema: “ <i>Cyberbullying</i> ” Exibição de dois vídeos informativos
Semana 5	Debate virtual (<i>Facebook</i> e <i>WhatsApp</i>) acerca do tema
Semana 6	Abordagem do terceiro tema: “ <i>Racism</i> ” Exibição de dois vídeos de um programa televisivo
Semana 7	Debate acerca do tema presencial e virtualmente (<i>Facebook</i> e <i>WhatsApp</i>)
Semana 8	Apresentação de explicativos sobre a criação dos vídeos
Semana 9	Apresentação de explicativos sobre a criação dos vídeos
Semana 10	Confecção dos vídeos animados
Semana 11	Confecção dos vídeos animados
Semana 12	Postagem dos vídeos animados Compartilhamento, apreciação e comentários

4. IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO

A proposta inicial é observar a participação dos alunos em sala de aula, debatendo em língua inglesa acerca de três temas polêmicos (neste caso, *Stress*, *Cyberbullying* e *Racism*). Em seguida, será investigado a participação dos mesmos no *WhatsApp*, aplicativo de celular de mensagens instantâneas e em um grupo criado na rede social *Facebook*.

Em seguida, o professor-mediador fornecerá uma explicação de como utilizar a ferramenta escolhida para a confecção dos vídeos animados. Além da explicação presencial, os alunos contarão com vídeos tutoriais (em inglês) que serão postados no grupo a fim de facilitar o entendimento da ferramenta.

Feito isso, os participantes deverão realizar o cadastro no site www.goanimate.com para dar início a criação do vídeo animado virtual, vinculado a um dos três temas abordados anteriormente. Vale ressaltar que a atividade prioriza a escrita em língua inglesa. A ferramenta possui o recurso de digitar as falas das personagens no vídeo em forma de balões, além de transformar as próprias falas em áudio.

Os participantes deverão fazer o uso do *Facebook* e do *WhatsApp* para os possíveis debates que ocorrerão (preferencialmente em inglês) no meio virtual, além de tirar dúvidas entre si e também com o professor durante todo o processo de elaboração dos vídeos. O grupo criado na rede social permite que os usuários enviem mensagens nos *chats*, além de mensagens postadas no mural do grupo que podem ser visualizadas e respondidas instantaneamente. O aplicativo no celular também servirá de recurso de interação entre os alunos durante todo o processo.

Finalmente, os vídeos serão apreciados e compartilhados no grupo da rede social, além de comentados por todos os participantes.

4.1 ATIVIDADES PROPOSTAS

Veremos nesta seção com mais detalhes como as etapas deste projeto podem ser executadas. Como mencionado no cronograma, o projeto foi dividido em exatas 12 semanas, cada uma delas selecionada para o cumprimento de determinadas tarefas que veremos a seguir:

- **Primeira Semana**

A primeira semana é destinada as descrições e instruções do projeto com seus objetivos, etapas, recursos necessários, entre outros pontos relevantes. Este período inicial

é de suma importância, uma vez que os alunos são informados sobre o projeto a qual estão participando, relatando suas opiniões e tirando também suas dúvidas.

- **Segunda Semana**

Nesta etapa, começamos a abordar o estresse como o primeiro tema do projeto através da leitura de um texto em língua inglesa. O texto narra o caso que repercutiu por toda a América no ano de 2010, fatos reais vividos por um comissário de bordo americano que, por conta do estresse, perdeu a paciência com uma passageira, bebeu algumas cervejas e em seguida, ativou a rampa de emergência do avião desistindo de seu emprego.

Após a leitura deste texto que foi aproveitado como um exemplo de estresse, os alunos se organizam em pequenos grupos e para melhor compreensão, respondem por escrito em língua inglesa algumas perguntas referentes ao caso explorado.

- **Terceira semana**

A terceira semana é concedida para a continuação da mesma temática trabalhada na semana anterior, porém desta vez, os alunos realizam a leitura de um texto informativo. O artigo proposto como leitura, pode ser encontrado no site http://www.helpguide.org/mental/stress_signs.htm. Dependendo do nível dos alunos, é interessante que se faça algumas adaptações no texto, para que os mesmos consigam interpretá-lo adequadamente.

O artigo apresenta as definições, sinais e sintomas (cognitivos, emocionais, físicos e comportamentais), causas, alguns exemplos dados por pessoas vítimas de estresse, além de algumas dicas para lidar com este problema.

Realizada a leitura, os alunos debatem a temática em sala de aula pontuando os aspectos que acham mais relevantes em sala de aula, podendo continuar a discussão virtualmente via *Facebook* ou *WhatsApp*.

- **Quarta semana**

Inicia-se aqui a abordagem de uma nova temática, *cyberbullying*. Nesta etapa o tema proposto será trabalhado com a utilização de dois vídeos informativos, ambos encontrados no site *YouTube*.

O primeiro vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=0oGFh0mwrjM> mostra algumas estatísticas do *cyberbullying* e conseqüentemente, apresenta algumas reflexões acerca desta problemática.

O segundo vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=dkG00Czb4ho> apresenta alguns exemplos do mesmo tema, além de orientações para quem já foi vítima desta prática e também breves dicas para pais, professores e alunos.

Após a visualização dos dois vídeos, o professor deverá proporcionar um espaço para um novo debate acerca do tema. Nele, os alunos podem dar suas opiniões utilizando a língua inglesa sobre o que foi assistido em sala.

Os dois vídeos podem ser compartilhados também no *Facebook* e no *WhatsApp* para que todos tenham a oportunidade de assisti-los novamente. Durante as aulas, o professor poderá trabalhar com um vocabulário mais específico relacionado a temática em questão.

- **Quinta semana**

A quinta semana é reservada a extensão do debate da semana anterior, porém de forma virtual com o uso do *Facebook* e do *WhatsApp*. Neste espaço, os alunos podem expressar melhor suas opiniões e até mesmo relatar casos reais sobre o *cyberbullying*.

- **Sexta semana**

Nesta semana, propomos o racismo como última temática para que os alunos trabalhem antes da execução do objetivo principal do projeto. Com isso, serão exibidos dois vídeos de um quadro chamado “*What would you do?*” (O que você faria?) da rede norte-americana *ABC News*.

O primeiro vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=TbYd3Q04yTs> relata a simulação de dois atores, uma garota branca e o namorado negro que, em um restaurante, anunciam aos pais (também atores) dela que ambos vão se casar. De repente, o pai da garota começa a gritar demonstrando explicitamente grande rejeição ao relacionamento do casal devido a cor do rapaz. As pessoas que estão em volta assistem a cena sem saber que estão sendo filmadas e reprovam a atitude do pai. Alguns confortam o casal expressando palavras de apoio e carinho.

No segundo vídeo <http://www.youtube.com/watch?v=djivJy6HCJ4>, a cena é baseada no caso real de uma americana que é vítima de racismo por ser negra e possuir 8 filhos. Uma atriz interpreta o papel da mãe e leva os 8 filhos (todos os filhos verdadeiros da americana entram em cena) em um restaurante. A garçonete (também atriz) que os atende começa a dar sinais de racismo, tecendo comentários desagradáveis de forma

indireta. Algumas pessoas presentes do restaurante escutam tais comentários e se mostram bastante indignadas com a postura da garçonete.

Nos dois vídeos o apresentador John Quiñones interrompe as cenas para explicar a todos presentes que tudo não se passava de uma farsa e entrevista os participantes pedindo a opinião sobre as cenas fictícias que acabaram de presenciar.

No fim de 2013, o programa brasileiro “Fantástico”, inspirado no formato americano, exibiu um quadro semelhante chamado “Vai fazer o quê?”, em que tinha como objetivo testar a reação das pessoas comuns diante de cenas de injustiças sociais.

- **Sétima semana**

Os vídeos exibidos na semana anterior são grandes oportunidades para gerar revolta e indignação nos alunos, dando margem para maior discussão. Por isso, reserva-se aqui momentos propícios para que os alunos debatam a temática do racismo de forma presencial e virtual.

- **Oitava e nona semanas**

Reunimos duas semanas para apresentar explicativos de como trabalhar com o site *goanimate.com*, que nos dá suporte para a criação dos vídeos animados. Primeiramente, alguns vídeos tutoriais (em inglês) fornecidos pelo próprio site poderão auxiliar os alunos na compreensão parcial do funcionamento da ferramenta. Em seguida, um passo a passo será oferecido presencialmente pelo próprio professor. A forma presencial poderá ser mais aceita e eficaz, visto que existem alguns alunos que apresentam maiores dificuldades em manusear ferramentas virtuais.

- **Décima e décima primeira semanas**

Esta etapa é a mais importante do projeto, pois o aluno deverá colocar “a mão na massa”. Após a apresentação do tutorial e do passo a passo apresentados pelo professor, o aluno deverá produzir um vídeo animado associado a uma das três temáticas trabalhadas em sala.

A ferramenta apresenta diversos recursos que podem ser desfrutados, desde a escolha das personagens, *backgrounds* (cenários), movimentos executados pelas personagens, inserção de objetos, música, etc.

É possível também que se grave o áudio e dê voz aos personagens do vídeo, porém como nosso objetivo é focar a habilidade escrita, o aluno deverá digitar as falas para que

as mesmas apareçam em balões. A ferramenta oferece a opção de áudio para personagens, de forma que o aluno digite as falas e as transforme em áudio, podendo escolher até mesmo o tom de voz.

Durante a elaboração dos vídeos, o *Facebook* e o *WhatsApp* podem ser utilizados como recursos de interação entre os alunos para os mesmos possam tirar dúvidas e auxiliar uns aos outros.

- **Décima segunda semana**

A última semana é dedicada a postagem dos vídeos no *Facebook* para apreciação de todos os participantes. Neste espaço, os alunos podem comentar sobre todos os vídeos compartilhados.

4.2 APRESENTAÇÃO DO MANUAL DO PROFESSOR

Apresentaremos neste momento as instruções que deverão ser utilizadas pelo professor e que podem ser expostas presencial ou virtualmente, demonstrando as etapas para a criação do vídeo animado.

a) Acesse o site www.goanimate.com. Para a realização de um cadastro, clique no item *Sign up* (Inscrever-se).



Figura 3: Inscrição no site
Fonte: <http://goanimate.com>

b) É necessário preencher todos os campos (*email*, nome que constará na tela, senha e confirmação da senha) para que o cadastro seja efetuado. Após preencher todos os itens exigidos, basta clicar em *Sign up* (Inscrever-se).

Figura 4: Preenchimento para o cadastro
 Fonte: <http://goanimate.com/signup>

c) Agora que o cadastro já foi realizado, basta clicar em *Make a video* (Faça um vídeo).

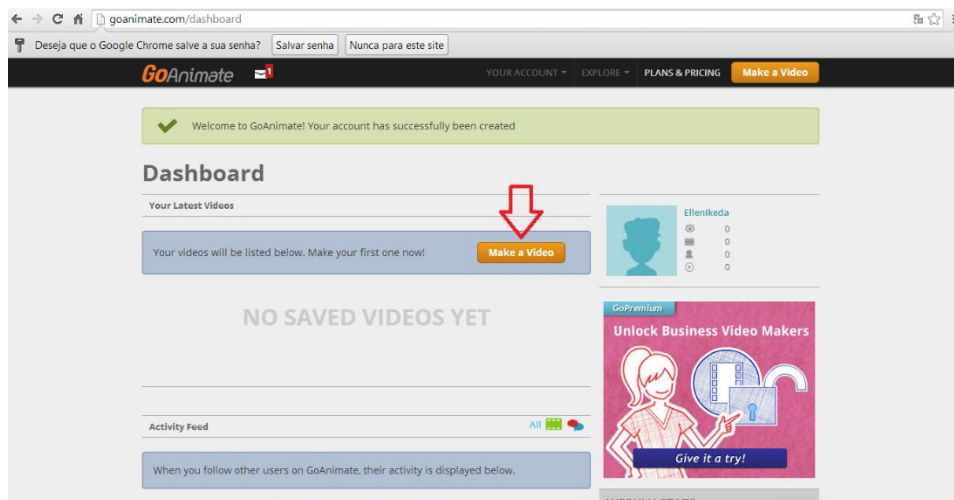


Figura 5: Tela de painel de instrumentos
 Fonte: <http://goanimate.com/dashboard>

d) A página oferecerá uma variedade de temas que o usuário poderá escolher dependendo de suas necessidades e gostos (É interessante notar que alguns temas não são gratuitos).

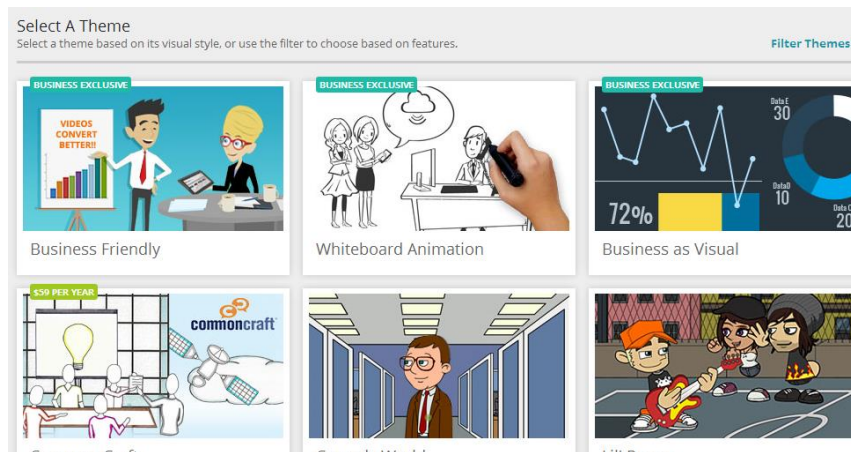


Figura 6: Tela de seleção de temas
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker>

e) Em seguida, escolha o tema de acordo com sua preferência e clique em *Make a Video* (Faça um vídeo).

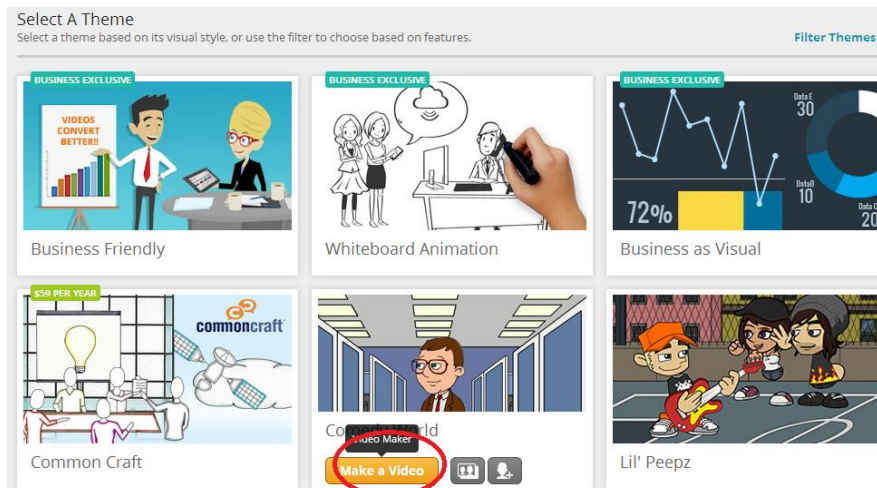


Figura 7: Tela de seleção de temas
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker>

f) O site também conta com um tutorial, isto é, um explicativo que auxilia o processo de aprendizagem exibindo passo a passo o funcionamento da ferramenta em questão. Assim, caso o usuário apresente dúvidas e/ou dificuldades, o mesmo poderá clicar em *Start Tutorial* (Iniciar tutorial) ou simplesmente ignorar este item.

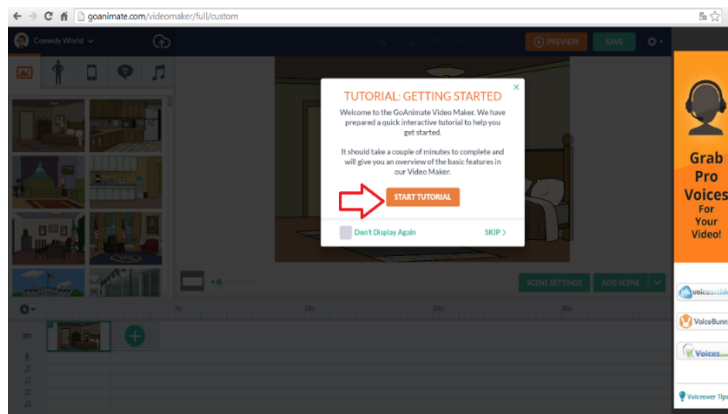


Figura 8: Criação de vídeo

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

g) Próximo passo, escolha o *Background* (Cenário). Existem inúmeras opções, desde cômodos da casa, partes da escola, ambientes ao ar livre, estabelecimentos comerciais, entre outros.

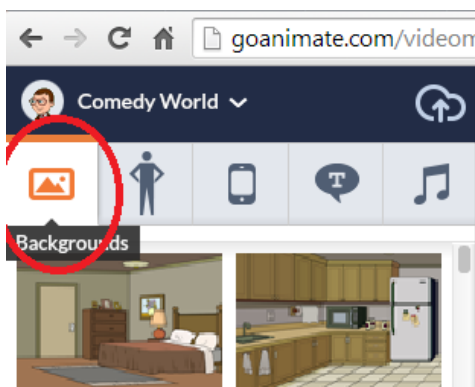


Figura 9: Escolha se cenário

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

h) Em seguida, escolha as personagens que farão parte do seu vídeo. Basta clicar na opção *Characters* (Personagens) para optar pelo item desejado e arrastá-lo até o cenário. É possível inserir mais de uma personagem por cena.

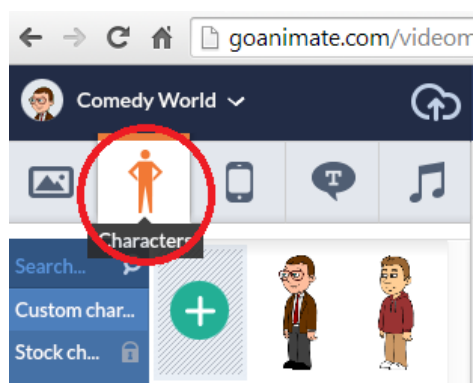


Figura 10: Escolha das personagens

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

i) Ao clicar duas vezes na personagem selecionada, teremos a opção *Character Setting* (Montagem da personagem) que apresentará opções de escolha de expressões faciais, além de movimentos, voz, balões de fala e ações que se deseja naquela cena.

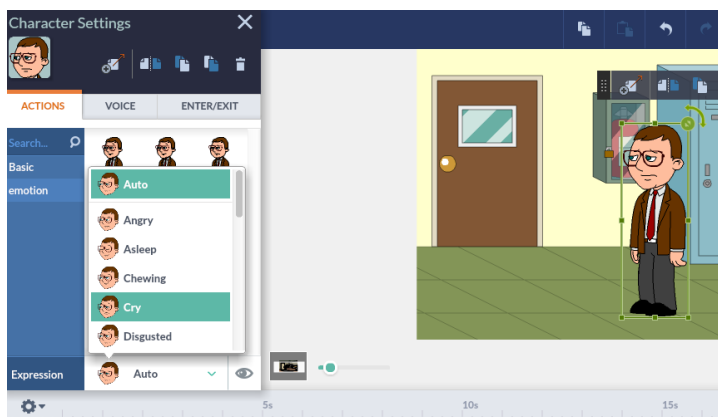


Figura 11: Montagem da personagem
Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

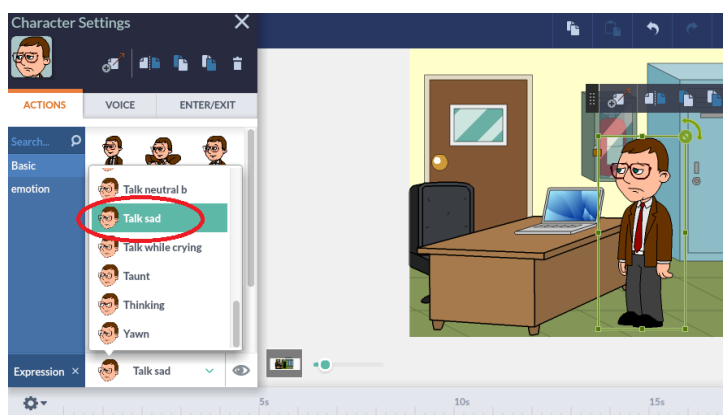


Figura 12: Montagem da personagem
Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

j) Podemos contar também com um ícone apresentado no item das ações da personagem. Este ícone se encontra no canto inferior da opção *Actions* (Ações) com o formato de um olho oferecendo a alternativa de a personagem olhar para frente ou do lado.

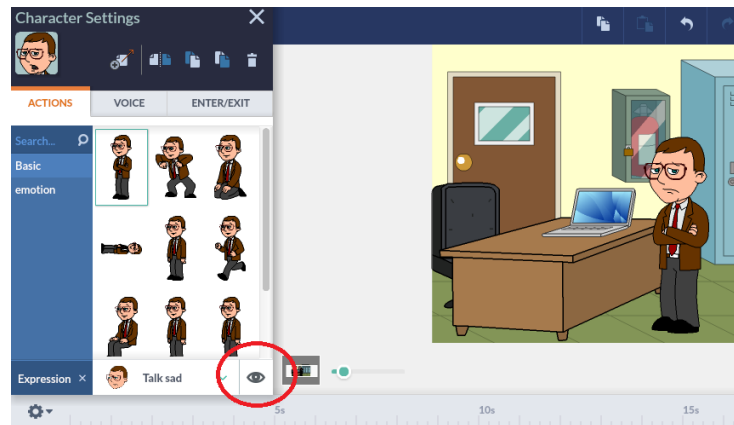


Figura 13: Ações da personagem
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

k) A ferramenta fornece a possibilidade de inserção de objetos. Basta clicar em *Props* (Adereços), selecionar a opção desejada e clicar. É possível inserir vários objetos para a mesma cena, além de diminuir ou aumentar, posicionando-os da forma que quiser.

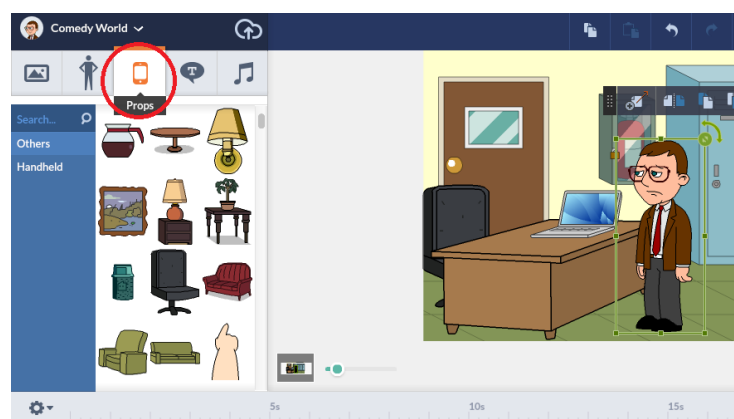


Figura 14: Seleção de adereços
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

l) Para inserir balões, basta selecionar a opção *Text* (Texto). Aqui, há a possibilidade de se digitar as falas das personagens, podendo escolher a fonte, cor, tamanho da letra.

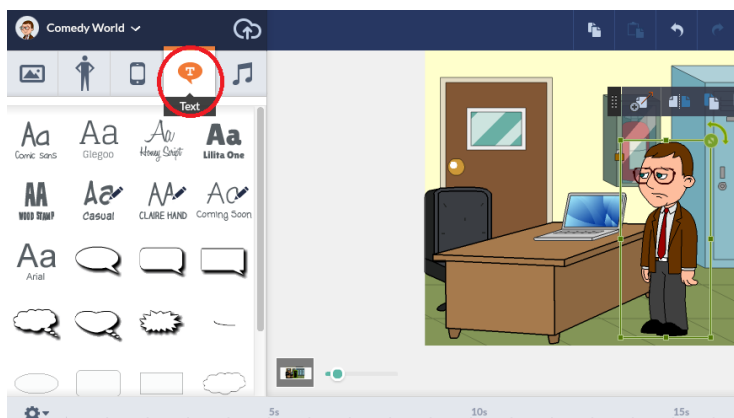


Figura 15: Inserção de balões
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

m) Para inserir por escrito as falas dentro do balão, basta apenas dar dois cliques dentro do mesmo e começar a digitar.

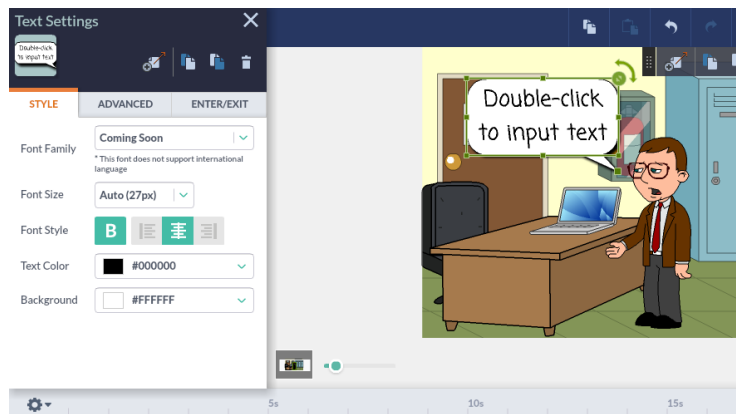


Figura 16: Escrita dos balões
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

n) Para confeccionar outra cena, basta clicar apenas em *Add scene* (Adicionar cena). As cenas poderão ser repetidas na linha do tempo tornando mais fácil, uma vez que o usuário terá de fazer apenas alguns ajustes na tela relacionados a fala.



Figura 17: Adição de cenas
 Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

o) Para inserir áudio nas falas das personagens, apenas procure a opção *Voice* (Voz) que conta com quatro dispositivos para a inserção de áudio. Clique em *Text-to-speech* (Digitar texto para discurso).

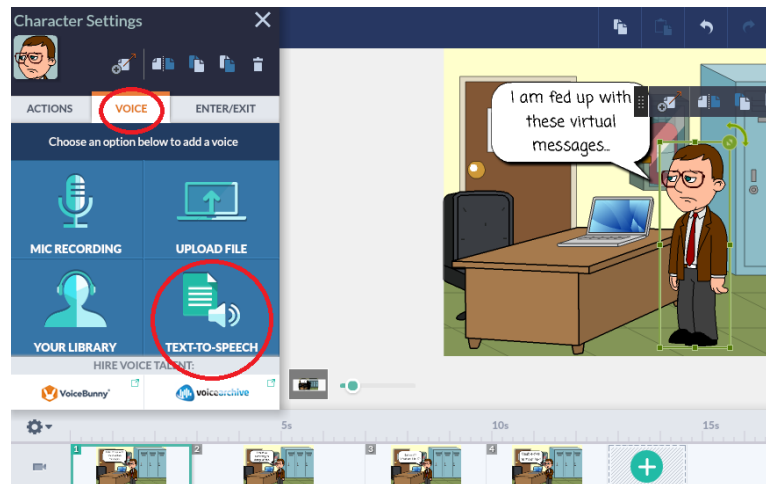


Figura 18: Inserção de áudio

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

p) Neste recurso é possível que se digite o texto afim de obter áudio para a fala das personagens. Ainda, existem as opções de vozes masculina e feminina, além de diversos idiomas.

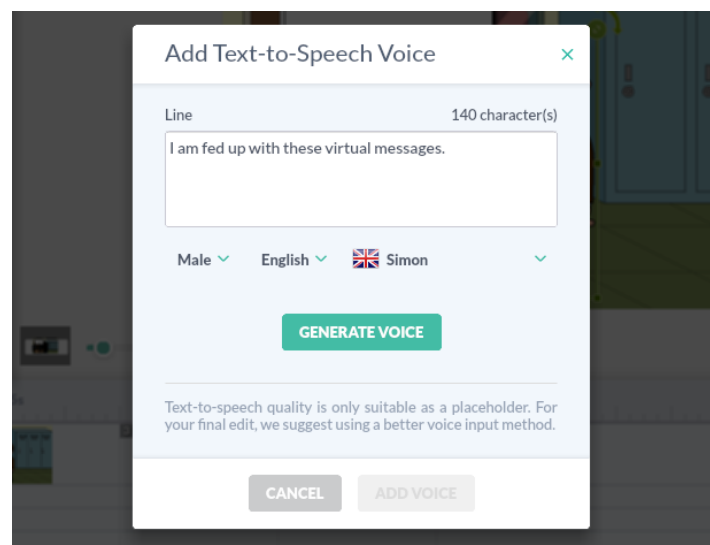


Figura 19: Inserção de áudio

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

q) Escolha a opção de sexo, idioma e voz e clique em *Add voice* (Adicione voz).

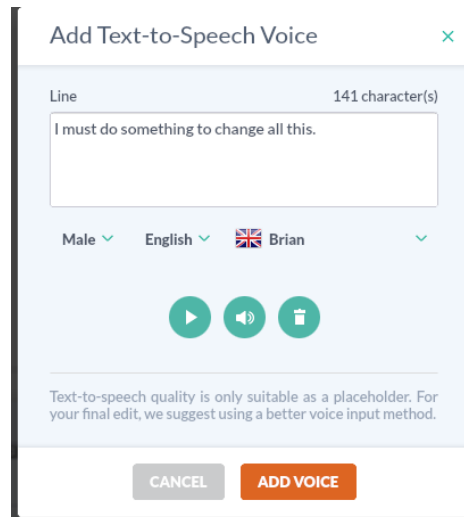


Figura 20: Inserção de áudio

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

r) A ferramenta oferece também o recurso de dar movimentos a sua personagem. Clique na personagem e em seguida, clique no desenho de um papel com uma seta indicando para a direita. Arraste sua personagem até onde desejar que ela se mova.

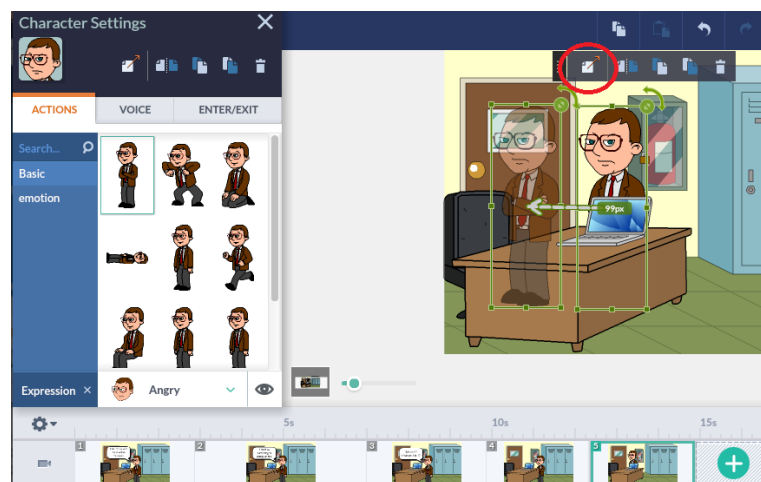


Figura 20: Ações da personagem

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

s) Contamos com a alternativa de se inserir música ou efeitos sonoros em seu vídeo. Clique em *Sound* (Som) e escolha a opção que mais combina com a situação criada. A ferramenta disponibiliza várias músicas, além de efeitos sonoros que podem proporcionar resultados interessantes.

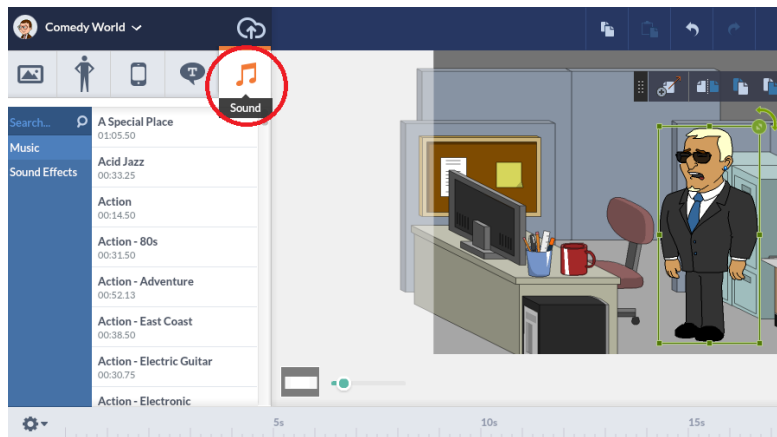


Figura 21: Inserção de áudio

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

t) Clique na opção *Preview* (Visualização) caso deseje assistir o vídeo antes de salvá-lo.

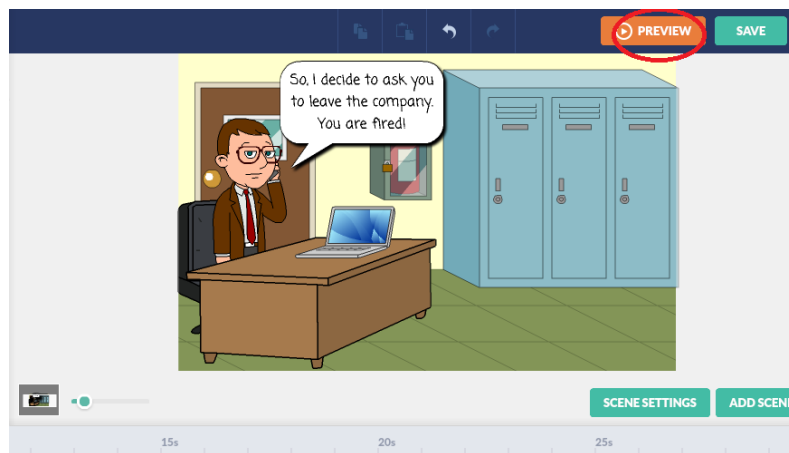


Figura 22: Visualização do vídeo

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

u) Para concluir seu vídeo, clique em *Save* (Salvar)

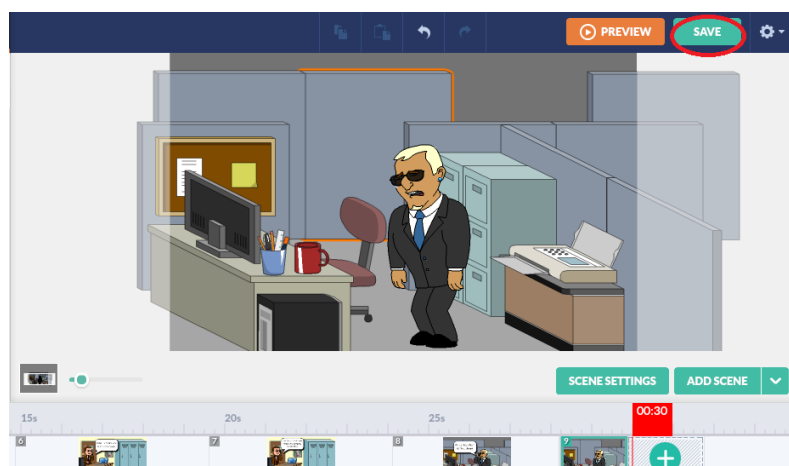


Figura 23: Processo de salvamento do vídeo

Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

v) Preencha os itens exigidos para salvar seu vídeo. Escolha a forma como quer salvar: *Draft* (Rascunho), *Private* (Privado) ou *Public* (Público). Caso opte por *Draft*, teremos dois itens *Save only* (Salvar somente) ou *Save and Close* (Salvar e fechar). Ao passo que, as opções *Private* e *Public* oferecem *Save only* e *Save and share* (Salvar e compartilhar) como formas de salvar o vídeo:

Figura 24: Processo de salvamento do vídeo
Fonte: <http://goanimate.com/videomaker/full/custom>

w) O site proporciona a opção de reeditar o vídeo, caso exista a intenção de terminá-lo ou fazer alterações posteriormente. Basta clicar no desenho do lápis para iniciar a reedição do vídeo.

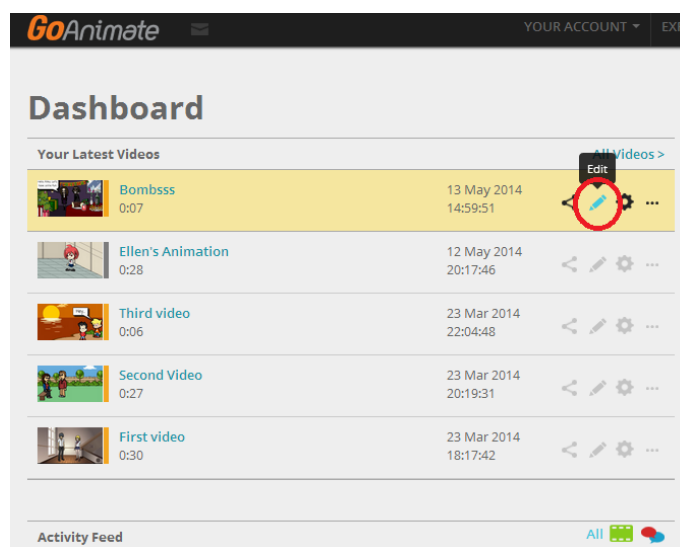


Figura 25: Reedição do vídeo
Fonte: <http://goanimate.com/dashboard>

x) Ao realizar o processo de salvamento do vídeo, há também a possibilidade de efetuar o compartilhamento do mesmo em redes sociais, e-mails, entre outros.

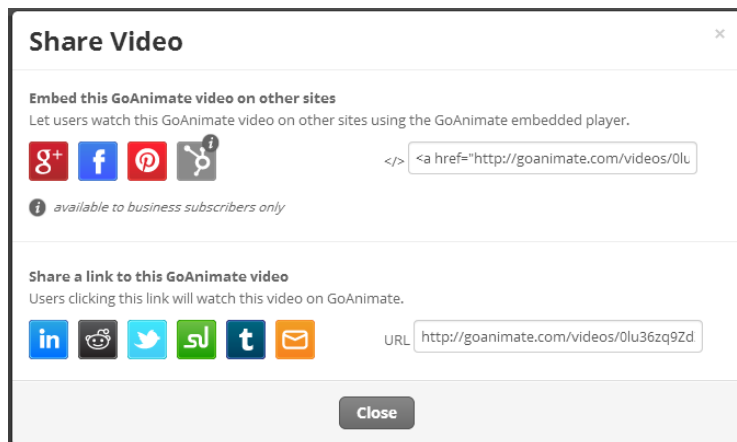


Figura 26: Compartilhamento de vídeo

As etapas acima apresentadas são as regras básicas para se criar um vídeo animado. Apesar de a ferramenta possuir outros recursos, vamos nos prender apenas aos itens explorados neste projeto.

O plano gratuito oferecido pelo site *Goanimate* infelizmente limita o número de cenas do desenho com duração de apenas 30 segundos, além de impossibilitar baixar o vídeo produzido. Caso o indivíduo deseje acessar o vídeo posteriormente, ele precisa fazer o *log in* (conectar-se) no site.

5. AVALIAÇÃO

Como em todo processo educativo, faz-se necessário avaliar o desenvolvimento do aluno. Neste projeto, a avaliação se dará através da participação do aluno durante as aulas presenciais, dos debates que ocorreram virtualmente, bem como da elaboração do vídeo animado.

Nas aulas presenciais em que os temas são abordados, o aluno deverá participar ativamente, tanto nos momentos de leitura e discussões dos textos, como nas exibições dos vídeos. O professor deve levar em consideração o interesse, o envolvimento e o desempenho do aluno nas atividades.

As principais razões as quais escolheu-se trabalhar com temas polêmicos é que eles podem causar indignação, envolvendo, algumas vezes, opiniões divergentes e

gerando assim oportunidades para que aconteçam debates entre os participantes. Diante disso, o professor deverá avaliar a participação dos alunos nestes debates que serão realizados também no meio virtual.

Além disso, a adequação e associação de um dos temas precisam estar vinculadas ao vídeo, por isso é necessário que o aluno tenha um posicionamento crítico frente ao tema escolhido para inseri-lo em seu vídeo.

O processo avaliativo se dará também com a produção escrita de cada aluno em seu respectivo vídeo, uma vez que o focamos a habilidade escrita neste projeto. Diante disso, é interessante que o professor também faça as devidas correções em todo o processo de escrita que envolve o projeto, desde as interações ocorridas nos chats, postagens e comentários no *Facebook*, nas mensagens via *WhatsApp*, além das produções animadas virtualmente.

Finalmente, a postagem dos vídeos e os comentários acerca dos mesmos no *Facebook* serão avaliados como etapa final.

5.1 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

Os resultados adquiridos procedem da observação da professora ao longo do projeto implementado. A partir dos critérios anteriormente estabelecidos, é possível discorrer se as etapas deste projeto foram realizadas conforme proposto, como foi o desempenho dos alunos participantes e se foi possível atingir o objetivo principal citado no início deste trabalho.

Os processos que envolvem a análise de dados são divididos em quatro etapas: a) abordagem dos três temas propostos em forma de leitura de textos e exibição de vídeos; b) participação em debates presenciais e virtuais; c) criação dos vídeos animados; e por fim, d) postagem e comentários acerca dos vídeos.

Obtivemos participação ativa por parte dos alunos no que se refere às leituras dos textos e as exibições dos vídeos. As três temáticas geraram debates em sala de aula e os participantes discorreram a problemática em língua inglesa, de forma a tornar as aulas ainda mais interessantes. Contudo, os alunos foram instigados a estender os debates pela rede social *Facebook* e o aplicativo *WhatsApp* e vimos que a interação no meio virtual infelizmente não foi a mesma.

Os alunos não apresentaram muito interesse em debater virtualmente os temas abordados em sala. Alguns dos alunos se manifestaram por insistência da professora que

enviava as mensagens, porém nem todos participaram desta etapa do projeto. Veja três exemplos de interação acerca dos temas debatidos em sala com o uso do *WhatsApp*:

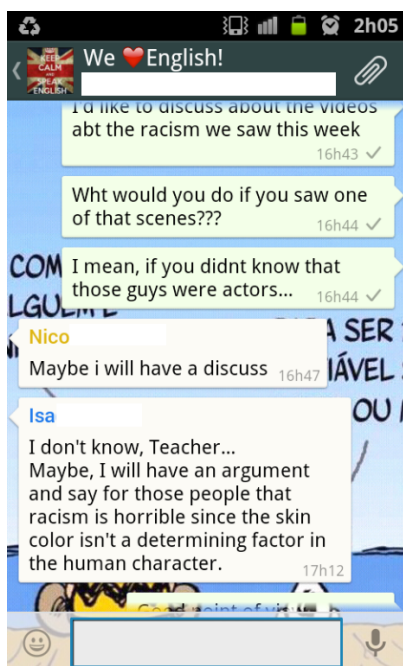


Figura 27: Debate no *WhatsApp*
Print Screen do celular

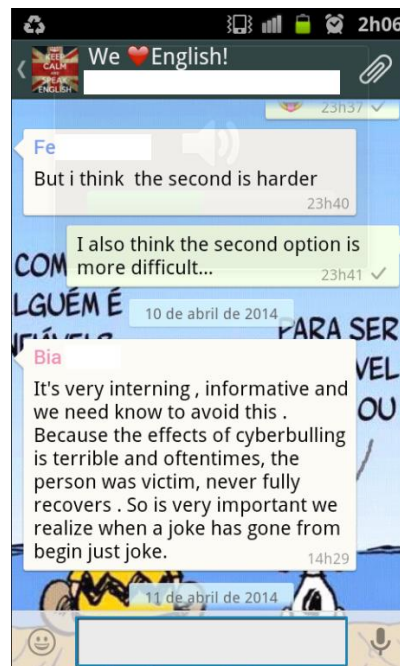


Figura 28: Debate no *WhatsApp*
Print Screen do celular

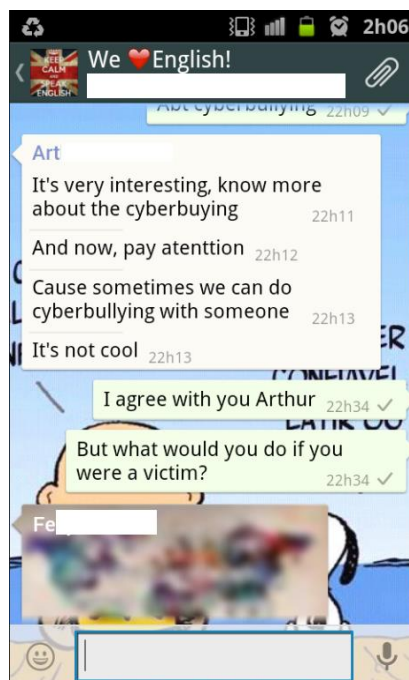


Figura 29: Debate no *WhatsApp*
Print Screen do celular

No que diz respeito ao uso dos dispositivos tecnológicos para solução de dúvidas, podemos afirmar que a interação aconteceu de forma moderada. Notamos que alguns alunos se interessaram pelo uso dos dispositivos para questionar suas dúvidas aos outros

participantes, porém a interação ocorreu em língua portuguesa. Vejamos três exemplos dessa interação pelo celular:



Figura 30: Debate no WhatsApp
Print Screen do celular



Figura 31: Debate no WhatsApp
Print Screen do celular

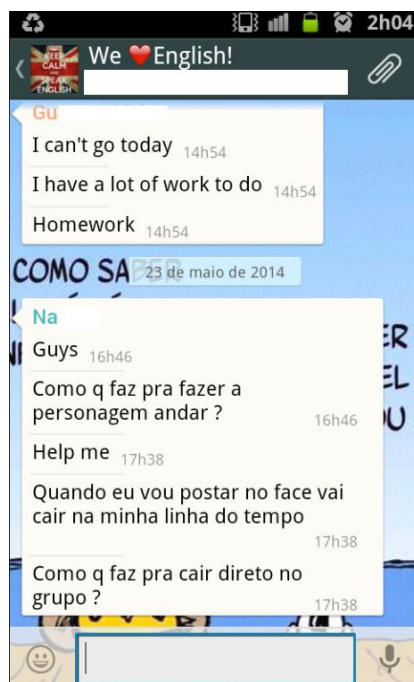


Figura 32: Debate no WhatsApp
Print Screen do celular

No processo de produção escrita, podemos afirmar que os alunos se interagiram com a professora através do *chat* (bate-papo) fornecido pelo *Facebook*, no intuito de

solucionar suas dúvidas e fazer as devidas correções nas falas inseridas nos balões das personagens. Registramos aqui dois exemplos dessas interações:

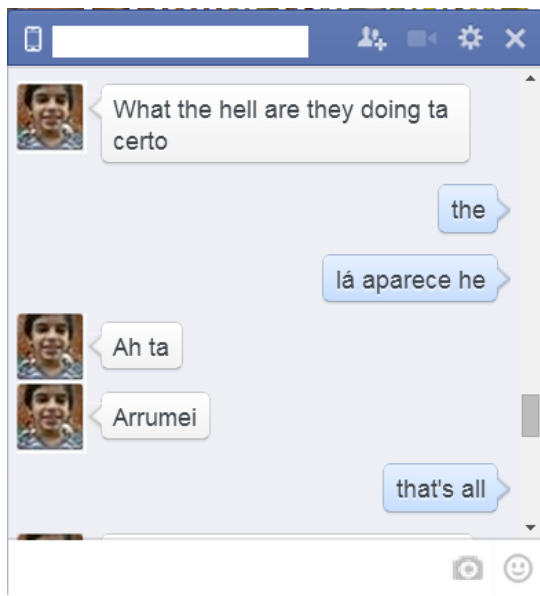


Figura 33: Interação no *Facebook*
Fonte: Print Screen do chat

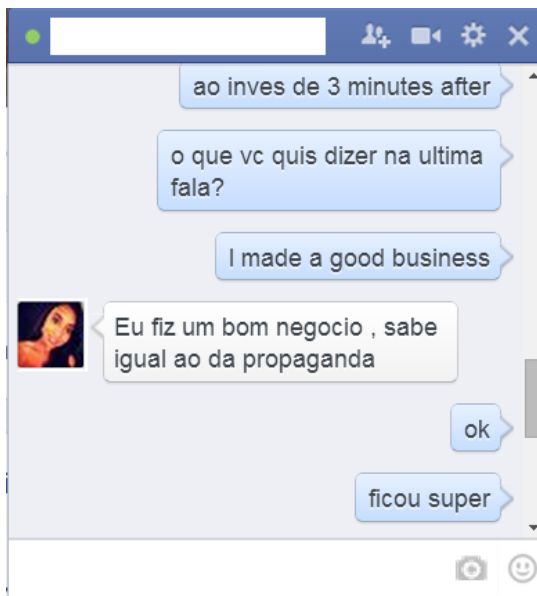


Figura 34: Interação no *Facebook*
Fonte: Print Screen do chat

Considerando a criação dos vídeos animados, passaremos a inserir gráficos para melhor ilustrar a participação dos alunos. Diante da elaboração dos vídeos, podemos afirmar que houve grande participação na execução desta atividade. Dos 13 alunos, apenas 1 não produziu o vídeo, conforme exigido. Veja o gráfico a seguir:



Gráfico 1: Elaboração dos vídeos

No que diz respeito a postagem dos vídeos na rede social *Facebook*, dos 12 vídeos produzidos, apenas 1 aluna não realizou a postagem, pois apresentou dificuldades na confecção do mesmo.



Gráfico 2: Postagem dos vídeos

Tivemos também o caso de vídeos incompletos, 2 alunos não finalizaram os vídeos, não inserindo os balões com as falas por escrito. Como o projeto enfatiza a habilidade escrita, a inserção dos balões com as falas é de suma importância. Observe o gráfico a seguir:



Gráfico 3: Vídeos incompletos

Quanto aos comentários referentes aos vídeos compartilhados no grupo do *Facebook*, notamos que a participação foi muito baixa. Apesar dos vídeos receberem várias “curtidas”, poucos alunos fizeram comentários sobre os mesmos.

Propusemos que os alunos fizessem o uso do *Facebook* e *WhatsApp* para uma extensão dos três temas abordados em sala de aula. Com isso, o uso da rede social e do aplicativo ficou à disposição para que os participantes se interagissem virtualmente para solução de dúvidas, comentários relacionados as atividades executadas, entre outras. Entretanto, percebemos que infelizmente não obtivemos muita assiduidade nas duas ferramentas virtuais.

Apesar de não atingirmos as expectativas na participação dos debates virtuais, podemos afirmar que o projeto apresentou pontos positivos ao inserir as tecnologias no ensino de língua inglesa, pois percebemos que os alunos estavam engajados e envolvidos nas principais atividades. Ainda que a habilidade que pretendemos focar fosse a escrita, o projeto permitiu que os alunos desenvolvessem as habilidades de leitura, audição e também oralidade durante o processo.

Apresentamos alguns comentários dos alunos sobre suas participações deste projeto:

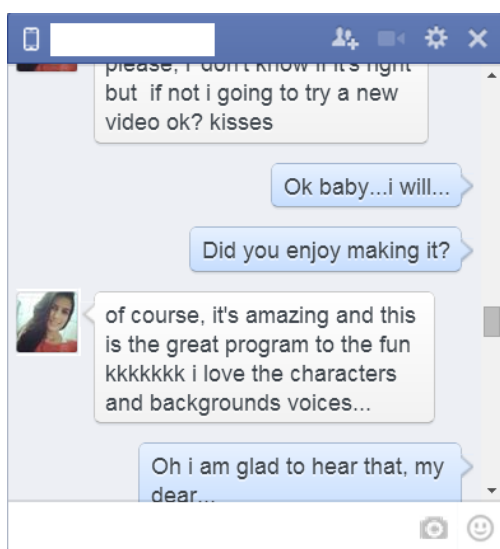


Figura 35: Interação no Facebook
Fonte: Print Screen do chat

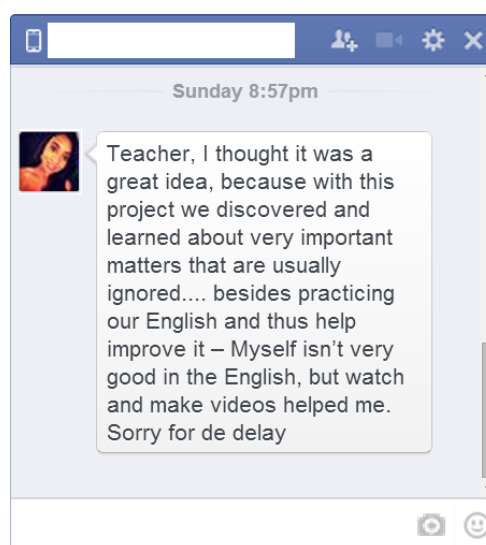


Figura 36: Interação no Facebook
Fonte: Print Screen do chat

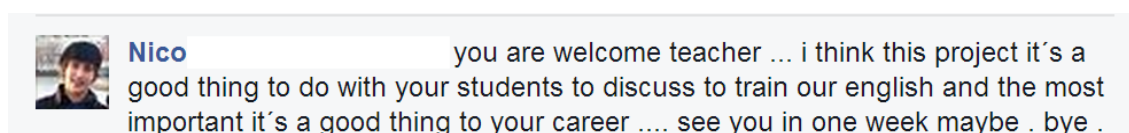


Figura 37: Interação no Facebook
Fonte: Print Screen do chat

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que não seja considerado tecnicamente um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem), podemos dizer que o site *Goanimate* pode apresentar um aspecto educativo em que se promove um espaço para construção de conhecimento, principalmente por oferecer um ambiente que desperta o senso de autonomia do aluno.

Podemos ainda acrescentar que tanto o *Facebook*, quanto o *WhatsApp* podem também promover uma cultura de aprendizagem social, colaborativa, permitindo que os

participantes interajam de forma educativa, criando assim uma experiência que é compartilhada de forma significativa.

Vimos que as TICs vêm se tornando recursos de grande importância na educação, no entanto é necessário que todos os envolvidos tenham discernimento de que os mesmos devam ser utilizados adequadamente, fazendo com que os alunos atuem de forma participativa e crítica neste cenário tecnológico. Se bem exploradas pelos professores, podem ser consideradas muito mais do que meras ferramentas de auxílio; são reconhecidas como recursos potentes que podem afetar positivamente e promover mudanças significativas no processo de aprendizagem.

Dessa forma, por meio de uma proposta educativa bem elaborada e bem executada é possível que as TICs sejam consideradas novas possibilidades de aprendizagem no contexto educacional, trazendo formas eficientes que venham a colaborar nosso ensino.

REFERÊNCIAS

LIMA, N. S.; SILVA FILHO, M. N. R. **A Abordagem Comunicativa no Processo de Aquisição de Língua Inglesa**. Web-Revista Sociodialeto, v.3, n. 9, 2013.

MARUCHI, T. B. **O Processo da Escrita em Língua Estrangeira: Algumas Reflexões**. Anais do 5º Encontro do Celsul, Curitiba, Paraná, 2003 (1391-1396). Disponível em: www.celsul.org.br/Encontros/05/pdf/193.pdf. Acesso em 30/06/14.

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e de aprender**. Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf. Acesso em 02/06/2014, v. 10, n. 04, p. 200, 1999.

PAIVA, V. L. M. de O. **Autonomia e complexidade**. Linguagem & Ensino, Pelotas, v. 9, n. 1, p. 77-127, jan./jun. 2006.

PEREIRA, J. T. **Educação e Sociedade da Informação**. In: COSCARELLI, C. V. RIBEIRO, A. E. Letramento Digitais: Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas. Belo Horizonte, M.G. 2011. (p.13-24)

PINHEIRO, P.A. **Práticas colaborativas de escrita por meio de ferramentas da internet: Ressignificando a produção textual no contexto escolar**. IN: SIGNORINI, I., FIAD, R. S. Ensino de Língua: Das reformas, das inquietações e dos desafios. Belo Horizonte, M.G. (p. 248-281)

PRÄSS, Alberto Ricardo. **Teorias de Aprendizagem**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2007. Disponível em: http://www.fisica.net/monografias/Teorias_de_Aprendizagem.pdf. Acesso em: 20 de abril de 2014.

PRENSKY, Mark. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon, v. 9, n. 5, 2001. Trad. Roberta de Moraes Jesus de Souza.

_____. **Listen to the Natives**. Learning in the Digital Age, v.63, n.4, p. 8-13, Dez/2005-Jan/2006. Disponível em: http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el200512_prensky.pdf. Acesso em 05 de junho de 2014.

RABELLO, E.; PASSOS, J.S. **Vygotsky e o Desenvolvimento Humano**. 2011. Disponível em: <<http://www.josesilveira.com/artigos/vygotsky.pdf>>. Acesso em: 15 abril. 2014.

SCHÜTZ, R. **Communicative Approach - Abordagem Comunicativa**. English Made in Brazil, 2007. Disponível em: <http://www.sk.com.br/sk-comm.html>. Acesso em 01 de maio 2014.

_____. **Assimilação Natural x Ensino Formal**. English Made in Brazil, 2008. Disponível em: <<http://www.sk.com.br/sk-laxll.html>>. Acesso em: 01 de maio de 2014.

SOUZA, V. V. S. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem e seus Gêneros Digitais**. In: SOUZA, V. V. S. *Dinamicidade e adaptabilidade em comunidades virtuais de aprendizagem: uma textografia à luz do paradigma da complexidade*. 2011. 256 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

ANEXOS

ANEXO 1:

Steven Slater



1) 10 August

Emergency exit for flight attendant who lost his cool

Flight attendant Steven Slater made an emergency exit from an Airbus after he had an argument with a passenger.

The incident happened at New York's JFK Airport soon after the JetBlue flight from Pittsburgh landed.

As the Airbus A320 was taxiing slowly on the runway, a passenger stood up to get her luggage. Mr Slater told her to sit down, but she refused. The businesswoman was taking her case out of the overhead locker when it hit Mr Slater on the head.

He started bleeding, and it was then that the flight attendant lost his temper. He marched to the front of the cabin and spoke furiously over the plane's PA system, saying, 'That's enough! After 28 years in this business, I quit!'

He then took two beers from a fridge, opened the door and activated the plane's emergency chute and jumped onto it. Mr Slater then ran to his car and drove home.

Police arrested Mr Slater at his home a short time later.

2) 11 August

Angry flight attendant becomes Facebook hero

The flight attendant Steven Slater, who left his plane via the emergency exit, is becoming a folk hero in the US.

Last night a 'Free Steven Slater' page on Facebook had 170,000 fans. People wrote how much they admired him. 'I would dearly love to quit my job like you did!' is the message from many.

Tens of thousands of people, including other cabin crew, left messages of support.

‘You only did what everyone else feels like doing,’ wrote one.

Slater appeared in court in New York yesterday and pleaded not guilty to charges of criminal damage and endangering life. He could face up to seven years in prison.



3) 12 August

Steven Slater thanks public

Flight attendant Steven Slater, 39, who left his job after an attack by a passenger, said he was amazed by the public sympathy he received.

Slater has messages from millions of people all over the world.

He said, ‘I really appreciate this enormous support.’

As he was leaving a Bronx police station, people were

shouting ‘You’re a hero!’ T-shirts that read ‘Free Steven Slater’ are on sale.

JetBlue confirmed that Slater was still an employee, but suspended from duty.



4) 15 August

Folk hero Slater relaxes on the beach

Ex-flight attendant Steven Slater spent the weekend relaxing on the beach. He was having a couple of beers and enjoying his new worldwide fame as the latest American folk hero.

The 39-year-old was wearing a grey T-shirt, white shorts, and a baseball cap as he talked to excited fans on the beach near his home in New York.

Yesterday supporters shouted, 'Good for you, Steve!' and 'We love you!' as he sat down on a chair, took off his shirt, and put on his sunglasses.

5) 16 August

Ex-flight attendant to get TV Show

Steven Slater is in talks to get his own reality show.

TV production company Stone Entertainment wants to give the flight attendant the chance to star in a program that shows unhappy workers how to leave their job.

Fonte:

https://elt.oup.com/elt/students/headway/pdf/dyslexiafriendly/hwy_preint_reading_text_u3.pdf?cc=gb&selLanguage=hu

ANEXO 2:

Stress, Symptoms, Signs, & Causes

The Effects of Stress Overload and What You Can Do About It



What is stress?

Stress is a normal physical response to events that make you feel threatened or upset your balance in some way. When you sense danger—whether it's real or imagined—the body's defenses kick into high gear in a rapid, automatic process known as the “fight-or-flight-or-freeze” reaction, or the *stress response*.

The stress response is the body's way of protecting you. When working properly, it helps you stay focused, energetic, and alert. In emergency situations, stress can save your life—giving you extra strength to defend yourself, for example, or spurring you to slam on the brakes to avoid an accident.

The stress response also helps you rise to meet challenges. Stress is what keeps you on your toes during a presentation at work, sharpens your concentration when you're attempting the game-winning free throw, or drives you to study for an exam when you'd rather be watching TV.

But beyond a certain point, stress stops being helpful and starts causing major damage to your health, your mood, your productivity, your relationships, and your quality of life.

How do you respond to stress?

It's important to learn how to recognize when your stress levels are out of control. The most dangerous thing about stress is how easily it can creep up on you. You get used to it. It starts to feel familiar, even normal. You don't notice how much it's affecting you, even as it takes a heavy toll.

The signs and symptoms of stress overload can be almost anything. Stress affects the mind, body, and behavior in many ways, and everyone experiences stress differently. Not only can overwhelming stress lead to serious mental and physical health problems, it can also take a toll on your relationships at home, work, and school.

Signs and symptoms of stress overload

The following table lists some of the common warning signs and symptoms of stress. The more signs and symptoms you notice in yourself, the closer you may be to stress overload.

Stress Warning Signs and Symptoms	
Cognitive Symptoms	Emotional Symptoms
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memory problems ▪ Inability to concentrate ▪ Poor judgment ▪ Seeing only the negative ▪ Anxious or racing thoughts ▪ Constant worrying 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Moodiness ▪ Irritability or short temper ▪ Agitation, inability to relax ▪ Feeling overwhelmed ▪ Sense of loneliness and isolation ▪ Depression or general unhappiness
Physical Symptoms	Behavioral Symptoms
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aches and pains ▪ Diarrhea or constipation ▪ Nausea, dizziness ▪ Chest pain, rapid heartbeat ▪ Loss of sex drive ▪ Frequent colds 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eating more or less ▪ Sleeping too much or too little ▪ Isolating yourself from others ▪ Procrastinating or neglecting responsibilities ▪ Using alcohol, cigarettes, or drugs to relax ▪ Nervous habits (e.g. nail biting, pacing)

Keep in mind that the signs and symptoms of stress can also be caused by other psychological or medical problems. If you're experiencing any of the warning signs of stress, it's important to see a doctor for a full evaluation. Your doctor can help you determine whether or not your symptoms are stress-related.

Causes of stress

The situations and pressures that cause stress are known as stressors. We usually think of stressors as being negative, such as an exhausting work schedule or a rocky relationship. However, anything that puts high demands on you or forces you to adjust can be stressful. This includes positive events such as getting married, buying a house, going to college, or receiving a promotion.

Of course, not all stress is caused by external factors. Stress can also be self-generated, for example, when you worry excessively about something that may or may not happen, or have irrational, pessimistic thoughts about life.

What causes stress depends, at least in part, on your perception of it. Something that's stressful to you may not faze someone else; they may even enjoy it. For

example, your morning commute may make you anxious and tense because you worry that traffic will make you late. Others, however, may find the trip relaxing because they allow more than enough time and enjoy listening to music while they drive.

Common external causes of stress

- Major life changes
- Work or school
- Relationship difficulties
- Financial problems
- Being too busy
- Children and family

Common internal causes of stress

- Chronic worry
- Pessimism
- Negative self-talk
- Unrealistic expectations/Perfectionism
- Rigid thinking, lack of flexibility
- All-or-nothing attitude

What's stressful for you?

What's stressful for you may be quite different from what's stressful to someone else. For example:

Karen is terrified of getting up in front of people to perform or speak, while her best friend, **Nina**, lives for the spotlight.

Phil thrives under pressure and performs best when he has a tight deadline, while his co-worker, **Matt**, shuts down when work demands escalate.

Anita enjoys helping her elderly parents. Her sister, **Constance**, helps out as well but finds the demands of caretaking very stressful.

Richard doesn't hesitate to send food back or complain about bad service when eating out, while his wife, **Miranda**, finds it much too stressful to complain.

Learn how to manage stress

You may feel like the stress in your life is out of your control, but you can always control the way you respond. Managing stress is all about taking charge: taking charge of your thoughts, your emotions, your schedule, your environment, and the way you deal with problems. Stress management involves changing the stressful situation when you can, changing your reaction when you can't, taking care of yourself, and making time for rest and relaxation.

Remember the four As: avoid, alter, adapt, or accept.

- **Avoid** unnecessary stress. Not all stress can be avoided, but by learning how to say no, distinguishing between “shoulds” and “musts” on your to-do

list, and steering clear of people or situations that stress you out, you can eliminate many daily stressors.

- **Alter** the situation. If you can't avoid a stressful situation, try to alter it. Be more assertive and deal with problems head on. Instead of bottling up your feelings and increasing your stress, respectfully let others know about your concerns. Or be more willing to compromise and try meeting others halfway on an issue.
- **Adapt** to the stressor. When you can't change the stressor, try changing yourself. Reframe problems or focus on the positive things in your life. If a task at work has you stressed, focus on the aspects of your job you do enjoy. And always look at the big picture: is this really something worth getting upset about?
- **Accept** the things you can't change. There will always be stressors in life that you can't do anything about. Learn to accept the inevitable rather than rail against a situation and making it even more stressful. Look for the upside in a situation—even the most stressful circumstances can be an opportunity for learning or personal growth. Learn to accept that no one, including you, is ever perfect.

You can also better cope with the symptoms of stress by strengthening your physical health.

- **Set aside relaxation time.** Relaxation techniques such as yoga, meditation, and deep breathing activate the body's relaxation response, a state of restfulness that is the opposite of the stress response.
- **Exercise regularly.** Physical activity plays a key role in reducing and preventing the effects of stress. Nothing beats aerobic exercise for releasing pent-up stress and tension.
- **Eat a healthy diet.** Well-nourished bodies are better prepared to cope with stress. Start your day with a healthy breakfast, reduce your caffeine and sugar intake, and cut back on alcohol and nicotine.
- **Get plenty of sleep.** Feeling tired can increase stress by causing you to think irrationally. Keep your cool by getting a good night's sleep.

Fonte: Adaptado de http://www.helpguide.org/mental/stress_signs.htm