

**TÍTULO DA PESQUISA:** Ecologia da Educação Digital no contexto de Ensino e Aprendizagem de Língua Inglesa

**ANO DE INÍCIO:** 2010

**NOME DO ALUNO:** Fernanda Apolinário Galera

**NOME DO ORIENTADOR:** VALESKA VIRGÍNIA SOARES SOUZA

**LINHA DE PESQUISA:** LINGUÍSTICA

**RESUMO:** Um dos interesses de pesquisadores nas últimas décadas é o de entender as interações entre seres humanos e o meio digital, ou mesmo entre seres humanos por meio de computadores, e ainda seus processos de funcionalidade e adaptação mútuas. Para fundamentar uma pesquisa dessa natureza, faz-se necessário definir qual perspectiva melhor representa nossa visão de aprendizagem, especificamente a de língua inglesa em contextos de uso de tecnologia. Interessa-nos compreender as diferentes situações nas quais aprendizes de língua inglesa utilizam artefatos tecnológicos que envolvam jogos eletrônicos, computadores e Internet; observar os relacionamentos e os processos que emergem devido ao uso desses artefatos, e ainda como a aprendizagem é oportunizada. Para tanto, seguimos uma perspectiva ecológica, que pode abranger o contexto do ambiente de aprendizagem, tomando-o como sistema adaptativo complexo (VAN LIER, 1997). Essa perspectiva fundamenta-se na psicologia ecológica cuja unidade de análise é a interação entre agente e ambiente, na qual o agente é considerado um sistema auto-organizado, movido por intenções e interagindo com um ambiente repleto de informação. Sucintamente, segundo Van Lier (2004, p. 144), “a ecologia é o estudo das relações entre todos os organismos e seu ambiente físico”.

**JUSTIFICATIVA:** Segundo Van Lier (2003), devido à mudança rápida e constante do papel da tecnologia na educação, é necessário que haja uma atenção especial dos pesquisadores dessa área para minimizar as lacunas digitais. Para o autor, um dos grandes problemas é que a maior parte do esforço em educação tecnológica parece estar relacionado ao desenvolvimento de infraestrutura e de *softwares* instrucionais com ênfase maior nos desafios técnicos do que nos pedagógicos.

A mudança tem sido tão rápida que, a academia, em geral, considera que após a implantação da Web, ela pode ser melhor considerada em diferentes fases que são denominadas gerações. A geração Web 1.0 caracteriza-se pela primeira fase da rede como um ambiente de conteúdo mais estático composto por aplicativos fechados, geralmente arquitetados por profissionais da área – *webmasters*. Desde 2004, uma nova geração de serviços e aplicações para a Internet entra em cena. A denominada Web 2.0 (O'REILLY, 2005) é vista como uma rede social, que permite aos usuários ao redor do mundo se comunicarem, trocarem informações, arquivos de vídeos, imagens e sons. O'Reilly (2005) sublinha o fato de que Web 2.0 não se trata de algo novo, mas sim uma utilização da plataforma da Web e todo o seu potencial em uma perspectiva filosófica de criação e socialização de conteúdo e de conhecimento. Em termos de linguagem de programação e de automatização da rede, Berners-Lee e Hendler (2001) antecipam a revolução tecnológica denominada por eles como *Web Semântica*, que posteriormente em um artigo do *New York Times* passa a ser considerada uma terceira geração da rede, *Web 3.0* ou *World Wide Database*, termos empregados por John Markoff (2006). Trata-se da organização inteligente do que está disponível na Web e da tendência para a convergência de várias tecnologias na mesma plataforma.

Face a este contexto, acreditamos que não há tempo de implantações pedagógicas que prescindam da visão daqueles que são a maioria no campo educacional: os estudantes. Prensky (2006) reclama contra o fato de os estudantes ainda não terem voz na nossa sociedade contemporânea, de eles ainda terem obstáculos para socializarem suas histórias e suas opiniões. Será que quando um professor adota uma ferramenta como o *blog* para incluir um componente tecnológico à sua docência, ele levou em consideração o fato de que essa ferramenta tende a ser menos hipertextual do que uma rede social, que para seus alunos apresenta mais dinamismo, um *design* mais gráfico? Parece que a solução seria escutar estes estudantes, escutar esta nova geração.

A análise a partir de gerações é algo comum na área de ciências administrativas que pode ser muito útil quando a pesquisa é em Linguística Aplicada. Uma geração é compreendida como um grupo de pessoas que comungam as mesmas experiências durante os anos iniciais de sua formação. A geração que nos interessa é que Raines (2003) denomina *Millenials* (nome escolhido pelos próprios membros da geração em uma votação promovida por Peter Jennings em programa da *ABC News on-line*) a geração dos americanos e canadenses nascidos entre 1980 e 2000. Esta geração também é comumente conhecida como Geração Internet, Geração Y, Geração Nintendo ou Geração Digital. O que nos interessa é que a tecnologia, mais do que qualquer outro fator, é o que une essa geração globalmente. Membros dessa geração tendem a estar sempre conectados, dizem sobreviver sem televisão, mas não sem computador, e geralmente preferem interações on-line do que via telefone.

Optamos pelo termo geração digital (TAPSCOTT, 1998) e denominamos os membros dessa geração nativos digitais (PRENSKY 2001a, 2001b, 2001c, 2006). Segundo Tapscott (1998), as características dos inseridos na geração digital são: Independência e autonomia na aprendizagem; Abertura emocional e intelectual; Preocupação pelos acontecimentos globais; Liberdade de expressão e convicção firmes; Curiosidade e faro investigativo; Imediatismo e instantaneidade na busca de soluções; Responsabilidade social; Senso de contestação; Tolerância ao diferente.

Nossa pesquisa buscará compreender esta geração e suas peculiaridades em um novo contexto, um pouco diferente daquele do qual escrevem os autores supracitados: o contexto educacional brasileiro neste novo milênio. Acreditamos que só assim poderemos contribuir para a agenda de implantação de novas tecnologias na Educação Básica brasileira: ouvindo o que os diferentes membros da comunidade estudantil têm a dizer sobre o seu uso de tecnologia para seu percurso de aprendizagem.

**OBJETIVO:** Investigar dimensões do processo de aprendizagem de inglês de estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio da cidade de Uberaba (MG) no que se refere à utilização de tecnologias e mídias digitais, contemplando os seguintes temas:

- Utilização de recursos tecnológicos no contexto informal de aprendizagem de língua inglesa e integração de recursos tecnológicos na sala de aula de língua inglesa;
- Papel dos jogos de vídeo e de computador no contexto formal e informal de aprendizagem de língua inglesa;
- Apropriação e naturalização das novas tecnologias por nativos e imigrantes digitais;
- Comunidades de aprendizagem em contextos virtuais;
- Aproveitamento de recursos tecnológicos por alunos de escolas particulares e públicas para a aprendizagem da língua inglesa;

- Gêneros textuais no processo de letramento digital de alunos da Educação Básica;

Influência da utilização de recursos tecnológicos em outros contextos de recepção e produção de língua inglesa.

**ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO EM QUE SE ENCONTRA:** estamos desenvolvendo pesquisas em escolas e cursos de idiomas em Uberaba, por meio de um questionário aplicado. O questionário contém questões relacionadas a internet e o ensino da língua inglesa.

Questionário:

DADOS GERAIS Nome:

Sexo: ( ) masculino ( ) feminino Idade: \_\_\_\_\_ anos Série: \_\_\_\_\_ ( ) Fundamental ( ) Médio  
 Escola: \_\_\_\_\_ ( ) pública ( ) privada  
 Estudo língua estrangeira: ( ) sim ( ) não Qual/quais?

Onde? ( ) nesta escola apenas ( ) em instituto de idiomas também  
 Gostaria de aprender outras línguas ou estudar línguas fora da escola regular? Explique:  
 Você tem computador em casa? Em caso afirmativo, que tipo de conexão: discada, cabo, sem fio, etc.?

PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS (**SIM:** ☺ **NÃO:** ☹ **PARCIALMENTE:** ☻)

- 1) Estou sempre aberto para adquirir novos conhecimentos nas línguas que estudo. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 2) Gosto de fazer escolhas ao aprender uma nova língua. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 3) Quando meu professor de língua (materna ou estrangeira) utiliza palavras, expressões ou dinâmicas que desconheço, busco entendê-las o mais rápido possível. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 4) Nas minhas aulas de língua, quando desagrado de uma atividade proposta, sinto vontade de não participar. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 5) Me preocupo com os fatos que modificam a realidade do mundo. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 6) Um de meus direitos é expressar minhas opiniões na escola. ( )☺ ( )☹ ( )☻

Os recursos tecnológicos que você usa no dia a dia influenciam sua aprendizagem de língua estrangeira? Caso afirmativo, de que maneira?


USO DE TECNOLOGIA (vídeo games, computador, Internet) ( **SIM:** ☺ **NÃO:** ☹ **PARCIALMENTE:** ☻ )

- 1) Me sinto confortável ao fazer várias atividades simultaneamente no computador, como usar o Orkut, pesquisar no Google e escutar música ao mesmo tempo. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 2) Ao me deparar com um texto e uma figura na tela, olho primeiro a figura. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 3) Prefiro jogar em grupos a jogar individualmente. ( )☺ ( )☹ ( )☻
- 4) Em se tratando de tecnologia, não tenho medo de tentar diferentes comandos até conseguir fazer o que quero. ( )☺ ( )☹ ( )☻

- 5) Quando tenho que instalar programas no computador, o primeiro passo é tentar encontrar um download na Internet. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 6) Fico irritado com atividades que não me dão resultado ou retorno. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 7) Gosto do lado da fantasia dos vídeo games e da Internet porque posso escapar da realidade do mundo atual. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 8) Utilizo Internetês (pq, ;), kkk) quando me comunico via Internet. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 9) Prefiro utilizar a Internet para fazer minhas pesquisas. Geralmente não recorro aos materiais impressos. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 10) Não tenho medo de perder trabalhos escolares ao fazê-los usando o computador. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 11) Minha agenda de e-mails e números de telefone é eletrônica. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 12) Prefiro ler textos na tela a imprimi-los para eu ler. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 13) Se um assunto me interessa muito, prefiro me informar sobre ele no meio digital. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 14) Tenho o hábito de fazer amigos on-line. ( )☺ ( )☹ ( )☺
- 15) Jogo games on-line. ( )☺ ( )☹ ( )☺ Quais?
- 16) Você participa de alguma rede social, por exemplo, MSN, Orkut, etc ? Acessa essas redes com frequência? Qual frequência?

#### APLICATIVOS POSSIBILITADOS PELO COMPUTADOR E PELA INTERNET

Em relação ao aplicativo ou similar (Limewire, por exemplo, representa os aplicativos de *download* de música), escreva: (0) nunca usei (1) usei uma vez (2) usei algumas vezes (3) uso frequentemente

( ) 	( ) 	( ) 	( ) 
( ) 	( ) 	( ) 	( ) 
( ) 	( ) 	( ) 	( ) 
( ) 	( ) 	( ) 	( ) 
( ) 	( ) 	( ) 	( ) 
( ) 			



( )

( )



( )



( )



Escolha 2 desses aplicativos e conte para nós alguma experiência positiva ou negativa que teve ao usar esses aplicativos. Dentre as experiências, tente lembrar se alguma delas envolveu o uso de outra língua que não seja o português. Faça um relato e conte para nós sobre essas experiências

Você já utilizou algum desses aplicativos na sala de aula? Caso afirmativo, em quais disciplinas (inglês, português, matemática, etc.)? Poderia nos contar que tipo de atividade o(a) professor(a) desenvolveu com a turma?

## BIBLIOGRAFIA

BERNERS-LEE, T.; HANDLER, J. *Nature debates: Scientific Publishing on the Semantic Web*. 2001. Disponível em <http://www.nature.com/nature/debates/e-access/Articles/bernerslee.htm>.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave; Macmillan, 2003. 249 p.

\_\_\_\_\_. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. New York: Peter Lang, 2007. 194 p.

GIBSON, J. *The ecological approach to visual perception*. New York: Houghton Mifflin, 1986.

HINE, C. *Virtual ethnography*. London: Thousand Oaks, CA; New Delhi: Sage, 2000. 179 p.

LAVE, Jean; WENGER, Etienne. *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.

PRENSKY, Marc. *Digital game-based learning*. New York: McGraw Hill, 2001a.

\_\_\_\_\_. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, v. 9, n. 5, 2001b.

\_\_\_\_\_. Digital natives, digital immigrants Part II: do they really think differently? *On the Horizon*, v. 9, n. 6, 2001c.

RAINES, Claire. *Connecting generations: the sourcebook for a new workplace*. Berkeley (CA): Axzo, 2003. 189 p.

TAPSCOTT, Don. *Growing up digital: the rise of the net generation*. New York: McGraw Hill, 1998. 336 p.

TEELER, D.; GRAY, P. *How to use the internet in ELT*. Harlow: Longman, 2000. 120 p.

TESOL. *Tesol Technology Standards Framework*. Alexandria: TESOL, 2008.

VAN LIER, Leo. Approaches to observation in classroom research: observation from an ecological perspective. *TESOL Quarterly*, v. 31, n. 4, 1997. p. 783-787.

\_\_\_\_\_. A tale of two computer classrooms: the ecology of project-based language learning. In: LEATHER, Jonathan; VAN DAM, Jet. *Ecology of language acquisition*. Dordrecht; Boston; London: Kluwer Academic, 2003. p. 49-63.

\_\_\_\_\_. The ecology and semiotics of language learning: a sociocultural perspective. Norwell: Kluwer Academic, 2004. 248 p.

WENGER, Etienne. *Communities of practice: learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge, 1998. 318 p.

YOUNG, Michael F.; BARAB, Sasha A.; GARRET, Steve. Agent as detector: an ecological perspective on learning by perceiving-acting systems. In: JONASSEN, David H.; LAND, Susan M. (Eds.). *Theoretical foundations of learning environments*. London: Lawrence Erlbaum, 2000.