



MOBILE LEARNING: o uso de dispositivos móveis no ensino de língua inglesa

Márcia Cristina da Silva Corrêa
(UFMG)

Resumo

Este projeto propõe a utilização de dispositivos móveis como recursos pedagógicos de forma interativa e acessível, através da produção de HQs e vídeos, objetivando desenvolver as habilidades comunicativas: escrita e fala na língua inglesa (L2). O *mobile learning* que se baseia no uso de equipamentos móveis em que se utilizam dispositivos portáteis de computação sem fio, é uma modalidade de ensino que apresenta a concepção ubíqua, na qual o aluno pode acessar e aprender a qualquer hora em qualquer lugar (UNESCO, 2013), pois é portátil e acessível. Apresenta o Ambiente Virtual de Aprendizagem *Edmodo* e suas funcionalidades, sendo uma plataforma que possibilita uma pedagogia sócio interacionista, defendida por Vygotsky (1999), que enfoca a importância da interação social no processo de aprendizagem. Apresenta também alguns aplicativos usados para desenvolver as atividades propostas.

Palavras-chave: Aprendizagem Móvel. Ensino de Inglês. Dispositivos Móveis.

Abstract

This project proposes the use of mobile devices as learning resources in an interactive and accessible way, by producing comics and videos, aiming to develop communication skills: writing and speaking in English (L2). The mobile learning is based on the use of mobile devices that are used portable wireless computing devices, is a type of education that presents the ubiquitous design, in which the student can access and learn anytime anywhere (UNESCO, 2013), as it is portable and affordable. It presents the Virtual Learning Environment *Edmodo* and its functionalities, with a platform that enables a socio interactionist pedagogy, advocated by Vygotsky (1999), which focuses on the importance of social interaction in the learning process. It also presents some applications used to developing the proposed activities.

Keywords: Mobile Learning, English Learning, Mobile Devices.



Introdução

O cenário educacional mundial está sofrendo modificações para se adaptar à era digital globalizada na qual nós vivemos, inovações nos formatos de sala de aula, diferentes metodologias e métodos de ensino-aprendizagem e novos papéis e posturas de professores e alunos surgem para suprir essa nova demanda. A presença das novas tecnologias nos diversos contextos da sociedade torna indispensável que a escola e os processos educativos desenvolvidos nela estejam também de acordo com o novo contexto de educação, pois para preparar nativos digitais (PRENSKY, 2001) para o futuro é necessário usar ferramentas digitais.

Para tentar ultrapassar as dificuldades apresentadas no contexto da comunidade escolar na qual o projeto foi desenvolvido, o caminho mais adequado foi utilizar a tecnologia que estava nas mãos dos alunos, dessa forma, o ponto de partida para implantar o *mobile learning* é não possuir na escola outros recursos para desenvolver projetos com a utilização das TICs, sendo os dispositivos móveis, o meio mais acessível para conectar os alunos com atividades que fazem parte do mundo, fora dos muros da escola. A pesquisa apresenta formas de utilização desses dispositivos com o auxílio do modelo *BYOD (Bring Your Own Device)*, juntamente com o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Edmodo como recurso pedagógico no ensino da língua inglesa.

De acordo com o Guia de orientações políticas para a aprendizagem móvel da UNESCO (*Policy guidelines for mobile learning, 2013*), o *mobile learning* possibilita o desenvolvimento de várias atividades educacionais:

“Mobile learning involves the use of mobile technology, either alone or in combination with other information and communication technology (ICT), to enable learning anytime and anywhere. Learning can unfold in a variety of ways: people can use mobile devices to access educational resources, connect with others, or create content, both inside and



outside classrooms. Mobile learning also encompasses efforts to support broad educational goals such as the effective administration of school systems and improved communication between schools and families.” (UNESCO, 2013, p. 6)¹

O que é especial no *mobile learning* em relação aos outros tipos de atividades de ensino? A postura dos alunos se torna mais engajada e se sentem mais motivados, pois estão utilizando uma tecnologia atual que faz parte do seu dia a dia e pode ser personalizada de acordo com as suas necessidades.

“Mobile learning applications commonly allow people to select between lessons that require only a few minutes to complete and lessons that demand sustained concentration over a period of hours. This flexibility allows people to study during a long break or while taking a short bus ride.” (UNESCO, 2013, loc. cit.)²

¹ "Aprendizagem móvel envolve o uso de tecnologia móvel, por si só ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), para permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. A aprendizagem pode se desdobrar em uma variedade de formas: as pessoas podem usar dispositivos móveis para acessar recursos educacionais, conectar com outras pessoas, ou criar conteúdo, tanto dentro como fora da sala de aula. Aprendizagem móvel abrange também os esforços para apoiar os objetivos educacionais amplos, como a administração eficaz dos sistemas de ensino e uma melhor comunicação entre as escolas e as famílias . "(Tradução nossa)

² "As aplicações de aprendizagem móvel geralmente permitem que as pessoas para selecionar entre as aulas que requerem apenas alguns minutos para ser concluído e as lições que procura sustentada de concentração durante um período de horas. Esta flexibilidade permite que as pessoas a estudar durante uma longa pausa ou enquanto faz uma curta viagem de carro. "(Tradução nossa)



Algumas das ações possíveis com a utilização dos dispositivos móveis seria a pesquisa na internet, a gravação de vídeos, a produção de *podcasts*³ e fotos, elaboração de textos, armazenamento de dados, criação de HQs com temas variados e compartilhamento dos materiais produzidos em rede.

Por se tratar de novos ambientes de aprendizagem, são necessárias transformações e adaptações nesse processo, para que possam ser utilizados de maneira mais adequada e produtiva. Segundo Souza (2011), o AVA é:

“[...] um espaço que integra tecnologias heterogêneas e múltiplas abordagens pedagógicas, estruturado para prover informações educacionais e no qual interações ocorrem rumo à co-construção do espaço, podendo ser utilizado para enriquecer atividades de sala de aula ou mesmo para substituir a sala de aula.” (SOUZA, 2001, p.65,66)

De acordo com Dillenbourg e Synteta (2002), esses espaços têm como característica integrar tecnologias heterogêneas e múltiplas abordagens pedagógicas, informações e interações que reorganizam e recriam a sala de aula e, em alguns casos, até a substitui.

Para que todas as possibilidades propostas pelo educador alcancem o seu objetivo, de acordo com Lopes e Gomes (2007), é necessário que o mesmo disponha de tempo e habilidades para conseguir envolver os alunos, e de acordo com os autores há inúmeras possibilidades de explorar as Tics no ensino. Os autores citam Gomes (2005), que sistematizou as mais importantes vertentes e contextos de utilização dessas tecnologias:

⁴ *Podcast* é o nome dado ao arquivo de áudio digital, frequentemente em formato MP3 ou AAC (este último pode conter imagens estáticas e *links*), publicado através de [podcasting](#) na [internet](#) e atualizado via [RSS](#). Também pode se referir à série de episódios de algum programa quanto à forma em que este é distribuído.



“[...] considerando que as mesmas permitem: (i) apoiar o ensino presencial em sala de aula; (ii) proporcionar oportunidades de auto estudo com base em documentos eletrônicos; (iii) criar condições para o desenvolvimento de sistemas de formação a distância, (iv) permitir a “extensão virtual” da sala de aula presencial e, nas suas vertentes mais centradas nas redes de comunicação, particularmente a Internet, (v) dar origem a novas modalidades de formação online que inclui na designação de e-learning.” (LOPES e GOMES, pag. 816)

Dentro desse contexto, o educador deve sempre estar atualizado com os novos recursos disponíveis e propor alternativas de aprendizagem para seus alunos que sejam significativas para eles, a fim de que se sintam motivados e engajados no processo de ensino-aprendizagem.

Não se devem usar as tecnologias para disfarçar modos obsoletos de prática pedagógica, e sim como mais um recurso disponível para auxiliar o aprendiz na sua busca pelo conhecimento, auxiliando o seu crescimento pessoal e a sua visão de coletividade e colaboração dentro de um ambiente participativo, torna-se necessário valorizar o diálogo entre os saberes para que se dê unidade e coerência nas diversas situações educacionais. De acordo com PAIVA (2010), deve-se dispor de aplicativos e ferramentas adequadas “para que os alunos possam se reunir, compartilhar, colaborar e aprender juntos.” (PAIVA, 2010, p. 357).

Este é um relato de experiência como professora de Inglês e a proposta realizada na Escola Oneide de Souza Tavares, localizada no Município de Ananindeua/PA. O Projeto “Mobile Learning: O uso de dispositivos móveis no ensino de língua inglesa”, foi realizado em Junho de 2014 com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, composta de 30 alunos na faixa etária entre 15 e 18 anos.



1. Fundamentação teórica

O letramento digital faz parte da realidade escolar, pois os alunos que atualmente chegam às escolas estão, a todo o momento, usando seus *smathphones* e *tablets*, discutindo as novidades das redes sociais e expondo suas vidas nelas. Falar de letramento digital no ambiente escolar é, então, assumir a mudança que vem ocorrendo com os alunos, com o mundo e também com os profissionais da educação.

Contudo, para que isso seja possível faz-se necessário que o professor seja orientado para o uso dessas tecnologias tanto nos projetos pedagógicos, na prática de sala de aula quanto no seu processo de capacitação e pesquisa continuada. Pode-se perceber essa realidade na afirmação de Coscarelli (2009):

“Vivemos o digital, somos o digital, fazemos o digital. Isso faz parte de nós, cidadãos inseridos no mundo contemporâneo, e se não faz ainda, deveria fazer, ou vai fazer logo” (COSCARELLI, 2009, p. 13).

Portanto, não basta apenas saber manusear, deve-se aprender como trabalhar, pesquisar, lecionar e auxiliar através das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Há a necessidade de um novo professor para o novo aluno que surgiu e que seja capaz de gerir os acontecimentos a sua volta.

“É importante neste processo dinâmico de aprender pesquisando, utilizar todos os recursos, todas as técnicas possíveis por cada professor, por cada instituição, por cada classe: integrar as dinâmicas tradicionais com as inovadoras, a escrita com o audiovisual, o texto sequencial com o hipertexto, o encontro presencial com o virtual.” (MORAN, 2000, p. 137-144)



Para Moran (2000, loc. cit.), “[...] na sociedade da informação todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar e a aprender; a integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social. Não há como evitar a evolução, deve-se procurar superar as dificuldades e agir sobre sua realidade, tentando modificá-la. O autor resume qual seria o papel do professor nesse novo contexto de ensino-aprendizagem:

“O que muda no papel do professor? Muda a relação de espaço, tempo e comunicação com os alunos. O espaço de trocas aumenta da sala de aula para o virtual. O tempo de enviar ou receber informações se amplia para qualquer dia da semana. O processo de comunicação se dá na sala de aula, na internet, no e-mail, no chat.” (MORAN, 2000, loc. cit.)

Dentro desse contexto, torna-se necessário uma educação híbrida, de acordo com Bonk e Graham (2006), na qual juntamente com a aula tradicional na escola, ocorrem também encontros virtuais entre professor/alunos e alunos/alunos, com o intuito de promover uma troca de informações e construir conhecimentos de forma colaborativa, combinar o suporte de sala de aula com a flexibilidade do *e-learning*⁴ e todas as suas potencialidades com o objetivo de complementar as atividades desenvolvidas face-a-face, é uma tendência que cada vez mais vem ganhando espaço e que promove uma interação mais dinâmica entre todos os envolvidos no processo.

⁴ *E-learning* ou ensino eletrônico, corresponde a um modelo de ensino não presencial suportado por [tecnologia](https://pt.wikipedia.org/wiki/E-learning). Atualmente, o modelo de ensino/aprendizagem assenta no ambiente *online*, aproveitando as capacidades da Internet para comunicação e distribuição de conteúdos. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/E-learning>>



Segundo PAIVA (2009), o ensino de línguas na escola muitas vezes não supre as necessidades dos alunos e muitos procuram opções para estimular a sua aprendizagem, os *affordances*⁵ ou propiciamentos que lhes são mais adequados, dentro de um contexto que faça sentido. PAIVA (2009 apud Van Lier (2008, p. 599), afirma que:

A natureza dialógica de toda língua e do uso da linguagem têm profundas implicações para a aprendizagem de línguas. Imediatamente muda-se a língua entendida como um produto, um sistema estático que pode ser descrito em termos de sua estrutura e componentes internos (estruturalismo), para uma visão de processo de criação, compartilhamento e troca de significados através de falantes, tempo, e espaço. É importante dizer, como indicado acima, que a língua não atua sozinha nesse processo de produção de sentido. O mundo ao seu redor executa também um papel constitutivo, incluindo o mundo físico dos objetos e relações espaço-temporais, o mundo social de outras construções de sentido e pessoas compartilhadoras de sentidos, o mundo simbólico dos pensamentos, sentimentos, práticas culturais, valores, etc. em resumo, o todo complexo de recursos mente-corpo-mundo envolvidos em qualquer ação comunicativa. (Van Lier, 2008, p. 599)

De acordo com PAIVA (2009, p. 9), para o professor auxiliar o aprendiz na aquisição de uma língua, faz-se necessário indicar outros propiciamentos que a escola não oferece, e é exatamente fora de sala de aula que o aluno pode encontrar inúmeros estímulos que podem lhe ajudar a aprender uma língua.

⁵ *Affordances*: é a qualidade de um objeto, ou de um ambiente, que permite que um indivíduo realize uma ação. <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Affordance>>



A pesquisa também foi apoiada no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), defendida por Vygotsky (1999), que enfoca a importância da interação social no processo de aprendizagem, e mostra que o trabalho em grupo é produtivo, pois os que apresentam maior dificuldade se apoiam (*scaffolding*)⁶ naqueles que possuem um conhecimento mais avançado até superarem as suas dificuldades.

2. O Projeto

O presente projeto propõe a utilização de dispositivos móveis como recursos pedagógicos de forma interativa e acessível, através da produção de HQs e vídeos, objetivando desenvolver as habilidades comunicativas: escrita e fala na língua inglesa (L2), com o auxílio do AVA Edmodo e alguns aplicativos usados para desenvolver as atividades propostas.

TÍTULO

Mobile learning: O uso de dispositivos móveis no ensino de língua inglesa.

MODALIDADE

A modalidade utilizada foi a híbrida, alternando entre aulas face-a-face e *online* com a utilização de dispositivos móveis (*mobile learning*) para acessar a plataforma do curso, baseado em tarefas de aprendizagem. A duração do curso foi de 4 semanas, sendo a primeira dedicada às orientações e apresentações e posteriormente uma semana dedicada a um tema específico e finalizando com a avaliação de todo o processo.

OBJETIVO GERAL

O objetivo geral do projeto pretendia que os alunos do 9º ano do ensino fundamental, desenvolvessem as habilidades e competências de escrita e fala na língua inglesa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar dispositivos móveis como ferramenta de navegação na internet para a construção do conhecimento;
- Mostrar a relação que existe entre conteúdos estudados e situações do dia-a-dia;

⁶*Scaffolding* é um processo de aprendizagem destinado a promover um nível mais profundo de aprendizagem. *Scaffolding* é o apoio dado durante o processo de aprendizagem que é adaptado às necessidades do aluno com a intenção de ajudar o aluno atingir seus / suas metas de aprendizagem (Sawyer, 2006). < http://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_scaffolding >



- Desenvolver as noções de trabalho em equipe, colaboração, interação, organização e responsabilidade entre os alunos com o uso das Tics (Tecnologias da Informação e Comunicação) de maneira crítica e reflexiva;
- Divulgar as produções dos alunos à comunidade escolar.

CONTEÚDOS

Presente e passado simples.

TEMAS ABORDADOS

Bullying e drogas

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1. Promover uma discussão sobre o uso de dispositivos móveis durante as aulas de língua inglesa, definir quais as regras de utilização juntamente com a turma, definidas as regras, foi solicitado que elaborassem um painel para colocar na sala de aula, a coordenação da escola deve ser informada sobre o projeto e os motivos do uso dos dispositivos durante as aulas. Após essa etapa a professora acessará o AVA Edmodo para esclarecer sobre suas funcionalidades.
2. A professora solicitará que os alunos baixem um dos aplicativos *Create a Comic* ou *Comics Head* para os seus dispositivos, em seguida orientará os alunos no que diz respeito ao funcionamento dos aplicativos e os deixará livres para descobrir e criar os primeiros quadrinhos para se familiarizarem, antes de realizarem a atividade proposta.
3. Os alunos deverão fazer pesquisas nos meios midiáticos para aprofundamento sobre os temas abordados, a fim de ter um melhor embasamento teórico para elaborar os seus próprios textos, identificando os tipos mais praticados; indicando comportamentos de uma pessoa que está sendo vítima dessa prática; ações que pais e professores poderiam fazer para evitar esse tipo de comportamento, como se proteger dessa prática, além de esclarecer a comunidade escolar a respeito do assunto e indicar alternativas para enfrentar e superar esse problema.

DURAÇÃO/CRONOGRAMA

8 aulas de 45 minutos

RESULTADOS ESPERADOS

Espera-se com o término deste projeto que os alunos tenham adquirido conhecimentos sobre os conteúdos da língua inglesa e os temas abordados, além de desenvolver as habilidades de fala e escrita na língua alvo, a partir da utilização dos dispositivos móveis como ferramenta didática.

AVALIAÇÃO

O processo de avaliação abrangeu alguns critérios como: participação, colaboração, utilização dos softwares e compartilhamento de informações para auxiliar o grupo a alcançar os objetivos de acordo com a atividade proposta.



3. Implementação

Esse projeto foi implementado em uma escola estadual do Município de Ananindeua em Belém/PA e terá como foco alunos do 9º ano do ensino fundamental, que passam grande parte do seu dia conectados, apesar da maioria ser menor de idade, não estariam infringindo os preceitos do Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) referente à exposição de imagens, pois a rede social escolhida é fechada e exclusiva aos membros adicionados pelo administrador.

O acesso à internet foi feito pelo *wi-fi* da escola, no laboratório de informática, no entanto, para que todos tenham a possibilidade de desenvolver as atividades propostas, grupos foram formados, nos quais pelo menos um ou dois integrantes deveriam possuir dispositivos com acesso à internet, em atividades que necessitem do seu uso.

4. O AVA Edmodo

Dentre os diversos ambientes da Web 2.0 que apresentam potencial pedagógico-educacional, destaca-se o Edmodo, cujo proprietário é o *LinkedIn*. É um ambiente de aprendizagem privado e gratuito que não necessita de licença para a sua utilização e pode ser acessado através de qualquer sistema operacional. Nesse espaço, as informações são armazenadas na nuvem computacional, que tem uma capacidade ilimitada, a qual não requer instalação de plataformas nem necessita de hospedagem. Além disso, o Edmodo possui uma interface bastante intuitiva e está disponível para tradução em várias línguas, inclusive para a língua portuguesa. Essa ferramenta favorece o desenvolvimento de práticas educativas mais dinâmicas, motivadoras, divertidas e atrativas para os alunos, pois com a utilização desse ambiente o educador propõe diversas atividades que podem ser executadas individualmente ou em grupos.



Vale ressaltar que a comunicação é feita de forma assíncrona, já que o ambiente não disponibiliza do recurso de *chat*.

Esse AVA pode complementar o ensino presencial, mas também pode servir de plataforma para desenvolver cursos *online*. Apresenta regularmente novas configurações e funcionalidades e conta com uma equipe de apoio aos usuários bastante eficiente. Cabe destacar que o suporte é em língua inglesa e uma vez que as dúvidas são esclarecidas, ficam disponíveis para que todos os educadores do ambiente visualizem.

Nesse ambiente, é possível conectar saberes diversos pelo fato de não haver uma área de conhecimento específica, possibilitando que ocorra a interdisciplinaridade, característica que Behar (2006) ressalta como positiva nesse contexto de aprendizagem:

“Com uma postura voltada à cooperação e à interdisciplinaridade, engendram-se espaços e propostas que favorecem a investigação e a multiplicidade de vozes, desafiando e envolvendo seus participantes.”

(BEHAR, 2006, p. 4)

O educador tem total controle desse ambiente, pois é um espaço restrito, ou seja, para ter acesso o professor tem que disponibilizar uma senha para seus alunos, quem não foi convidado é excluído do ambiente e não há troca de mensagens restritas entre alunos. O professor cria um grupo e disponibiliza um código de acesso ou a URL do grupo para os alunos, no momento em que todos os alunos são cadastrados no grupo, o professor bloqueia o código.

Nessa plataforma, as informações são gerenciadas através de ícones que informam novas contribuições dos alunos assim como informações novas na interface, o mediador pode acompanhar e fazer anotações a respeito das tarefas desenvolvidas e os alunos tem acesso aos *feedbacks* feitos e ao resultado das avaliações no seu perfil



de usuário, além de também terem a possibilidade de comentar as observações feitas pelo moderador a respeito de suas atividades. O professor pode premiar os alunos individualmente ou em grupo pelo progresso nas tarefas desenvolvidas através de *badges*⁷, disponíveis na plataforma ou personalizar um novo *badge*, esse recurso é mais um estímulo ao aluno.

No AVA Edmodo, o aluno constrói o conhecimento juntamente com todos que fazem parte do grupo, assumindo uma posição participativa, autônoma e colaborativa, o que facilita com que o mesmo também seja autor, pois é constantemente estimulado a emitir suas opiniões e observações a respeito de determinado assunto, através das mensagens. É um espaço que possibilita a interação e o compartilhamento, permite a troca de anotações, *links* e diversos tipos de arquivos; algumas das ações possíveis ao professor são enviar lembretes, marcar eventos e tarefas para seus alunos.

5. Relato das Atividades

As orientações foram dadas em língua inglesa para que possam ser compreendidas adequadamente pelo aluno antes do mesmo fazer as tarefas propostas. A integração entre as produções de HQs e vídeo se deu de forma sequenciada, todas as produções seguiram uma temática abordada em sala de aula, realizadas as discussões, a professora postou no grupo do Edmodo os passos para a realização das atividades, sugerindo *links* para acesso de acordo com o tipo de atividade proposta, sendo que cada uma foca determinada habilidade: HQs (escrita) e Vídeo (fala).

⁷ *Badges* é um distintivo, é um ornamento, insígnia honorífica ou acessório que é apresentado ou exibido para indicar alguma realização notável em serviço; um símbolo de autoridade concedido através de um [juramento](#) (por exemplo, entre algumas corporações [policiais](#) e [corpos de bombeiros](#)); uma indicação de exercício legítimo de cargo ou de [status](#) estudantil ou como simples meio de identificação (ver [crachá](#)). <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Distintivo>>



O trabalho partiu de discussões a respeito de problemas e situações enfrentados pelos alunos no seu cotidiano, como *bullying*⁸ e drogas, isso foi uma maneira de trazer para o contexto escolar a realidade que o educando vive, e isso faz com que o mesmo se sinta motivado e valorizado e não tenha uma postura apática dentro de sala de aula, se envolvendo em todas as atividades, pois não está desvinculado e faz parte de sua vivência. Definidos os temas, foi iniciada a pesquisa sobre cada tópico, ocorreram rodadas de discussões moderadas pela professora, e definiu-se quais os pontos mais importantes de cada tópico a ser abordado.

Foi aberta uma conta no Edmodo e disponibilizado o código de acesso à turma, foram criados grupos de estudo para que cada tópico fosse discutido e tivesse o seu espaço de divulgação e colaboração definidos, o que facilitou as postagens e a organização dos alunos e também da professora, sendo que todo esse processo ocorreu através do acesso por dispositivos móveis às contas do Edmodo, *Create a comic* e *Comics Head*, aplicativos que auxiliam na elaboração de HQs *online*.

Inicialmente, houve uma discussão sobre o uso de dispositivos móveis como *tablets* e celulares durante as aulas de língua inglesa, e foi definido com a turma, quais as regras de utilização. Em seguida, foi solicitado que os alunos fizessem o *download* dos aplicativos Edmodo, *Create a Comic*, *Comics Head* e *Video show* para os seus dispositivos e foram dadas as primeiras instruções sobre o ambiente virtual e suas funcionalidades, orientando-os em relação a dúvidas referentes a utilização do aplicativo. Após o cadastro no AVA, os alunos acessaram a plataforma para explorá-la, realizando a atividade inicial de apresentação pessoal e interagiram fazendo comentários a respeito do texto um do outro, identificando coincidências e gostos pessoais.

⁸ *Bullying* é um [anglicismo](#) utilizado para descrever atos de [violência](#) física ou [psicológica](#) intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos, causando dor e angústia e sendo executadas dentro de uma relação desigual de poder. <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Bullying>>



Em sala de aula ocorreram as discussões sobre temas do dia-a-dia dos estudantes, o primeiro tema foi Drogas, para desenvolver as atividades complementares na plataforma com o auxílio dos recursos midiáticos, a mediadora postou as instruções para a tarefa indicando os links de alguns sites que abordam o tema. Equipes formadas, começaram a interagir com pequenos textos em inglês sobre o tópico abordado, tirando dúvidas, discutindo e pontuando as principais características referentes ao mesmo, incentivando dessa forma a colaboração na construção do trabalho.

A HQ é um recurso que associa textos e imagens e torna a leitura mais atraente com o auxílio dos elementos gráficos como as onomatopeias, os balões, entre outros que facilitam a compreensão da história, as HQs servem como apoio ao conhecimento do aluno, pois as imagens são os *affordances* para entender o texto, auxiliando-os no significado da palavra nesse gênero textual. Esses aplicativos possibilitam o compartilhamento das histórias criadas, o aplicativo *Create a comic* dá a opção de trabalhar *online* e *off-line* e o tutorial para o uso do aplicativo e das principais características de uma HQ com as instruções para a atividade, deverão ser acessados na plataforma, sendo que o *Comics Head* apresenta seu tutorial no primeiro momento que é acessado.

Esclarecidos todos os pontos referentes a essa atividade, os alunos iniciaram a pauta da história, com a escolha das personagens e cenário. Todas as HQs foram postadas no Edmodo para que todos visualizassem e comentassem as atividades, colaborando efetivamente para o desenvolvimento e para a interação do grupo, em busca do conhecimento de forma coletiva.

O segundo tema abordado foi o fenômeno *Bullying*, um tema bastante polêmico e que provoca muitos problemas no relacionamento entre os alunos dentro do ambiente escolar, existem vários tipos e segundo Cleo Fante (2005), no livro “Fenômeno *Bullying*: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz”, os



atos de *bullying* entre alunos são caracterizados por determinados tipos de comportamentos, os quais foram identificados pelos alunos em suas pesquisas, além de características das possíveis vítimas e agressores, propondo maneiras de combater essa prática e dessa forma tentar melhorar o ambiente escolar e suas relações, conscientizando e esclarecendo a todos que fazem parte dessa comunidade a respeito desse problema grave, e que em alguns casos leva a vítima a cometer suicídio, finalizando com uma mensagem contra esse comportamento inadequado.

Os vídeos foram produzidos no aplicativo *Video Show*, de fácil manuseio, pois filma, edita, corta, é possível colocar filtro, som, música, desenho transição, fotos e compartilhar em várias redes sociais. Os vídeos foram feitos em equipes, cada membro ficou responsável por uma etapa como: roteiro, personagens, cenário, tipo de *bullying* enfocado (físico, verbal, material, moral, psicológico, sexual e virtual), edição e postagem no AVA para a apreciação dos grupos, comentários, sugestões ou críticas construtivas. A avaliação se baseou no processo de construção até a finalização do vídeo, demonstrando que os alunos realmente conseguiram perceber a importância de abordar esse tema e todos os males que ele pode causar nas vítimas desse tipo de comportamento.

Os trabalhos de HQs e vídeos foram socializados com a comunidade escolar em um evento da escola (Feira da Cultura), onde eles puderam demonstrar o conhecimento construído com as pesquisas realizadas e esclarecer sobre os temas debatidos em sala de aula com os outros alunos, pais, professores e profissionais da escola. Percebeu-se com esse projeto que os casos de *bullying* na escola diminuíram, pois as intervenções da coordenação no intuito de resolver essas ocorrências decresceram.



6. Avaliação de Resultados

Todas as atividades foram desenvolvidas com bastante empenho, cada aluno se responsabilizou pela tarefa que lhe foi dada, sem deixar que houvesse uma quebra ou prejuízo ao trabalho do grupo, eles se sentiram acolhidos, pois estavam desenvolvendo atividades com temas que eles conheciam ou que fazia parte de sua realidade, dentro ou fora da escola.

Considerações finais

Com a utilização dos dispositivos móveis e dos aplicativos para a elaboração dos trabalhos, observou-se que os alunos se motivaram a participar mais das aulas de inglês, houve colaboração e interação entre os mesmos e a partir da utilização dos dispositivos na sala de aula, a elaboração dos trabalhos se tornou mais produtiva.

Dos trinta alunos envolvidos no projeto, 25 tiveram um desempenho maior no que diz respeito ao aprendizado da língua inglesa, tanto na escrita quanto na fala, pois ganharam mais confiança para interagir com os outros alunos e com a professora na língua alvo.

Este projeto apresentou algumas formas de utilização de mídias aplicadas a situações pedagógicas, as atividades propostas ao serem desenvolvidas deviam objetivar o trabalho colaborativo e a interação entre os participantes, tornando-os agentes do seu próprio conhecimento.

O uso das tecnologias a favor da educação deve ser inserido sempre que possível para diminuir as fronteiras e a exclusão em relação ao acesso as informações, deve ser sempre um estímulo para os estudantes no processo de ensino-aprendizagem, no entanto, não deve ser o objetivo, mas um dos caminhos que levam ao aprendizado e é papel do professor auxiliar os educandos a explorar toda essa potencialidade para que consigam transformar informações em conhecimento, e é papel da escola cidadã oportunizar novas formas de aprender e contribuir para formar alunos críticos e transformadores.



Referências Bibliográficas

COSCARELLI, C. V. **O uso da informática como instrumento de ensino-aprendizagem.** Presença Pedagógica. Belo Horizonte, mar./abr., 1998, p.36-45.

Cursos de Especialização para o quadro do Magistério da SEESP. Ensino Fundamental II e Ensino Médio. **Abordagens, métodos e perspectivas sócio interacionistas no ensino de LE,** 2011, São Paulo. Rede São Paulo de Formação Docente.

BEHAR, P. A. *et al.* **Educação Infantil e Ensino Fundamental: outras possibilidades através do PLANETA ROODA.** Novas tecnologias da educação. *CINTED-UFRGS* V. 4 Nº 1, Julho, 2006. Disponível em <<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/download/14003/7896>> Acesso em 05 de novembro de 2013.

FANTE, Cleo. **Fenômeno Bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz.** 2. ed. rev. Campinas, SP: Verus editora, 2005.

LOPES, A. M.; GOMES, M. J. Ambientes virtuais de aprendizagem no contexto do ensino presencial: uma abordagem reflexiva. In: DIAS, Paulo [et al.], org. – **“Challenges 2007 : actas da V Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação”.** Braga: Centro de Competência da Universidade do Minho, 2007. p. 814-824. Disponível em <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7098/1/Challenges07-AML-MJG.pdf>> Acesso em 05 de novembro de 2013.

MORAN, José Manuel. **Informática na Educação: Teoria & Prática.** Porto Alegre, vol. 3, n.1, Set. 2000. UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, pág. 137-144. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/6474>>. Acesso em: 27 de junho de 2013.

PAIVA, V L M O. **Propiciamento (affordance) e autonomia na aprendizagem de língua inglesa,** 2009. <<http://www.veramenezes.com/affordance.pdf>>. Acesso em 13 de Março de 2014.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais,** Outubro 2001, Vol. 9 No. 5. De On the Horizon (NCB University Press).

SOUZA, V. V. S. Ambientes Virtuais de Aprendizagem e seus Gêneros Digitais. In: SOUZA, V. V. S. **Dinamicidade e adaptabilidade em comunidades virtuais de aprendizagem: uma textografia à luz do paradigma da complexidade.** 2011. 256 f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization). **Policy guidelines for mobile learning.** Paris, 2013. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002196/219641e.pdf>. Acesso em: 12 de março de 2014.



SITES ACESSADOS

<edmodo.com/community/support>

<<http://www.ebah.com.br/content/ABAAfebsAG/edmodo-guia-introducao-pt-br>>. Acesso em 07 de novembro de 2013.

<<http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2011/12/29/898796/15-coisas-professores-e-estudantes-podem-fazer-com-edmodo-PRINTABLE.html>>. Acesso em 09 de novembro de 2013.

<<http://porvir.org/porfazer/10-dicas-13-motivos-para-usar-celular-na-aula/20130225>>. Acesso em 10 de Março de 2014.

<<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/gibis-sala-aula-427085.shtml>>. Acesso em 03 de Abril de 2014.

<<http://www.comicshead.com/taxonomy/term/20?page=2>>. Acesso em: 10 de março de 2014.