

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG

FACULDADE DE LETRAS

ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE LÍNGUAS MEDIADO POR COMPUTADOR

Thalita Cunha de Rezende

***Let's speak English? O uso de mídia digital para a prática da
produção oral em escolas públicas***

Belo Horizonte

2014

Thalita Cunha de Rezende

***Let's speak English?* O uso de mídia digital para a prática da
produção oral em escolas públicas**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Línguas Mediado por Computador pelo Curso de Especialização em Ensino de Línguas Mediado por Computador da Universidade Federal de Minas Gerais.

Belo Horizonte

2014

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	1
2. JUSTIFICATIVA.....	3
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	4
4. APRESENTAÇÃO DO PROJETO	10
4.1. Público-alvo	10
4.2. Objetivos.....	10
4.2.1 Objetivo geral	10
4.2.2 Objetivos específicos.....	10
4.3. Implementação do projeto	11
4.3.1. O início	11
4.3.2. Desenvolvimento	14
4.3.3 Conclusão do projeto.....	18
4.3.4. Avaliação	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
6. MANUAL DO PROFESSOR	21
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

1. APRESENTAÇÃO

Este projeto almeja auxiliar professores de língua estrangeira (doravante LE) na complexa tarefa de ensinar estudantes a desenvolver a produção oral na língua alvo. Como professora de Língua Inglesa há sete anos em cursos livres e há dois em escolas públicas, percebo que aprendizes de LE apresentam muita resistência para falar inglês na sala de aula e isso os prejudica no desenvolvimento da proficiência na comunicação oral.

Pesquisas apontam que a habilidade da fala é a mais almejada por aprendizes de LE (PAIVA, 2007) e, ao mesmo tempo, a mais difícil de ser desenvolvida, já que muitos demonstram-se relutantes a se comunicar oralmente na língua alvo (DÖRNYEI, 2005; SHUMIN, 2002). Rezende (2011) constatou que fatores como crenças e emoções também estão relacionados ao processo de desenvolvimento da fala em LE. Vivencio tudo isso na prática e isso me inquieta enquanto professora de LE e me levou a buscar alternativas para ajudar alunos a praticar a fala em Inglês. Os trabalhos pesquisados para este projeto são, sobretudo, da área de Língua Inglesa devido a minha experiência como professora desse idioma, porém acredito que os resultados sejam os mesmos para outras línguas estrangeiras. Inclusive, o projeto de ensino aqui proposto é para contextos de ensino-aprendizagem de língua estrangeira, seja ela qual for.

Este projeto foi especialmente pensado para o contexto de ensino de LE em escolas públicas porque percebo que o desafio de ensinar a oralidade é ainda maior nesses ambientes. Isso se deve a vários fatores como superlotação das salas de aula, falta de recursos didáticos, diferentes níveis de proficiência linguística em uma mesma sala de aula, escassez de aulas semanais e pouca duração das aulas de LE, falta de perspectiva e motivação dos alunos etc.

Como a maioria dos adolescentes e jovens tem intimidade com tecnologia e adoram estar conectados, as mídias digitais podem ajudar no processo de aprendizagem e desenvolvimento da habilidade oral e esse é o principal objetivo deste projeto. Alguns *sites* permitem que a pessoa grave uma mensagem na língua alvo e envie aos colegas e professor – *voki* -, outros permitem uma conversa síncrona ou assíncrona – *skype*, *voicethread* - que podem auxiliar a prática oral. Dessa forma, o aluno tem a opção de falar a língua-alvo sem que ninguém os veja e assim, preservando a face (GOFFMAN, 1980), provavelmente, o aprendiz, provavelmente, terá menos resistência para praticar essa habilidade. Além disso, o uso de hipermídias no ensino é essencial na era da expansão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e, por isso, é dever dos

educadores letrarem seus alunos digitalmente para que estejam aptos a transitar livre e criticamente em uma sociedade cada vez mais digital (ROJO, 2013). Neste projeto de ensino, utilizaremos apenas a criação de avatares através do site *voki* com a gravação de arquivo de áudio. A seguir, apresento as justificativas, os fundamentos teóricos que regem este trabalho e o passo-a-passo do projeto de ensino.

2. JUSTIFICATIVA

Este projeto justifica-se por algumas razões. A primeira diz respeito à relevância da produção oral na aprendizagem de uma língua estrangeira. Dentre as quatro habilidades comunicativas de uma língua, a produção oral parece ser a mais almejada por aprendizes de língua inglesa. Para Richards (2002), muitos aprendizes de inglês estudam uma língua com o objetivo de desenvolver a proficiência na fala. Corroborando com essa ideia, Lazaraton (2001) defende que, para a maioria das pessoas, a produção oral é a principal habilidade de uma língua, já que é a forma mais básica de comunicação humana. De fato, se analisarmos a pergunta feita quando se quer saber se alguém sabe uma língua, o questionamento é sempre: “Você *fala* inglês?” e não “Você *lê/ escreve/ouve* em inglês?”. Em segundo lugar, a habilidade oral é muitas vezes menosprezada em uma cultura de ensino de LE em escolas públicas centralizada no ensino da leitura e da escrita, principalmente a leitura (PAIVA, 2000). Assim, alunos de escolas públicas ficam fadados à não-proficiência em LE.

Em terceiro lugar, não foram encontrados - no cenário brasileiro - trabalhos que associem o ensino da produção oral em LE e tecnologia em escolas públicas. Este projeto propõe o uso de tecnologia no processo de ensino-aprendizagem de línguas, questão de extrema relevância para um panorama de ensino inserido na era da tecnologia. A presença das tecnologias digitais nos diversos contextos da sociedade torna indispensável que a escola esteja de acordo com o novo contexto de educação. É fato que nós, professores dessa era tecnológica, vivemos alguns dilemas profissionais e também pessoais. Nossos alunos falam uma linguagem diferente da nossa, como aponta Prensky (2001): “Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet” (p.1). Por outro lado, nós, que não nascemos na era digital, temos que nos adaptar e lutar para conhecermos essa nova linguagem para que possamos nos comunicar eficazmente com nossos alunos. As TICs podem nos ajudar a criar essa comunicação eficaz com nossos alunos através da inserção da tecnologia no processo de ensino-aprendizagem. Há inúmeros recursos *online* que podem nos auxiliar nessa empreitada em prol de um ensino mais eficiente para nossos estudantes.

Por tudo isso, este projeto pretende auxiliar professores de LE em escolas públicas a incitar e motivar seus alunos a falarem a língua-alvo.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Faz-se necessário definir os conceitos de linguagem, língua e aprendizagem que guiam este trabalho. Corroborando com os estudos de Travaglia (2009), entendo a linguagem como forma ou processo de interação, ou seja, “a linguagem é pois um lugar de interação humana, de interação comunicativa pela produção de efeitos de sentido entre interlocutores, em uma dada situação de comunicação e em um contexto sócio-histórico e ideológico” (p.23). Por isso, este projeto tem por base a definição de língua como prática social da linguagem e a concepção de aprendizagem como um processo interacional com foco no sentido e não na forma. Conseqüentemente, a concepção de abordagem de ensino adotada neste trabalho é a comunicativa, que foca em atividades que promovem a interação e a comunicação real, espontânea, e não imitada e reproduzida pela repetição.

Como mencionado, dentre as quatro habilidades comunicativas de uma língua, a produção oral parece ser a mais aspirada por aprendizes de língua inglesa. Pesquisas como a de Leffa (1991) e Paiva (2007) confirmam esse fato.

Paiva (op.cit.), ao analisar narrativas de alunos do projeto AMFALE (Aprendendo com Memórias de Falantes e Aprendizes de Língua Estrangeira) desenvolvido na Universidade Federal de Minas Gerais, constatou “o desejo dos aprendizes de línguas estrangeiras pelo desenvolvimento das habilidades orais e a frustração ao relatar as experiências em contextos formais de aprendizagem que lhes negam as práticas orais” (PAIVA, 2007, p.165). Além disso, a autora afirma que não houve nenhum comentário expressando a intenção dos alunos de aprender a ler no idioma estudado, mas somente de falar a língua. Leffa (op.cit.) realizou uma pesquisa com 33 alunos do sexto ano de uma escola pública com o objetivo de investigar seus conceitos sobre a língua inglesa e o processo de aprendizagem dessa língua. Os alunos eram de classe média baixa e nunca tinham estudado inglês. Semelhante aos resultados de Paiva (2007), os participantes, conforme relatado pelo autor, disseram que saber uma língua é sinônimo de saber falar a língua. Contudo, apesar desse desejo de falar inglês, observa-se certa dificuldade e relutância dos aprendizes a falar a língua estrangeira (DÖRNYEI, 2005).

Abreu (2009) realizou uma pesquisa com professores de faculdades e universidades particulares com o objetivo de detectar os problemas encontrados pelos mesmos ao ensinar inglês. Os resultados mostram que um dos problemas apontados pelos professores é o fato de os alunos relatarem em falar inglês, afirmando que

“preferem falar a língua deles porque não conseguem dizer o que querem em inglês; não querem passar vergonha diante dos colegas” (ABREU, 2009, p.49). Ainda, segundo Dörnyei (2005), há alunos que possuem competência na produção oral, mas evitam situações comunicativas na língua alvo.

Essa resistência em relação à produção oral na língua estrangeira é especialmente percebida em aprendizes adolescentes, jovens e adultos. Shumin (2002) argumenta que ao contrário das crianças, os adultos se preocupam com o julgamento de outros, o que, segundo a autora, seria a explicação para essa dificuldade em falar inglês sem hesitações. Shumin (2002) discorre sobre fatores que afetam a comunicação oral de adultos aprendizes de inglês como língua estrangeira, tais como idade, compreensão aural, fatores socioculturais e afetivos. Estes últimos, de acordo com a autora, estão relacionados às emoções, autoestima, empatia, ansiedade, atitude e motivação. Posto esse fato, esse projeto objetiva desenvolver a prática de alunos adolescentes em relação à produção oral em língua estrangeira.

Barcelos (2004) afirma que a mídia é uma forte fonte de propagação de crenças sobre aprendizagem de línguas, seja em artigos de revistas ou publicidades de cursos livres de idiomas. De acordo com a autora, muitas vezes essas crenças e mitos propagados são falsos, já que muitos cursinhos prometem, por exemplo, a aprendizagem de inglês em seis meses. A influência das propagandas das escolas de inglês no imaginário das pessoas já foi pesquisada por Carmagnani (2001). A autora afirma que as publicidades reforçam a memória discursiva da sociedade quando afirmam que aprender inglês é a única possibilidade de ocupar uma posição social privilegiada, de ingressar no mercado de trabalho e estar inserido em um mundo globalizado. Carmagnani (op.cit.) constatou que as publicidades por ela investigadas usam enunciados de discursos políticos, econômicos e científicos para enaltecer as qualidades dos cursos oferecidos. Contudo, o discurso didático é deixado de lado, ou seja, há a preocupação de mostrar ao possível consumidor as vantagens sociais e econômicas associados à aprendizagem de línguas e não deixá-lo ciente do processo de aprendizagem.

Ainda não há estudos sobre a influência das propagandas na crença da importância e no desejo da produção oral em uma língua estrangeira. Contudo, uma breve análise de expressões usadas em materiais publicitários diversos que circulam na grande mídia, permite a constatação de que a publicidade reforça a crença de que saber uma língua estrangeira corresponde a saber falar essa língua, como mostram as seguintes publicidades retiradas da internet:



Figura 1. CCBEU



Figura 2. WISE UP



Figura 3. CCAA

Como visto, todas as propagandas enaltecem a produção oral da língua, usando até mesmo verbos no imperativo: “Fale inglês” (Figuras 1 e 2). Além disso, na

publicidade 1 a aprendizagem de inglês é relacionada somente à aprendizagem da produção oral, ou seja, ou o aluno aprende a falar inglês ou ele não aprende a língua.

Pois bem, muitos alunos chegam à sala de aula com essa crença e os professores se veem na difícil tarefa de ensinar a falar inglês. Para Burgess (1994), “aprendizes podem aprender a falar uma língua e professores podem auxiliá-los, mas ninguém pode ensinar os aprendizes a falar uma língua”¹ (p.29). De acordo com o pesquisador, é preciso que os alunos tenham oportunidade de desenvolver suas habilidades e o papel dos professores é de encorajá-los a serem ativos.

Rezende (2011) desenvolveu uma pesquisa com alunos universitários de um curso de extensão de língua inglesa sobre o papel das crenças e emoções na produção oral. Os dados foram coletados através de uma narrativa escrita sobre o histórico de aprendizagem da produção oral na língua inglesa dos participantes, colagem descritiva sobre as emoções em relação à produção oral na sala de aula, fora da sala de aula e à fluência, assim como um grupo focal que auxiliou na triangulação dos dados da pesquisa. A pesquisadora constatou que os aprendizes relataram emoções como ansiedade, vergonha, aflição, constrangimento e nervosismo ao falar inglês dentro e fora da sala de aula e que essas emoções os atrapalham e até mesmo o impedem falar inglês. Isso quer dizer que as emoções influenciam sobre a prática da produção oral de aprendizes de LE.

Apesar desse desejo de aprendizes de se comunicar oralmente na LE, o discurso que impera no nosso país sobre o ensino de LE é que somente a habilidade da leitura deva ser ensinada nas escolas regulares, juntamente com o ensino tradicional da gramática. Discordo desse discurso e corroboro com a afirmação de Paiva (2000, p.27) de que “centrar o ensino de inglês no desenvolvimento da habilidade de leitura é ignorar que aprender uma língua faz parte da formação geral do indivíduo como cidadão do mundo” e acredito que se deva ensinar uma língua estrangeira de forma global, integrando as quatro habilidades. Um dos argumentos para o ensino exclusivo dessa habilidade é que os alunos não têm oportunidades para usar a língua estrangeira, porém se esse fosse o critério, “[...] a opção a ser privilegiada deveria ser a compreensão oral, pois no caso da língua inglesa, por exemplo, a população ouve mais canções em língua inglesa do que tem acesso a textos escritos” (PAIVA, 2000, p.28).

Prova da falência desse ensino centrado em uma única habilidade são os resultados do programa Ciências sem Fronteiras do Governo Federal - um programa do

¹ Minha tradução para: “Students can learn to speak a language, and teachers can help them, but no one can teach students to speak a language”.

Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação e do Ministério da Educação com o apoio de instituições de fomento (CNPq e CAPES) que concede bolsas para estudantes brasileiros do ensino superior estudarem e desenvolverem pesquisas no exterior. Sobram bolsas em universidades que exigem proficiência na língua inglesa, uma vez que a prova a ser realizada para conquistar essas vagas testa as quatro habilidades. Entretanto, estudantes de escolas regulares foram fadados ao ensino somente da leitura, quiçá da escrita. Se quiserem aprender as outras habilidades que procurem cursos de idiomas, que, aliás, é o lugar para onde a maioria dos professores de inglês vai trabalhar (COX & ASSIS-PETERSON, 2002). Acontece que nem todos podem pagar por esses cursos, em especial alunos de escolas públicas. É o sistema educacional brasileiro se auto sabotando. E o que fazer sobre isso? Por acaso criar-se-ão cotas para o ingresso de alunos de públicas em universidades no exterior? Ou talvez alunos de escolas públicas não estejam nos planos do governo para ingressarem nesse projeto. A ineficácia do ensino de inglês em escolas regulares é tão evidente, que o governo federal criou o projeto “Inglês sem Fronteiras” que oferece cursos de inglês à distância e presencial nas instituições de ensino superior públicas e privadas que fazem parte do programa Ciência sem Fronteiras. O objetivo é capacitar alunos para alcançarem o nível de proficiência exigido nos testes linguísticos exigidos para o ingresso nas universidades. Com todas essas evidências, é no mínimo curioso o fato de não se discutirem reformas nos currículos de língua estrangeira de escolas regulares. Concordo com Leffa (2009, p.117) ao afirmar que a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) “garante a liturgia do ensino, não a aprendizagem efetiva. [...] É incapaz de romper o cerco que a própria sociedade, extremamente competente na criação de mecanismos de exclusão, monta para impedir o acesso do aluno pobre ao clube fechado dos falantes de uma língua estrangeira”.

Por tudo isso, devido a essa dificuldade em ensinar e ajudar os alunos a falarem uma língua estrangeira, as mídias digitais apresentam-se como excelentes possibilidades para o ensino dessa habilidade, já que pode diminuir a ansiedade e a timidez dos alunos, uma vez que eles não estarão se comunicando face-a-face, além de motivar os “nativos digitais” a se comunicar oralmente na LE. Além disso, esbarramos aqui em uma questão muito importante, o letramento digital. Segundo Soares, tal letramento é

“(...) um certo *estado* ou *condição* que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do *estado* ou *condição* – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel” (SOARES, 2002, p.151)

É inegável que com o advento da Internet e a expansão das TICs aparecem novos espaços de letramento e novas práticas sociais. Surge, dessa forma, uma nova cultura, a cibercultura (SOARES, 2002) e, por conseguinte, novos letramentos. Marcelo Buzzato (2010) coerentemente argumenta que hoje em dia não há como se falar de letramento sem ser digital, pois ainda que uma comunidade não use constantemente o meio digital, este já chegou até ela seja pelo uso do caixa eletrônico, do email, do GPS, dos aparelhos agrícolas e etc. Então, o letramento digital, como um estado ou processo de aprendizado daquele que está exposto ao mundo tecnológico, é uma realidade posta, sem volta, na qual os indivíduos precisam se inserir.

O letramento digital faz parte da realidade escolar, mesmo em escolas públicas de periferia. Os alunos que hoje chegam às escolas estão, a todo o momento, usando seus *smarthphones*, *tablets*, etc. discutindo as novidades das redes sociais e expondo suas vidas nelas. Falar de letramento digital no ambiente escolar é, então, assumir a mudança que vem ocorrendo com nossos alunos, com o mundo e também com nós mesmos.

Por tudo isso, a proposta de uso de tecnologia digital aliada à prática da produção oral neste projeto está de acordo com as novas tendências educacionais e, de alguma forma, auxilia no letramento digital de aprendizes (COSCARELLI, 2002; ROJO, 2009), bem como no desenvolvimento da fala em LE.

4. APRESENTAÇÃO DO PROJETO

4.1. Público-alvo

O público alvo deste projeto são aprendizes adolescentes de escolas públicas, especialmente alunos de sextos anos. Este público, em geral, começa a estudar sistematicamente uma LE nessa etapa da vida escolar – de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996, o ensino de LE só é obrigatório a partir do sexto ano (Ensino Fundamental II) – e, portanto, podemos considerar que estão no primeiro estágio da aprendizagem. A escolha desse público foi motivada pela escassez de trabalhos sobre produção oral de aprendizes iniciantes nesse contexto, apesar da importância da habilidade oral para aprendizes de uma língua estrangeira.

É fato que para a implementação desse projeto é preciso que a escola conte com o mínimo de infraestrutura tecnológica, como um laboratório de informática com computadores conectados à Internet e um laptop disponível ao professor. Acredito que isso não será empecilho, pois o governo federal vem trabalhando para equipar as escolas públicas com tecnologias de informação e comunicação.

4.2. Objetivos

4.2.1 Objetivo geral

O objetivo geral deste projeto de ensino é incentivar, motivar e encorajar os alunos a praticar a fala em Língua Estrangeira.

4.2.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- Inserir mídias digitais no processo de ensino de línguas de forma a auxiliar no letramento digital de aprendizes;
- Promover a interação entre os alunos, de forma a desenvolver o processo de aprendizagem de LE;
- Desenvolver a autonomia dos alunos em relação a seus processos de ensino e aprendizagem.

4.3. Implementação do projeto

Trata-se de um projeto de ensino a ser desenvolvido em escolas públicas com foco na produção oral em LE. As atividades serão apenas presenciais, alternando os espaços da sala de aula e do laboratório de informática da escola. Considerando a carga horária de duas aulas semanais com duração de 50 minutos, o período de implementação do projeto será de, aproximadamente, cinco semanas. A ferramenta *online* utilizada será o site *voki.com*.

A seguir, detalharei a mídia digital e as orientações para o desenvolvimento das atividades.

4.3.1. O início

Em geral, as primeiras matérias de sextos anos apresentadas nos livros didáticos são saudações e apresentações pessoais, ou seja, conteúdos específicos para iniciantes em uma LE. Diante disso, o professor irá englobar esses pontos e criar uma situação comunicativa de “apresentação”. A proposta é a criação de um diálogo entre dois adolescentes que estão se conhecendo pela internet. O professor poderá criar esse diálogo, imprimir e levar para a sala de aula como forma de apresentação linguística para os alunos através de uma situação de comunicação. Veja o exemplo abaixo:



Hi! I'm Paulo.
What's your
name?



Hello! My name is
Laila. How are
you?



I'm fine, thanks.
How old are you?



I'm 13 years old.
What about you?



I'm 14. Where are you from?



I'm from Belo Horizonte. And you?



I'm from New York. What do you do?



I'm a student. You too, right?



Yeah, right. Ok, Laila. I have to go now. Nice to meet you!



Ok! Nice to meet you too. See you online!

Após a apresentação desse diálogo, o professor irá conversar com os alunos e tentar com que os alunos façam inferências sobre o que os personagens estão conversando, quais informações estão compartilhando. A partir daí, pode-se trabalhar, em sala de aula, exercícios de pronúncia, de escrita, enfim, de prática sobre o novo conteúdo exposto. O professor deverá trabalhar vocabulário de profissões nessa fase, o que será importante para a próxima etapa do projeto.

O objetivo dessa primeira fase do projeto é que os alunos aprendam a se apresentar na LE e, para tanto, eles podem treinar a escrita em exercícios passados no quadro, e, principalmente, praticar oralmente em duplas. Essa fase deverá durar duas semanas, ou seja, quatro aulas.

4.3.2. Desenvolvimento

Nesta etapa do projeto, a mídia digital será utilizada para uma prática mais eficaz e participativa da oralidade em LE. Apesar de a prática oral ter sido inserida na primeira parte – através da prática em duplas – o mais provável que aconteça é que os alunos se recusem a falar a língua-alvo, ainda mais se o professor solicitar a apresentação para o grupo inteiro. A seguir, apresento a plataforma voki e suas possibilidades para, então, continuar com o desenvolvimento do projeto.



FIGURA 4. VOKI WEBSITE

O voki é um ambiente virtual que possibilita aos usuários criarem figuras representando pessoas - avatares – e gravar mensagens de voz de no máximo um minuto. É um site divertido e interessante que deverá motivar os aprendizes. Esta ferramenta também permite ao usuário postar seu avatar em redes sociais, blogs etc. Não é necessário fazer o download de nenhum software, pois trata-se de um aplicativo em nuvens. É preciso, apenas, que se crie uma conta no site voki.com. Para gravar o áudio, há quatro opções:

- gravação por telefone: o site disponibiliza um número para que o usuário ligue e grave a mensagem.
- digitação de texto: o usuário digita a mensagem que será pronunciada pelo computador (há diversas opções de sotaques e de vozes femininas ou masculinas);
- gravação pelo microfone: o usuário grava a mensagem pelo microfone de seu dispositivo;
- envio de áudio: o usuário envia um arquivo de áudio.

Por meio deste site - *voki.com*- , os alunos irão criar avatares e gravarão mensagens com sua própria voz. Isso quer dizer que a opção de digitação de texto não será aceita.

A ideia é montar um jogo e dividir a turma em equipes para motivar os alunos a participarem da atividade e gravarem o áudio. Pois bem, após o primeiro momento, ou seja, na quinta aula, o professor irá levar os alunos à sala de informática e irá mostrar a eles um avatar com uma gravação sobre uma pessoa famosa se apresentando – o próprio professor deve gravar esse áudio – para que os alunos tentem adivinhar quem é essa celebridade. Esse é o jogo “Who am I?”, no qual os alunos tentam adivinhar quem são as personalidades que possuem os dados informados pelo avatar. A própria caracterização do avatar é uma dica para eles descobrirem de quem se trata. Como por exemplo:



Figura 5: Avatar

Texto: Hi! I'm 33 years old. I'm from Rio Grande do Sul, Brazil. I'm a model. Who am I?

A opção por montar um jogo deve-se ao fato de que, nessa faixa etária, os alunos se motivam pela competição e por brincadeiras. Além disso, acredito que se fosse exigido que eles gravassem algo pessoal, a aceitação seria comprometida ou nula, pois, em geral, aprendizes iniciantes não se sentem confortáveis para falar sobre si mesmos na LE. É mais provável que pratiquem a fala enquanto personagens fictícios em um tom de brincadeira.

Cabe ressaltar que antes de levar os alunos à sala de informática, o professor deve dar instruções sobre o que irão fazer nesse ambiente. Após mostrar o avatar e os

alunos descobrirem quem é a celebridade, o professor dirá que eles também criarão avatars, com gravação de áudio para competirem no jogo *Who am I?* Neste momento, o primeiro passo é ensinar os alunos a utilizarem a ferramenta, o que pode ser feito no próprio laboratório de informática através do data-show. É interessante que o professor, posteriormente, entregue um *handout* aos alunos com as orientações para navegar pelo voki.com.

Na sexta e sétima aulas, o professor, em sala de aula, irá dividir a turma em pequenas equipes – em uma sala de 30 alunos, por exemplo, pode-se fazer 10 equipes de 3 alunos, pois, assim, aumenta-se a chance de todos trabalharem ativamente – e a tarefa dessa aula é que os alunos escolham o artista sobre o qual irão falar, escrevam o texto para que o professor corrija e pratiquem a pronúncia com a ajuda do professor. O ideal é que se tenha um prêmio para a equipe ganhadora, pois, assim, os alunos se motivarão ainda mais a desempenhar a tarefa. O prêmio pode ser bombom para cada aluno, nota extra, etc, o importante é que exista alguma premiação ao final do jogo. Essa etapa pode durar até duas aulas para que todos concluam a atividade.

Na oitava aula, o professor deve entregar o *handout* com as instruções para o acesso ao voki.com e levar os alunos ao laboratório de informática para a criação do avatar, ou seja, a escolha do boneco e do cenário de acordo com a celebridade sobre a qual escolheram falar. Neste momento, eles ainda não irão gravar o áudio do avatar por alguns motivos. Os laboratórios de informática de escolas públicas, geralmente, não são equipados com microfones e, caso essa seja a realidade, deve-se optar por outra forma de gravar o áudio. Em escolas localizadas em comunidades de baixa renda, é possível que nem todos os alunos tenham computadores em casa, então, não acredito que essa seja a melhor solução. A possibilidade mais viável é a gravação em áudio em um laptop da escola ou até mesmo do professor. É fato que seria inviável a gravação de áudio de 30 alunos, por isso, cada grupo deverá escolher uma pessoa para fazer a gravação que será feita em um ambiente privativo, com a presença apenas do professor e do aluno. Isso é importante porque minha preocupação com aprendizes iniciantes é não assustá-los e desmotivá-los a falar inglês, mas sim que criem imagens positivas de si enquanto falantes de LE.

Pois bem, na nona e décima aula, o professor novamente leva os alunos para a sala de informática e, enquanto os outros fazem alguma atividade online – jogos na língua-alvo, por exemplo -, o professor retira de sala, um a um, os alunos que irão gravar o áudio e os leva para a sala de aula com o laptop da escola ou pessoal e faz o registro. Após esse registro, professor e aluno devem anexar o áudio ao avatar criado pelo grupo.

Caso o aluno queira levar a folha de rascunho que produziu nas aulas anteriores, tudo bem, mas o professor deve incentivá-lo a não ler o texto, mas falar sem ler. O fato de apenas um aluno do grupo gravar a mensagem não apresenta-se como um problema, pois todos os integrantes do grupo já terão praticado a oralidade em sala de aula.

4.3.3 Conclusão do projeto

Nas próximas duas aulas, acontecerá propriamente o jogo e as apresentações dos avatares. O professor deve definir as regras do jogo – exemplo: cada grupo escolhe um líder e é ele quem deve levantar a mão para responder a pergunta, mas somente quando a apresentação do avatar terminar; caso um grupo erre, passa a vez para os outros; etc. – para que não haja problemas na interação.

Na décima terceira e última aula, o professor, em sala de aula, entregará o prêmio à equipe vencedora e dará o feedback aos alunos sobre os trabalhos, bem como fará perguntas a eles sobre suas opiniões sobre a atividade.

4.3.4. Avaliação

Desde o início do trabalho, o professor deve deixar claro quais serão os critérios de avaliação:

- Participação e comprometimento na execução da atividade;
- Cumprimento dos prazos estipulados;
- Comportamento nas salas de aula e informática, respeito, educação;
- Sobre a gravação do áudio: clareza, pronúncia.

Gosto da ideia de dizer aos alunos que eles iniciam o trabalho com a nota máxima e que eles devem se esforçar para manter essa nota. Assim, demonstro que confio neles e, pela experiência, percebo que eles se mostram mais comprometidos e engajados nas atividades. Além disso, ao final da atividade, eles deverão se autoavaliar e avaliar os colegas do grupo:

- 1- Participei ativamente das atividades?
- 2- De zero a dez, que nota mereço nessa atividade? Por que?

- 3- Como foi fazer essa atividade? Como me senti?
- 4- O que mudaria para melhorar este trabalho?
- 5- Como meus colegas de equipe se comportaram? Eles ajudaram na execução da atividade?

Para o professor refletir sobre a atividade proposta, pode analisar as respostas dos alunos e se fazer algumas perguntas, tais como:

- Como me senti durante a aplicação da atividade?
- Faria novamente? O que mudaria? Por que?
- O que percebi dos alunos? Eles estavam motivados? Participaram?

Tudo isso ajuda o professor a manter uma prática reflexiva para que possa sempre garantir a melhor aprendizagem para seus alunos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto é uma tentativa de motivar os alunos de escola pública a praticarem a fala na LE que estudam. O uso de mídias digitais pode auxiliar muito o professor nessa difícil tarefa, uma vez que os alunos podem se interessar mais pela atividade devido ao interesse que os adolescentes têm por tecnologias da informação e comunicação. Mesmo que a realidade do professor de escola pública seja diferente da apresentada neste projeto, acredito que haja como coloca-lo em prática, pois os recursos tecnológicos demandados são facilmente encontrados nesses espaços (salas de informática equipadas com pelo menos 1 computador para cada três alunos e um laptop disponível para os profissionais da escola). É importante que o professor apresente o projeto ao pedagogo para que ele esteja ciente das atividades implementadas e garanta a reserva e disponibilidade das aulas no laboratório de informática.

Apesar de simples, este projeto é um primeiro passo para que se discuta o ensino da produção oral nos espaços da escola pública e se apresenta como uma alternativa, uma possibilidade, a professores que estejam dispostos a encarar o desafio.

6. MANUAL DO PROFESSOR

O PROJETO: Proposta de ensino para contextos de ensino-aprendizagem de LE em escolas públicas com foco na produção oral através do uso de mídia digital.

PÚBLICO-ALVO: Alunos do sexto ano do Ensino Fundamental II.

OBJETIVO GERAL: Incentivar, motivar e encorajar os alunos a praticar a fala em Língua Estrangeira.

DURAÇÃO: 5 semanas

CRONOGRAMA:

Aulas	Atividade	Ambiente
1 ^a , 2 ^a , 3 ^a , 4 ^a	Apresentação do conteúdo através de uma situação de comunicação / prática	Sala de aula
5 ^a	Apresentação do avatar feito pelo professor / Instruções sobre o uso do site	Laboratório de informática
6 ^a / 7 ^a	Divisão da turma em equipes / escolha do artista e escrita do texto a ser gravado no site	Sala de aula
8 ^a	Entrega do handout com as instruções de acesso ao site / Montagem do avatar	Laboratório de informática
9 ^a / 10 ^a	Gravação do áudio	Laboratório de informática
11 ^a /12 ^a	Jogo	Laboratório de informática
13 ^a	Entrega do prêmio/ Feedback	Laboratório de informática

Instruções:

1^a – 4^a aulas: A proposta é a criação de um diálogo entre dois adolescentes que estão se conhecendo pela internet. O professor poderá criar esse diálogo, imprimir e levar para a

sala de aula como forma de apresentação linguística para os alunos através de uma situação de comunicação. Veja o exemplo abaixo:



Hi! I'm Paulo.
What's your
name?



Hello! My name is
Laila. How are
you?



I'm fine, thanks.
How old are you?



I'm 13 years old.
What about you?



I'm 14. Where are you from?



I'm from Belo Horizonte. And you?



I'm from New York. What do you do?



I'm a student. You too, right?



Yeah, right. Ok, Laila. I have to go now. Nice to meet you!



Ok! Nice to meet you too. See you online!

Após a apresentação desse diálogo, o professor irá conversar com os alunos e tentar com que os alunos façam inferências sobre o que os personagens estão conversando, quais informações estão compartilhando. A partir daí, pode-se trabalhar, em sala de aula, exercícios de pronúncia, de escrita, enfim, de prática sobre o novo conteúdo exposto. O professor deverá trabalhar vocabulário de profissões nessa fase, o que será importante para a próxima etapa do projeto.

5ª aula: é necessário que o professor monte um avatar e grave uma mensagem em áudio se apresentando (personagem).

6ª / 7ª aulas: o professor deve estar preparado para tirar dúvidas sobre vocabulário e auxiliar os alunos na escrita do texto.

8ª aula: é necessário que o handout com as instruções para uso do voki esteja pronto para ser entregue aos alunos:

- 1- Entre no site www.voki.com
- 2- Clique em “Register” e forneça as informações solicitadas (Your name / Email)
- 3- Clique em “Sign up”
- 4- Clique em “Create a new voki” e crie seu avatar!

9ª e 10ª aulas: será necessário o uso do laptop para a gravação do áudio e a conexão à internet para que o professor e o aluno anexem o áudio ao avatar criado pelo grupo.

MATERIAIS UTILIZADOS: pincel, quadro, folhas avulsas, laptop.

LOCAIS A SEREM RESERVADOS PREVIAMENTE: laboratório de informática

FERRAMENTA DIGITAL UTILIZADA: website VOKI

O voki é um ambiente virtual que possibilita aos usuários criarem figuras representando pessoas - avatares – e gravar mensagens de voz de no máximo um minuto. É um site divertido e interessante que deverá motivar os aprendizes. Esta ferramenta também permite ao usuário postar seu avatar em redes sociais, blogs etc. Não é necessário fazer o download de nenhum software, pois trata-se de um aplicativo em nuvens. É preciso, apenas, que se crie uma conta no site voki.com. Para gravar o áudio, há quatro opções:

- gravação por telefone: o site disponibiliza um número para que o usuário ligue e grave a mensagem.
- digitação de texto: o usuário digita a mensagem que será pronunciada pelo computador (há diversas opções de sotaques e de vozes femininas ou masculinas);
- gravação pelo microfone: o usuário grava a mensagem pelo microfone de seu dispositivo;
- envio de áudio: o usuário envia um arquivo de áudio.

Por meio deste site - *voki.com*- , os alunos irão criar avatares e gravarão mensagens com sua própria voz. Isso quer dizer que a opção de digitação de texto não será aceita.

11ª/12ª aulas: Começa o jogo Who am I? no Laboratório de Informática. É importante que o professor estipule regras para que tudo ocorra bem.

13ª aula: Entrega do prêmio e feedback aos alunos sobre a participação na atividade.

AVALIAÇÃO: Critérios:

Desde o início do trabalho, o professor deve deixar claro quais serão os critérios de avaliação:

- Participação e comprometimento na execução da atividade;
- Cumprimento dos prazos estipulados;

- Comportamento nas salas de aula e informática, respeito, educação;
- Sobre a gravação do áudio: clareza, pronúncia.

Além disso, ao final da atividade, eles deverão se autoavaliar e avaliar os colegas do grupo:

- 1- Participei ativamente das atividades?
 - 2- De zero a dez, que nota mereço nessa atividade? Por que?
 - 3- Como foi fazer essa atividade? Como me senti?
 - 4- O que mudaria para melhorar este trabalho?
- Como meus colegas de equipe se comportaram? Eles ajudaram na execução da atividade?

 - Reflexão do professor:

- Como me senti durante a aplicação da atividade?
- Faria novamente? O que mudaria? Por que?
- O que percebi dos alunos? Eles estavam motivados? Participaram?

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, J. Dificuldades encontradas por professores de língua inglesa de instituições privadas de ensino superior. **Revista Semioses**. v.1, n.5, agosto 2009.

BARCELOS, A.M.F. Crenças sobre Aprendizagem e Ensino de Línguas: o que todo professor de línguas deveria saber. In: M.C.P Campos, M.C.A Gomes (Orgs). **Interações Dialógicas – Linguagem e Literatura na sociedade contemporânea**. Viçosa: UFV, 2004a. p.15-40.

BURGESS, P. Achieving Accuracy in Oral Communication through Collaborative Learning. (1994) In: **English Teaching Forum**, v. 32, n. 3, p.28-31, julho 1994.

CARMAGNANI, A.M. As escolas de línguas e o discurso publicitário: construindo o desejo da língua estrangeira. In: CARMAGNANI, A.M.; GRIGOLETTO, M. (Orgs) **Inglês como língua estrangeira: identidade, práticas e textualidade**. São Paulo: Humanitas, FFLCH, USP, 2001, p.111-133.

COSCARELLI, C. V. (Org.) **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

COX, M.I.P.; ASSIS-PETERSON, A.A. *Ser/Estar professor de inglês no cenário da escolar pública: em busca de um contexto eficaz de ensino/aprendizagem*. Revista Polifonia, nº 05, 2002, p. 1-26.

DÖRNYEI, Z. **The Psychology of the Language Learner**. London: Lawrence Erlbaum, 2005. cap.7, p. 197-217.

GOFFMAN, E. A elaboração da face: uma análise dos elementos virtuais da interação social. In: *Psicanálise e Ciências Sociais*. FIGUEIRA, S.A. (org.). Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1980. p. 76-114.

KINDT, D.; MURPHEY, T. Feedback as Feedforward: Action logs and class newsletter. JALT, 2000. Disponível em: <http://jalt-publications.org/archive/proceedings/1999/jalt99.pdf#page=85>> Acesso em: 05 janeiro de 2013.

LAZARATON, A. Teaching Oral Skills. In: CELCE- MURCIA, M. (Ed.). **Teaching English as a Second or Foreign Language**. 3rd ed. Boston: Heinle & Heinle, 2001. p.103 -114.

LEFFA, Vilson J. A look at students' concept of language learning. **Trabalhos em Lingüística Aplicada**, Campinas, n. 17, p. 57-65, 1991.

LEFFA, V.J.A. Por um ensino de idiomas mais incluyente no contexto social atual. In: CANDIDO DE LIMA, D. (Org.). **Ensino e aprendizagem de Língua Inglesa: conversas com especialistas**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

PAIVA, V.M. *O lugar da leitura na aula de língua estrangeira*. Vertentes. n. 16 julho/dezembro 2000, p.24-29.

PAIVA, V. L.M.O. [As habilidades orais nas narrativas de aprendizagem](#). **Trabalhos em Lingüística Aplicada**. v. 46, n.2.p.165-179, 2007.

RICHARDS, J.C. Teaching Speaking: introduction. In: RICHARDS, J; RENANDYA, W, A. (Org.). **Methodology in Language Teaching**: an anthology of current practice. Cambridge: University Press, 2002. cap. 18, p. 201-203.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

REZENDE, T.C. **Crenças e emoções na sala de aula: relatos de alunos sobre a produção oral na Língua Inglesa**. Monografia. Universidade Federal de Viçosa, Faculdade de Letras e Artes, 2011.

SHUMIN, K. Factors to Consider: Developing Adult EFL Students` Speaking Abilities. In: RICHARDS, J; RENANDYA, W, A. (Org.). **Methodology in Language Teaching**: an anthology of current practice. Cambridge: University Press, 2002. cap. 18, p. 204-210.

SOARES, M. **Novas Práticas de Leitura e Escrita: Letramento na Cibercultura**. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

Website: www.voki.com