

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE
SÃO PAULO**

Rosemeire Batista Gimenes de Araújo

**O ALUNO DO CICLO II DA ESCOLA PÚBLICA EM
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA MEDIADO PELA TECNOLOGIA**

SÃO PAULO

2011

Rosemeire Batista Gimenes de Araújo

O ALUNO DO CICLO II DA ESCOLA PÚBLICA EM
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA
INGLESA MEDIADO PELA TECNOLOGIA

Monografia apresentada como exigência parcial para a obtenção do título de Especialista em Práticas Reflexivas e Ensino-aprendizagem de Inglês na Escola Pública, sob a orientação da Prof^a Ms. Maria Aparecida Gazotti Vallim.

SÃO PAULO

2011

Autorizo, para fins acadêmicos ou científicos, a reprodução total ou parcial desta monografia, por processos fotocopiadores ou eletrônicos, desde que citada a fonte.

Dedico este trabalho aos meus filhos, Mariana e Leonardo, ao meu esposo Gilmar e aos meus pais Moysés e Sarah, cujo apoio, carinho e incentivo foram imprescindíveis nesta jornada.

Agradecimento especial

À Profa. Dra. Maria Antonieta Alba Celani por ter sido para mim, nos últimos seis anos, uma verdadeira inspiração pela dedicação e amor ao trabalho, fonte de conhecimento e amizade com que sempre podemos contar. Muito obrigada!

AGRADECIMENTOS

À Associação Cultura Inglesa São Paulo, pelo apoio financeiro que tornou possível meus estudos e pesquisas, na pessoa da Sra. Lizika Goldchleger por ter acreditado em nós e viabilizado este curso;

A todos os professores do LAEL, em especial, à Profa. Dra. Maria Antonieta Alba Celani, por ter oferecido aos professores da rede pública de ensino mais esta oportunidade.

À minha orientadora e amiga Prof. Ms. Maria Aparecida Gazotti Vallim, por compartilhar comigo esta vitória orientando todas as etapas deste trabalho.

À Prof. Dra. Rosinda de Castro Guerra Ramos pelo apoio e incentivo desde o curso “Reflexão sobre a Ação: o Professor de Inglês Aprendendo e Ensinando”, promovido pela Cultura Inglesa, atual curso de especialização Práticas Reflexivas e Ensino-aprendizagem de Inglês na Escola Pública.

Aos amigos do grupo PUC D, pelo incentivo, pela ajuda sempre presente nos momentos de dúvida, em especial à Eneida Maria dos Santos Spavieri e Mieko Kurashima Tamura.

Aos professores do curso Práticas Reflexivas e Ensino-aprendizagem de Inglês na Escola Pública por toda sua dedicação e confiança em nosso grupo.

Aos amigos do curso Práticas Reflexivas e Ensino-aprendizagem de Inglês na Escola Pública, com os quais tanto aprendi durante o curso.

Ao Prof. Ms. Marcos Mendonça, diretor da EMEF Antonio Carlos de Andrada e Silva, por ser a primeira pessoa a acreditar em meu potencial e incentivar a continuidade dos meus estudos acadêmicos há mais de uma década, juntamente com Anna Maria Santinni, coordenadora pedagógica da referida EMEF na época, atualmente aposentada.

Ao Prof. Dr. Francisco Estefogo, diretor acadêmico da Cultura Inglesa de Taubaté – SP cuja orientação tem sido fundamental desde 2005 antes mesmo que eu tivesse iniciado

meus estudos no curso de Extensão Universitária “Reflexão sobre a Ação: o Professor de Inglês Aprendendo e Ensinando.

A coordenação do projeto Adobe Youth Voices, que no Brasil é promovido pela ONG Educadores Globais, nas pessoas de Almerinda Garibaldi, Cláudia Batista e nosso mídia mentor Felipe Jannuzzi pelas incalculáveis horas de apoio e incentivo aos nossos jovens cineastas.

Aos alunos e professores da EMEF Presidente João Pinheiro, pelo constante apoio, especialmente às coordenadoras Kátia Gomez Lopez e Marjorie Cortelli, que inclusive reorganizaram meu horário para que eu pudesse participar do curso de especialização e à Fabiana Quartarolo Lebani, assistente de direção pela atenção e carinho com meu trabalho.

Ao meu esposo, Gilmar, por estar sempre ao meu lado, cujo zelo para que eu pudesse trabalhar com tranquilidade durante a escrita deste documento foi fundamental.

Aos meus filhos queridos Mariana e Leonardo, razão da minha existência e incentivo à continuidade dos meus estudos.

A Deus, pela oportunidade de conviver com pessoas tão especiais e poder desenvolver este trabalho.

Finalmente, aos meus amados pais dedico esta vitória, que também é deles.

"Education either functions as an instrument which is used to facilitate integration of the younger generation into the logic of the present system and bring about conformity or it becomes the practice of freedom, the means by which men and women deal critically and creatively with reality and discover how to participate in the transformation of their world." — Paulo Freire (*Pedagogy of the Oppressed*).

GIMENES-ARAÚJO, Rosemeire Batista. **O aluno do Ciclo II da Escola Pública em processo de aprendizagem de língua inglesa mediado pela tecnologia.** Pontifícia Universidade Católica, São Paulo 2011, 75 p.

RESUMO

É fala recorrente de pais e educadores que os jovens não se interessam em utilizar os recursos disponíveis na internet para sua aprendizagem, mas apenas para o lazer. Este estudo de caso se propõe a investigar esse contexto contribuindo com algumas reflexões no sentido de conhecer melhor esta realidade. Assim, o objetivo deste trabalho é primeiramente compreender qual uso os alunos do sétimo ano de uma escola municipal localizada na periferia de São Paulo fazem da tecnologia, fazendo um inventário desses conhecimentos e suas possibilidades de aplicabilidade no processo de aprendizagem de uma língua estrangeira, e também, acompanhar o desempenho dos alunos em um projeto de criação de filmes que articula o uso do computador e da língua inglesa.

Palavras chave: análise de necessidades, ensino-aprendizagem de língua inglesa, tecnologia.

GIMENES-ARAÚJO, Rosemeire Batista. **O aluno do Ciclo II da Escola Pública em processo de aprendizagem de língua inglesa mediado pela tecnologia.** Pontifícia Universidade Católica, São Paulo 2011, 75 p.

ABSTRACT

It is common to hear teachers and parents complain that students are not interested in making use of resources available on the net to their learning, since they just use it for entertainment. This study aims to investigate this context contributing to reflections in order to learn more about this reality. Thus, the aim of this research is firstly to understand what use 7th grade students of a public school in low income districts of the city of São Paulo, Brazil, are able to make of technology by making an inventory of this knowledge as well as its possible use in their second language learning process, also observing the students' performance in a project of movie creation which articulates the use of English language and computer.

Key words: needs analysis, English language teaching and learning, technology.

SUMÁRIO

Introdução.....	13
CAPITULO I:	
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	16
1.1 A tecnologia através dos tempos.....	16
1.2 A construção do conhecimento mediada pela tecnologia	18
1.3 Representações Sociais	19
1.4 A importância do trabalho colaborativo	20
1.5 O papel do professor	21
CAPITULO II:	
METODOLOGIA	24
2.1 A metodologia de pesquisa.....	25
2.2 Contexto.....	26
2.3 Os participantes da pesquisa.....	32
2.4 Instrumentos de coleta de dados.....	38
2.5 Procedimentos de coleta	38
2.7 Procedimentos de análise de dados.....	39
2.8 Questões de ética.....	40
CAPITULO III	
ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DE DADOS	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
ANEXO 1	65
ANEXO 2	67
ANEXO 3.....	70
ANEXO 4.....	73
ANEXO 5.....	75

LISTA DE FIGURAS E QUADROS

LISTAS DE FIGURAS

FIGURA 1 - Fazendo descobertas através do <i>Google Tradutor</i>	56
FIGURA 2 – O processo criativo.....	57
FIGURA 3 – Palavras para expressar ideias.....	59

LISTAS DE QUADROS

QUADRO 1 – Alunos focais.....	33
QUADRO 2– Quanto à utilização do computador.....	42
QUADRO 3- Quanto aos programas de computador conhecidos pelos alunos.....	42
QUADRO 4 – Conhecimento em relação ao teclado e mouse.....	44
QUADRO 5 – Quanto à utilização da internet por parte dos alunos.....	45
QUADRO 6 – Atividades realizadas pela internet em língua inglesa.....	46
QUADRO 7 – Da participação antes e depois do projeto Adobe Youth Voices.....	48
QUADRO 8 – Das orientações recomendadas para o projeto.....	49
QUADRO 9 – Das facilidades e dificuldades durante o projeto.....	50
QUADRO 10 – Da importância da língua inglesa para o projeto.....	51
QUADRO 11- Dos conhecimentos necessários para participar do projeto.....	52
QUADRO 12- Da participação em projetos semelhantes no futuro.....	53
QUADRO 13- Da contribuição do projeto para a aprendizagem de língua inglesa.....	54

INTRODUÇÃO

Meus alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II possuem algumas características em relação ao uso da tecnologia que tenho por meta investigar. Em sua grande maioria, utilizam o computador com certa facilidade para comunicarem-se com os colegas, visitar sites de jogos e jogar, ouvir música na internet, assistir a vídeos, etc. Apesar dessa aparente desenvoltura, ao utilizar a máquina, é fala recorrente dos educadores e pais que os jovens não se interessam em utilizar os recursos tecnológicos em sua aprendizagem, o que pode passar a impressão de que não gostam de utilizar a tecnologia para estudar.

Sendo assim, busquei compreender melhor esse contexto para então ajudá-los no sentido de potencializar os conhecimentos que já possuem no relacionamento com a tecnologia, com a possibilidade de despertar seu interesse para a utilização desses recursos para a própria aprendizagem de língua inglesa, utilizando a tecnologia para além do entretenimento.

Muitos estudos têm surgido em relação ao uso da tecnologia na educação, mais especificamente na área de ensino-aprendizagem de língua inglesa. Boa parte desses estudos, entretanto, analisa a eficácia de programas especialmente criados para o ensino, dentre os quais podemos citar: Damião (2006); cujo estudo acompanhou um curso de Inglês Instrumental durante dois semestres ministrado em plataforma virtual; Maestrello (2006); cuja pesquisa se propôs a elaborar, aplicar e analisar um programa de ensino de inglês voltado para crianças do Ensino Fundamental da escola pública; Antunes (2008); que buscou descobrir como uma comunidade virtual de ensino evolui para uma comunidade virtual de ensino e trabalho; Burian (2009); cuja pesquisa descreve e interpreta o fenômeno da dificuldade de estudar online em um curso de formação para professores denominado ¹*Teachers' Links*, dentre outros. Alguns autores direcionam seu estudo para a apropriação do recurso tecnológico por parte do sujeito, tendo como foco a figura do educador, do gestor escolar, como: Fischer (2007); que estudou o letramento digital via internet por parte do professor de inglês; Borges (2009); cujo trabalho mostrou a apropriação das tecnologias digitais por gestores educacionais e Brigatti Jr.

¹ *Teachers' Links* - Curso de Aperfeiçoamento oferecido pela Associação Cultura Inglesa São Paulo, em parceria com o Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem da PUCSP, como parte do Projeto de Formação Contínua de Professores de Inglês da rede pública de São Paulo (estado e prefeitura).

(2010); que investigou como usuários docentes utilizam plataformas como *TelEduc*, *Moodle* e ferramentas como *Open Source*.

Esta pesquisa assemelha-se às demais quando trata de estudar a apropriação da tecnologia disponível por parte dos sujeitos, também tem aspectos em comum com as mesmas quando trata de investigar as ferramentas disponíveis para ensinar e aprender por meio da tecnologia, mas é diferente das demais quanto ao sujeito enfocado. Investigo, neste trabalho, quais conhecimentos crianças do 7º ano do Ensino Fundamental II de uma escola pública já possuem na utilização do computador e até que ponto esses alunos utilizam tal conhecimento tecnológico, e o conhecimento tecnológico e linguístico, adquirido durante a realização de um projeto desenvolvido pela disciplina Língua Inglesa para motivá-los a aprender o idioma. Este trabalho foi realizado em dois momentos. Primeiramente, foi preciso mapear o conhecimento que esses alunos possuíam e conhecer mais profundamente a forma como o utilizavam. Na segunda parte desta investigação, os alunos foram apresentados a um projeto no qual trabalharam em grupos de forma colaborativa, utilizando recursos tecnológicos para a produção de um pequeno vídeo. Para a realização do projeto, utilizaram programas de edição de vídeo como o *movie maker*, *Adobe Premiere*, ferramenta de tradução on-line como *Google Tradutor* além de bancos de imagens disponíveis na internet, criando a possibilidade de ampliar o conhecimento que já possuíam, otimizando-o em seu processo de aprendizagem de língua inglesa.

Para atingir o objetivo da pesquisa, parti das seguintes perguntas:

- 1- Como os alunos utilizam o computador no seu dia a dia?
- 2- O que os alunos já são capazes de fazer no computador?
- 3- Que usos os alunos já fazem da língua inglesa, via internet, no seu dia a dia?
- 4- Qual a contribuição de um projeto de elaboração de vídeo via *movie maker* para a aprendizagem de língua inglesa?

É preciso primeiramente entender como a aprendizagem mediada pelo computador acontece a fim de estabelecer relações entre o caminho que meus alunos da escola pública já percorreram e o que lhes falta atingir no sentido de utilizarem essa poderosa ferramenta de modo mais consciente e eficaz.

No capítulo I, inicio com uma resenha a respeito da relação entre o homem e a tecnologia desde o início dos tempos, até chegarmos aos dias atuais marcados pela utilização das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC), mais

especificamente da internet, como instrumento de aprendizagem, procurando compreender como se dá a construção do conhecimento mediada pela tecnologia.

Ainda no primeiro capítulo, trato da Teoria das Representações Sociais, tendo por base os estudos realizados por Moscovici (2003), buscando compreender como são construídas as representações de educadores e pais acerca de como os alunos utilizam o computador. Haja vista a importância do trabalho colaborativo para o êxito do projeto proposto aos alunos, também faço no primeiro capítulo uma discussão acerca do e como se dá a aprendizagem por meio da tecnologia, também discorro acerca do trabalho colaborativo. Finalizo o primeiro capítulo tratando do papel do professor como mediador e facilitador do conhecimento, também responsável por propiciar situações de aprendizagem que sejam significativas para seus alunos.

No segundo capítulo, apresento a metodologia utilizada para a realização da presente pesquisa, um estudo de caso que envolve a participação direta dos alunos em questão, assim como da professora pesquisadora.

Primeiramente os alunos, responderam a um questionário (ANEXO 2) cujos resultados são discutidos à luz da teoria estudada para a realização da pesquisa. Em um segundo momento, os alunos participaram de um projeto de criação de vídeo, em que fizeram diretamente o uso articulado de tecnologia e língua inglesa, trabalhando em pequenos grupos. Finalmente, os alunos responderam a um segundo questionário avaliativo do projeto (ANEXO 4), cujos resultados são discutidos neste trabalho.

O leitor também encontra no segundo capítulo uma descrição detalhada do contexto de atuação em que se deu a pesquisa, seguida da descrição do projeto *Adobe Youth Voices*, do qual participamos em 2011, além dos dados dos participantes, cronograma de trabalho e questões de ética.

No capítulo III, retomo as perguntas de pesquisa intercalando com a apresentação e discussão dos dados advindos dos instrumentos de coleta utilizados para a obtenção dos mesmos.

As observações advindas do acompanhamento de todas as etapas deste trabalho por parte da professora pesquisadora, juntamente com os dados dos questionários respondidos pelos alunos são analisados neste capítulo.

Concluo este estudo com algumas considerações que, além de finalizar a pesquisa apontam para as possibilidades de continuidade deste trabalho haja vista a amplitude do tema enfocado.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo faço a apresentação da base teórica em que se sustenta este estudo buscando compreender como o conhecimento pode ser construído pela mediação tecnológica. Início esse capítulo com uma breve discussão reconstruindo o caminho percorrido pelo homem através dos tempos em sua relação com a tecnologia (Kenski 2010). Em seguida, trato de como se dá a construção do conhecimento mediada pela tecnologia para uma melhor compreensão do processo pelo qual passamos, meus alunos e eu, na qualidade de professora pesquisadora (Moran 2010). Busco também, na Teoria das Representações Sociais (Moscovici 2003), o alicerce necessário para compreender de que forma pais e educadores constroem suas representações acerca do uso que esses alunos fazem do computador, uma vez que frequentemente referem-se a esse uso como sendo voltado para o entretenimento. A importância do trabalho colaborativo (Behrens 2010) também é discutida no capítulo I que finaliza tratando do papel do professor (Freire 2009) dentro desse contexto de aprendizagem de língua inglesa mediado pela tecnologia envolvendo alunos do sétimo ano de uma escola pública em São Paulo.

1.1 A tecnologia através dos tempos

Buscando compreender melhor como chegamos aos nossos dias utilizando a tecnologia para nossa comunicação, entretenimento, educação, informação e também no mundo profissional, encontrei no trabalho de Kenski (2010) um histórico de como tem sido esta relação homem-tecnologia desde o início dos tempos.

Kenski (2010), afirma que o homem sempre esteve às voltas com a tecnologia desde os seus primórdios. A presença da tecnologia marca toda a história da humanidade desde sua origem quando, através de seu próprio corpo e de sua própria voz, o homem organizava a vida em sua comunidade comunicando-se e expressando suas ideias dentro do grupo, e também, na sua relação com a natureza através dos diferentes instrumentos inventados para dominar o fogo, obter alimento, transportar-se, plantar, irrigar, construir, etc. Segundo Kenski (2010), as tecnologias não se restringem apenas às máquinas visto que a linguagem oral pode ser considerada a mais antiga tecnologia de

que dispomos, uma construção particular de cada agrupamento humano. Ainda hoje nas salas de aula, alunos e professores utilizam preferencialmente a linguagem oral como recurso para interagir e verificar a aprendizagem. A partir da escrita, dá-se a autonomia da informação, visto que não há mais a necessidade da presença física do autor para que suas ideias sejam comunicadas. A escrita interage com o pensamento, libertando-nos da obrigatoriedade de memorização permanente.

Ainda segundo Kenski (2010), com a linguagem digital, todos os aspectos da linguagem oral e escrita estão interligados em novos contextos, mais dinâmicos e abertos, rompendo definitivamente com a linearidade textual e as narrativas circulares e repetidas da oralidade. No ambiente digital, pode-se fazer a articulação de telefones celulares, computadores, televisores, etc., fazer circular as mais diferenciadas formas de informação, por meio dos mais diferentes recursos.

Quando fazemos uso de determinada tecnologia, ela incorpora-se de tal forma ao nosso cotidiano ao ponto de nem a considerarmos mais uma tecnologia. Nossos alunos são um exemplo disso ao falarem com tanta naturalidade a respeito de tudo o que fazem com seus celulares, *paggers*, computadores, *mp3*, *iPods*, *vídeo games*, *chats*, *e-mails*, etc, sem parar para pensar que em algum momento tiveram que aprender a lidar com todos esses equipamentos e suas linguagens. Como diz Don Tapscott, (Tapscott, Apud Kenski 2010) há um “*generational lap*” na atualidade que coloca a hierarquia do saber de pernas para o ar. As crianças são, pela primeira vez, autoridades, especialistas em algo central. Entretanto, toda essa agilidade tecnológica não representa que os caminhos a serem seguidos pela educação sejam fáceis. Nas palavras de Kenski:

As tecnologias comunicativas mais utilizadas em educação, porém, não provocam ainda alterações radicais na estrutura dos cursos, na articulação entre conteúdos e não mudam as maneiras como os professores trabalham didaticamente com seus alunos. Encaradas como *recursos* didáticos, elas ainda estão muito longe de serem usadas em todas as suas possibilidades para uma melhor educação. (Kenski, 2010:45)

Toda a tecnologia inventada pelo homem está colocada a serviço da educação, em nossas aulas utilizamos recursos didáticos diversos como os aparelhos de *TV*, *DVD*, *CD Player*, mais recentes, além dos antigos gravadores, retro projetores, mimeógrafos. Entretanto, nem por este motivo podemos dizer que os problemas de aprendizagem foram resolvidos. Apesar de podermos contar com mais recursos por meio das novas

tecnologias dos nossos dias, o desafio que se nos coloca todos os dias é como utilizar estes recursos para aprender, mais especificamente em relação a este trabalho: aprender inglês de forma contextualizada, dinâmica e que seja significativa para os nossos alunos, muitas vezes mais experientes do que nós na utilização da tecnologia.

1.2 A construção do conhecimento mediada pela tecnologia

Segundo Moran (2010), o conhecimento não é fragmentado, mas interdependente, interligado, intersensorial. Processamos informações de forma hipertextual, contando histórias, relatando situações que se interconectam de forma não linear. Assim também funciona a linguagem midiática estabelecendo simultaneamente a ligação entre diferentes linguagens de forma cada vez menos sequencial, o que contribui para a construção do conhecimento de forma cada vez mais aberta, permeada pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional; uma organização flexível que cria convergências e divergências instantâneas, que precisa de processamento múltiplo instantâneo e de resposta imediata.

Neste universo de interação cada vez mais constante com a tecnologia, nos encontramos juntamente com nossos alunos. Apesar de participarmos desse ambiente tecnológico, muitas vezes esta relação se dá de forma superficial e precária. Embora nossos alunos sejam capazes de conversar no ambiente do *chat*, jogar on-line, acessar várias páginas da internet, quase que simultaneamente, esta relação pode estar sendo mais quantitativa do que qualitativa. Moran (2010) afirma que aprendemos melhor quando vivenciamos uma experiência significativa que consiga unir informações dispersas atribuindo-lhes significado. A aprendizagem acontece quando equilibramos aspectos sensorial, racional, emocional, ético, pessoal e social. Nas palavras de Moran:

Conseguimos compreender melhor o mundo e os outros, equilibrando os processos de interação e interiorização. Pela interação estamos em contato com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamo-nos e ampliamos a percepção interna. Mas a compreensão só se completa com a interiorização, com o processo de síntese pessoal, de reelaboração de tudo o que captamos por meio da interação. (Moran, 2010: 25)

Desta forma, valorizar o processo interativo do aluno com o ambiente virtual, não é o suficiente para a construção do conhecimento. É preciso que as informações recebidas

por meio da interação sejam interiorizadas de forma individual para que se tornem de fato conhecimento. Tal interiorização não acontece sem motivação ou interesse.

Sendo assim, se precisamos aprender inglês para nos comunicarmos pela internet, para fins profissionais, culturais ou acadêmicos, existe uma finalidade, um objetivo, o que pode facilitar a aprendizagem dessa língua, e as informações recebidas e produzidas por meio da interação midiática podem, sim, ser transformadas em conhecimento. Seguindo esse raciocínio, propus aos alunos a participação em um projeto que fizesse a articulação da língua inglesa com a tecnologia, visando à produção de um pequeno vídeo para ser compartilhado na internet entre escolas de outros países participantes. No Brasil, o projeto *Adobe Youth Voices* é coordenado pela ONG Educadores Globais. Meu objetivo foi observar o desempenho dos alunos nessa tarefa e verificar até que ponto a necessidade real de comunicação em língua inglesa pôde contribuir para o engajamento dos alunos pesquisados em suas produções. Ter seus trabalhos apresentados para a comunidade escolar e publicados na internet seria de fato o suficiente para motivar os alunos a produzirem textos em língua inglesa para compor seus trabalhos de vídeo? Essas foram minhas indagações iniciais. Estávamos prestes a mergulhar em um projeto que pode ser descrito parcialmente por Freire (2005). Digo parcialmente, por não tratar-se de uma prática bancária em que os estudantes recebem passivamente o conhecimento advindo do mestre, ao contrário, colocam a mão na massa, opinam, participando ativamente de todas as etapas de um processo em que os objetos cognoscíveis estão democraticamente colocados a serviço de todos. Estaríamos sim, mediatizados e *mediatizados* pelo mundo buscando a expressão e a compreensão das nossas ideias escritas em língua inglesa. Segundo Freire:

Já agora ninguém educa ninguém, como tampouco ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão mediatizados pelo mundo. Mediatizados pelos objetos cognoscíveis que, na prática “bancária”, são possuídos pelo educador que os descreve ou os deposita nos educandos passivos. (Freire, 2005:79)

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira (PCN-LE) enfatizam a importância do ensino de língua inglesa na formação de sujeitos ativos, criadores, e transformadores. Sujeitos capazes de agir no mundo para transformá-lo, passando de consumidores passivos de cultura e de conhecimento para criadores que atuam em seus contextos. Em nossas aulas é fundamental que as nossas práticas estejam voltadas para a formação desse sujeito.

1.3 Representações sociais

Devo dizer que os estudos realizados por Moscovici (2003), a respeito do fenômeno das Representações Sociais nortearam este trabalho que busca traçar um perfil de como o aluno do sétimo ano do Ensino Fundamental pode utilizar a tecnologia para aprender, confrontando as representações de pais e educadores com a realidade deste grupo específico de alunos.

(...) nós percebemos o mundo tal como é e todas nossas percepções, ideias e atribuições são respostas a estímulos do ambiente físico ou quase físico, em que nós vivemos. (Moscovici, 2003: 30)

Segundo Moscovici (2003), nossos saberes são construídos coletivamente, estão relacionados ao senso comum de todos os membros da comunidade a qual pertencemos. Dessa forma, quando ouvimos na sala dos professores frases como: “- Os alunos não querem saber de estudar, só querem jogar vídeo game.”; essa fala expressa o pensamento construído por indivíduos que compartilham das mesmas experiências e pertencem a uma comunidade onde tal pensamento é validado pelo grupo.

A interação social entre os indivíduos, de acordo com os estudos de Moscovici (2003), pode influenciar na circulação do conhecimento pela imitação, ou seja, ao aceitarmos uma opinião e reproduzirmos a mesma ou também quando concordamos ou discordamos com que essas ideias são recebidas pela comunidade. Segundo Moscovici:

É no momento em que o conhecimento e a técnica são transformados em crenças que congregam as pessoas e se tornam uma força que pode transformar os indivíduos de membros passivos em membros ativos que participam nas ações coletivas e em tudo o que traz vida a uma existência em comum. (Moscovici, 2003: 173)

Desta forma, para verificarmos se os alunos participantes dessa pesquisa se interessam ou não em utilizar a tecnologia para auxiliar no processo de aprendizagem de língua inglesa, foi preciso primeiro investigar o contexto, para então, propor uma situação de aprendizagem em que os alunos pudessem ser observados em um projeto de produção de vídeo, articulando diretamente língua inglesa e tecnologia, confirmando ou não as representações construídas acerca dos mesmos por pais e também educadores.

1.4 A importância do trabalho colaborativo

Diante do volume de informações e da rapidez com que as informações tornam-se obsoletas, Behrens (2010) nos diz que o educador deve mudar o foco do ensinar para reproduzir conhecimento para preocupar-se em abrir caminhos coletivos de busca e investigação para a produção do seu conhecimento e de seu aluno. Segundo a autora, a relação professor-aluno na aprendizagem colaborativa contempla a inter-relação e a interdependência dos seres humanos, que deverão ser solidários ao buscar caminhos felizes para uma vida sadia deles e próprios e do planeta.

Diante deste contexto, não há mais lugar para alunos que trabalham enfileirados e de forma individual tendo como detentor do conhecimento o professor. Solucionar problemas em grupo, partilhar os saberes de cada um, desenvolver projetos coletivos é fundamental para aprender a trabalhar em parceria. O sucesso de um é o sucesso de todos. A escola passa a ser o espaço privilegiado para proporcionar a vivência do trabalho colaborativo preparando o aluno para a vida na sociedade em que está inserido. Nas palavras de Behrens (2010):

A abordagem pedagógica que valorize a aprendizagem colaborativa depende dos professores e dos gestores da educação, que deverão tornar-se sensíveis aos projetos criativos e desafiadores. Redimensionar a metodologia oferecida dentro de sala de aula demanda contemplar atividades que ultrapassem as paredes das salas, dos laboratórios e dos muros das universidades. (Behrens, 2010:76)

Algumas preocupações iniciais motivaram a minha opção por orientar meus alunos que se organizassem em grupos para realizar este trabalho. Em primeiro lugar, após pesquisar acerca das condições materiais dos mesmos, verifiquei que, embora em número pequeno, alguns alunos não dispunham de computador em casa, outros, apesar de possuir o equipamento não dispunham de conexão com a internet e, outros possuíam conhecimentos muito superficiais de sua utilização, ou seja, ainda estavam aprendendo a acionar os comandos básicos de teclado e *mouse*. Desta forma, divididos em pequenos grupos, haveria sempre a possibilidade dos alunos, através da interação, aprenderem uns com os outros e ajudarem-se mutuamente durante a tarefa de reunir os elementos necessários para a produção de um pequeno vídeo. Conversamos acerca de como os grupos seriam criados e, chegamos ao consenso de que os grupos criados para a realização de trabalhos em outras disciplinas poderiam ser mantidos também para a

execução deste projeto, desde que ninguém ficasse excluído e desde que pelo menos um componente do grupo dispusesse de computador com acesso a internet.

1.5 O papel do professor

O professor que ficava à frente de seu grupo de alunos via de regra, organizado em fileiras de meninos e meninas bem comportados que o observavam atentamente, recebendo do mestre o arcabouço de conhecimento indispensável, cedeu lugar ao educador que aprende enquanto ensina e ensina enquanto aprende segundo Freire (2003). Vivemos um momento de transição em que os conhecimentos que temos validado até então advindos da nossa formação, não são suficientes diante das novas exigências educacionais, dentre as quais figuram as TIC. Assim como nossos alunos, o universo virtual também permeia as nossas atividades e temos um diálogo com a tecnologia que nos permite executar inúmeras tarefas. Entretanto, fazer uso significativo em nossas aulas de um modo geral e, especialmente nas aulas de língua inglesa é o grande desafio dos nossos dias. Nas palavras de Freire (2009):

Em um contexto de transição – de um conjunto de *concepções vigentes* que não correspondem mais às exigências de uma sociedade em transformação para um conjunto de *concepções emergentes* que, pela novidade, ainda requerem tempo para entendimento, aceitação e implementação -, encontramos-nos diante de um dilema que nos leva a repensar o enfoque até então dado ao processo ensino-aprendizagem e à formação docente, buscando consolidar ou redimensionar perspectivas e práticas. (Freire, 2009:15)

Boa parte das informações que organizamos e auxiliamos o nosso aluno a organizar, interiorizar, transformar em conhecimento construído a partir de experiências vivenciadas no grupo estão disponíveis no nosso meio e são acessíveis pelos meios de comunicação aos quais os mesmos têm acesso e pela tecnologia. Sendo assim, é imprescindível que o educador tenha consciência de sua importância e das novas responsabilidades trazidas pelo contexto atual, viabilizando oportunidades para que a tecnologia esteja presente na sala de aula através de projetos que utilizem os recursos dos quais disponham a escola ou que os alunos já façam uso em casa. Uma vez que a mera aquisição de informação dependerá cada vez menos do professor dados os avanços tecnológicos e a rapidez dos meios de comunicação dos nossos dias, contextualizar essa

avalanche de informações para que o conhecimento possa ser coletivamente construído passa a ser o grande desafio do educador moderno.

Em plena era digital, nossos alunos frequentam as aulas sentados enfileirados em salas organizadas como há séculos atrás, tendo à frente a figura de um professor, muitas vezes em conflito com este ambiente onde o silêncio deveria imperar e o barulho contrastante produzido por seus alunos que, intercalam os parágrafos copiados da lousa com olhadelas furtivas em seus celulares, mp5, jogos eletrônicos, etc. Conseguem navegar na internet durante a aula, recebem e enviam mensagens enquanto deveriam estar prestando atenção na aula. Este professor, provavelmente, recebeu uma formação que privilegiava o domínio do conteúdo a ser ensinado pautado em aulas expositivas, o que por si só seria o suficiente para uma boa atuação em sala de aula. Segundo Moran (2010), educar é colaborar para que todos os envolvidos no processo, alunos e educadores possam transformar suas próprias vidas em processos constantes de aprendizagem, é participar de um processo em parte previsível e em parte aleatório, imprevisível cujos resultados aparecem em longo prazo. Nesse processo, que é social, mas profundamente pessoal cada um desenvolve seu estilo de aprendizagem dentro do que é estabelecido para a maioria. Mais do que nunca fatores como o que os alunos desejam aprender e suas aptidões precisam ser levadas em conta na elaboração do plano de aula.

Segundo Liberali 2009, os sujeitos e o mundo vivem em processo de constante interação. É agindo sobre o mundo que o conhecemos e o transformamos. Sob esse ponto de vista, o papel do professor deixa de ser o de detentor do conhecimento para ser aquele que observa e propicia o ambiente necessário para a construção de novos processos cognitivos. Desempenhar o papel de professora mediadora do processo de aprendizagem dentro desse projeto levou-me às seguintes preocupações: primeiramente, até que ponto minha formação, meus conhecimentos permitiam-me direcionar o trabalho de forma a não desmotivar os alunos ou deixa-los confusos com as minhas orientações; em segundo lugar, como delegar-lhes também suas responsabilidades dentro do processo de produção coletiva; e ainda, como organizar os recursos disponíveis na Unidade Escolar compartilhando com a coordenação da escola e com os outros professores as necessidades e a importância desse projeto para o processo de aprendizagem dos alunos. Muitas vezes, encontramos na escola dificuldades para fazer todas as articulações espaço-tempo-recurso necessárias ao bom andamento do nosso trabalho. Nesse projeto especificamente, não pudemos utilizar o laboratório de

informática durante três meses por motivo de substituição dos equipamentos por parte da administração pública, o que pode ter afetado a produção final dos alunos, como discutiremos mais detalhadamente no próximo capítulo. Para que o professor possa desempenhar seu papel dentro do contexto globalizado em que nos encontramos, é preciso que a sociedade se mobilize como um todo, primeiramente democratizando o acesso à tecnologia, para que a falta destes recursos não seja um entrave à ação pedagógica; é importante também a familiarização de alunos e professores com o ambiente virtual e suas possibilidades de utilização na aprendizagem e, sobretudo que o professor reivindique cada vez mais espaço e melhores condições de trabalho para investir na própria formação. Segundo Freire (2005):

Sou professor a favor da boniteza de minha própria prática, boniteza que dela some se não cuido do saber que devo ensinar, se não brigo por este saber, se não luto pelas condições materiais necessárias, sem as quais meu corpo, descuidado, corre o risco de se amofinar e de já não ser testemunho que deve ser de lutador pertinaz, que cansa, mas não desiste. (Freire, 2003:103)

Cuidar da boniteza de nossa prática inquietando-se e indignando-se diante da realidade que nos afasta do cuidado com o nosso saber, também é um desafio que nunca podemos perder de vista enquanto educadores conscientes que somos da importância do nosso papel na construção de uma sociedade mais justa e democrática. Entretanto, cuidar dessa boniteza no contexto em que vivemos, necessariamente envolve a formação tecnológica e, no caso do professor de língua estrangeira, aprofundar seus conhecimentos no idioma que ensina é fundamental.

CAPÍTULO II

METODOLOGIA

Neste capítulo apresento a metodologia de pesquisa adotada para este trabalho. Trata-se de um estudo de caso conduzido em 2011. Para a realização deste estudo foram observados dois grupos de alunos de uma escola pública da periferia de São Paulo, com o objetivo de compreender como esses alunos utilizam o computador no dia-a-dia e como podem utilizar a tecnologia para seus estudos de língua inglesa.

2.1 A metodologia de pesquisa

Segundo Gil (2007), “o estudo de caso caracteriza-se pelo estudo profundo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado, tarefa praticamente impossível mediante os outros tipos de delineamento considerados”. A investigação do fenômeno dá-se em seu contexto de realidade e pode ser realizada em um espaço de tempo relativamente curto, podendo contribuir para melhor compreensão do fenômeno em si. Por esse motivo, optei por realizar este trabalho de investigação da relação dos meus alunos do sétimo ano de uma escola pública da periferia de São Paulo com a tecnologia, assim como uso que fazem da internet e até que ponto pode utilizar a tecnologia para estudar e aprender.

O objetivo da investigação justifica-se pela situação social e pelos problemas nela encontrados. Pretende-se, com este estudo de caso, contribuir para a construção do conhecimento a respeito de como se pode dar o processo de aprendizagem de língua estrangeira mediado pela tecnologia, através do esclarecimento da situação observada.

Dessa forma, seguindo os critérios de um estudo de caso, em um primeiro momento, coletei os dados com o intuito de mapear os conhecimentos técnicos que meus alunos da escola pública já possuíam para utilizar o computador e também como os mesmos utilizavam a internet antes da realização dessa pesquisa. Também busquei investigar o modo como esses alunos poderiam engajar-se em pequenos projetos utilizando a língua inglesa juntamente com recursos tecnológicos como: programas de computador e ferramentas de pesquisa disponíveis na internet e, finalmente, após a finalização do projeto, fiz a coleta dos dados referentes à avaliação do mesmo para, a partir da escrita avaliativa dos alunos em relação a sua participação no projeto coletivo de criação de vídeo mediado pela língua inglesa e pela tecnologia, pudesse reunir as informações necessárias acerca de como esse processo se dá, quais as contribuições do projeto na construção do conhecimento por parte do aluno e quais as possibilidades futuras de continuidade deste estudo.

Embora dois grupos de alunos de 35 alunos cada tenham participado de todo o processo, foram analisados os dados coletados de 11 alunos, cujos responsáveis concordaram com a utilização dos mesmos nesse trabalho de pesquisa, viabilizando desta forma as condições necessárias para um estudo de caso o que não pressupõe um número grande de indivíduos pesquisados.

2.2 Contexto

Segue abaixo a descrição do contexto em que esta pesquisa foi realizada. Esta descrição foi subdividida em macro e micro contextos.

2.2.1 Macro contexto

A escola em que esta pesquisa foi realizada fica na Vila Matilde, bairro fundado por imigrantes europeus em 1922, que cresceu ao redor dos trilhos da Estação Ferroviária Vila Matilde, a qual hoje se encontra desativada e abriga uma exposição da história do bairro que, de essencialmente industrial, tornou-se um bairro residencial às margens da Radial Leste e da Estação de Metrô Vila Matilde. O bairro conta com boa infraestrutura de água, esgoto, luz, coleta de lixo. A paisagem se mistura com os sobrados construídos nas décadas de 40 a 60 e os novos condomínios verticais, as construções mais antigas são igrejas e fábricas da década de 20. Em 2.000 a população era de 102.935 habitantes segundo informações disponibilizadas no blog “Vila Matilde em Foco 2011”².

Hoje a população é mista, aos imigrantes europeus somam-se os nordestinos e afrodescendentes. As comunidades religiosas estão representadas por templos católicos, evangélicos; e centros espíritas na sua maioria. O Carnaval é um ponto forte do calendário cultural da região visto que esse bairro é também o berço da Escola de Samba Nenê de Vila Matilde. Existe associação de amigos de bairro e parece ser bastante atuante.

A população da escola em que essa pesquisa foi realizada consiste em 1.067 alunos e 88 funcionários entre administração, corpo docente e demais funcionários, divididos em 03 turnos de funcionamento. Nesta escola pratica-se a polivalência, modalidade de ensino em que apenas um professor leciona português, matemática, ciências, história e geografia também no Ensino Fundamental II. Embora o projeto tenha sido oficialmente reconhecido em 2006, foi implantado na Unidade em 1984. Inicialmente a assessoria ficava a cargo da Escola Vera Cruz. Hoje, entretanto, é durante as aulas de inglês, artes e educação física, que os educadores se reúnem para planejar as aulas dos demais componentes curriculares.

² Dados oriundos do site <http://vilamatildeemfoco.blogspot.com>.

As reuniões pedagógicas são bimestrais. As coordenadoras acompanham exclusivamente o processo pedagógico. As questões disciplinares e administrativas são tratadas pela direção da unidade. Também se reúnem mensalmente os membros do Conselho de Escola. As faltas dos professores acontecem como em qualquer escola, entretanto, há professores em módulo para substituir o professor ausente na maioria dos casos.

A comunidade escolar conta com boa infraestrutura de ambientes diversificados como: laboratórios de ciências e informática, sala de jogos, duas quadras (uma coberta), pátio, sala de leitura, sala de vídeo e 12 salas de aula são utilizados pelos alunos. A escola ainda conta com uma gráfica que fornece as cópias dos materiais solicitadas com antecedência pelos professores. Há policiamento realizado pela Guarda Civil Metropolitana de São Paulo, principalmente no período noturno.

Não poderia deixar de mencionar nesta descrição de contexto o fato de que a Prefeitura de São Paulo está fechando salas de EJA. Algumas escolas mais centrais tornaram-se polos de atendimento, dentre elas, a Unidade Educacional em que se deu esta pesquisa. Isso significa que muitos jovens e adultos deslocam-se das regiões circunvizinhas para estudar e aqueles que não possuem condições para realizar este deslocamento acabam abandonando os estudos.

2.2.2 Micro contexto

Nesta unidade, leciono língua inglesa para 07 grupos de EJA (Educação de Jovens e Adultos) no período noturno, 03 sextos anos (antiga 5ª série) e 02 sétimos anos (antiga 6ª série) do Ensino Fundamental II no período da manhã. Escolhi focalizar os alunos dos sétimos anos, visto ser possível acompanhá-los nos anos subsequentes e também pelo fato da população de alunos não ser tão flutuante como no ensino noturno. Para delinear o perfil das turmas investigadas neste estudo, foi utilizado o Questionário de Análise de Necessidades (Ramos, 1998; Anexo 1) durante o ano de 2010 como trabalho integrante do curso de Especialização em *Práticas Reflexivas e Ensino-aprendizagem de Inglês na Escola Pública* - PUCSP.

Um conjunto de fatores contribuiu para que estes alunos fossem escolhidos como turma focal para o trabalho, minhas outras opções seriam os alunos da EJA (Educação de Jovens e Adultos), que frequentam as aulas no horário noturno e cujo fluxo de alunos é flutuante, uma vez que o número de alunos matriculados no início do

ano não se mantém ao longo do período letivo, novas matrículas são feitas todos os meses; também poderia pesquisar os alunos do 6º ano do ciclo II. Entretanto, tratava-se de alunos recém-saídos do ciclo I e que ainda não haviam tido o primeiro contato com as aulas de inglês, o que talvez dificultasse o trabalho ou o prolongasse para além do previsto. Sendo assim, optei pelos alunos do 7º ano que, já estavam adaptados ao ritmo das aulas no ciclo II, já haviam tido aulas de inglês no ano anterior, possuindo desta forma, os pré-requisitos para participar da pesquisa.

2.2.2.1 Descrição do projeto *Adobe Youth Voices*

Após responderem a uma pesquisa, na qual me propus a investigar os conhecimentos dos alunos em relação ao uso do computador, os alunos foram convidados a participar de um projeto que necessariamente faz a articulação de tecnologia e língua inglesa. Trata-se do projeto *Adobe Youth Voices*, coordenado no Brasil pela *i-Earn* do Brasil, através da ONG Educadores Globais. Por meio desse projeto, grupos de jovens oriundos de diferentes países desenvolvem curtas metragens a partir de um tema relevante escolhido pelas comunidades escolares como: *Bullying*, *Children rights*, *Global Warming*, *Globalization*, etc. Os vídeos deveriam ser legendados em língua inglesa para serem compreendidos fora do Brasil. De acordo com o Adobe Youth Voices: Programm guide 2010:

Adobe Youth Voices, Adobe Foundation's global signature philanthropy program, empowers youth from underserved communities to use technology to explore and express their perspectives on issues impacting them and their communities. (Adobe Youth Voices Program Guide 2010)

Os 12 professores brasileiros participantes do projeto passaram por um processo de seleção organizado pela ONG brasileira Educadores Globais e receberam formação on-line diretamente oferecida pela *Adobe Foundation* durante oito semanas o que compreendeu o mês de fevereiro e março. Neste período, participei de um curso juntamente com 50 professores de diferentes países e desenvolvemos tarefas individuais e coletivas com o objetivo de preparar o grupo para atuar em suas comunidades. Concomitantemente, havia feito primeira coleta de dados com meus alunos visando a mapear seus conhecimentos tecnológicos para então, iniciar a implementação do projeto junto aos mesmos.

Após o convite inicial, durante um mês, em todas as nossas aulas, fiz a exibição de vídeos do projeto elaborados por crianças e jovens de outros países a respeito dos mais diversos temas, com objetivo de motivar a participação dos alunos. Trata-se de curtas metragens que podem ser assistidos diretamente no site www.adobeyouthvoices.org. Observando os alunos, pude perceber que se interessaram bastante pela proposta, gostaram de assistir aos vídeos o que garantiu uma boa receptividade quando foram convidados a participar do projeto. Passada a primeira fase, a fase de encantamento com os trabalhos vindos de países como Índia, Egito, Estados Unidos, México, Taiwan, Canadá, entre outros; era preciso nos organizar e colocarmos a mão na massa, uma vez que seguiríamos juntamente com outros países participantes um cronograma comum e que não poderia ser alterado. Na última aula do mês formamos grupos em consenso coletivo que optou por preservar os grupos já formados atuando nas demais disciplinas e cada grupo escolheu um tema para ser desenvolvido. Os vídeos deveriam ter entre 01 e 05 minutos no máximo com legenda em inglês. Seriam utilizados os programas de edição *movie maker*, *adobe premiere* (cuja versão gratuita poderia ser baixada pelo site www.baixaki.com.br); além de bancos de imagens oriundos de sites como www.creativecommons.com ; bancos de trilhas sonoras como www.jamendo.com.br; além da ferramenta de tradução *Google Tradutor*.

Algumas dificuldades foram surgindo ao longo do processo e tivemos que trabalhar juntos para solucioná-las. As escolas da rede municipal de ensino da cidade de São Paulo são, em geral, muito bem equipadas no que diz respeito à tecnologia, dispondo de sala de informática com conexão à internet. Entretanto, justamente neste período, os computadores da nossa Unidade Escolar estavam sendo substituídos por novas máquinas. Retirar os computadores antigos, instalar os novos e fazer a instalação dos programas foi um processo longo e não pudemos utilizar a sala durante três meses. Para driblar este problema e poder continuar atendendo ao cronograma internacional da *Adobe Foundation*, fiz uso da sala de vídeo e do aparelho de DVD para exibir os vídeos demonstrativos do projeto, recomendei que outros vídeos fossem assistidos no site que organizo com os materiais advindos das nossas aulas, www.brazilianfriends.multiply.com, assim como no próprio site do projeto www.adobeyouthvoices.org.

Dessa forma as primeiras versões dos vídeos foram feitas pelos grupos em casa e gravadas em DVD para assistirmos durante as aulas. Ao final de cada aula, um ou dois trabalhos eram exibidos e comentados pelo grupo. Os alunos foram orientados a

produzir suas próprias imagens ou utilizar imagens retiradas de bancos de imagens através de sites como www.creativecommons.org e, proceder da mesma forma com relação às músicas para evitarmos problemas com direitos autorais.

Produzir legendas em língua inglesa envolve uma compreensão linguística acima do que é esperado para os alunos na série em que se encontram. Dado o cronograma que deveria ser seguido por todos os países concomitantemente com data estabelecida para enviarmos os trabalhos para *Adobe Foundation*, recorremos a utilização da ferramenta de tradução *Google Tradutor*. Fiz algumas demonstrações aos alunos utilizando um computador conectado à internet e o *data show* para mostrar como os textos deveriam ser traduzidos do português para o inglês e, aproveitei a ocasião para demonstrar algumas inadequações que o Google pode fazer nesta operação. Ao digitar na tela o nome da escola EMEF. Presidente João Pinheiro, obtivemos o resultado: EMEF President John Pine numa primeira tentativa e EMEF President João Pinheiro na tentativa seguinte, o que demonstrou na prática a necessidade de que revisássemos os textos antes da edição final de cada vídeo.

No mês seguinte, foi instalado a precariamente, atendendo a meu pedido, um computador conectado à internet e ligado ao *data show* para que eu pudesse orientar melhor os grupos de alunos através de oficinas voltadas para suas dúvidas em torno da utilização do programa *movie maker*; utilização do *Google Tradutor*; orientações a respeito de como baixar imagens e músicas de bancos que permitissem a utilização pública desses materiais. Os alunos mais experientes em relação ao uso da tecnologia funcionaram como apoio dentro de seus grupos. As tarefas continuaram a ser executadas em casa e um guia com orientações a respeito de cada etapa do projeto foi publicado no site www.brazilianfriends.multiply.com para que pudesse ser consultado facilmente por todos os alunos. Meu e-mail também foi colocado à disposição para que os alunos pudessem tirar dúvidas, afinal, sendo as aulas apenas uma vez por semana, houve a necessidade de criar mecanismos de comunicação acessíveis a todos, neste mister a tecnologia foi o suporte necessário no qual nos apoiamos. Entretanto, como veremos adiante, poucos grupos utilizaram o recurso do e-mail, preferindo as orientações publicadas no site ou sua própria intuição para concluir as etapas do projeto.

As versões finais dos vídeos começaram a chegar e, ao final de cada aula assistíamos coletivamente aos trabalhos uns dos outros e também de outras classes, pois além dos grupos pesquisados, jovens e adultos da EJA (Educação de Jovens e Adultos) e os alunos dos 6º anos (antiga 5ª série) também estavam participando do projeto.

Durante as apresentações ficou evidente a dificuldade que os grupos tiveram de uma forma geral em encontrar imagens apropriadas para seus vídeos respeitando a lei dos direitos autorais. A dificuldade em encontrar músicas também ficou aparente, porém em escala menor, visto que há mais materiais disponíveis, cuja utilização é permitida por seus autores e de fácil *download*. Mais tarde, essas dificuldades foram constatadas também pela tabulação das respostas ao segundo questionário (ANEXO 4).

Os vídeos produzidos foram exibidos em uma mostra interna que intitulei *1ª Mostra de Cinema em Língua Inglesa JP* (João Pinheiro). A mostra aconteceu durante os horários de intervalo, e também em sessões nas quais alguns grupos apresentaram para colegas de outras séries, não envolvidas no projeto. Além de assistir aos próprios vídeos em contato com um público maior, os alunos pesquisados também tiveram oportunidade de assistir às produções de seus colegas de outras salas, assim como dos alunos do ensino noturno. Entretanto, eu só poderia inscrever na mostra promovida pela *Adobe Foundation*, os trabalhos que estivessem rigorosamente de acordo com as exigências do projeto, em relação aos direitos autorais. Sendo assim, orientei todos os grupos a reverem seus trabalhos para que pudessem ser inscritos na mostra a tempo, o que infelizmente não foi possível para os grupos pesquisados. Seis vídeos produzidos por outros grupos, que não os pesquisados foram inscritos na *2ª Mostra Adobe Youth Voices* que aconteceu no Centro Brasileiro Britânico, um deles foi selecionado para representar o Brasil na mostra do projeto em Taiwan e segue fazendo carreira internacional em outros festivais como *Seattle International Film Festival*, *San Diego Latino Film Festival* e *Cinequest*.

Ainda que os grupos pesquisados não tenham conseguido fazer a revisão de seus trabalhos em tempo hábil para participar da mostra externa e, também da mostra internacional, acompanharam todo o processo, inclusive torcendo para que seus colegas das outras turmas tivessem seus vídeos selecionados pela *Adobe Foundation*.

O vídeo *Bullying*, selecionado para integrar o site da fundação e participar de diversas mostras internacionais pode ser acessado no site *Youtube*, disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=F5QeH2AW-zc> , também no site da *Adobe Youth Voices*, disponível em <http://youthvoices.adobe.com/youth-media-gallery/media/362> , além do site www.brazilianfriends.multiply.com .

2.3 Participantes

Participam deste trabalho, alunos dos 7º ano A e B de uma escola municipal da cidade de São Paulo, além da professora autora desta monografia, que idealizou o trabalho conforme descrição a seguir.

2.3.1 Turma Focal

As turmas focais participantes deste trabalho são os sétimos anos A e B que possuem 35 alunos cada. Trata-se de alunos que nunca estudaram inglês em escola de idiomas na grande maioria. São alunos que conversam bastante, alguns não param sentados na carteira e muito tempo da aula é gasto conversando com eles a respeito de questões de organização pessoal e disciplina. Entretanto, demonstram gostar de todas as matérias e também dos professores, embora não se comportem adequadamente em nenhuma aula segundo comentários de seus professores.

De acordo com a tabulação do questionário de Ramos (1998) (Anexo 1), os alunos acreditam que o estudo da língua inglesa será útil para o trabalho e estão muito motivados ou interessados em aprender inglês.

Atividades no computador, assistir à TV e brincar são as atividades preferidas dos alunos em seu tempo livre, e a grande maioria prefere estudar sozinho a estudar em grupo. Apesar do medo de errar, parecem sentir-se à vontade para falar inglês na sala.

2.3.1.1 Alunos focais e seus perfis individuais

Haja vista a importância do projeto *Adobe Youth Voices* dentro da comunidade escolar e do interesse dos alunos em participar, minha preocupação inicial foi, em primeiro lugar, garantir esta oportunidade para todos os meus grupos. Afinal, o projeto apenas enriqueceu o conteúdo proposto para as séries e etapas e não seria justo que algum grupo ficasse excluído. Entretanto, não seria possível realizar um estudo de caso com os mais de 300 indivíduos com os quais trabalho. Desta forma, priorizei para este trabalho conforme mencionado anteriormente os sétimos anos A e B e, dentre esses alunos, apenas os 11 cujos pais ou responsáveis consentiram com a utilização dos dados oriundos dos questionários (ANEXOS 2 e 4) fossem utilizados.

Para traçar o perfil dos 11 alunos em questão, utilizei, além das minhas observações como educadora, informações oriundas do questionário inicial em relação aos seus conhecimentos tecnológicos (ANEXO 2). Apesar do consentimento dos pais ou responsáveis pelos alunos, para utilização dos dados, por questões éticas, os nomes dos alunos nesta monografia são fictícios, preservando assim, suas identidades. Também optei pela ordem alfabética de forma a tratar todos os alunos focais com igualdade. São os alunos:

Quadro 1: Alunos focais:

7º A	7º B
Ana Maria	Ariana
Clarissa	Karen
Graciela	Thainá
Marina	Valéria
Raniel	Wilson
Welton	

Alunos do sétimo ano A:

Aluna: Ana Maria 7º A

Ana Maria tem 11 anos, utiliza o computador em casa todos os dias. Conhece programas como os *Microsoft world*, *power point*, *paint brush* e ao utilizar o teclado consegue, além de digitar copiar e colar utilizando atalhos. Utiliza várias páginas da *web* quase que simultaneamente. Participa do *Orkut* e do *Haboo* atualizando seu perfil com frequência, além de visitar outros perfis, conversa com amigos pelo Messenger, também utiliza o e-mail para receber e enviar mensagens. Além de jogar on-line, visitar sites de grupos musicais como o *Restart*. Ana acredita que é possível aprender por meio da tecnologia. Na classe, está sempre as voltas com seu celular e, frequentemente, preciso pedir que não utilize o fone de ouvido e guarde o equipamento para participar da aula. Traz seus cadernos organizados e entrega os trabalhos em dia.

Aluna: Clarissa 7º A

Clarissa tem 11 anos. Utiliza o computador cerca de duas vezes por semana no escritório do pai. Conhece programas de computador como os *Microsoft world*, *power point*, *paint brush*, *movie maker*, e *web cam*. Além de digitar, pode copiar e colar utilizando o mouse e também através de atalhos. Utiliza várias páginas da *web* quase que simultaneamente. Gosta mais de jogar online, atualizar o perfil do *Orkut* e visitar os perfis de amigos, também assiste a vídeos no *youtube* e frequenta sites onde tem amigos como o www.cosmopax.com. Clarissa afirma se sentir bem nesses ambientes virtuais, conversa com amigos e compartilha fotos. Para Clarissa, é possível aprender pela internet principalmente por causa dos sites de pesquisa. É uma aluna participativa e atenta, entrega as tarefas em dia e é organizada.

Aluna: Graciela 7º A

Graciela tem 11 anos. Utiliza o computador todos os dias em casa. É capaz de digitar bem sem olhar, mas não utiliza atalhos, efetuando comandos ao computador por meio do *teclado e mouse*. Gosta de ouvir e baixar músicas, jogar, atualizar seu perfil no *Orkut*, além de enviar e receber e-mails. Acredita ser possível aprender por meio da tecnologia, mas acha inglês difícil.

Aluna: Marina 7º A

Marina tem 11 anos. Utiliza o computador em casa e na casa do tio, porém, não todos os dias. Conhece os programas *Microsoft word*, *power point*, além de outros como *photoshop*, *ares*. Além de digitar com facilidade também utiliza atalhos e consegue abrir e utilizar várias páginas quase que ao mesmo tempo. Gosta de ouvir e baixar músicas, fazer pesquisas escolares e conversar com os amigos pelo *Messenger*. Acredita que é possível aprender por meio da tecnologia, mas se aprende melhor na sala de aula por que é possível tirar as dúvidas na hora com a professora. Gosta de estudar inglês, é aluna dedicada e organizada.

Aluno: Raniel 7º A

Raniel tem 11 anos e utiliza o computador todos os dias em casa. Conhece os programas Microsoft *word*, *paint brush*, *powerpoint* e outros como *photoshop*, *hipercam* e *pivot*. É capaz de digitar sem olhar para as teclas mas não utiliza atalhos para operar o computador. Joga online, conversa com amigos, utiliza várias páginas quase que simultaneamente, gosta do ambiente do site *Haboo*. Acredita ser possível e acha até melhor aprender através da internet. Envia e recebe mensagens por *e-mail*. Em sala é um aluno que desenvolve as tarefas, porém distrai-se na conversa com facilidade.

Aluno: Welton 7º A

Welton não menciona a idade. Utiliza o computador em casa, mas não todos os dias. Conhece programas como os *Microsoft word*, *power point*, *paint brush* e outros como o *Skype*. Além de digitar com facilidade, consegue copiar e colar, além de inserir imagens utilizando atalhos. Consegue utilizar várias páginas quase que simultaneamente. Atualiza seu perfil no *Orkut* e visita os perfis dos amigos, envia e recebe mensagens via *e-mail*, joga, gosta de escrever textos e poesias. Acredita ser possível utilizar a tecnologia para aprender, principalmente para fazer pesquisas, mas diz aprender melhor na sala de aula. Em sala é um aluno dedicado e tímido, prefere trabalhar individualmente a trabalhar em grupos.

Alunos do sétimo ano B

Aluna Ariana 7º B

Ariana tem 12 anos, utiliza muito pouco o computador, predominantemente na escola. Conhece o programa *power point* e tem pouca prática para digitar. Faz pesquisas escolares, atualiza seu perfil no *Orkut* e joga online. Gosta de interagir com os amigos pelo *Orkut* e pelo *Messenger*. Acredita que se pode aprender com o uso da tecnologia mas prefere a sala de aula. Em sala é muito participativa, tem interesse em aprender e gosta de estudar inglês apesar de achar difícil.

Aluna Karen 7º B

Karen tem 12 anos e utiliza o computador todos os dias em casa e na casa de amigas. Conhece programas como os *Microsoft word*, *power point* e *paint brush*. É capaz de digitar sem olhar no teclado, mas não utiliza atalhos. A escrita de Karen é confusa, menciona gostar de falar com os amigos e que participa do *outlook* e do bate papo. Aparentemente Karen confunde o programa *outlook* com o *MSN* ou com a rede social. Gosta de jogos e música e também do ambiente do *Orkut*. Karen acha possível aprender através da tecnologia, principalmente pesquisar. Em sala a aluna tem dificuldades de escrita em português e precisa de ajuda dos colegas para realizar as tarefas propostas na aula de inglês.

Aluna Thainá 7º B

Thainá utiliza o computador todos os dias, conhece os programas *Microsoft word*, *power point*, *paint brush* e também o *youtube* que ela cita como programa e não como *site*. É capaz de utilizar várias páginas quase que ao mesmo tempo, consegue digitar sem olhar para as teclas e utilizar atalhos. Gosta de conversar com os amigos pelo *Messenger*, atualizar seu perfil no *Orkut* e visitar o dos amigos, assistir vídeos e jogar. Também visita o site do Bob Esponja, do filme *Star Wars* e sites de músicas. Em sala destaca-se pela dedicação, gosta de estudar inglês, mais especificamente em relação ao projeto *Adobe Youth Voices*, fez questão de vir fora do seu horário para apresentar seu trabalho para os alunos do período da tarde e ainda trouxe sua avó para assistir.

Aluna Valéria 7º B

Valéria tem 11 anos e utiliza o computador quando pode ir à *lan house*. Conhece os programas *Microsoft word* e *power point*. É capaz de digitar olhando para as teclas e efetua os comandos através do *mouse* e *teclado*, portanto, não utilizando atalhos. Utiliza uma página por vez e gosta de jogos de vestir e maquiagem, também joga xadrez na internet, além de atualizar seu perfil no *Orkut*, visitar os perfis dos amigos e fazer pesquisas escolares. Para Valéria não é possível aprender por meio da tecnologia, em suas palavras: “(...) eles não explicam, nem falam.” A aluna não gosta de estudar inglês

e distrai-se com conversas, o que dificulta mais ainda sua aprendizagem, às vezes não entra em aula mesmo estando na escola.

Aluno Willian 7º B

Willian tem 12 anos e utiliza o computador mais na lan house que em casa. Tem pouca prática para digitar, não utiliza atalhos. Utiliza uma página por vez, normalmente jogos. Suas principais atividades são jogar, jogar online e baixar programas. Acredita ser possível aprender por meio da tecnologia. Em sala Willian aprende com dificuldade, mais lentamente. Conversa bastante e não se concentra nas tarefas propostas.

2.3.2 Professora pesquisadora

Sou professora da escola pública desde 1987, trabalho desde então com todo o público atendido pelo sistema de educação pública que varia desde pré-adolescentes e adolescentes do Ciclo II, alunos do Ensino Médio e também alunos da EJA (Educação de Jovens e Adultos). Já tive oportunidade de trabalhar em escolas de idiomas como Fisk, CNA e Yázigi. Também já trabalhei como formadora de professores junto à Coordenadoria de Educação de São Miguel Paulista durante o período de 2002 a 2004. Penso nas experiências profissionais como de grande importância para minha formação acadêmica e como pesquisadora. Como professora de Língua Inglesa, acredito na importância de o educador investir no seu desenvolvimento do conhecimento do idioma, sua ferramenta de trabalho e também no seu engajamento político educacional, sendo que o professor nunca é neutro. Uma vez na escola pública, torna-se imprescindível que tenhamos consciência da importância de nosso trabalho na formação do cidadão do terceiro milênio, que já vive em um mundo globalizado, permeado pela tecnologia, no qual o conhecimento da língua inglesa poderá fazer a diferença em sua vida profissional, cultural e acadêmica, fato que poderá significar sua inclusão ou exclusão no panorama social em que vivemos.

Nesse trabalho, atuo simultaneamente como pesquisadora e professora dos grupos focais pesquisados.

2.4 Instrumentos de coleta

Para efetuar esta investigação, utilizei dois questionários diferentes para coletar os dados, ambos destinados aos alunos.

A opção pelo questionário deve-se à sua facilidade de aplicação em grupos numerosos. Os dados obtidos através da tabulação das respostas aos mesmos nortearam os encaminhamentos possíveis dentro do contexto pesquisado.

Os alunos responderam a um questionário especialmente formulado para verificar o que os mesmos sabiam fazer no computador, quais as ferramentas da máquina que utilizavam e o uso que faziam dessas ferramentas em suas incursões pela internet durante o primeiro mês de coleta de dados para esta pesquisa. O perfil do grupo pôde ser traçado a partir deste instrumento (ANEXO 2).

Depois disso, os alunos participaram de um projeto envolvendo a criação de pequenos vídeos, utilizando recursos tecnológicos como programas de edição de vídeo como o *movie maker*, além de recursos disponíveis na internet. Este projeto aconteceu em 2011 e teve duração de quatro meses (ANEXO 3).

Ao final do processo, os alunos responderam a um questionário visando a avaliar a importância desse projeto para sua aprendizagem de língua inglesa mediada por recursos tecnológicos. (ANEXO 4).

2.5 Procedimentos de coleta

Fase 1 – o grupo pesquisado recebeu o convite para participar da pesquisa e preencheu o questionário (ANEXO 2).

Fase 2 – tabulação dos dados obtidos através da pesquisa inicial.

– o grupo de alunos pesquisado recebeu o convite para participar do projeto de criação de curtas metragens mediado por língua inglesa e tecnologia *Adobe Youth Voices*, coordenado no Brasil pela ONG Educadores Globais e assistiram a vídeos demonstrativos do projeto ao final de cada aula.

Fase 3 – organização dos grupos em torno do projeto proposto e orientação da produção de vídeos.

Fase 4 – apresentação dos trabalhos dos alunos em um festival de curtas metragens organizado na escola.

Fase 5- aplicação e tabulação do questionário avaliativo do projeto e de sua importância para a aprendizagem de língua inglesa dos alunos utilizando recursos tecnológicos.

Fase 6 – participação na 2ª Mostra de Vídeos *Adobe Youth Voices* no Centro Brasileiro Britânico. Nesta mostra, uma das produções foi escolhida para representar o Brasil no iEARN Adobe Youth Voices Media Festival – Taiwan.

2.7 Procedimentos de análise

Os dados advindos desta pesquisa foram analisados a partir das perguntas iniciais confrontadas com as respostas dos alunos aos dois questionários (ANEXOS 2 e 4), tendo como base teórica os estudos de Moscovici (2003) a respeito das Representações Sociais, Franco 2008 acerca da Análise de Conteúdo propriamente dita, Moran, Masetto e Behrens (2010) em relação ao trabalho colaborativo e a como se dá o processo de ensino-aprendizagem mediado por computador, Kenski (2010) cujo estudo foi de fundamental importância para ajudar-me a compreender como o ser humano se apropria e utiliza os recursos tecnológicos através dos tempos, Rogers (1969), Freire (2003, 2005), Liberali (2009) e Freire (2009) cujos trabalhos foram importantíssimos norteadores em relação ao papel do educador dentro do contexto em que se deu essa pesquisa e finalmente Soares (2011) e seus estudos que me ajudaram a perceber o quanto é importante para o fortalecimento da cidadania que os jovens participem de projetos midiáticos de produção de cultura nas escolas.

Segundo Franco (2008), se o significado de um objeto pode ser apreendido a partir de suas características, de seu *corpus*³, já o sentido, implica na atribuição de um significado pessoal que se concretiza na prática social e se manifesta a partir das Representações Sociais. Em outras palavras, aprender a utilizar a linguagem digital não é suficiente para atribuir-lhe sentido, significado. É preciso que ela esteja presente primeiramente nas interações sociais, para que, a partir de sua apropriação por parte dos sujeitos, esses possam ressignificar sua utilização, inclusive para a aprendizagem, levando em conta as características e necessidades do grupo envolvido como também as características individuais do sujeito.

³ Corpus: "Coleta e da exploração de corpora, ou conjunto de dados linguísticos textuais coletados criteriosamente, com o propósito de servirem para a pesquisa de uma língua ou variedade linguística" (Sardinha, 2004).

2.8 Questões de ética

Os dados foram coletados em dois momentos distintos. Primeiramente, os alunos responderam a um questionário (ANEXO 2) cujo objetivo era mapear as características do grupo enquanto usuários da tecnologia, para então verificar se os alunos estavam em condições de participar do desafio que lhes seria proposto mais adiante: o projeto *Adobe Youth Voices*. Em seguida, o projeto foi implementado aos poucos, culminando na primeira mostra de cinema em língua inglesa realizada na escola.

Ao final do projeto, os alunos foram convidados a responder nova pesquisa, desta vez para avaliarmos juntos todas as etapas do projeto e suas contribuições para o processo ensino-aprendizagem de língua inglesa mediado pela tecnologia (ANEXO 4).

Este trabalho foi apresentado ao Comitê de Ética da PUC-SP, respeitando, portanto, as exigências do previsto no art. 1º, III da Constituição Federal Brasileira, que exige que toda pesquisa se processe após o pleno consentimento livre e esclarecido dos sujeitos, indivíduos ou grupos que por si e/ou por seus representantes legais manifestem a sua anuência à participação na mesma, e também às especificidades de um estudo de caso, que não pressupõe um grande número de indivíduos pesquisados. O modelo do termo de consentimento livre e esclarecido utilizado para essa pesquisa encontra-se disponível ao final deste trabalho (ANEXO 5).

CAPÍTULO III

APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Os dados advindos dos questionários, respondidos pelos alunos analisados neste trabalho, nos mostram muito mais do que os alunos são capazes de realizar através do computador; são capazes de traduzir ao observador atento, quem são, do que gostam, como organizam seu dia a dia e como a tecnologia é utilizada para satisfazer seus interesses individuais e coletivos. Tendo como base as informações apresentadas, o grande desafio do educador e da educação como um todo é, partir do contexto em que estamos para construir juntamente com o grupo de alunos em questão um conhecimento que seja importante e significativo. Rogers (1969) já enfatizava a importância do professor facilitador do processo de aprendizagem na construção de um conhecimento

libertador da curiosidade, que permitisse aos indivíduos moverem-se em novas direções ditadas pelos seus interesses, aberto ao questionamento e à exploração, reconhecendo que tudo está em processo de mudança.

Franco (2010) ressalta o quanto de seus autores pode ser percebido a partir de suas mensagens sejam elas faladas, escritas ou sensoriais, trazem no seu bojo informações importantes acerca de quem as formulou. Nas palavras de Franco:

Toda mensagem falada, escrita ou sensorial contém, potencialmente, uma grande quantidade de informações sobre seu autor: suas filiações teóricas, concepções de mundo, interesses de classe, traços psicológicos, representações sociais, motivações, expectativas, etc. (Franco, 2010:25).

Ao discutir os dados oriundos dos questionários respondidos pelos participantes desta pesquisa, primeiramente, faço uma retomada das perguntas de pesquisa que deram origem a este trabalho. A seguir, faço uma análise das respostas obtidas por meio do questionário utilizado para coletar as informações descritas e analisadas neste capítulo. São as perguntas:

- 1- Como os alunos utilizam o computador no seu dia a dia?
- 2- O que os alunos já são capazes de fazer no computador?
- 3- Que usos os alunos já fazem da língua inglesa, via internet, no seu dia a dia?
- 4- Qual a contribuição do projeto de elaboração de vídeo via *movie maker* para a aprendizagem de língua inglesa?

A princípio, os alunos foram convidados a responder uma pesquisa visando a conhecer suas habilidades ao utilizar o computador, assim como suas atividades rotineiras mediadas pela máquina. Sendo assim, através do questionário 01 (Anexo 2) podemos investigar as perguntas de pesquisa 1, 2 e 3 acima mencionadas.

1- Como os alunos utilizam o computador no dia a dia?

Na tentativa de responder a primeira pergunta de pesquisa, foram analisados os dados relativos às questões 02, 03, 04 e 05 do questionário (ANEXO 2). A partir da análise desses dados observei que todos os participantes possuem computador em suas próprias casas, com conexão frequente à internet, embora alguns alunos não façam uso deste recurso todos os dias, como é possível observar no quadro a seguir:

QUADRO 2: Utilização do computador no dia-a-dia.

Todos os dias.	08 alunos
Três vezes por semana.	03 alunos
Uma vez por semana.	
Quinzenalmente.	
Não utiliza.	
Total	11

Os programas de computador mais conhecidos desses alunos são, de acordo com o quadro 3: *word* e *power point* e *paint brush*, os quais fazem parte do repertório dos 11 alunos, seguido pelo *web mail* e *movie maker*. Programas como *Skype*, *ares* e *web cam*, *outlook*, *excell*, *photoshop* e *photo scape* embora menos conhecidos também aparecem nas respostas. Foi permitido aos alunos assinalar mais de uma alternativa para esta questão.

Observando as informações acima pode notar que a tecnologia está presente na rotina dessas crianças cujo conhecimento de um modo geral vai além dos programas *word* e *paint brush* como eu imaginava. Devo dizer que fiquei surpresa com a utilização do *Skype*, por exemplo.

QUADRO 3: Programas do computador conhecidos:

Word	11 alunos
Power point	11 alunos
Paint brush	11 alunos
Movie maker	03 alunos
Excel	02 alunos
Outlook	01 alunos
Webmail	10 alunos
Outros : webcam	02 alunos
Photoshop	02 alunos
Ares	01 alunos
Skype	01 aluno

Pela análise das respostas dos alunos pude constatar que em sua grande maioria, já possuíam o repertório tecnológico básico para participar do projeto que lhes seria proposto mais adiante. Trata-se do projeto *Adobe Youth Voices* no qual a participação

implicaria necessariamente em saber operar o equipamento através do *mouse* e do teclado, além de conhecer programas como o *windows movie maker*, editor de texto como o *word*; e também, fazer pesquisas na internet para estudar o tema escolhido, procurar imagens e trilhas sonoras e, finalmente, construir um texto em língua inglesa que se adequasse a legendar um pequeno vídeo, contando com a ajuda do *Google Tradutor*. Uma vez que o trabalho seria executado em grupos, os alunos que não tivessem acesso a recursos tecnológicos em casa poderiam trabalhar em conjunto com seus colegas contribuindo com as discussões acerca do tema escolhido e na revisão do texto a ser utilizado para compor o projeto.

Nas reuniões destinadas a tratar do projeto, observei que nas discussões em grupos, os alunos que não tinham o equipamento em casa também opinavam a respeito do andamento do trabalho, expressando suas ideias e dando sugestões.

Teria sido ainda mais enriquecedor se dispuséssemos do laboratório de informática nesse período para que eu pudesse observá-los durante a utilização da tecnologia.

2- O que os alunos já são capazes de fazer no computador?

Quanto aos requisitos técnicos em relação ao uso da máquina, verifiquei que poucos são os alunos que possuem pouca prática para digitar; na sua maioria, são capazes de digitar sem olhar para o teclado; alguns alunos, além de digitar, também copiam e colam, utilizando ícones da barra de ferramentas. O uso de atalhos para copiar, colar, inserir imagens, alterar tamanho e tipo de fonte também foi mencionado pelo grupo.

É possível perceber que, embora os alunos utilizem regularmente o computador, alguns preferem clicar nos ícones disponíveis na barra de ferramentas ao invés de utilizar atalhos, embora sejam minoria, alguns ainda estavam reconhecendo o teclado e não possuíam prática de digitação. Proporcionar oportunidade de trabalhar em conjunto com outros alunos foi muito importante para que esses também tivessem oportunidade de colaborar com o trabalho de outras formas, além de ampliar os conhecimentos por meio do contato com o grupo. O quadro a seguir resume tais resultados:

QUADRO 4: Uso do Teclado e mouse:

Têm pouca prática para digitar.	03 alunos
É capaz de digitar sem olhar para as teclas.	08 alunos
Além de digitar, também copia e cola utilizando ícones da barra de ferramentas.	08 alunos
Além de digitar, também copia e cola utilizando atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).	02 alunos
É capaz de inserir imagens no texto utilizando o mouse.	03 alunos
É capaz de inserir imagens no texto utilizando o atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).	05 alunos
Utiliza recursos como o negrito, itálico e sublinhado por meio de atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).	01 aluno
Altera tamanho e tipo de fonte utilizando o mouse.	04 alunos
Altera tamanho e tipo de fonte utilizando o teclado por meio de atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).	03 aluno
Utiliza outros atalhos. Quais? F4	02 alunos
Conhecimento dos atalhos:	Fechar Programas 01 aluno.

Os dados acima nos dizem que os alunos participantes da pesquisa tem um conhecimento operacional que lhes permite executar as tarefas necessárias para a execução do projeto de elaboração de vídeo em que também precisarão acionar os comandos básicos do teclado para copiar e colar, além de digitar os textos referentes às legendas de seus trabalhos e inserir imagens e trilhas sonoras. Alguns alunos são capazes inclusive de utilizar atalhos para a realização de algumas dessas tarefas.

Enquanto educadora, pesquisadora e observadora desse grupo, fazendo uma auto-observação, embora conheça alguns atalhos, utilizo-os muito pouco. Pessoalmente prefiro acionar os comandos desejados através do teclado e mouse. Dessa forma não considere o fato dos meus alunos não conhecerem e não utilizarem muitos atalhos como problemático para a realização do projeto.

As atividades mais praticadas na internet conforme demonstra o QUADRO 5 são: jogar, conversar, visitar e atualizar perfil pessoal em alguma rede social, ouvir música e visitar os perfis dos amigos nas redes sociais das quais participam. Os alunos

são capazes de abrir várias páginas, utilizando-as quase que simultaneamente quando conectados à internet com poucas exceções.

Quanto aos sites mais visitados, o site de relacionamentos *Orkut* figura em primeiro lugar, seguido pelo *MSN*, especialmente pela ferramenta de bate papo *Messenger*, grafado “*emesiene*” por uma das crianças. A preferência pelos dois sites dá-se, segundo as respostas, pela facilidade em “ver” os amigos, mandar recados, saber as novidades: “ajuda a falar com os amigos”; a possibilidade de compartilhar fotos e jogar também foi mencionada; em seguida foi mencionado o site *Youtube*, os jogos do *Habbo* e o site de relacionamentos *Facebook* foi escolhido por 01 aluno que grafou “*feizbook*”.

QUADRO 5: Quanto à utilização da internet por parte dos alunos.

Conversar com amigos pelo <i>Messenger</i>	11 alunos
Atualizar seu perfil do <i>Orkut</i> e visitar os dos amigos	11 alunos
Jogar	11 alunos
Fazer compras	
Baixar programas	01 alunos
Baixar vídeos	03 alunos
Baixar músicas	11 alunos
Fazer pesquisas escolares	04 alunos
Enviar e receber e-mails	10 alunos
Assistir a vídeos	07 alunos
Ouvir músicas	10 alunos
Ler notícias	
Jogar online	11 alunos
Jogar online utilizando <i>Skype</i>	
Outros . Explique	

O quadro acima nos auxilia facilmente a confirmar as representações sociais de educadores e pais a respeito da utilização da tecnologia para o entretenimento. Porém, não podemos deixar de notar que seu interesse em buscar o lazer no ambiente virtual auxiliou-os a adquirir conhecimentos tecnológicos indispensáveis para serem utilizados também para aprender.

Em relação à forma como consideram melhor aprender, 07 alunos preferem aprender pela internet enquanto que 04 preferem o ambiente da sala de aula, no qual é

possível tirar as dúvidas com o professor, ouvir a explicação, etc. A rede social *Orkut* é a que possui mais participantes dentro da turma, seguida pelo *MSN*, *Haboo*, site do grupo *Restart*, do filme *Star Wars* e do desenho *Bob Esponja*.

Conversar com amigos é a atividade mais importante, seguida de enviar mensagens, postar fotos, fazer convites e jogar.

Para os 11 alunos o endereço de e-mail é utilizado para enviar e receber mensagens além de participar dos seus sites favoritos. Todos os alunos possuem endereço de e-mail.

3- Que usos os alunos já fazem da língua inglesa, via internet, no seu dia a dia?

Ao serem perguntados das atividades que conseguem realizar em língua inglesa, os jogos aparecem em primeiro lugar para 08 alunos; 02 alunos, além de jogar, mencionaram outras atividades como traduzir palavras e ouvir música e 01 aluno não respondeu a questão. Jogar em língua inglesa é uma atividade que requer a utilização de várias estratégias de leitura também verbais, como prestar atenção a palavras-chave, palavras cognatas etc., uma vez que a observação de informações não verbais isoladamente, nem sempre é suficiente para compreender o que deve ser feito para dar continuidade ao jogo.

QUADRO 6: Atividades realizadas na internet em língua inglesa.

Atividades	Alunos
Jogar	9
Ouvir música e jogar	1
Traduzir palavras e jogar	1
Em branco	1

Analisando as informações dos quadros 5 e 6, notamos claramente que a utilização da tecnologia está diretamente ligada a atividades de lazer e entretenimento confirmando as representações dos pais e educadores a respeito deste assunto. Um aspecto positivo que salta aos olhos é o quanto os alunos conseguiram aprender em relação ao uso da tecnologia, motivados por sua curiosidade e pelos seus interesses.

Uma vez que a língua inglesa está presente nos jogos eletrônicos on-line ou não, *chat*, redes sociais, etc, não podemos desconsiderar que há um repertório em língua inglesa advindo dessas atividades. Moran (2010) comenta a relação com o ambiente digital:

A relação com a mídia é prazerosa – ninguém obriga que ela ocorra; é uma relação feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa – aprendemos vendo as histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. (Moran, 2010:33)

Atividades que se aproximem deste universo do qual o aluno de forma geral já se apropriou e façam a integração de tecnologias podem ser alternativas metodológicas para a educação. De acordo com Moran (2010), visualizar um perfil na rede social pode ser muito mais interessante e atrativo do que a interação da vida real, visto que publicado na rede, a vida cotidiana fica muito mais atrativa. Se por um lado a linguagem audiovisual está diretamente ligada à imaginação e ao componente afetivo, a linguagem escrita requer mais rigor, organização e análise lógica. A tecnologia ao fazer a integração de diferentes linguagens torna o processo de leitura mais agradável e interessante.

O projeto *Adobe Youth Voices* propõe a integração de diferentes linguagens midiáticas em uma proposta que envolve a capacidade criativa, o imaginário dos alunos, além de ser mediado pela língua inglesa. Enfim, é um projeto que traz em seu bojo todas as características desejadas em um projeto educativo que objetive partir do conhecimento dos alunos para enriquecê-lo com outros conhecimentos e partilhar experiências por meio da própria linguagem midiática utilizada para estudar. De acordo com as Orientações Curriculares (2007):

Expressar-se em uma língua estrangeira é tornar-se plural.(...) Faz com que entendam a importância de expressar pontos de vista e argumentar de igual para igual com pessoas de qualquer parte do mundo, gerando, assim, maiores oportunidades de ser ouvido e de combater as injustiças. Não é apenas o fato de aprender inglês que vai fazer o aprendiz se tornar mais crítico e criativo, mas é a combinação do conteúdo e da forma como ele vai aprender. (SME – DOT 2007:34)

O quadro abaixo foi construído tendo por base as respostas dos alunos focais ao segundo questionário de pesquisa (ANEXO 4) que teve por objetivo verificar as contribuições do projeto de criação de vídeos para a aprendizagem de língua inglesa dos alunos por meio da tecnologia.

QUADRO 7: Da participação dos alunos antes e depois do projeto:

Antes do projeto você já sabia:	Com o projeto você aprendeu:
(11) trabalhar em grupo (08) procurar imagens na internet () procurar imagens autorizadas na internet () utilizar programas como <i>movie maker</i> (06) utilizar ferramentas de pesquisa como Google (05) utilizar ferramentas como <i>Google tradutor</i> () outros _____	() trabalhar em grupo () procurar imagens na internet (07) procurar imagens autorizadas na internet (08) utilizar programas como <i>movie maker</i> (03) utilizar ferramentas de pesquisa como Google (02) utilizar ferramentas como <i>Google tradutor</i> (01) outros: Escrever em inglês.

Segundo os dados, os 11 alunos afirmaram nunca ter participado de projeto semelhante anteriormente, o que nos leva a refletir acerca do ambiente escolar e suas falhas na criação de oportunidades para que os alunos utilizem os recursos tecnológicos para a produção de conhecimento e cultura. Apesar de tratar-se de uma escola bem equipada em termos de tecnologia, a totalidade dos entrevistados estava participando pela primeira vez de um projeto em que tais recursos fossem utilizados. Os dados nos dizem que os 11 alunos já sabiam trabalhar em grupo antes do projeto o que podemos constatar com a informação ao lado em que nenhum aluno menciona ter aprendido a trabalhar em grupo com o projeto; 08 alunos afirmaram que já sabiam procurar imagens antes do projeto, sendo assim 03 alunos deveriam ter mencionado que aprenderam a fazer essa pesquisa, mas isso não ocorreu, o que pode nos deixar em dúvida se esta aprendizagem de fato ocorreu. Nenhum aluno sabia procurar imagens autorizadas na internet e 07 afirmam ter aprendido a fazer essa busca a partir do projeto. Fato que, entretanto, não se verificou na prática, uma vez que nenhum dos vídeos apresentados ao final estavam apropriados para a etapa final dentro do cronograma proposto pela *Adobe Foundation*. Entretanto, ressaltar como positivo ter apresentado aos alunos as questões relativas aos direitos autorais, que não devemos nos apropriar do trabalho de outra pessoa ou utilizá-lo sem a permissão da mesma. Nenhum aluno havia utilizado o *movie maker* anteriormente, durante as aulas foi comum os alunos mencionarem que possuíam o programa instalado em seus computadores, mas não sabiam para quê o programa servia; 08 alunos aprenderam a utilizar o programa a partir do projeto; 06 alunos já

sabiam utilizar o *Google* como ferramenta de pesquisa, 03 alunos aprenderam com o projeto e 02 não se manifestaram; 05 alunos afirmaram já saber utilizar o Google Tradutor, 02 alunos aprenderam a partir do projeto e 04 não se manifestaram; 01 aluno mencionou ter aprendido escrever em inglês a partir do projeto mas não apontou detalhes. Trata-se de uma informação que, a meu ver precisa ser mais bem investigada, no sentido de averiguar se este dado importantíssimo teria sido apontado por mais alunos participantes da pesquisa se estivesse claramente incluído dentre o rol de opções oferecido pela questão, apontando para uma falha na elaboração da pergunta que deveria ter um foco maior nas contribuições do projeto para o uso de língua inglesa dos alunos, além do tecnológico.

Os dados mostram que o projeto trouxe algumas contribuições para o repertório tecnológico dos alunos e também apontou algumas dificuldades como consultar bancos de dados para obtenção de imagens adequadas para utilização nos projetos de vídeo.

Durante o projeto não pudemos utilizar a sala de informática, a qual estava passando por readequações. Entretanto, não poderíamos interromper nosso trabalho já em andamento e correríamos o risco de não podermos enviar os vídeos na etapa final. Dessa forma, já tendo pesquisado antes e verificado que a maioria dos alunos poderia dar sequência aos trabalhos em casa e comunicar-se via e-mail com os componentes do grupo, elaborei um roteiro de trabalho que foi disponibilizado para consulta no site www.brazilianfriends.multiply.com; 08 alunos afirmaram ter consultado as orientações durante a elaboração do trabalho e 03 afirmaram não ter utilizado o site e que as orientações dadas durante as aulas foram suficientes para os mesmos. Dentre os alunos que consultaram as orientações:

QUADRO 8: Das orientações recomendadas para o projeto:

Como essas orientações foram utilizadas?
(03) para escolher o tema do seu vídeo. (02) para assistir aos vídeos recomendados; (03) para utilizar imagens do álbum de fotos no seu vídeo; (05) para utilizar os sites recomendados para baixar imagens; (04) para utilizar os sites recomendados para baixar música; () para baixar o editor de vídeo recomendado para o projeto seguindo orientações no blog; (02) outros: quis saber detalhes; por que eu me interessei;

Os dados nos mostram que a preocupação mais apontada pelos alunos (05) foi com a escolha das imagens. De fato, os bancos de imagens, em sua maioria oferecem uma quantidade pequena de imagens que podem ser utilizadas gratuitamente com autorização de seus proprietários, a grande maioria está à venda. Não faz parte do objetivo do projeto causar qualquer ônus aos participantes. Diante deste quadro, orientei que os alunos produzissem suas próprias imagens através de fotos e desenhos. Em relação às músicas (04), há mais facilidade para obter e muita variedade disponível na internet. Outro fator positivo em relação a estes sites é que os alunos necessariamente tiveram que efetuar leituras em língua inglesa para escolher as músicas mais apropriadas, além de acionar os comandos necessários para efetuar o *download* das mesmas. 03 alunos consultaram as informações para assistir aos vídeos recomendados pelo projeto, efetuando leituras de diversos trabalhos realizados por estudantes de outros países, portanto, legendados em língua inglesa, e também para utilizar imagens do banco de fotos do próprio site para compor seus trabalhos, na grande maioria, o logo do projeto *Adobe Youth Voices*; 02 alunos interessaram-se por obter maiores detalhes em relação ao trabalho que deveriam fazer, o que demonstra o interesse em realizar um trabalho bem elaborado, a altura dos trabalhos que lhes foram apresentados desde a primeira etapa do projeto. Enfim, seguir as orientações oferecidas para os alunos implicou necessariamente em ir além do site em que essas orientações foram publicadas, entrando em contato com sites em que a leitura em língua inglesa foi necessária para a obtenção de materiais desejados, assim como para assistir mais trabalhos produzidos por outros alunos dos países diversos além dos que já estavam sendo apresentados durante as aulas.

QUADRO 9: Das facilidades e dificuldades durante o projeto.

9- Durante a execução do projeto você achou mais difícil:	10- Durante a execução do projeto você achou mais fácil:
(02) trabalhar em grupo; (04) escolher o tema; (02) procurar imagens permitidas; (01) utilizar o Google tradutor; (04) utilizar o editor de vídeo; (03) procurar música permitida;	(02) trabalhar em grupo; (04) escolher o tema; (03) procurar imagens permitidas; (05) utilizar o Google tradutor; (01) utilizar o editor de vídeo; (01) procurar música permitida;

☐ acesso a internet. ☐ outros: _____ Justifique: __As justificativas aparecerão posteriormente.	☐ (03) acesso a internet. ☐ outros: _____ Justifique: _____
---	---

Em relação a escolha do tema, Ariana justifica sua dificuldade pela grande diversidade de temas a serem escolhidos; para Raniel, o grupo não conseguia entrar em um acordo, *cada um estava falando uma coisa*; não houve outras justificativas. A utilização do editor de vídeo também foi mencionada como uma grande dificuldade para a realização do projeto, Clarissa justifica que *havia muitos recursos e eu não sabia mexer*, cuja grafia certa seria *mexer*; Marina: “não consegui *estalar* o programa citado.” Marina refere-se ao programa *Adobe Premiere* recomendado pela organização do projeto, o qual, na grande maioria dos trabalhos foi substituído pelo *movie maker*, mais conhecido. Os alunos não se manifestaram em relação aos outros itens, apenas os classificaram como fácil ou difícil.

4- Qual a contribuição do projeto de elaboração de vídeos via *movie maker* para a aprendizagem de língua inglesa?

QUADRO 10: Da importância da língua inglesa para o projeto.

RESPOSTAS	ALUNOS
Aprender mais coisas em inglês.	Ariana
Por que tinha que fazer um vídeo em inglês.	Karine
Porque o projeto é internacional.	Raniel, Ana Maria, Valéria
Para nos comunicarmos com outras culturas, Aprender escrever e pronunciar as palavras, Entender um pouco de inglês para poder entender o texto.	Marina
Por que a maioria dos países se comunica em inglês.	Clarissa
Para a aprendizagem.	Graciela
Por causa da professora e por ser um projeto internacional.	Welton
Uma porcentagem maior do planeta fala inglês.	Willian

Analisando as respostas deste quadro, percebi o quanto estavam de certa forma “contaminadas” por tudo o que foi falado durante as aulas desde o início da

implementação deste projeto e, o quanto os alunos apenas me devolveram razões que eu já lhes havia elencado anteriormente, embora com suas próprias palavras. Ainda assim, considero relevante o fato de que houve uma preocupação por parte dos alunos em refletir acerca de todo o processo para “escolher” as respostas que apresentaram. Nenhum deles deixou de responder a questão. Ao contrário, dedicaram algum tempo para recordar o que foi feito e quais as razões foram mencionadas ao longo das nossas discussões. A resposta da aluna Marina *Para nos comunicarmos com outras culturas, Aprender escrever e pronunciar as palavras, Entender um pouco de inglês para poder entender o texto*, resume as ideias centrais do projeto, mas chama atenção na segunda parte quando salienta a importância de *Entender um pouco de inglês para poder entender o texto*. Interpretando o pensamento de Marina, é possível concluir que não é preciso entender tudo o que está escrito, mas as informações principais que o texto traz, e a tecnologia pode ajudar nesse processo.

QUADRO 11: Dos conhecimentos de língua inglesa necessários:

“Através do projeto, você percebeu que precisa:”

() saber escrever tudo em inglês;	
() saber expressar a idéia principal em inglês;	Marina, Clarissa, Raniel
() saber utilizar os recursos tecnológicos disponíveis para produzir textos em inglês.	Marina, Willian, Welton, Ariana
() entender tudo o que está escrito em inglês para participar de um projeto internacional;	
() entender a idéia principal do texto escrito em inglês para participar de um projeto internacional;	Graciela, Thainá, Ana Maria, Valéria

Marina justifica suas respostas: *Para poder explorar a ideia, o assunto do vídeo. Para que o vídeo como recursos tecnológicos possam ser compreendidos para as pessoas em inglês*. Talvez possamos substituir o *para* por *pelas*.

Willian e Welton citam como exemplo o *Google Tradutor*.

Karine não responde a questão.

Ariana justifica-se: *Aprendi a produzir vídeos em inglês*.

Meu objetivo em relação a essa questão era investigar o quanto meus alunos poderiam cultivar a ideia de que é preciso conhecer cem por cento do idioma para construir pequenos textos em inglês e, se o fato dos mesmos serem estudantes em estágio inicial de aprendizagem poderia representar um entrave para a participação do projeto. Felizmente as alternativas que representam a necessidade do conhecimento de detalhes relativos ao conhecimento sistêmico da língua nem foram mencionadas. Apoiar-se nas estratégias de leitura explorando recursos verbais e não verbais apresentados pelos materiais diversos aliados aos recursos tecnológicos disponíveis pareceu ser o suficiente no estágio de aprendizagem em que se encontram.

QUADRO 12: Da participação em projetos semelhantes no futuro.

SIM	NÃO
Valéria – “Sim por que agora eu já sei <i>mecher</i> e montar vídeos.”	Ana Maria – “Por que toda vez que o grupo vai escolher o tema tem briga.”
Marina – “Sim, por que agora já sei fazer.”	Raniel – “Não, por que difícil.”
Karine – “Sim por que é legal, é <i>impotente</i> e eu gostaria de <i>patisipar</i> .”	Graciela – “Não por que até na escola ficamos com vergonha.”
Thainá – “Sim por que é interessante, eu gosto e seria legal. Eu mataria minha vergonha e iria.”	Welton – “Não por que eu não saí muito bem nesse trabalho, aconteceu graças a professora e aos recursos.”
Clarissa – “Sim, por que já tive a experiência.”	Willian – “Não por que tenho vergonha.”
Ariana – “Sim pois sei usar as ferramentas do Google, usar todos os recursos propostos pelo vídeo.”	

Essa questão praticamente dividiu o grupo, os que participariam de um modo geral enfatizam ter adquirido experiência através do *Adobe Youth Voices* e saber utilizar os recursos necessários para participar de outro projeto. Os alunos que não participariam atribuem sua escolha por ter vergonha de apresentar seu trabalho para alunos de outras salas. Embora essa apresentação não tenha sido obrigatória, a possibilidade de uma exposição parece ter preocupado os alunos em questão. Percebendo uma inibição inicial quando propus que apresentássemos para os alunos de outras turmas que não conheciam o projeto, combinamos que apenas os grupos que desejassem apresentariam seus

trabalhos em outros horários e para outros grupos. Afinal, todos os trabalhos foram exibidos no pátio durante os intervalos para que todos os alunos pudessem assistir.

QUADRO 13: Da contribuição do projeto para a aprendizagem de língua inglesa.

Ana Maria	Sim. Legal, uma forma de aprender de uma forma diferente.
Ariana	Sim para usar os recursos tecnológicos e falar algumas palavras em inglês.
Clarissa	Sim, por causa do esforço eu gravei novas palavras.
Graciela	Sim. Para entender melhor.
Karine	Sim. <i>En tede</i> no <i>sate</i> de <i>Englis</i> .
Marina	Sim. Aprendi a escrever mais palavras em inglês.
Raniel	Sim. Da forma que é fácil inglês.
Thainá	Sim. Aprendi mais palavras e ainda aprendi a fazer vídeo.
Valéria	Sim, de forma interessante.
Welton	Sim, utilizando recursos que nunca usei, aprender palavras novas, etc.
Willian	Sim, por que aprendi várias palavras novas.

Através das respostas é possível perceber que o projeto trouxe algumas contribuições positivas para o grupo. De um modo geral, os alunos consideraram uma forma interessante e diferente de aprender inglês por meio de recursos tecnológicos, mesmo alunos com maior dificuldade de aprendizagem, representados aqui por Karine, não se sentiram excluídos do processo. Ainda assim, considere as respostas acima um tanto quanto vagas, dando a impressão de que a contribuição do projeto para a aprendizagem de língua inglesa foi bastante tímida, limitando-se ao aprender novas palavras em inglês. Fazendo algumas considerações acerca do questionário a partir do qual obtive tais informações (ANEXO 4) e das condições em que o mesmo foi aplicado, é possível observar que talvez as crianças tenham se sentido confusas acerca da referida questão; no intuito de não contaminar os dados com a minha interferência, é bastante possível que eu as tenha deixado muito à vontade para responder essa questão; ou que talvez eu devesse formular a questão de forma menos aberta, propondo alternativas. Sendo assim, uma vez que os dados oriundos dessa questão não trouxeram informações suficientes para a análise, precisei pensar em uma alternativa para obter as informações necessárias.

Fazendo uma retomada das respostas que figuram nos diversos quadros, é possível perceber em primeiro lugar que houve uma conscientização acerca da importância de se aprender inglês. É possível também perceber que o projeto contribuiu para a aquisição e ampliação do vocabulário dos alunos e, ainda que foram utilizadas diferentes estratégias de leitura para que se compreendesse a ideia principal dos textos escritos em inglês para a elaboração dos vídeos. Sendo assim, é possível organizar as respostas dos alunos da seguinte forma:

1ª categoria: conscientização sobre a importância de aprender inglês:

A aluna Marina, no QUADRO 10, em sua resposta *para nos comunicarmos com outras culturas*, assim como Clarissa quando diz *por que a maioria dos países se comunica em inglês*, e ainda, a fala de Willian quando nos coloca *que uma porcentagem maior do planeta fala inglês*, deixam claro que houve uma conscientização por parte dos alunos a respeito da importância da língua inglesa em nosso contexto atual e consequentemente da importância da sua aprendizagem para atuação dentro desse contexto.

2ª categoria: aquisição de vocabulário:

O QUADRO 13 nos traz alguns dados concretos acerca da contribuição do projeto para a aquisição de vocabulário, assim como para a ampliação do vocabulário que os alunos já tinham em língua inglesa. É o que nos aponta a aluna Ariana quando diz ter aprendido *falar algumas palavras em inglês* ou Clarissa com a afirmação: *gravei palavras novas*, ou ainda, Marina quando diz *aprendi escrever mais palavras em inglês*, assim como Thainá quando afirma *aprendi mais palavras e ainda aprendi fazer vídeo* e, finalmente, Welton e Willian quando afirmam ter aprendido palavras novas.

Essa aprendizagem significativa de vocabulário não se deu aleatoriamente, como vimos anteriormente com Moran (2010), a aprendizagem se deu de forma significativa, motivados pelo interesse em participar do projeto e compartilhar suas próprias ideias, os alunos empreenderam esforços no sentido de compreender os textos advindos dos materiais diversos com os quais tiveram contato durante a realização deste projeto num primeiro momento, para, na etapa seguinte, dedicar-se à elaboração de textos que combinassem com as imagens escolhidas para compor seus próprios trabalhos.

3ª categoria: utilização de diferentes estratégias de leitura:

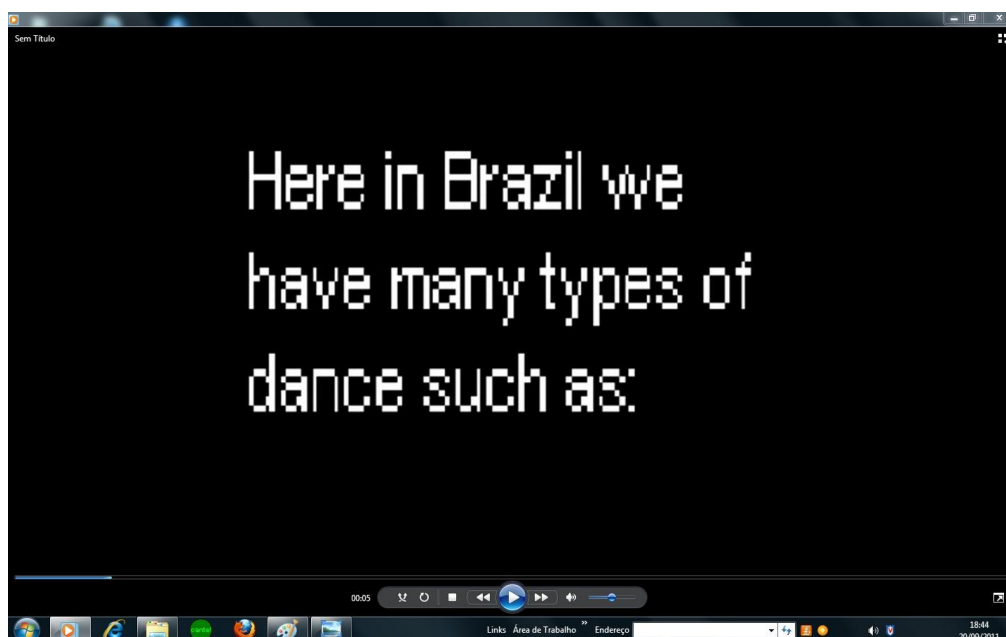
Uma vez que os alunos encontram-se no estágio inicial de sua aprendizagem, tiveram que organizar-se para compreender a ideia principal dos textos aos quais foram expostos para participar de um projeto internacional. Apoiaram-se nos cognatos, na informações não verbais e no seu conhecimento de mundo sobre o assunto em questão.

Apesar da riqueza dos resultados observados, buscando respostas para algumas inquietações diante dos mesmos, como a impressão de que os alunos estavam apenas aprendendo vocabulário isolado, conforme apontavam os dados nas respostas dos questionários, busquei na análise de textos produzidos pelos grupos para a elaboração dos vídeos, exemplos concretos das contribuições do projeto para a aprendizagem de língua inglesa. Ao fazer essa análise, foi possível perceber que houve contribuições também de outras naturezas, como, por exemplo, para o desenvolvimento de consciência ecológica. A seguir, apresento outras contribuições oriundas deste projeto para o ensino-aprendizagem de língua inglesa e para a formação do aluno enquanto cidadão.

Outras contribuições:

As figuras abaixo são fotografias obtidas de trechos dos vídeos produzidos por alguns grupos:

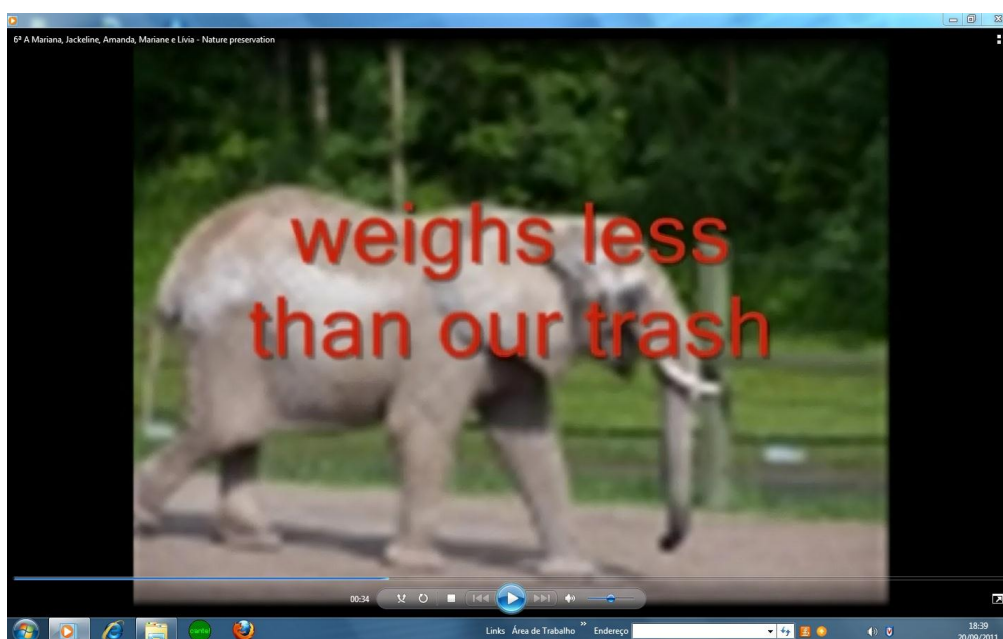
Figura 01 – Fazendo descobertas através do *Google Tradutor*.



Here in Brazil we have many types of dance eg: esse *eg* apresentado pelo *Google Tradutor* ao invés de *for example* como esperado, praticamente deu um nó na cabeça do grupo que veio correndo em busca de ajuda. No intuito de aproveitar a oportunidade para aprender mais um termo, procurei ir além de explicar o significado do *eg*, apresentando-os ao *such as*. Para que este e os demais vídeos pudessem ser apresentados na etapa final do projeto em um festival externo à escola, foi proposto a todos os grupos que corrigissem seus trabalhos, editando tanto os textos quanto as imagens e trilhas sonoras retiradas de bancos de dados que não permitissem a utilização pública. Poucos grupos conseguiram fazer todas as revisões necessárias dentro do calendário seguido pelos países participantes.

Destaco aqui, a contribuição do projeto para a formação do cidadão preocupado com o planeta em que vive, uma preocupação que apareceu em diversos trabalhos e mostra a compreensão por parte do aluno de um dos aspectos mais importantes que é o significado e a qualidade da mensagem a ser apresentada através da tecnologia. Neste caso os recursos tecnológicos deixaram de figurar como mero entretenimento, como um fim em si mesmo e passaram a ser o fio condutor utilizado para reunir informações textuais, sonoras e imagéticas com o propósito de expressar uma ideia em língua inglesa por meio de um vídeo a ser compartilhado dentro e fora da escola. Uma vez que todas as decisões foram tomadas em grupo, o trabalho colaborativo também foi fortalecido durante o processo.

Figura 02 – O processo criativo.



Ao observar as frases construídas, percebe-se a intenção de passar uma mensagem relevante através do texto. É possível brincar com a imagem num exercício que envolve também a criatividade. Ter permitido a utilização do *Google Tradutor*, deixou claramente os alunos mais a vontade durante o processo criativo, o que torna a experiência muito mais rica para o aluno em sua aprendizagem também em língua inglesa, exercitando a habilidade de elaborar uma legenda que combine com a imagem e diga apenas o necessário para ser lida e compreendida em um curto espaço de tempo enquanto se assiste ao filme. Por outro lado, a utilização desse recurso na composição de seus textos proporcionou aos alunos a consciência de que o *Google Tradutor* não é cem por cento confiável, podendo inclusive, induzir-nos a erros, e que portanto, o texto utilizado deveria ser cuidadosamente revisto antes da apresentação final.

Tudo isso foi levado em consideração, sabendo que os trabalhos seriam assistidos tanto por leitores proficientes como por leitores em estágios diversos de aprendizagem de língua inglesa oriundos de outros países além do Brasil em que a língua inglesa também é ensinada como língua estrangeira. Soares (2011) destaca o quanto é importante que os jovens participem ativamente de projetos envolvendo a comunicação por meio de recursos midiáticos, em suas palavras:

Os jovens participantes desses projetos apontam o desejo de encontrar nas possibilidades de produção da cultura, através do uso dos recursos da comunicação e da informação, os sonhos cotidianos e a transformação da realidade local. Eles se abrem para a compreensão crítica da realidade social e ampliam seu interesse em participar da construção de uma sociedade mais justa, confirmando sua vocação pela opção democrática de vida em sociedade. (Soares, 2011: 31)

No caso desse projeto, além da utilização dos recursos tecnológicos também utilizamos a língua inglesa para nos comunicar desde o primeiro dia em que o projeto foi apresentado, foram leituras diversas advindas das produções em vídeo trazidas aos alunos, além dos materiais que encontramos nos sites utilizados para fazer pesquisas e obter material. Utilizar a língua inglesa como instrumento de comunicação enriqueceu a experiência vivida pelos alunos.

Figura 03 – Palavras para expressar ideias.



Apesar da tradução inadequada obtida pelo *Google* tradutor, o qual desconsiderou a necessidade de utilizar o gerúndio depois do verbo *start*, é inegável a preocupação do grupo com a mensagem a ser apresentada, compartilhando com uma plateia global um problema que é de todos.

Os exemplos acima mostram claramente que a importância deste trabalho foi muito além de auxiliar os alunos aprender algumas palavras novas em inglês. Ainda que os alunos tenham encontrado dificuldade em responder à questão representada pelo QUADRO 13, investigando como se deu o processo de construção dos textos, percebi que os alunos aprenderam não apenas por meio do *Google* tradutor, mas por meio de um rico percurso que envolveu a utilização das suas hipóteses de escrita nas quais empregaram todo seu repertório linguístico, além de realizar leituras dos materiais estudados em sala juntamente com os recursos tecnológicos para construir um texto que comunicasse suas ideias de forma eficiente através da língua inglesa.

Considerações finais

Considero este trabalho um grande desafio por algumas razões. Além da investigação acerca dos conhecimentos tecnológicos dos meus alunos e as possibilidades de sua utilização para aprender inglês, indo além do entretenimento,

também me deparei com situações nas quais todo o meu conhecimento linguístico foi colocado à prova. Para que meus alunos pudessem participar do projeto *Adobe Youth Voices* foi preciso muito comprometimento da minha parte para participar de um curso de capacitação on-line totalmente em inglês durante oito semanas, visto que nosso trabalho de criação de vídeos seria apresentado para uma plateia internacional. Talvez eu não tivesse coragem para participar de um projeto semelhante se não estivesse segura quanto ao conhecimento do idioma. Para que meus alunos tivessem essa experiência enriquecedora, passei por um processo de seleção em língua inglesa envolvendo educadores de todo o estado. Após ser selecionada, frequentei um curso online juntamente com 50 outros educadores de países diversos a fim de conhecer o projeto e os recursos tecnológicos para então, poder orientar meus alunos. Em outras palavras, cuidar do saber que devo ensinar conforme Freire (2003) possibilitou a realização desse trabalho.

Por meio do projeto os alunos conheceram trabalhos produzidos por outras crianças e jovens de outros países, fizeram leituras importantes em língua inglesa dos mais diversos temas. Leituras que talvez não tivessem sido tão interessantes se trazidas para a sala de aula de outra forma. A linguagem digital fomentou nos alunos o desejo de também realizar produções e expressar suas ideias apoiando-se, não apenas nos conhecimentos advindos das aulas, mas também em ferramentas como *Google* tradutor e dicionário. A partir daí, a língua inglesa deixou de ser percebida como um entrave, mas como um elemento facilitador e organizador da comunicação.

Participar dessa experiência foi muito relevante para meus alunos. Muito embora a utilização dos recursos tecnológicos, conforme mostram os quadros realmente gravitem em torno do lazer, também verificamos que a língua inglesa faz sim, parte desse universo. Expandir a presença da língua inglesa dentro das atividades cotidianas dos alunos mediadas pela linguagem digital é o grande desafio do educador de L. E. Conforme Freire (2009) e Behrens (2010), e o projeto *Adobe Youth Voices* é uma amostra do que pode ser feito nessa direção.

Em relação às dificuldades encontradas no âmbito da escola, a impossibilidade de utilizar o laboratório de informática por tanto tempo foi a maior de todas e a mais difícil de “driblar”. Ter os conhecimentos linguísticos e tecnológicos necessários para a realização do projeto foi fundamental para criar na própria escola condições de realizar oficinas de orientação para que os alunos pudessem utilizar os programas e ferramentas

necessários. Para a realização das oficinas, mobilizei recursos alternativos como: *datashow*, televisão e DVD.

É preciso dar continuidade a este estudo através de novas pesquisas. O ensino-aprendizagem de língua inglesa beneficia-se deste trabalho uma vez que foi possível constatar que os alunos utilizam a tecnologia motivados por seus interesses como nos ensinam Rogers (1969), Moran (2010) e Kenski (2010). Através dessa pesquisa também foi possível comprovar as representações sociais de pais e educadores em relação ao fato desta utilização ser voltada basicamente para o entretenimento, Moscovici (2003). Entretanto, graças a esses interesses (jogar, baixar músicas, conversar com os amigos, etc) os alunos desenvolveram habilidades importantíssimas em relação à utilização do equipamento conforme os dados analisados do segundo questionário (ANEXO 4), habilidades que foram direcionadas para a aprendizagem de língua inglesa durante a realização do projeto; também foi possível verificar que um projeto que propõe a articulação da tecnologia e da língua inglesa pode fomentar nos alunos o interesse pela aprendizagem do idioma, principalmente se este projeto estimular a criatividade e o desejo de se comunicar, agregando ao ensino um propósito real de comunicação e utilização da língua. No entanto, é preciso investigar mais profundamente de que outras maneiras o professor pode atuar como mediador dentro desse contexto, de que forma podemos ensinar língua inglesa por meio da tecnologia que sejam significativas para os nossos alunos partindo de seus interesses.

REFERÊNCIAS

ADOBE YOUTH VOICES. A Program of Adobe foundation. Disponível em; <<http://youthvoices.adobe.com/about/>>. Acesso em: 11/08/11.

ANTUNES, Ana Sílvia Martins Montrezol, **A mediação na formação de uma comunidade de ensino, aprendizagem e trabalho**. PUCSP. 2008, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7487> , último acesso em 12/02/11.

BORGES, Marilene Andrade Ferreira, **Apropriação das tecnologias de informação e comunicação pelos gestores educacionais**. PUCSP. 2009, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=9542>, último acesso em 28/06/10.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental, **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua Estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRIGATTI JÚNIOR, Luiz Antonio, **A utilização de tecnologias digitais "open source" : uma contribuição ao estudo comparativo de ambientes virtuais na PUCSP**. PUCSP. 2010, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=10662>, último acesso em 28/10/10.

BURIAN, Eliana Aparecida Oliveira, **Dificuldade de estudar online: uma narrativa de experiência de aprendizagem**. PUCSP. 2009, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=9793>, último acesso em 12/03/11.

D'AGOSTINHO, Orlando. **Vila Matilde em foco**. Disponível em: <<http://vilamatildeemfoco.blogspot.com/>>, último acesso em 07/08/11.

DAMIAO, Silvia Matravolgyi, **Desenho e redesenho de um curso instrumental de ingles mediado pela construcao de um site : uma experiência com tecnologia**. PUCSP. 2006, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3327>, último acesso em 28/06/10.

FISCHER, Cynthia Regina, **Formação tecnológica e o professor de inglês : explorando níveis de letramento digital**. PUCSP. 2007, disponível em <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=4777>, último acesso em 28/06/10.

FRANCO, Maria Laura P. B., **Análise do Conteúdo**. 3. ed. Liber Livro, Brasília DF, 2008.

FREIRE, Maximina Maria, Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando... In: Ucy SOTO, Mônica Ferreira MAYRINK, Isadora Valencise GREGOLIN (orgs). **Linguagem, Educação e Virtualidade, experiências e reflexões**. Editora UNESP Cultura Acadêmica. São Paulo, SP, 2009.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia da autonomia**. 27. ed. Paz e Terra, São Paulo SP, 2003.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia do oprimido**. 45. Ed. Paz e Terra, São Paulo SP, 2005.

GIL, Antonio Carlos, **Métodos e técnicas de Pesquisa Social**. 5. Ed. Atlas, São Paulo SP, 2007.

GIMENES-ARAÚJO, Rosemeire Batista, **Teacher Rose's Site**. Disponível em: <<http://www.brazilianfriends.multiply.com> />, último acesso em 11/08/11.

GONÇALVES, Hortência de Abreu, **Manual de projetos de pesquisa científica**. 2. ed. AVERCAMP, São Paulo, 2007.

KENSKI, Vani Moreira, **Educação e tecnologias. O novo ritmo da informação**. 7. ed. Papirus, Campinas SP, 2010.

LIBERALI, Fernanda Coelho, **Atividade social nas aulas de língua estrangeira**. Moderna, São Paulo, 2009.

MAESTRELLO, Ana Paula Vedovato, **Elaboração, aplicação e análise de um programa de ensino de inglês a partir de uma análise de erros**. PUCSP. 2006, disponível em
<http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3268>, último acesso em 28/06/10.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida, **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 17. ed. Papirus. 2010, Campinas SP.

MOSCOVICI, Serge, **Representações Sociais: Investigações em psicologia social**. 6.ed. Vozes. 2003, Petrópolis RJ.

RAMOS, R.C. **Questionário de Necessidades/Expectativas**. Questionário utilizado no Curso Reflexão sobre a Ação: o professor de Inglês: aprendendo e ensinando, da PUC – SP, para professores de Inglês da rede Pública Municipal e Estadual de São Paulo. 1998, mimeo.

ROGERS, Carl. **Freedom to Learn: A view of what education might become**. Charles Merrill. Columbus, OH, 1969.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **Orientações curriculares e proposição de expectativas de aprendizagem para o Ensino Fundamental : ciclo II : Língua Inglesa** . São Paulo :SME / DOT, 2007.

SARDINHA, Tony Berber, **Linguística de Corpus**. Editora Manole. Barueri, SP, 2004.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação**. Edições Paulinas. São Paulo, SP, 2011.

ANEXO 1

QUESTIONÁRIO DE ANÁLISE DE NECESSIDADES – Ramos 1998

Idade:

Data:

1. Você já estudou Inglês na escola antes?

Sim =

Não =

Quanto tempo?

2. Você faz/fez algum curso de Inglês fora da escola?

Sim =

Não =

Quanto tempo?

Onde?

3. No que você acha que o Inglês contribui/pode contribuir para sua vida?

4. Você tem interesse e está motivado para aprender Inglês? Assinale com um X uma das alternativas abaixo:

- a. ☐ Altamente interessado e motivado
- b. ☐ Muito interessado e motivado
- c. ☐ Mais ou menos interessado e motivado
- d. ☐ Pouco interessado e motivado
- e. ☐ Nada interessado e motivado

5. O que você mais gostaria de fazer com Inglês? Assinale com um x uma ou mais alternativas:

- ☐ Falar
- ☐ Ouvir
- ☐ Ler
- ☐ Escrever

6. O que você faz no seu tempo livre? Escreva abaixo cinco atividades que você mais gosta de fazer:

7. Como você estuda melhor? Assinale com um X:

- ☐ Sozinho?
- ☐ com colegas?

8. Na sua opinião, qual/quais do(s) item/itens abaixo é/são um problema para sua aprendizagem de Inglês? Assinale com um X uma ou mais alternativas.

- a. ☐ Medo de errar e ser criticado
- b. ☐ Falta de vocabulário
- c. ☐ Pouco conhecimento das regras gramaticais

- d. ☐ Falta de motivação
- e. ☐ Falta de oportunidade de usar o que aprende
- f. ☐ Não entender o que o outro fala
- g. ☐ Outros. Especifique:

9. Você se sente à vontade falando Inglês em sua sala de aula?

- ☐ Sim
- ☐ Não

10. Se a resposta for negativa, qual a razão? Assinale mais de uma alternativa se necessário.

- a. ☐ Crítica dos colegas quando alguém comete um erro.
- b. ☐ Frustração diante de repetição de um determinado erro de gramática ou pronúncia
- c. ☐ Falta de interesse
- d. ☐ Atitude do professor diante dos erros
- e. ☐ Outros. Especifique: vergonha

11. O que você gostaria de aprender nas aulas de Inglês? Assinale mais de uma se necessário.

- a. ☐ Ouvir e conseguir entender o que os outros falam
- b. ☐ Falar bem em muitas situações
- c. ☐ Traduzir textos
- d. ☐ Ler melhor textos diversos
- e. ☐ Escrever textos diversos
- f. ☐ Outros. Especifique: filmar os alunos

12. Quais as atividades que deveriam ser dadas mais vezes? Assinale mais de uma se necessário.

- a. ☐ Música
- b. ☐ Oportunidades de conversar em Inglês
- c. ☐ Jogos
- d. ☐ Informação cultural
- e. ☐ Leitura de textos autênticos (de revistas, jornais, etc)
- f. ☐ Exercícios gramaticais
- g. ☐ Outros. Especifique: teatro

13. Sugestões de temas para a aula.

ANEXO 2

Questionário destinado a investigar o uso que os alunos da sexta série fazem da tecnologia.

QUESTIONÁRIO 01

O seguinte questionário tem por objetivo conhecer melhor os recursos que você já sabe utilizar mediado no computador para que possamos ajudá-lo a conhecer outras formas de aprender.

1- nome idade

2- você utiliza o computador:

() todos os dias

() três vezes por semana

() uma vez por semana

() quinzenalmente

() não utiliza

3- Em que local você utiliza o computador?

() em casa

() casa de amigos

() *lan house*

() escola

() telecentro

() biblioteca

() outros . Explique:

4- Em relação à conexão com a Internet você se conecta:

() sempre () as vezes () não tem conexão, por isso não se conecta.

5- Assinale os programas do computador que você já conhece:

() world () power point () paint brush () movie maker () excell () out look ()
web mail

() outros . Descreva:

6- Em relação ao teclado e *mouse* você:

- ☐ () tem pouca prática para digitar.
 - ☐ () é capaz de digitar sem olhar para as teclas.
 - ☐ () além de digitar, você também copia e cola utilizando ícones da barra de ferramentas.
 - ☐ () além de digitar, você também copia e cola utilizando atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).
 - ☐ () é capaz de inserir imagens no texto utilizando o mouse.
 - ☐ () é capaz de inserir imagens no texto utilizando o atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).
 - ☐ () utiliza recursos como o negrito, itálico e sublinhado por meio de atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).
 - ☐ () altera tamanho e tipo de fonte utilizando o mouse.
 - ☐ () altera tamanho e tipo de fonte utilizando o teclado por meio de atalhos (Ex: Ctrl + C = copiar; Ctrl + V = colar).
 - ☐ () você utiliza outros atalhos. Quais?.....
- Para quê estes atalhos servem?.....

7- O que você mais faz na internet? Numere de 1 a 3 suas principais atividades.

- ☐ () conversar com amigos pelo messenger
- ☐ () atualizar seu perfil do orkut e visitar os dos amigos
- ☐ () jogar
- ☐ () fazer compras
- ☐ () baixar programas
- ☐ () baixar vídeos
- ☐ () baixar músicas
- ☐ () fazer pesquisas escolares
- ☐ () enviar e receber e-mails
- ☐ () assistir a vídeos
- ☐ () ouvir músicas
- ☐ () ler notícias
- ☐ () jogar online

() jogar online utilizando skype

() outros . Explique

8- Você é capaz de:

() abrir e utilizar várias páginas quase que ao mesmo tempo.

() abrir e utilizar apenas uma página por vez.

9- Que *site* você mais visita? Por que?

10- Na sua opinião:

() é possível estudar e aprender através da internet.

() a internet ajuda nas pesquisas mas você aprende melhor na sala de aula.

Justifique sua resposta:

11 – Você participa de comunidades virtuais?

() sim () não

Em caso afirmativo. Quais?

12- Se você respondeu “sim” na questão “”, o que você faz nessas comunidades?

() conversa com amigos no bate papo

() deixa mensagens

() compartilha fotos

() faz convites

() outros . Explique

13- Você utiliza e-mail:

() para enviar e receber mensagens de outras pessoas.

() apenas para ter acesso a ambientes virtuais como o Orkut.

() não tem e-mail.

14- Que atividades online você é capaz de realizar em língua inglesa?

ANEXO 3

Este programa faz parte do projeto Youth Voices from São Paulo, elaborado durante o curso online Adobe Youth Voices entre os meses de Fevereiro e Abril de 2011 em que educadores de diferentes países participaram de uma formação voltada para estimular a auto expressão através dos recursos tecnológicos. No Brasil o curso foi promovido pela i-EARN Global Educators.

The Basics			
Program Information			
Program Name		Youth Voices from São Paulo	
AYV Educator(s)		Rose Gimenes	
Number of Adult Facilitators and Volunteers		Some of more advanced students will contribute by sharing their knowledge with the beginners.	
Big Idea			
Is it possible to learn English language mediated by technology and at the same time producing meaningful content to publish on the net?			
Program Description			
Firstly, the students will appreciate productions from young people abroad in order to get in touch with different ways of expressing ideas. Then, divided in groups they will select their own themes and produce a media piece in collaborative work.	Form	Length	Style or Format
	They will make use of video editing softwares such as Adobe Premiere, Windows Movie Maker, etc.	From 01.00 to 05.00 minutes.	They will make an experimental production comprised of photos or short videos being free to adopt video clip, documentary or the style of their choice.
Program Scope			
Goals			
What skills will the youth learn?	Skills	Estimated Length of time needed for development	
	-Reading and writing in English; -Making use of tools such as Google translator; -Selecting and organizing visual information; -Collaborative work; -Critical view towards theirs and other people's work.	- Step 1 – introduction of the project; - stimulating their creative process. - Step 2 – hands on activities organizing their projects; - Step 3 – movie festival exhibition at school. - Step 4 – exhibition at Adobe Youth's Voice event in São Paulo. www.brazilianfriends.multiply.com	

Are there state or national standards you would like to align with your AYV program?	<i>In which ways learning a second language can contribute to your development as a citizen? In which ways the English language can help you to express your ideas and share them with other people? Is it important? Why?</i>
The Process	
Process & Preparation	
Will youth work in groups or individually? How will you select groups?	
The students are working in pairs or small groups according to the groups they have already formed to work with the other teachers.	
How will you introduce new media styles to your youth? What media are you going to show to help inspire ideas?	
I showed the sample videos suggested by Adobe Youth Voices project and shared them with all students by publishing at the site www.brazilianfriends.multiply.com . This way they had the opportunity to watch the whole videos at home. I also recommended www.theoneminutesjr.org as another resource to help them stimulate their creative process.	
How will you present the media project guidelines to the youth?	
I published a short article at www.brazilianfriends.multiply.com with the guidelines of the project besides to explain it orally during the lessons. I also offered them references of sites in which they will find pictures they will be allowed to use.	
What brainstorming methods will you use?	
Each video brings a theme such as bullying, globalization, etc. We discussed the main themes of each video and the groups had opportunity to decide which one they will choose.	
How much time will you spend on each stage of production?	
I elaborated a chronogram comprised of four steps monthly organized since we started our on-line course as follows: - March – introduction of the project; - stimulating their creative process. - April – hands on activities organizing their projects; - May – fine tuning and finalizing their work. - June – exhibition at school and publishing on the web www.brazilianfriends.multiply.com	

How will you incorporate critical review and critique into your program?

I decided to make two separate moments of evaluation. Firstly, they will answer to a self-assessment questionnaire which will provide me with information concerning how they perceive the whole process of being exposed, learning, producing and exhibiting media. Secondly, they will see each other's production and listen to their peers view on their work.

ANEXO 4

Este questionário tem por objetivo levantar informações importantes a respeito de sua participação no projeto Adobe Youth Voices para que possamos saber qual foi a contribuição do projeto para seus estudos de língua inglesa.

1- Nome _____ idade _____ série _____

2- Você já havia participado de projeto semelhante a este?

() não

() sim _____

3- Antes do projeto você já sabia:

() trabalhar em grupo

() procurar imagens na internet

() procurar imagens autorizadas na internet

() utilizar programas como movie maker

() utilizar ferramentas de pesquisa como Google

() utilizar ferramentas como Google tradutor

() outros _____

4- Com o projeto você aprendeu:

() trabalhar em grupo

() procurar imagens na internet

() procurar imagens autorizadas na internet

() utilizar programas como movie maker

() utilizar ferramentas de pesquisa como Google

() utilizar ferramentas como Google tradutor

() outros _____

5- Você seguiu as orientações recomendadas pelo site www.brazilianfriends.multiply.com ?

() sim () não

Justifique: _____

6- Caso você tenha respondido sim na pergunta anterior. Como essas orientações foram utilizadas?

() para escolher o tema do seu vídeo.

() para assistir aos vídeos recomendados;

() para utilizar imagens do álbum de fotos no seu vídeo;

() para utilizar os sites recomendados para baixar imagens;

() para utilizar os sites recomendados para baixar música;

() para baixar o editor de vídeo recomendado para o projeto seguindo orientações no blog;

() outros: _____

7- Qual a importância da língua inglesa para o projeto?

8- Através do projeto você percebeu que precisa:

- () entender tudo o que está escrito em inglês para participar de um projeto internacional;
 - () entender a idéia principal do texto escrito em inglês para participar de um projeto internacional;
 - () saber escrever tudo em inglês;
 - () saber expressar a idéia principal em inglês;
 - () saber utilizar os recursos tecnológicos disponíveis para produzir textos em inglês.
- Exemplifique: _____

9- Durante a execução do projeto você achou mais difícil:

- () trabalhar em grupo;
 - () escolher o tema;
 - () procurar imagens permitidas;
 - () utilizar o Google tradutor;
 - () utilizar o editor de vídeo;
 - () procurar música permitida;
 - () acesso a internet.
 - () outros: _____
- Justifique: _____

10- Durante a execução do projeto você achou mais fácil:

- () trabalhar em grupo;
 - () escolher o tema;
 - () procurar imagens permitidas;
 - () utilizar o Google tradutor;
 - () utilizar o editor de vídeo;
 - () procurar música permitida;
 - () acesso a internet.
 - () outros: _____
- Justifique: _____

11- você se sente confiante para participar de projetos semelhantes a este mesmo que não seja na escola? Porque?

12- O projeto contribuiu para seu aprendizado de inglês? De que forma?



**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
SETOR DE PÓS-GRADUAÇÃO**

COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem

CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do Estudo: O ALUNO DO CICLO II DA ESCOLA PÚBLICA EM
PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA MEDIADO PELA
TECNOLOGIA

Declaro que os objetivos e detalhes desse estudo me foram completamente explicados, conforme seu texto descritivo. Entendo que não sou obrigado a participar do estudo e que posso descontinuar minha participação, a qualquer momento, sem ser em nada prejudicado. Meu nome não será utilizado nos documentos pertencentes a este estudo e a confidencialidade dos meus registros será garantida. Desse modo, concordo em participar do estudo e cooperar com o pesquisador.

Nome _____ do _____ pesquisado:

RG: _____ Assinatura: _____

Data: ____/____/ 2011

Responsável _____ pelo _____ pesquisado:

RG: _____ Assinatura: _____

Data: ____/____/ 2011

Testemunha: _____

RG: _____ Assinatura: _____

Data: ____/____/ 2011

Pesquisadora: Rosemeire Batista Gimenès de Araújo

RG:16.307.581-5 Assinatura: _____

Data: 15/08/ 2011