

PRODUÇÃO DE DESENHOS ANIMADOS NA ESCOLA: LETRAMENTOS E MULTIMODALIDADE NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE IDIOMAS*

Gerson Bruno Forgiarini de Quadros – Universidade Católica de Pelotas

RESUMO: O presente estudo se baseia numa proposta de produção textual e oral em língua estrangeira moderna inglês mediada por computador numa escola pública no Rio Grande do Sul. A intenção deste estudo é compreender, à luz da Teoria da Atividade e dos estudos sobre letramentos e multimodalidades, o modo como são mediados os processos de ensino e de aprendizagem do inglês como língua estrangeira (ILE) na Internet pelo uso de um ambiente virtual para a edição de vídeos animados, conhecido por "Go! Animate". Outro interesse deste estudo é descrever e analisar o modo como se forma a comunidade virtual de aprendizagem no "Go! Animate", verificando quais elementos podem potencializar o desenvolvimento da compreensão textual e auditiva, o desenvolvimento da escrita e da oralidade dos sujeitos que serão investigados nesta pesquisa.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino. Aprendizagem de idiomas. Letramentos. Multimodalidade.

INTRODUÇÃO

A expansão das Tecnologias da Informação e Comunicação, doravante (TICs), nas escolas públicas vem influenciando alguns modelos e processos de ensino e aprendizagens tanto dos professores como dos alunos. É por conta desse progresso contínuo das TICs que a maioria das escolas está se equipando cada vez mais com recursos tecnológicos: computadores, conexão com Internet banda larga e rede Wi-fi nas salas de aula, data-show, quadros interativos etc.

Nas atuais condições, é importante que o professor passe a levar em consideração as novas tendências da sociedade, cada vez mais inserida no universo digital, para dar um aprimoramento na sua prática pedagógica. Mobilizar os alunos que, por muitas vezes, se apresentam desmotivados pelos métodos/procedimentos de ensino antiquados ou ineficazes, passa a ser também um desafio para que se desenvolva uma aprendizagem realmente efetiva.

A maior parte da literatura da área educacional sugere aos docentes que busquem por propostas criativas que envolvam a participação desses alunos na construção de conhecimento, o que poderá ocorrer somente com utilização de estratégias e recursos diferenciados que

* Acesso ao registro da comunicação em chat: <<http://www.textolivre.org/wiki/IXevidosol/Quadros>>.

minimizem, por exemplo, a auto-exclusão do aluno no seu processo de aprendizagem de idiomas.

Em consonância ao que foi citado anteriormente, a Internet está mais presente e no contexto do ensino de línguas estrangeiras em escolas públicas caberá aos professores mobilizar seus aprendizes, potencializando o uso de recursos *online* para o desenvolvimento de suas competências e habilidades linguísticas. Uma das maneiras de se explorar isso no ensino de idiomas é por meio de acesso a ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs).

A NATUREZA DA PESQUISA

A validade e a confiabilidade ao estudo é um dos principais valores que o pesquisador busca para a qualificação do seu trabalho investigativo. Nesse sentido, o presente estudo é de natureza qualitativa uma vez que tem cunho exploratório (BODGAN e BIKLEN, 1999; DENZIN e LINCOLN, 2007). Na pesquisa qualitativa, o pesquisador busca estimular os sujeitos a pensarem livremente sobre o tema em relevo, objeto(s) ou conceito(s).

As pesquisas qualitativas podem trazer à tona aspectos subjetivos de modo espontâneo. Elas são usadas quando se busca percepções e entendimento sobre a natureza geral de uma questão, abrindo espaço para a interpretação. Para Denzin e Lincoln (2007), trata-se de uma investigação que tem enfoque naturalístico e interpretativo da realidade.

A NETNOGRAFIA

A netnografia, termo cunhado por Kozinets (2010), é o olhar lançado para a análise da realidade, cujo foco de investigação é direcionado às diferentes narrativas reflexivas que os indivíduos publicam na Internet. Segundo o autor, esses textos e mensagens digitais na *web* constituem culturas e comunidades *online* que agora são assuntos de extrema relevância para os cientistas sociais.

O ESTUDO DE CASO

Yin (2005) destaca que o estudo de caso adota um tipo de análise qualitativa. O método escolhido para a presente pesquisa caracteriza-se exatamente pela eleição de procedimentos sistemáticos, visando a descrever e explicar uma determinada situação sob estudo. Para Fachin (2001) a escolha desse método deve estar amparada nos objetivos aos quais se aplicam e o objetivo que se tem em vista no estudo. Segundo Yin (2005), observar o fenômeno a partir da perspectiva do participante ou dos participantes do estudo traduz o que

se quer com a pesquisa, ou seja, compreender o que está acontecendo num determinado contexto.

Neste trabalho se ressalta a utilização de quatro aplicações do estudo de caso para: a) explicar os processos de ensino de idiomas mediado por computador; b) descrever o modo como os sujeitos interagem entre si e com a tecnologia para obter um resultado desejado; c) fazer as devidas observações do campo de investigação com a finalidade de extrair toda informação que faça emergir dados relevantes para a pesquisa e d) compreender as possíveis configurações discursivas durante a aprendizagem de idiomas usando o AVA.

OS SUJEITOS E O CONTEXTO DA PESQUISA

Os sujeitos investigados são inicialmente 10 alunos da 7ª série de uma escola da rede pública estadual localizada no município de Bagé-RS. Esses alunos serão observados durante as aulas de língua inglesa. A proposta inicial é observar os alunos trabalhando em grupos e em atividades compartilhadas no laboratório de informática com o foco na produção de roteiros de animações em inglês e posteriormente a construção dos vídeos animados no ambiente virtual.

OS PROCEDIMENTOS DE COLETA E ANÁLISE DOS DADOS

As informações sobre a participação dos sujeitos nas interações que ocorrerem durante as observações, sejam elas no laboratório ou por meio de mensagens na comunidade virtual, depoimentos, e outros dados oriundos da realização das tarefas na Internet, serão coletados para análise.

Neste sentido, serão empregados os mais diversos tipos de instrumentos de coleta de dados entre eles os questionários, diário de bordo ou bloco de notas, entrevistas semi-estruturadas com os alunos, observação direta e participante e a utilização de artefatos culturais para a coleta e codificação de dados.

O procedimento de análise levará em consideração os aspectos metodológicos da Grounded Theory pela análise constante e sistemática dos dados e da Teoria da Atividade, por meio do Modelo Triangular Expandido de Engeström (1987).

TEORIA FUNDAMENTADA NOS DADOS: THE GROUNDED THEORY (GT)

A Grounded Theory é um método geral de análise comparativa. Simplesmente essa é a forma como Glaser e Strauss (2010) definem a GT. Segundo os autores, trata-se de uma

geração sistemática de teoria a partir de pesquisa sistemática. É um conjunto de rigorosos procedimentos de pesquisa que levam à identificação de categorias conceituais. De acordo com os autores, esses conceitos / categorias são relacionados uns aos outros como uma explicação teórica de uma ou mais atividades de forma contínua, buscando explicar ou entender o que os dados informam sobre o objeto de investigação.

Dick (2010) salienta que a codificação dos dados a serem coletados será a atribuição de conceitos que significam ideias oriundas do texto, buscando dar uma explicação ou resposta sobre o que está sendo tratado ou referenciado no texto, ou seja, que explicação pode ser dada para tal evento, o que tal informação quer dizer.

A intenção sobre o uso dessa metodologia é coletar todos os dados possíveis sobre a atividade de aprendizagem mediada por computadores. Busca-se observar os sujeitos e a sua interação com a ferramenta “Go! Animate” na aprendizagem do inglês como língua estrangeira.

CONCLUSÃO

Preliminarmente, os alunos se mostraram interessados pela proposta de produção textual e oral com o objeto de aprendizagem "go animate". Uma análise inicial das produções dos vídeo animados na internet dá conta de que uma aprendizagem em contexto de práticas sociais envolvendo textos em situações reais de comunicação em inglês e o uso dos recursos multimodais pode promover o desenvolvimento das habilidades linguísticas dos sujeitos.

REFERÊNCIAS

ENGESTRÖM, Y. Activity theory and individual and social transformation. In: ENGESTRÖM, Y.; MIETTINEN, R.; PUNAMÄKI, R. L. *Perspectives on Activity Theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora, 1999.

DANIELS, H. *Vygotsky e a Pedagogia*. São Paulo: Editora Loyola, 2001.

LEFFA, V. J. *Aprendizagem mediada por computador à luz da Teoria da Atividade*. Pesquisa em Linguística Aplicada, Pelotas: Educat, 2006a.

_____. *Nem tudo que balança cai: Objetos de aprendizagem no ensino de línguas*. Polifonia . Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006b.

LAVE J.; WENGER, E. *Situated Learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press, 1991.

KOZINETS, R. *Netnography: doing ethnographic research online*. Sage, 2010

MORAN, J. M. *O vídeo na sala de aula*. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>>. Acesso em: 25 Out 2011.

PALLOFF, R. M.; PRATT, K. *O aluno virtual: um guia para trabalhar com estudantes online*. trad. de Vinicius Figueira. São Paulo: artmed, 2004.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

WARSCHAUER, M. *Learning in the cloud: how (and why) to transform schools with digital media*. Teachers college: Columbia University, New York, 2011.

WENGER, E. *Communities of practice*, a brief introduction. Disponível em: <<http://www.ewenger.com/theory/index.htm>>. Acesso em: 07 abr. 2010.

YIN, R. K. *Estudo de caso: planejamento e métodos*. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.