

Andréa Cristina Centeno Rodrigues da Cunha

O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO MEDIADOR NO ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA NOS PRIMEIROS ANOS DO
ENSINO FUNDAMENTAL I - CRIAÇÃO DO *SITE NICE CLASS*.

Belo Horizonte – MG
Faculdade de Letras da UFMG
2011

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ANDRÉA CRISTINA CENTENO RODRIGUES DA CUNHA

O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS COMO MEDIADOR NO ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA NOS PRIMEIROS ANOS DO
ENSINO FUNDAMENTAL I - CRIAÇÃO DO *SITE NICE CLASS*.

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido
e apresentado ao Programa de Pós-graduação à
Distância *Lato Sensu* em Ensino de Línguas
Mediado por Computador, da Universidade
Federal de Minas Gerais.

Belo Horizonte - MG

2011

SUMÁRIO

1 – Apresentação.....	1
2 – Justificativa.....	2
3 – Fundamentação Teórica.....	2
4 – Objetivos	7
4.1 – Objetivo Geral	7
4.2 – Objetivos Específicos	7
5 – Metodologia.....	8
6- Estruturação do <i>Site</i>	8
7 – Plano de Trabalho e Cronograma de Execução.....	18
8 – Considerações Finais	19
9 – Referências	19

1 – APRESENTAÇÃO:

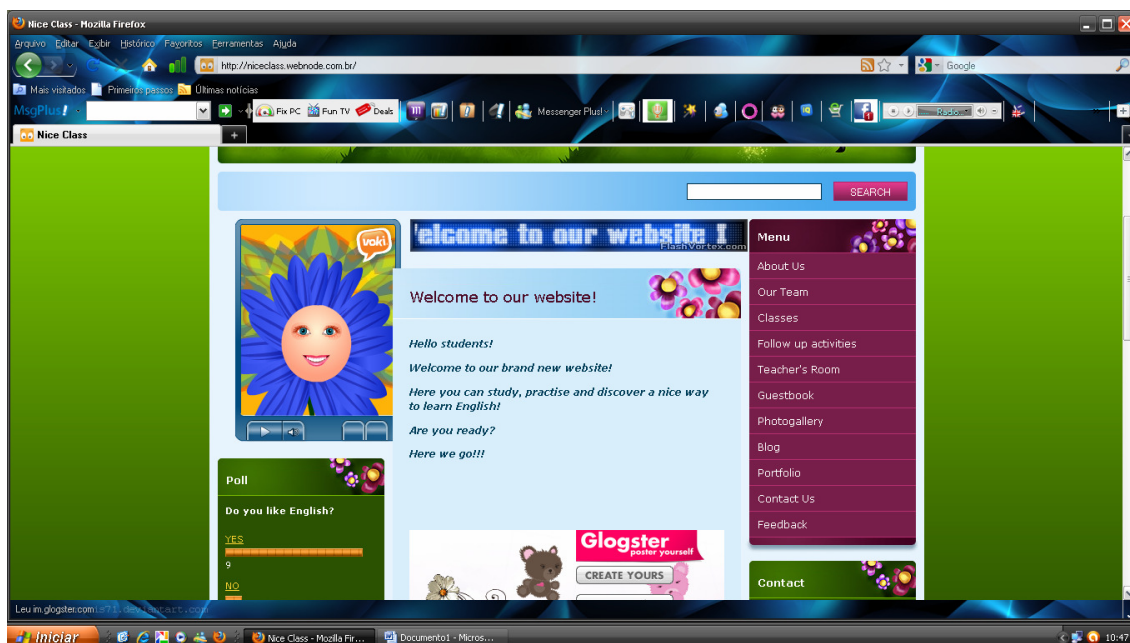


FIGURA 1 – Site Nice Class (www.niceclass.webnode.com.br)

O site *Nice Class* foi criado com o intuito de promover aulas diferenciadas e prazerosas para os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental 1. Ele exerce a função de complementação das aulas de Língua Inglesa e deve ser sempre utilizado após a introdução do conteúdo com objetos concretos e *flashcards*.

O colégio escolhido para a execução desse *site* utiliza a metodologia Montessoriana, prática pedagógica desenvolvida pela educadora e médica italiana Maria Montessori. Essa educadora defendeu a construção do conhecimento e da educação pela ação, pelo enfrentamento das dificuldades, pelo respeito ao próprio ritmo de aprendizado da criança, por meio de um ambiente diferenciado e preparado para as características educacionais, que pudesse permitir a conquista de novos conhecimentos e o equilíbrio da liberdade individual. A teoria Montessoriana preconiza que as crianças trazem dentro de si o potencial criador que permite que elas mesmas conduzam o aprendizado e encontrem um lugar no mundo. Individualidade, atividade e liberdade do aluno são a base da teoria, com ênfase para o conceito de indivíduo como, simultaneamente, sujeito e objeto do ensino. Assim sendo, os alunos são convidados a exercitar seus conhecimentos e a conhecer novos vocábulos dentro de suas próprias salas de aula. O professor utiliza momentos específicos da

metodologia, como por exemplo, a Aula de Linha¹, onde ocorre a Normalização Sistemática. No momento da concentração com esforço, a prática oral e os materiais concretos são utilizados. Após a aula de linha, os alunos são convidados a trabalhar as atividades propostas pelo *site* na Sala de Informática do Colégio. A periodicidade do acesso ao *site* poderá variar de acordo com o interesse dos alunos, bem como a necessidade de fixação de um conteúdo através das ferramentas *online* propostas pelo *site*.

2 – JUSTIFICATIVA

Há um questionamento bastante interessante no que concerne à preparação e motivação do professor de Língua Inglesa para trabalhar nos primeiros anos do Ensino Fundamental, época em que os alunos almejam um ensino prazeroso e com propósitos reais.

É sabido que dos 03 aos 06 anos de idade encontramos momentos extremamente importantes para o desenvolvimento integral do ser humano. Os estímulos que uma criança recebe nesses primeiros anos de vida definem seu sucesso escolar e seu desenvolvimento.

Com este projeto, propomos o diferencial de se trabalhar a Língua Inglesa em consonância com as Novas Tecnologias, focando as aulas que são ministradas nos 1ºs anos do Ensino Fundamental, uma vez que as crianças que se encontram nessa faixa etária têm mostrado o quanto estão, cada vez mais, habituadas com o uso de computadores.

Escolhemos uma instituição da rede particular de ensino da cidade de Uberaba, Minas Gerais, como piloto para nosso projeto, pois é uma das instituições onde a Língua Inglesa (doravante, L2) é trabalhada. Como a proposta será voltada para os procedimentos que enriquecem as aulas do professor de L2, este projeto estará pautado por aspectos qualitativos do processo.

3 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O Ensino da Língua Inglesa vem sendo, gradativamente, trabalhado nas séries iniciais do Ensino Fundamenta, uma vez que estudiosos afirmam que a linguagem desenvolve-se com mais eficácia durante a infância.

¹ A aula de linha consta de fases que, quando executadas com consciência, proporcionam ao aluno condições de reflexão, interiorização, autoconhecimento, assimilação de novos conceitos, retomada de conceitos já trabalhados e fixação de conceitos assimilados levando à acomodação.

As crianças, tanto da Educação Infantil como das séries iniciais do Ensino Fundamental, precisam estar cercadas de um ambiente propício ao aprendizado e, conseqüentemente, necessitam de educadores conscientes e comprometidos com esse processo. Essas mesmas crianças, principalmente da rede particular de ensino, chegam às escolas cada vez mais aptas a lidar com novas tecnologias.

É possível comprovar tais fatos ao analisar apontamentos de estudiosos contemporâneos, tais como Coscarelli², os quais comprovam os avanços tecnológicos que a sociedade moderna vem passando, exemplificando que já não é mais preciso sair de casa para viver ou apreciar as coisas que o mundo nos proporciona.

Textos já não são mais apenas aqueles que conhecemos, vivenciamos ou manuseamos nas bibliotecas ou salas de leitura de alguns anos atrás. A visão moderna nos mostra muito além, mostra-nos hipertextos que deslizam nas telas do computador e nos levam a várias bibliotecas internacionais, ao mesmo tempo. E esse deslizar está sendo cada vez mais comum entre as crianças, que “surfam” pelas páginas virtuais, pelos *links*, imagens e sons que já se tornaram fatores irrefutáveis no cotidiano das mesmas.

Porém, de uma forma geral, é válido lembrar que essas mesmas crianças, que estão com idades compreendidas entre os 6 e os 8 anos, ainda necessitam do lúdico e de recursos que façam-nas despertar a curiosidade e o interesse em conhecer um novo idioma, até mesmo porque elas estão cercadas por um mundo tecnológico que é, basicamente, internacional.

Na visão de Aguillar (2004, p19), o lúdico consiste em proporcionar uma aprendizagem prazerosa e significativa para a criança.

Afinal, o que, realmente, isso quer dizer?

A palavra lúdico é definida como sendo “relativo a jogos”³. Assim, o lúdico em sala de aula significa que o aluno brinca e se diverte enquanto aprende.

Barros, diretora pedagógica de uma rede de franquias de ensino de Língua inglesa voltado para crianças, menciona, via on-line:

Existe uma tênue e perigosa linha entre aprender brincando e simplesmente brincar. Brincar é se divertir, com o único e exclusivo objetivo de entreter-se. Quando a criança está brincando, ela inventa suas próprias regras, e o resultado da brincadeira é simplesmente a diversão. A criança usa sua capacidade criativa para se divertir. Aprender através da brincadeira, por outro lado, envolve um principal

² COSCARELLI, CV Entre textos e hipertextos. In: COSCARELLI CV (Org.). *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. p. 65-84.

³ Minidicionário Soares Amora da Língua Portuguesa – 1ª ed. , São Paulo, Saraiva , 1997, p420.

elemento que a brincadeira pura de criança não tem: o objetivo de passar um conceito novo à criança de forma suave e prazerosa. Ensinar através da brincadeira é, ao contrário do que possa parecer, muito mais difícil do que simplesmente ensinar, da forma tradicional. (...) Aprender brincando é o melhor que pode acontecer a uma criança. Já ensinar brincando é coisa séria, que requer muito preparo, conhecimento e experiência, pois um simples detalhe não visto ou não previsto pode pôr tudo a perder.

Quando a Língua Inglesa é apresentada e a diversão está presente, as crianças passam a ser estimuladas e a atenção e concentração se tornam aliadas do processo. Conseqüentemente, caberá ao professor dar uma melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado (NUNES, 2004).

Ainda nos apontamentos de Nunes (2004):

As atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira. Pois, assim, ela facilitará o aprendizado da mesma e motivará, tanto crianças como adultos, a aprenderem. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir à aula.

Dessa forma, tanto no aprendizado de Língua Materna quanto em L2 as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento da fala e da escrita, propiciando aos alunos um ambiente de descontração. Para Vygotsky (1994, p. 103) “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”.

Assim, de acordo com TEIXEIRA(1995), o jogo é um fator didático de extrema importância; mais do que um passatempo, ele é indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. A educação pelo jogo deve ser, portanto, a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Dessa forma, portanto, é possível observar a importância da ludicidade na Educação. O processo de evolução crescente, pelo qual estamos passando, é um fato real. Assim sendo,

levar o lúdico para as telas do computador é um desafio para os profissionais conscientes que trabalham em escolas que têm a mentalidade voltada para esse processo evolutivo.

Piaget, para explicar o desenvolvimento intelectual, partiu da ideia que os atos biológicos são atos de adaptação ao meio físico e às organizações do meio ambiente, sempre procurando manter um equilíbrio. Dessa forma, Piaget entende que o desenvolvimento intelectual age do mesmo modo que o desenvolvimento biológico (WADSWORTH, 1996). Para Piaget, a atividade intelectual não pode ser separada do funcionamento "total" do organismo:

Do ponto de vista biológico, organização é inseparável da adaptação: Eles são dois processos complementares de um único mecanismo, sendo que o primeiro é o aspecto interno do ciclo do qual a adaptação constitui o aspecto externo. (PIAGET, 1975, p.7)

Esse processo de adaptação é então realizado sob duas operações, a *assimilação* e a *acomodação*.

O próprio Piaget define a assimilação como:

... uma integração às estruturas prévias, que podem permanecer invariáveis ou são mais ou menos modificadas por esta própria integração, mas sem descontinuidade com o estado precedente, isto é, sem serem destruídas, mas simplesmente acomodando-se à nova situação. (PIAGET, 1996, p. 13)

Já quanto à operação cognitiva da acomodação, Piaget declara:

Chamaremos acomodação (por analogia com os 'acomodatos' biológicos) toda modificação dos esquemas de assimilação sob a influência de situações exteriores (meio) ao quais se aplicam. (PIAGET, 1996, p. 18)

Partindo da ideia de que não existe acomodação sem assimilação, é possível dizer que esses esquemas cognitivos não admitem o começo absoluto (PIAGET, 1996), pois derivam, sempre, por diferenciações sucessivas, de esquemas anteriores. É dessa maneira que os esquemas se desenvolvem por crescentes *equilibrações e auto-regulações*.

Outro aspecto pesquisado e trabalhado por Piaget e que, de certa forma, pautará o trabalho que está sendo proposta, são os Estágios de Desenvolvimento Cognitivo.

Piaget, quando descreve a aprendizagem, tem um enfoque diferente do que normalmente se atribui a essa palavra. Ele separa o processo cognitivo inteligente em duas

palavras: *aprendizagem* e *desenvolvimento*. Para Piaget (*apud* MACEDO, 1994), a aprendizagem refere-se à aquisição de uma resposta particular, aprendida em função da experiência, obtida de forma sistemática ou não. Por outro lado o desenvolvimento seria uma aprendizagem de fato, sendo este o responsável pela formação dos conhecimentos.

Piaget, quando postula sua teoria sobre o desenvolvimento da criança, descreve-a, basicamente, em quatro estados, que ele próprio chama de fases de transição (PIAGET, 1975).

Essas quatro fases são :

- sensório-motor (0 – 2 anos);
- pré-operatório (2 – 7,8 anos);
- operatório-concreto (8 – 11 anos) e
- operatório-formal (8 – 14 anos).

As crianças que estarão em foco nesse trabalho serão aquelas que se encontram na transição do Período *pré-operatório* para o *operatório-concreto*, ou seja, as crianças que estão cursando o 1º e o 2º anos do Ensino Fundamental e têm entre 6 e 8 anos.

Também chamado de estágio da Inteligência Simbólica, o Período pré-operatório é caracterizado, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior (sensório-motor). As crianças que estão nesse período são, geralmente, egocêntricas, e não conseguem se colocar, abstratamente, no lugar do outro, não aceitam a ideia do acaso e estão sempre perguntando os “porquês”. Dessa forma, o ensino voltado a essas crianças só se torna mais eficaz e prazeroso quando o concreto e o lúdico estão em questão.

Na transição do período pré-operatório para o operatório-concreto, as crianças ainda não conseguem chegar totalmente à abstração. Assim, o concreto faz-se ainda necessário para o seu desenvolvimento intelectual.

De acordo com as escritoras Scott e Ytreberg, em se tratando de crianças que estão entre 6 e 8 anos de idade, é necessário que se tenha *variedade* na sala de aula:

Since concentration and attention spans are short, variety is a must – variety of activity, variety of pace, variety of organization, variety of voice. (...) Older pupils can concentrate for long periods and you

should allow them to do so, but you still need lots of variety.⁴
(SCOTT & YTREBERG, 1990, p. 5)

Assim, como mencionado anteriormente, devido ao fato de as crianças que serão analisadas estarem nesse processo de transição (pré-operatório / operatório-concreto), segundo os Estágios de Desenvolvimento Cognitivo de Piaget, o questionamento da necessidade do lúdico nas aulas de Língua Inglesa nas séries iniciais do Ensino Fundamental torna-se necessário.

Isso posto, escolhemos um colégio da rede particular de ensino da cidade de Uberaba, Minas Gerais, por ter em sua grade curricular o ensino da Língua Estrangeira Moderna (Inglês) nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Assim sendo, temos como proposta adaptar as aulas de L2 em consonância com a computação, promovendo atividades virtuais que reforcem os vocábulos trabalhados. Utilizando o *site*, o aluno poderá praticar tais vocábulos no laboratório de informática do colégio, ou até mesmo em casa, com o auxílio dos pais. Essa interação será sempre acompanhada pelo professor/mediador que, constantemente, checará, no *site*, os *links feedback e guest book*.

4 – OBJETIVOS

4.1 – Objetivo Geral

- Criação de um *site*⁵ contendo atividades que apresentem os grupos de vocabulários básicos para as aulas de Língua Inglesa nos 1ºs do Ensino Fundamental, tais como: *Greetings, Family Members, Colors, Fruits, Food & Drink, Numbers (0 – 10), Parts of the Body, Days of the Week, Months of the Year and Festivals (Easter, June Party, Halloween & Christmas)*.

4.2 – Objetivos Específicos

- praticar, de forma lúdica, prazerosa e interativa, o ensino de Língua Inglesa pelo computador;

⁴ “Já que os períodos de concentração e atenção são curtos, a variedade se torna obrigatória – a variedade de atividade, a variedade de ritmo, a variedade de organização, a variedade de voz. (...) Alunos mais velhos conseguem se concentrar por longos períodos e você deve permitir que eles o façam, mas você ainda precisa de muitas variedades.” – Tradução da autora deste trabalho.

⁵ *Site* elaborado: <http://niceclass.webnode.com.br>

- proporcionar situações onde os alunos interajam e troquem experiências com outras crianças em um ambiente virtual, sempre tendo a tutela do professor; e
- promover a prática dos conteúdos apresentados em sala de aula no laboratório de Informática, através de atividades virtuais previamente preparadas.

5 – METODOLOGIA

Primeiramente, as aulas de L2 serão feitas em sala de aula, onde o colégio escolhido adota a metodologia Montessoriana.

Os alunos serão reunidos em círculo (Aula de Linha) e o professor apresenta o conteúdo a ser trabalhado, utilizando materiais concretos, aos quais os alunos têm total acesso para manusear, tais como: objetos reais (*realia*), *flashcards*, bexigas, massinha, etc...

O vocabulário será apresentado utilizando-se diversas estratégias e os alunos são convidados a interagir com seus colegas em L2. Nesse momento, ainda não há escrita, uma vez que a Metodologia adotada no colégio utiliza o método fônico de alfabetização e os sons da Língua Inglesa diferem dos sons da L1. Para que não haja confusões desnecessárias aos alunos, a parte escrita, propriamente dita, apenas será introduzida no final do 3º bimestre letivo, período em que a grande maioria já se encontra no nível silábico-alfabético.

Após todos terem conhecido o assunto, atividades recreativas e de produção criativa serão proporcionadas. Nesse momento, os alunos têm acesso à parte escrita das palavras: porém, a mesma não é enfatizada. Logo em seguida, em uma próxima aula, os alunos são convidados a praticar os assuntos estudados na semana anterior, na sala de Informática, acessando o *site* criado para esse momento. Caso os alunos se sintam envolvidos e queiram praticar as atividades propostas pelo *site* em suas residências, será pedido para que os pais estejam juntos nesse processo, uma vez que é possível acessar o *site* diretamente, não sendo necessário passar pelo *site* do colégio, onde há um *link* para esse trabalho.

O professor manterá um canal direto com pais e alunos, através do *link* '*feedback*', proporcionado pelo *site*.

6 - ESTRUTURAÇÃO DO *SITE*

6.1 – HOMEPAGE

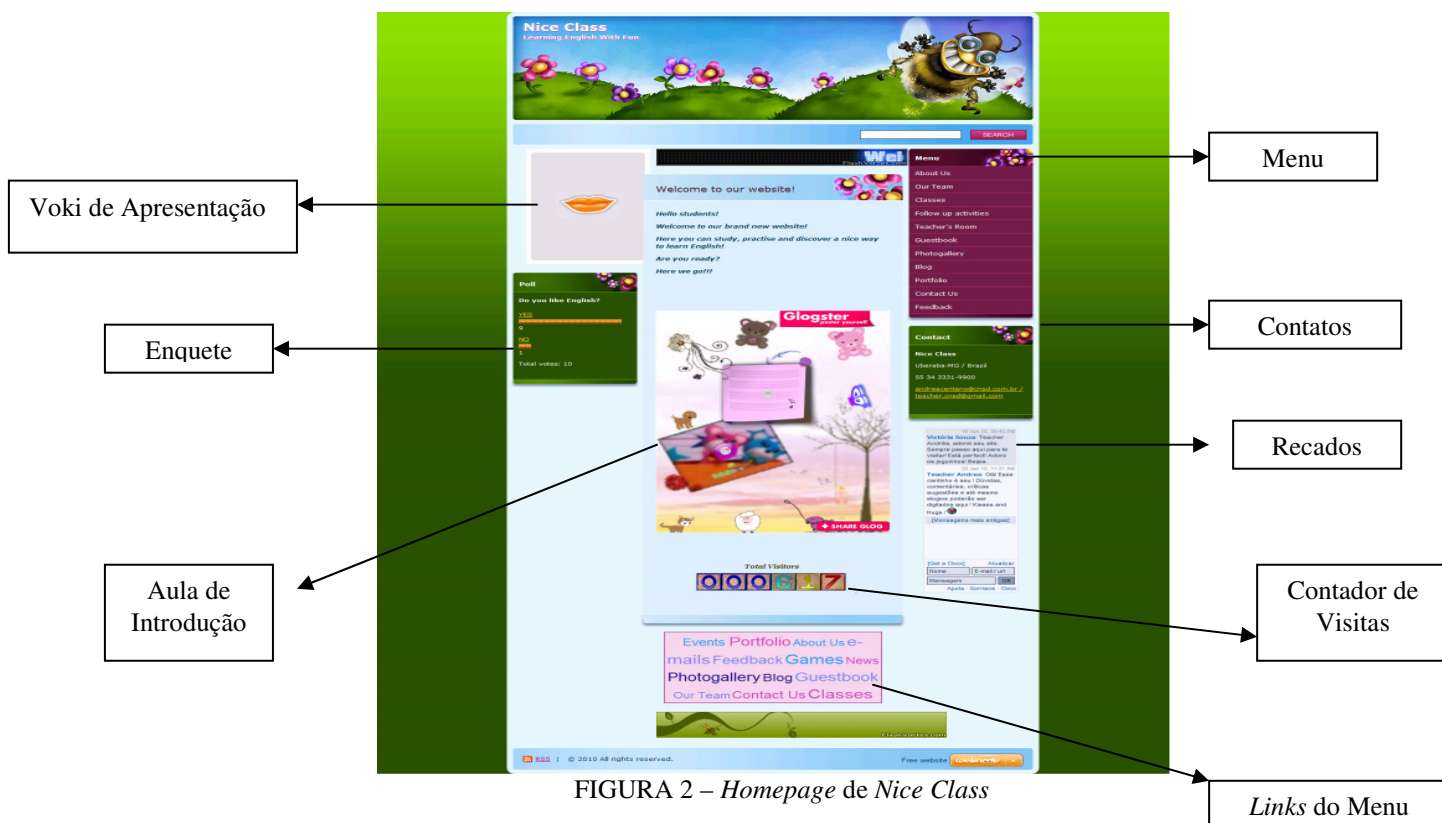


FIGURA 2 – Homepage de Nice Class

A homepage do site apresenta uma breve introdução do mesmo com um **Voki** de apresentação com a própria voz da professora responsável (Teacher Andréa), bem como um **Glogster** com a divulgação da primeira música que será trabalhada com os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental 1 do Colégio. É possível visualizar uma enquete que será frequentemente modificada, para dar maior interatividade ao site, e um espaço para que os alunos e visitantes deixem recados para a professora. Um contador de visitas ficará sempre visível, bem como os dados para contato com a professora. O Menu estará disponível em duas versões: uma na lateral direita e outra na parte inferior da homepage, onde os alunos/visitantes poderão navegar sob a supervisão direcionada da professora, dentro do colégio, ou como preferirem em seus locais de acesso.

6.2 – MENU

No MENU, podemos encontrar as seguintes ferramentas: **About us**, **Our Team**, **Classes**, **Follow up Activities**, **Teacher's Room**, **Guestbook**, **Photogallery**, **Blog**, **Portfolio**, **Contact Us**, **Feedback**. Cada ferramenta se caracteriza por uma função e se caracteriza por:

6.2.1- *About Us*:



FIGURA 3 – *About Us*

Nessa parte, há toda a introdução do Projeto. Aspectos como interesse e motivação para a criação do *site*, bem como a escolha do Colégio e *links* para acesso ao Colégio também se encontram nessa parte.

6.2.2- *Our Team*:

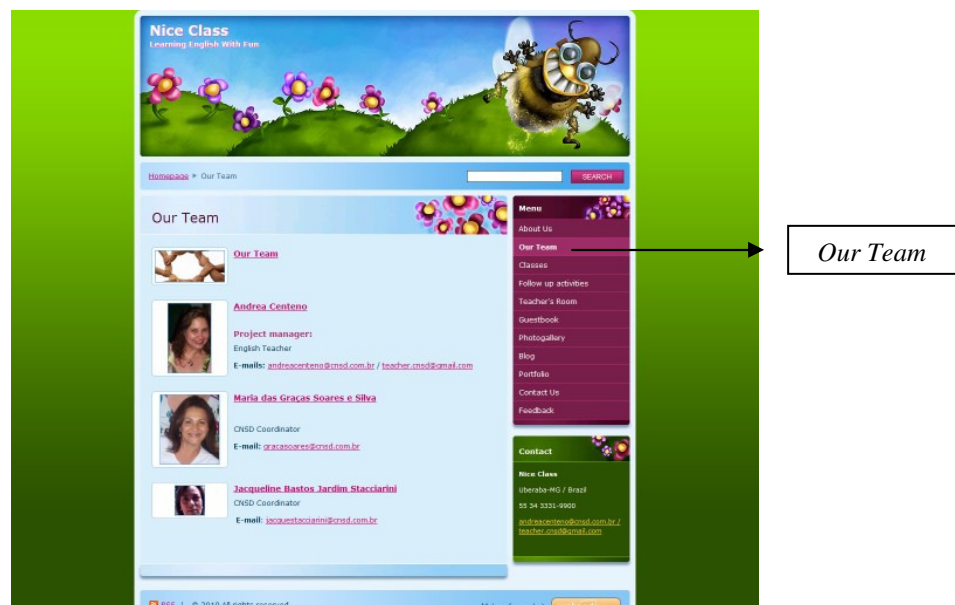


FIGURA 4 – *Our Team*

Nessa parte a equipe responsável pelo *site* é apresentada. As duas coordenadoras da Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental 1 do Colégio aparecem como suporte

metodológico para as atividades Montessorianas que precedem as atividades tecnológicas apresentadas no *site*.

6.2.3- *Classes*:



FIGURA 5 – Aulas preparadas para os alunos (*Classes*).

Nessa parte, as aulas para fixação do conteúdo são apresentadas. Os alunos são convidados, em cada etapa, a trabalhar com ferramentas disponíveis na Internet, sob a supervisão e apoio do professor. A avaliação do processo é qualitativa, uma vez que os alunos do 1º ano do EF1 não recebem notas no conteúdo Língua Inglesa. Todas as atividades realizadas em sala são arquivadas em um *portfolio*, que é entregue aos pais no final de cada semestre. Com as aulas propostas pelo *site Nice Class*, algumas atividades também serão postadas no *portfolio* virtual.

Apresentação das aulas especialmente montadas para os alunos do 1º ano do EF1:

a- *Greetings* :

Objetivo: Trabalhar os cumprimentos em Inglês utilizando a ferramenta “História em Quadrinhos” e “Voki Avatar”.

Metodologia: Após apresentar e treinar, com os alunos, os cumprimentos em sala de aula, introduzir o *site www.pixton.com* e pedir que criem diálogos semelhantes na Internet. Apresentar o *site www.voki.com* e pedir que os alunos criem avatares que dirão palavras de cumprimento. Nesse momento, pedir apenas que digitem os dizeres para os avatares. Caso os

alunos se sintam mais tranquilos, pedir que gravem suas próprias vozes para os avatares criados.

Avaliação: Auxiliar os alunos para que as atividades criadas sejam postadas no *Portfolio* do site *Nice Class*.

b- ***Family – Part 1 and 2:***

Objetivo: Exercitar com os alunos os vocábulos referentes aos membros da família.

Metodologia: Após trabalhar os vocábulos, pedir aos alunos que tragam variadas fotos de suas famílias para montarmos um *SlideShow* através do site *www.imageloop.com* . Caso demonstrem interesse, apresentar o site *www.wordle.net* para os mesmos “brincarem” com as palavras.

Avaliação: Exibir os *slides* criados no *Portfólio* do site *Nice Class*.

c – ***Colors :***

Objetivo: Promover uma atividade variada para exercitar as cores.

Metodologia: Com o intuito de exercitar os nomes das cores em Inglês, pedir aos alunos que usem a imaginação e criem um Painel Virtual de cores através do site *www.glogster.com* . Essa atividade poderá ser individual ou em trios.

Avaliação: Exibir os Painéis tanto no site *Nice Class*, como no *Blog* do Colégio e da *Teacher* Andréa.

d – ***Fruits :***

Objetivo: Proporcionar aos alunos uma aula divertida e de conscientização sobre os bons hábitos alimentares.

Metodologia: Pedir aos alunos que tragam de suas casas frutas para fazerem uma *Fruit Salad*. Registrar todos os momentos da aula com uma máquina fotográfica; ou seja, desde a preparação e limpeza das frutas até o momento da degustação. Em um segundo momento, criar com os alunos uma apresentação em vídeo com as fotos tiradas na aula anterior. Para isso, utilizar o programa *Microsoft PhotoStory3 para Windows*, o qual deverá ser previamente instalado no Laboratório de Informática do Colégio pela equipe técnica.

Avaliação: Reunir os vídeos criados e eleger o que melhor. Buscar autorização dos pais dos alunos para divulgar no *YouTube* o vídeo criado.

e – *Numbers Video & Numbers Song* :

Objetivo: Mostrar aos alunos diferentes formas de se trabalhar os números, ou seja, tanto através de vídeos da Internet como através de músicas.

Metodologia: Depois de apresentar e trabalhar os números em sala de aula, mostrar aos alunos diferentes vídeos e músicas sobre o tema postados na Internet. Trabalhar em parceria com o professor de Música e treinar as músicas que os alunos mais gostaram. Filmar as aulas e montar um vídeo com os alunos.

Avaliação: Disponibilizar o vídeo no Portfolio do *site Nice Class*.

f – *Vocabulary* :

Objetivo: Promover a criatividade dos alunos a partir de um “wordle” com palavras já estudadas.

Metodologia: Pedir aos alunos que visualizem o “wordle” de vocábulos já estudados (www.wordle.net). Entregar massinhas e pedir que demonstrem, com criatividade e capricho, as palavras apresentadas.

Avaliação: Promover uma mostra dos trabalhos e registrá-la com fotos, para serem divulgadas no *Photogallery* do *site Nice Class*.

g – *Songs* :

Objetivo: Praticar, com os alunos, as letras do alfabeto em Inglês.

Metodologia: Levar os alunos à Sala de Multimeios do Colégio e mostrar, no telão, os vídeos selecionados no *site Nice Class*. Incentivá-los a aprender as coreografias apresentadas e fotografar cada momento.

Avaliação: Pedir aos alunos que criem desenhos das músicas que mais gostarem. Escanear as produções e disponibilizá-las no Portfolio do *site Nice Class*.

6.2.4 – *Follow up Activities*

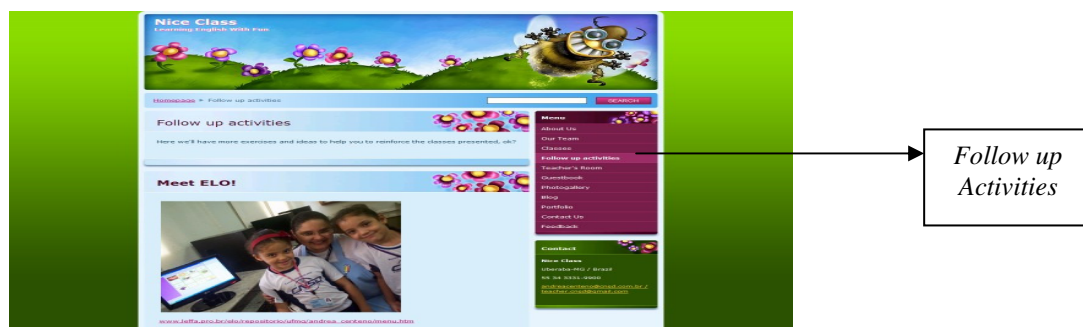


FIGURA 6 – Atividades para fixação e reforço (*Follow up Activities*).

Aqui, atividades de fixação e revisão são proporcionadas. Jogos da memória de números (1-6), de frutas, *clozes* de cores, dias da semana e meses, bem como sequências de partes do corpo são apresentados. A música “Samba do Approach” é apresentada para motivação e reflexão sobre as palavras da Língua Inglesa que aparecem na Língua Portuguesa. Todas essas atividades foram criadas utilizando-se o *site* do Professor Vilson Leffa, <http://www.leffa.pro.br/elol/> e foram selecionadas pelo próprio professor para fazerem parte do acervo de atividades criadas durante as oficinas que ele ministra.

6.2.5 – *Teacher’s Room*:



FIGURA 7 – Espaço para dicas e orientações aos professores (*Teacher’s Room*).

Nessa parte, instruções de como *site* deve ser utilizado são dadas. Dicas para variação de aulas e jogos também são apresentadas. Dúvidas podem ser sanadas e sugestões são mostradas. Caso o professor sinta necessidade de contato direto com a administração do *site*, é só entrar em “**Contact Us**”. Um *e-mail* será enviado, como *feedback*.

6.2.6 – Photogallery

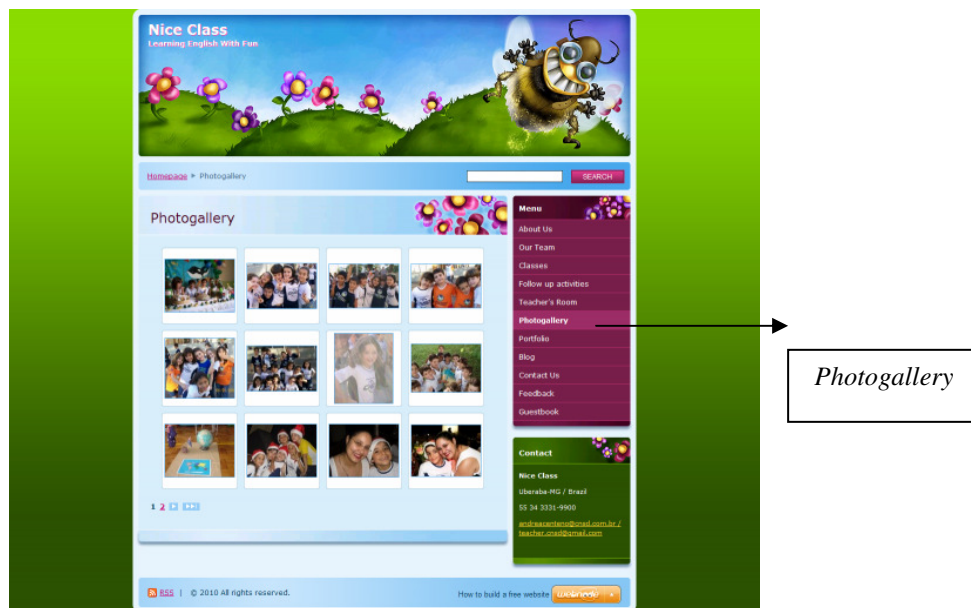


FIGURA 8 – Espaço para galeria de fotos dos alunos do Colégio (*Photogallery*).

Nessa parte, fotografias que serão tiradas durante a execução das aulas serão mostradas ao público visitante do *site*.

6.2.7 – Portfolio

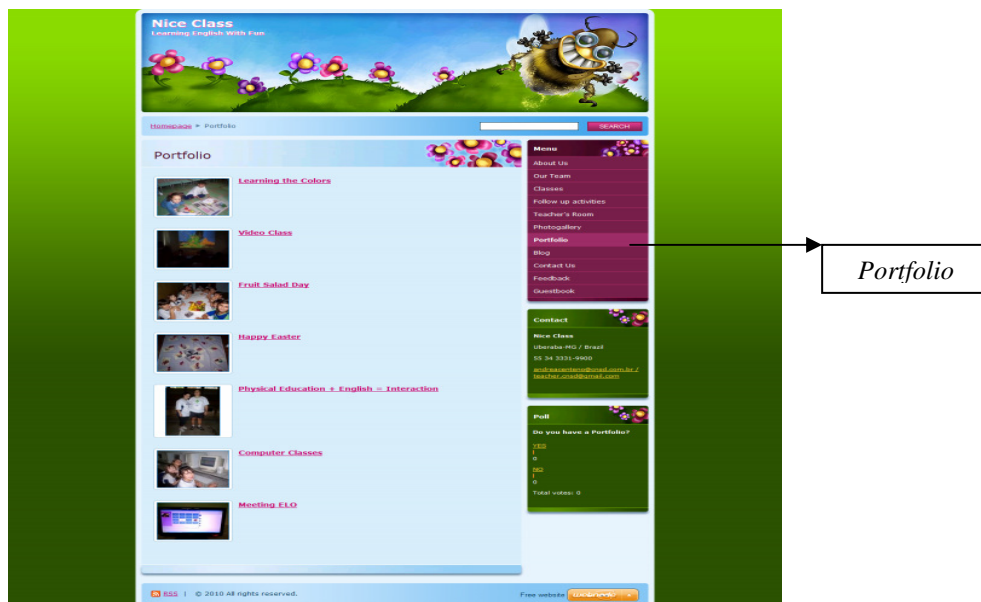


FIGURA 9 – Espaço para a documentação dos trabalhos desenvolvidos com os alunos (*Portfolio*).

Nessa parte, todas as atividades de produção dos alunos serão documentadas e expostas aos visitantes do *site*.

6.2.8 – Blog

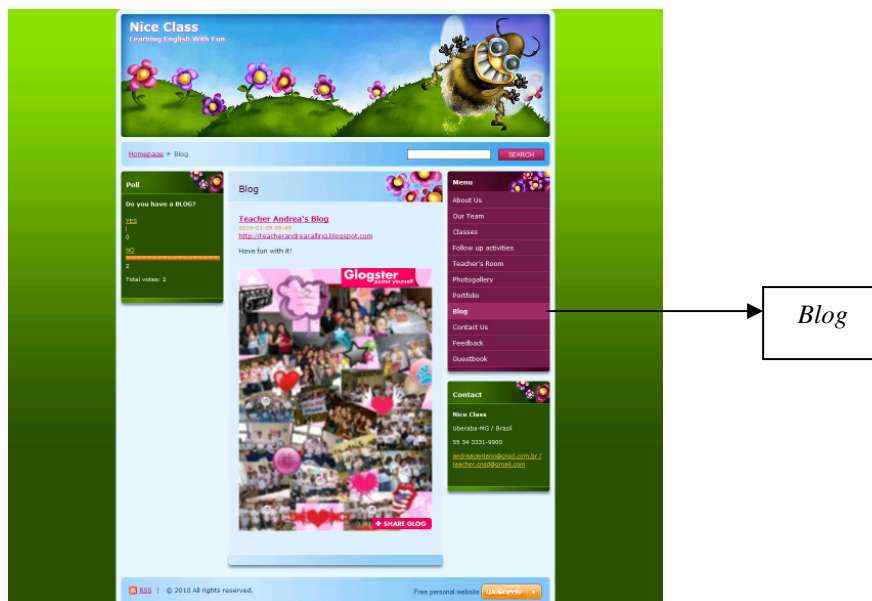


FIGURA 10 – Divulgação do *Blog* da Teacher Andréa.

O *Blog* da Teacher Andréa (<http://teacherandreacalling.blogspot.com/>) será apresentado aos alunos e visitantes apenas como curiosidade, uma vez que o mesmo é utilizado, pela professora, com alunos mais velhos.

6.2.9 – Contact Us

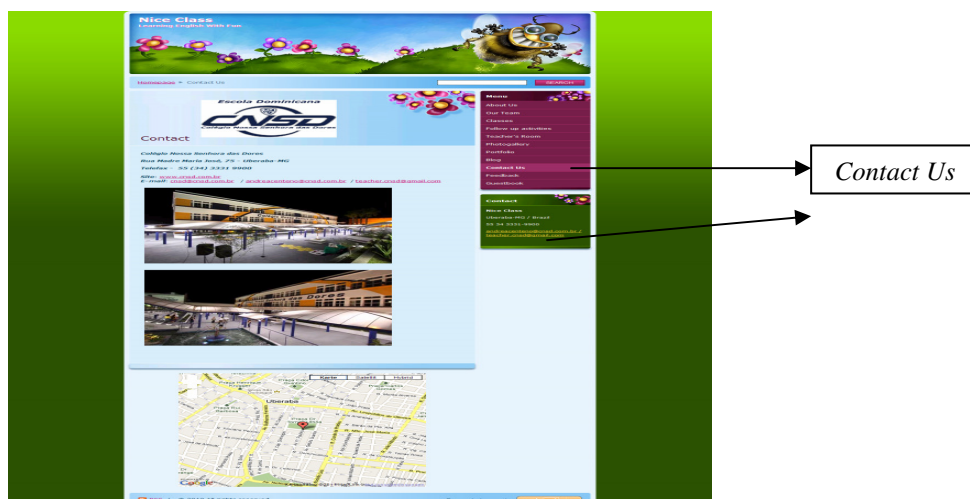


FIGURA 11- Divulgação do Colégio e seus contatos (*Contact Us*).

Aqui os contatos (telefones, fax, *e-mails*, endereço) do Colégio onde o *site* está sendo trabalhado são encontrados. Um mapa para a sua localização exata na cidade de Uberaba, MG, também é apresentado.

6.2.10 – Feedback

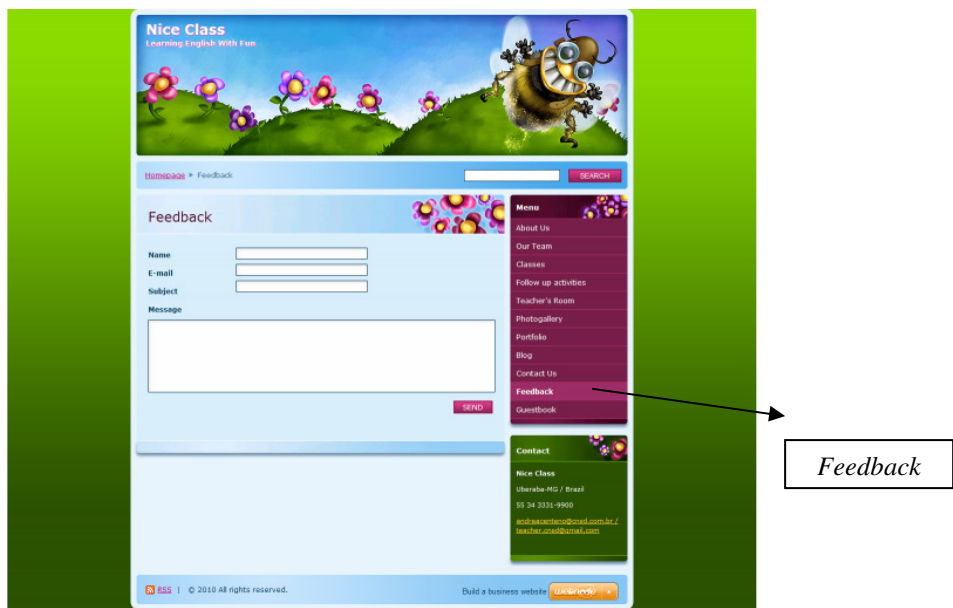


FIGURA 12 – Espaço para *Feedback* dos alunos e da professora.

Esse espaço é o canal direto entre os alunos e visitantes do *site* e a professora criadora do mesmo.

Questionamentos, críticas, sugestões e dúvidas poderão ser digitadas no espaço *Message*, que um *e-mail* será direcionado à professora/administradora do *site*. Infelizmente, o *site* não dispõe de *feedback* instantâneo, como o apresentado durante as atividades extras (*Follow up activities*) do ELO; porém, a professora se dispõe a respondê-los o mais rápido possível.

6.2.11 – Guestbook

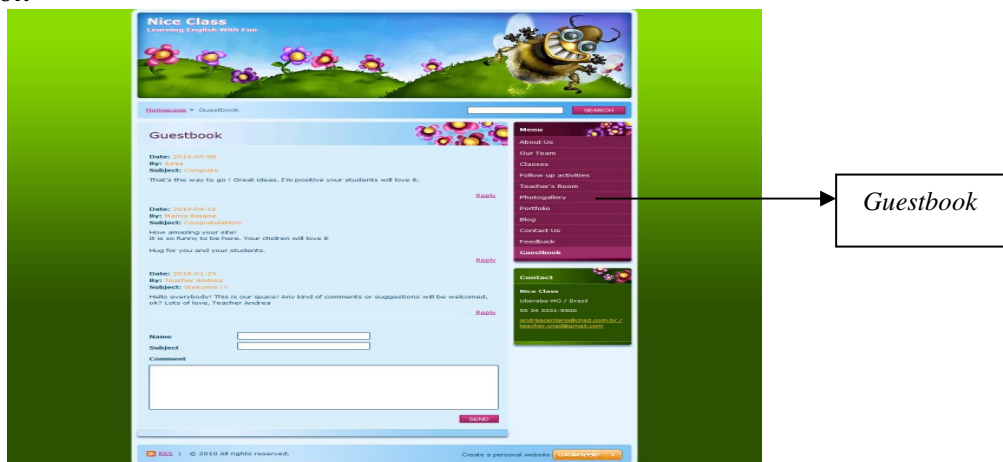


FIGURA 13 – Espaço para visitantes e alunos deixarem seus recados para a professora (*Guestbook*)

Nessa parte, os visitantes do *site* são convidados a deixar um recado que pode ser digitado tanto em Inglês como em Português. Os pais dos alunos serão incentivados em reuniões pedagógicas para sempre terem acesso ao *site*, bem como para deixarem recados para a professora regente.

7 – PLANO DE TRABALHO E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Janeiro de 2010:

- Apresentação do projeto à banca e aos colegas do curso de especialização à distância promovido pela Universidade Federal de Minas Gerais.

De fevereiro de 2010 a dezembro de 2010:

- Refinamento do projeto inicial, a partir do estudo da bibliografia;
- Preparação das aulas virtuais;
- Prover e enriquecer o *site* criado com materiais referentes aos conteúdos programáticos estudados em cada ano; e
- Estudos e trabalhos das matérias referentes ao Curso de Especialização em Línguas Mediado por Computador.

De janeiro de 2011 a junho de 2011:

- Extensão das leituras direcionadas à proposta de trabalho e ao aprimoramento do *site*; e
- Elaboração e formatação do Manual do Professor.

Julho de 2011:

- Redação e entrega do relatório final e do Manual do Professor, bem como apresentação final do *site* elaborado.

8 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversas atividades e promoção da ludicidade no Ensino de Língua Inglesa são observados dia após dia. Com o advento das novas tecnologias os professores passaram a contar com variadas e divertidas formas de se ensinar. O *Site Nice Class* é, portanto, uma tentativa de trazer para a sala de aula a tecnologia simplificada aliada às técnicas pedagógicas que possam contribuir para um aprendizado eficaz e prazeroso.

9 – REFERÊNCIAS:

AGUILAR, Renata. *O Lúdico na Educação Infantil*. São Paulo: Intersubjetiva, 2004.

AMORA, Antonio Soares. *Minidicionário Soares Amora da língua portuguesa*. São Paulo: Saraiva, 1997. p.420

BARROS, Sylvia Helena Palma de Moraes. In: *Seu filho está aprendendo inglês ou simplesmente brincando?* São Paulo. Disponível em <http://www.thekidsclub.com.br>. Acesso em: 10 jan. 2010.

BORGES, Teresa Maria Machado. *A criança em idade pré-escolar – desenvolvimento e educação*. Uberaba: Rotal Editora e Gráfica Ltda, 1991.

COSCARELLI, C. V. Entre Textos e Hipertextos in COSCARELLI, C. V. (Org.) *Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. (p.65 – 84)

MACEDO, Lino. *Ensaio Construtivistas*. 3ª ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

NUNES, Ana R. S. Carolino de Abreu. *O Lúdico na Segunda Língua*. Disponível em <http://www.linguaestrageira.pro.br>. Acesso em: 10 jan. 2010.

PIAGET, Jean. *A equilibração das estruturas cognitivas*. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

_____. *Aprendizagem e conhecimento*. Tradução da Equipe da Livraria Freitas Bastos. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1979.

_____. *A psicologia da criança*. Tradução de Octavio M. Cajado São Paulo: Difel, 1968.

_____. *Biologia e Conhecimento*. Tradução de Francisco M. Guimarães. Petrópolis: Vozes, 1973.

SEBER, Maria da Glória. *Piaget – O diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio*. São Paulo: Scipione, 1997.

SCOTT, Wendy A.; YTREBERG, Lisbeth H. *Teaching English to Children*. Tradução de Andréa C. Centeno R. da Cunha. New York: Longman, 1990. p.5

TEIXEIRA, Carlos E. J. *A ludicidade na escola*. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. Tradução de José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche . 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev S.; LURIA, Alexander R.; LEONTIEV, Alexis N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem (coletânea de textos)*. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 4. ed. São Paulo: Ícone Editora Ltda, 1994.

WADSWORTH, Barry. *Inteligência e Afetividade da Criança*. Tradução de Enio Matheus Guazzelli, 4. ed. São Paulo, 1996.