

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO -
PUC-SP**

MAXWELL ALVES DE SOUZA

**O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COMO RECURSO
DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS
NA ESCOLA PÚBLICA**

**ESPECIALIZAÇÃO EM PRÁTICAS REFLEXIVAS E ENSINO-
APRENDIZAGEM DE INGLÊS NA ESCOLA PÚBLICA**

**SÃO PAULO
2014**

MAXWELL ALVES DE SOUZA

**O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COMO RECURSO
DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS
NA REDE PÚBLICA**

Monografia apresentada como exigência para
obtenção do título de Especialista em Práticas
Reflexivas e Ensino-Aprendizagem de Inglês
na Escola Pública, sob orientação da Profª.
Dra. Maximina Maria Freire

**SÃO PAULO
2014**

Ficha Catalográfica

SOUZA, Maxwell Alves de. *O ambiente virtual de aprendizagem como recurso didático no ensino-aprendizagem de inglês na rede pública*. São Paulo: p.71, 2014.

Monografia (Especialização) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Área de Concentração: Linguística Aplicada

Orientadora :Prof^a. Dra. Maximina Maria Freire

Palavras-chave: ambiente virtual de aprendizagem, recurso didático, ensino de inglês, Edmodo, escola pública

Autorizo, exclusivamente para fins acadêmicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação por processos fotocopiadores ou eletrônicos.

Assinatura:_____ **Local e Data:**_____

Dedico este trabalho aos meus pais, Ivo e Elilde, ao meu irmão, Michael e além dos professores Prado e Maximina Maria Freire por me apoiarem em minha jornada profissional.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo propor atividades de inglês em um ambiente virtual de aprendizagem para ser um complemento opcional para aulas presenciais dessa língua estrangeira. Dessa maneira, fundamenta-se na definição de CALL por Waschauer (1996) e no impacto da tecnologia da informação e comunicação (MONEREO, POZO, 2010; COLL, MONEREO, 2010). Aborda também questões discutidas por Moran (2004) acerca da organização da sala de aula por meio das novas tecnologias. Para finalizar a Fundamentação Teórica, traz conceitos de usabilidade, navegação e acessibilidade, discutidos por Nielsen (2000, 2003) e Skaalid (1998). A orientação metodológica é o estudo de caso (LIER, 2005; YIN, 2001; CREWSELL, 1997; STAKE 1995). O contexto da investigação foi o próprio ambiente virtual de aprendizagem, *Edmodo*, e os instrumentos utilizados foram o Caderno do Professor LEM-Inglês do 9º ano do Ensino Fundamental, e os sites *Bio.True.Story*, *Wikipidia*, *Youtube*, e *Future Wikia*. A interpretação da pesquisa foi fundamentada na descrição de cada atividade elaborada e disponibilizada no Edmodo, as quais foram divididas em duas seções: *Situated Learning 1* e *Situated Learning 2*, cada uma com um tópico diferente a ser trabalhado pelo professor. Para finalizar, apresento sugestões para docentes que desejarem utilizar o ambiente virtual em suas aulas, seguindo as orientações interpretativas que acompanham a descrição das atividades apresentadas nesta pesquisa as quais, certamente, abrem um leque para novas investigações.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	7
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
1.1 O IMPACTO DAS TIC NO CAMPO DA EDUCAÇÃO	10
1.2. OS CONCEITOS E AS FASES DE CALL	12
1.2.1. CALL Behaviorista.....	12
1.2.2. CALL Comunicativo	13
1.2.3. CALL Integrativo	14
1.2. OS NOVOS ESPAÇOS ESCOLARES COM USO DAS TECNOLOGIAS.....	17
1.3. OS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM	19
1.3.1. Design dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem	19
2. METODOLOGIA DA PESQUISA	24
2.1 A ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA	24
2.2. O CONTEXTO DA PESQUISA	27
2.2. A DESCRIÇÃO DOS INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE DESIGN DO AVA	29
2.2.1. Caderno LEM-Inglês.....	29
2.2.2. Recurso da Internet.	32
2.2.3. Recurso do Edmodo.	33
2.3. OS PROCEDIMENTOS DE INTERPRETAÇÃO.....	39
3. INTERPRETAÇÃO	41
3.1. A ESCOLHA DO AVA.	41
3.2. SITUATED LEARNING 1.	41
3.2.1. A Escolha das Interfaces do Ambiente Virtual de Aprendizagem.....	42
3.2.2. A Elaboração das Atividades..	42
3.2.3. Teacher's Note..	49
3.3. SITUATED LEARNING 2.	51
3.3.1. A Elaboração das Atividades..	51
3.31. Teacher's Note..	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
REFERÊNCIAS	59

ANEXOS

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – (Bem-Vindo ao Edmodo).....	43
FIGURA 2 – (Let's read! Click on text 1 below. Let's skim it.).....	44
FIGURA 3 – (Now, click on text 2 skim it and answer).....	45
FIGURA 4 – (Following text 1, answer the question below).....	46
FIGURA 5 – (Now, Let's read the text 2 and answer the question).....	47
FIGURA 6 – (Writing Task).....	48
FIGURA 7 – (Writing a Biography).....	49
FIGURA 8 – (Teacher's Note- Situated Learning 1).....	50
FIGURA 9 – (Introdução a Situated Learning 2).....	52
FIGURA 10 – (Getting to Know the Future).....	53
FIGURA 11 – (Writing Task about Predictions).....	55
FIGURA 1 – (Teacher's Note- Situated Learning 2).....	56

INTRODUÇÃO

A tecnologia tem proporcionado um grande avanço no ensino-aprendizagem de inglês. Consequentemente surgem instituições para o ensino de idiomas utilizando ferramentas tecnológicas com intuito de oferecer oportunidade de interação entre os participantes na aprendizagem de acordo com uma visão sócio-histórica, Vygotskiana, em que a interação ocorre pela mediação da linguagem.

De acordo com essa teoria, temos os dispositivos eletrônicos com função mediadora, como a linguagem, fruto sócio-histórico da humanidade que possibilita ao homem comunicar-se com seu próximo, independentemente do tempo e da localização geográfica ou espacial no qual se encontra. Partindo dessas considerações, percebo o ambiente escolar como lugar em que o aluno esteja aprendendo com o par mais experiente, nesse caso o professor (e, às vezes, um outro aluno), mas que também possa continuar seu processo de aprendizagem por meio da influência mútua entre os pares (colegas) no contexto de uma plataforma virtual na qual possa ocorrer a mediação fundamental existente nas aulas presenciais.

Por outro lado, encontram-se ainda escolas na Rede Pública com poucos recursos disponíveis para apoiar e incentivar os alunos a aprenderem inglês por meio de um ambiente virtual. De fato, já existe um curso online destinado aos estudantes da Rede Pública cujo objetivo é aprimorar os conhecimentos adquiridos em sala de aula. Mas ainda é uma realidade muito distante em algumas instituições devido à sua estrutura física ou à pouca disponibilidade de ferramentas que atendam às necessidades exigidas nesse mundo moderno no qual denominamos globalização ou a nova ordem mundial (Moita Lopes, 2003).

Parece-me que não é apenas de computadores ou ambientes propícios para seu uso que as escolas de Ensino Básico necessitam. Mas a dificuldade que alguns professores ou funcionários têm relação às mudanças que estão ocorrendo na sociedade moderna, como alertado por Moran (2000, p. 9):

Hoje, não basta ter um laboratório na escola para acesso pontual à internet durante algumas aulas. Hoje, todos os alunos, professores e comunidade escolar precisam de acesso contínuo a todos os serviços digitais, para estar dentro da sociedade da informação e do conhecimento.

Devido a essa falta de clareza por parte da comunidade escolar em relação ao uso das tecnologias, tenho me questionado a respeito da importância dessas ferramentas na aprendizagem dos discentes. Mas, em primeiro lugar, quero referir-me às razões pelas quais escolhi o tema desta monografia.

Leciono na Rede Pública do estado de São Paulo como professor efetivo de inglês desde 2011. Ao ingressar na escola, tive que passar por um curso de formação totalmente realizado a distância cujo objetivo era oferecer aos novos professores o currículo adotado pela Secretaria de Educação do Estado de São Paulo (SEE-SP). Assim, esse curso foi a primeira experiência que tive em relação à EAD (ensino a distância), ou seja, os encontros eram totalmente mediados pelo computador.

Além dessa oportunidade, participei de um concurso público para vaga de professor tutor no curso de inglês online para os alunos da escola pública realizado pela SSE-SP. Essa nova atuação como docente, motivou-me a pesquisar sobre a importância do AVA (ambiente virtual de aprendizagem) no ensino-aprendizagem de inglês. Essa investigação também se justifica pelo fato de ter cursado, na pós-graduação, o módulo “Formação Tecnológica do professor”, o qual me proporcionou, por meio das discussões e leituras realizadas em sala, formular as duas questões norteadoras ao meu trabalho:

1. Como selecionar um AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem)?
2. Como elaborar atividades nesse ambiente para os alunos?

Essas indagações remetem ao fato de as tecnologias da informação já estarem presente nos ambientes educacionais (Monereo; Pozo, 2010). Nesse sentido, posso observar uma grande preocupação do governo em promover um curso online com o intuito de desenvolver novas maneiras de incentivar a aprendizagem de uma segunda língua por meio do uso de ferramentas tecnológicas.

Outro fator a ser levado em conta, como seria o engajamento do AVA como um recurso didático nas aulas presenciais numa escola pública em que praticamente, até agora, tenho visto uso mais frequente de giz e lousa do que as ferramentas tecnológicas. Dessa forma, como indicado por Moran (2004), “professor, em qualquer curso presencial, precisa hoje aprender a gerenciar vários espaços e a

integrá-los de forma aberta, equilibrada e inovadora”. Dessa forma, é de suma importância investir na educação dos docentes e nos materiais eletrônicos para que o professor tenha condições de organizar suas aulas por meio dos ambientes virtuais, mesmo em contextos presenciais.

Esta linha de pesquisa já foi investigada por outros autores como Franco (2009), cujo objetivo era discutir as contribuições de um ambiente virtual de aprendizagem como recurso integrante de um curso presencial de inglês no Ensino Médio, em uma escola federal de Duque de Caxias. Além desse autor, o qual pesquisei, há também a tese de doutorado de Fontes (2002) com a linha de investigação de como o meio digital tem influência no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa. Portanto, sua pesquisa vai analisar dois alunos e duas versões de um curso totalmente a distância e denominado *Surfing and Learning (Sa)*, ocorrido nos anos de 1998 e 2000.

Apesar de o meu trabalho ter a mesma direção investigativa, com foco no ensino-aprendizagem de inglês por meio das novas tecnologias, ele objetiva propor a seleção de um AVA e a elaboração de atividades de língua inglesa nessa ambientação, para aulas presenciais de inglês para o 9º ano do Ensino Fundamental e, além disso, o intuito é que ele seja um complemento do curso a distância já oferecida para os alunos da escola pública intitulada Inglês Online. Portanto, a seleção e exploração de um AVA para aplicação em uma série específica do Ensino Fundamental da escola pública, que possa ser utilizado nas e/ou como complemento das aulas presenciais se torna o objetivo de meu trabalho de pesquisa, cujo embasamento teórico apresento a seguir.

CAPÍTULO 1

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, discutirei os conceitos que me permitiram embasar uma proposta de utilização de um ambiente virtual de aprendizagem de inglês para o 9o. Ano do Ensino Fundamental na Rede Pública. Em primeiro lugar, apresento o impacto da tecnologia da informação e comunicação no campo educacional e a definição de CALL e seu desenvolvimento, sob o enfoque de Warschauer (1996). Em seguida, abordarei as questões propostas por Moran (2004) em relação à organização da sala de aula por meio das novas tecnologias. Finalizando, abordarei conceitos de usabilidade, navegação e acessibilidade por Nielsen (2000, 2003) e Skaalid (1998).

1.1 O IMPACTO DAS TIC NO CAMPO DA EDUCAÇÃO

De acordo com Castells (2000 *apud*, Monereo e Pozo 2010, p.98):

Os agitados tempos em que vivemos, com suas mudanças na organização social, nas relações interpessoais e suas formas de gerenciar socialmente o conhecimento, representam, mais do que uma época de mudanças, uma verdadeira época de mudanças.

Nesse sentido, como afirmam os autores acima citados, a educação está mudando a sua forma de estruturar a escola e a sociedade não deve sentir saudade dos tempos antigos ou fazer pequenos ajustes com “*band-aids*”, pois a escola não é mais a única detentora do conhecimento, devido às novas mudanças nos meios de comunicação por meio do desenvolvimento de tecnologia que afeta a estrutura escolar centrada apenas no professor.

Além disso, para Coll e Monereo (2010, p.15), estamos presenciando um surgimento de uma nova forma de organizar a economia, a política e a cultura, identificada como sociedade da informação (SI), ou seja, ocorrem mudanças na maneira de viver, de trabalhar, de comunicar-se, de relacionar e de aprender. Essa nova era deve-se ao fato de ter havido um grande desenvolvimento das TIC na metade do século XX, como afirma Castells (2000, *apud* Coll e Monereo 2010 p.15),

um “novo paradigma tecnológico, organizado em torno das tecnologias da informação”.

Conforme Coll e Monereo (2010, p.17) explicam, dentre as tecnologias inventadas pelo homem, aquelas que têm a capacidade de transmitir informação possuem um fator importante na sociedade, pois, alteram todas atividades realizadas pelo homem desde a forma de compreender o mundo e como organizar o pensamento para transmiti-lo a outros seres humanos.

Portanto, para possibilitar que houvesse comunicação entre as pessoas, Coll e Monereo (2010, p.17) ressaltam que as TIC sempre forneceram a utilização de signos como a linguagem oral e escrita, imagens estáticas e em movimento e outras formas de linguagem cujo objetivo é representar uma informação e compartilhá-la com outra pessoa.

Os autores Coll e Monereo (2010, p.18) consideram três etapas-chave no desenvolvimento das tecnologias da educação e seu impacto na educação:

- A primeira etapa é denominada pela linguagem natural (fala e gestos), caracteriza-se pela necessidade do homem de trabalhar em grupo e comunicar-se de maneira clara e eficiente em um ambiente adverso e hostil;
- Segundo Coll e Monereo (2010 p.18) “A segunda etapa representa a hegemonia do ser humano sobre o restante das espécies...”. Nesse sentido, para os autores não é uma questão de sobrevivência, mas uma necessidade humana de desenvolver técnicas como alimentação, construção, investimento etc. Essa fase, portanto, surge a necessidade de o homem de registrar, transmitir e compartilhar experiência com o seu semelhante. Devido a essa nova forma da expressão humana, nasce a escrita, uma forma de aproximar-se com outras pessoas sem a necessidade da presença física, aparecem os mensageiros, caixa postal e a prensa tipográfica a qual se encontra o ensino baseado em textos e no nascimento dos livros didáticos além do desenvolvimento do ensino a distância por correspondência;
- A terceira etapa é marcada pela chegada dos sistemas da comunicação analógica como o telégrafo, rádio e a televisão. Esses sistemas romperam as

barreiras espaciais e foi possível uma comunicação em nível mundial. Por causa disso, surgiram novos meios audiovisuais nos centros educacionais, apesar da documentação escrita ser predominante. Com a evolução dos meios audiovisuais, para Coll e Monereo (2010 p. 18) entram em cena “a linguagem digital e a possibilidade das diferentes tecnologias existentes convergirem em único sistema de codificação”, ou seja, aparecem os suportes mais confiáveis, são fáceis de transporte e além de possuírem uma grande capacidade de armazenamento. Esses suportes são os primeiros computadores digitais, criados no fim de 1940, como citado pelos autores. Essas máquinas seriam um terreno fértil para o desenvolvimento da educação assistida por computadores, por meio da corrente comportamentalista.

Devido ao desenvolvimento ocorrido na terceira etapa, a linguagem digital, Warschauer (1996) aborda questões também relacionadas ao impacto dos computadores na educação, especificamente, ao ensino de línguas. Na visão do autor, essa integração denomina-se por CALL ou Aprendizagem de Língua Mediada por Computadores.

1.2 OS CONCEITOS E AS FASES DO CALL

De acordo com Warschauer (1996), CALL é uma sigla em inglês que se define por *Computer Assisted Language Learning*, ou seja, *Aprendizagem de línguas mediada por computadores*. Esta definição refere-se ao fato do ensino de línguas ser estruturado por meio do uso das novas tecnologias, além de questões discutidas sobre propostas pedagógicas para utilização de CALL.

Em sequência, apresento as três fases: CALL Behaviorista, CALL Comunicativo e CALL Integrativo.

1.2.1 CALL Behaviorista

Conforme indicado por Warschauer (1996), a primeira fase de CALL reflete a teoria denominada behaviorista. Nesta época, as atividades de inglês focavam as estruturas da língua e eram exercitadas por meio de *drills and practice*, ou seja, tarefas que haviam lacunas para serem preenchidas pelo tópico gramatical estudado

em um determinado momento. Tratava-se de exercícios repetitivos que visavam à memorização da estrutura gramatical em foco.

Desse modo, o computador era visto como um tutor, de acordo com Taylor (1985, *apud* Warschauer, 1996), em outras palavras, era usado como um veículo para as atividades instrucionais ao aprendiz, com a ênfase na estrutura da língua. Devido à sua grande influência, ainda há, hoje em dia, programas desenvolvidos com base nessa teoria, utilizando recursos técnicos mais sofisticados. Em seguida, exponho como está organizado o CALL behaviorista:

- A Repetição das atividades é fundamental e essencial para aprendizagem;
- O computador é ideal para a execução de *drills*, desde que a máquina não se torna entediante para o aluno com a apresentação do mesmo material e que não faça julgamentos imediatamente sobre a atividade;
- Uma das características do computador é apresentar a atividade de maneira que o estudante possa realizá-la no seu próprio tempo de aprendizagem.

Nesta época, uma das máquinas mais sofisticadas era o sistema PLATO que possuía seu próprio hardware, incluindo seus computadores e terminal centrais com o intuito de oferecer as atividades de *drills* e tradução, como afirmam os autores Ahmad, Corbett, Rogers et al. (1985 *apud* Waschauer , 1996).

Em sequência, apresento a segunda fase: CALL comunicativo.

1.2.2 CALL comunicativo

Conforme Waschauer (1996) explica, segunda fase de CALL foi a abordagem comunicativa, que se tornou proeminente entre 1970 e 1980. Neste momento, o uso dos programas de *drills and practice* não era considerado autêntico, pois não permitia uma comunicação efetiva de acordo com esse novo modo de organizar o processo de aprendizagem. Dessa maneira, de acordo com Underwood (1984, *apud* Warschauer, 1996), surgiram visões a respeito de CALL comunicativo:

- Focaliza o uso das formas gramaticais do que elas por si mesmas;

- Ensina gramática implícita do que explícita;
- Permite que os alunos criem expressões autênticas ao invés de manipular as estruturas linguísticas já elaboradas pelo sistema;
- Evita avisar os aprendizes se eles estão errados. Além dos computadores serem legíveis em suas respostas;
- Usa a língua foco e cria um ambiente para que seu processo de aprendizagem ocorra naturalmente.

Conforme afirmam Healy e Johnson (1995 *apud*, Warschauer, 1996), durante a fase do CALL comunicativo, foram desenvolvidos vários programas como os de leitura, reconstrução de texto e jogos sobre a língua, que não possuíam o formato de *drills*. Segundo Taylor e Perez (1989 *apud*, Warschauer, 1996), computador continuava representando a função de tutor. Mas, o processo de encontrar as respostas corretas envolvia as escolhas, interação e controle por parte dos alunos.

Além da função de tutor, segundo Warschauer (1996) havia o computador como incentivador cujo objetivo era estimular os alunos a discutir, ter pensamentos críticos sobre o tópico de gramática; e o computador como ferramenta na qual não fornecia material linguístico, mas instigava os aprendizes a compreender o idioma.

De acordo com Warschauer (1996), surgiram muitas críticas sobre a abordagem comunicativa devido às novas pesquisas que os educadores realizaram para descobrir novos modos de ensinar de maneira integrativa, por exemplo, uso de tarefas e abordagem baseada em projetos. Além disso, o avanço na tecnologia possibilitou novas oportunidades para essa realização.

1.2.3 CALL integrativo

As abordagens de CALL são baseadas em dois importantes desenvolvimentos tecnológico das últimas décadas: computadores de multimídia e a internet. Multimídia é exemplificada por CD-ROM que permitia uma variedade de

recursos como: textos, gráficos, sons, animação e vídeo, que podem ser acessados em apenas uma máquina. Isso também pode implicar o uso de hipermídia, ou seja, seus recursos são mais poderosos e permitem os alunos navegarem com seus próprios passos, simplesmente clicando em um mouse.

Para Warschauer (1996), a hipermídia oferece um número de vantagens na aprendizagem de língua, como possibilitar um conjunto de programas que possuem ambiente mais autêntico para aprendizagem. Além disso, as habilidades de *listening*, *writing*, *speaking* e *reading* (*audição, escrita, fala e leitura*) são integradas em um mesmo software e os alunos não apenas seguirão passo-a-passo nas atividades, mas vão poder realizar seus próprios caminhos.

De acordo com Waschauer (1996), apesar de ter desenvolvido Dustin, um programa que possibilitava a interação com o estudante no qual simulava a chegada no aeroporto nos Estados Unidos para depois passar pela alfândega e procurar um transporte com destino a um hotel, esse *software* só contribuía parcialmente para a aprendizagem de um idioma.

Como Waschauer (1996) afirma, CMC - *Computer Mediated Communication* (Comunicação Mediada por Computadores) existia na forma primitiva desde 1960, mas só teve importância depois de cinco anos e é provavelmente a única aplicação de computadores a ser registrada com um grande impacto na aprendizagem de línguas. Esse avanço permitiu, pela primeira vez, que os estudantes conversassem com outras pessoas ou falantes da língua-alvo a qualquer hora e em qualquer lugar, por exemplo, na escola e no trabalho.

De acordo com Waschauer (1996), a comunicação mediada por computadores oportunizou aos alunos a pesquisarem milhões de arquivos ao redor do mundo dentro de poucos minutos e localizar acesso de materiais autênticos como jornais, revistas e artigos por meio da sigla World Wide Web (W.W.W), ou seja, coleção de documentos interligados e acessados pelo *link* e utilizando a internet como meio de transmiti-los. Além disso, os estudantes puderam usar a Web para publicar seus textos, ou materiais multimídias para compartilhar com colegas de salas ou com público de modo geral. Dessa forma, eles passaram a integrar as redes de comunicação como recursos importantes nas instituições de idiomas.

Para Coll e Monereo (2010, p.20), a chegada da internet (coleção de redes interconectas por cabos ou conexões sem fio) também possibilitou “obter e compartilhar qualquer quantidade de informação de maneira praticamente

instantânea, a partir de qualquer lugar e na forma preferida, e com um custo muito baixo”.

Com objetivo de compreender o impacto da internet na sociedade contemporânea, Ellerman (2007, *apud* Coll e Monereo 2010) aborda alguns aspectos de sua evolução por meio de metáforas:

- *Highway*: Essa primeira metáfora surge em 1992 e a sua concepção é associada a ideia de tráfego, ou seja, rotas, mapas, atalhos, calçadas, saídas etc. Conforme citam Coll e Monereo (2010 p. 20) “De acordo com a interpretação da autora, a necessidade de construir as infraestrutura requerida para uma circulação rápida e fluida da informação”. No entanto, essa metáfora cai em desuso.
- *Cyberspace* : Em 1993, segundo Coll, Monereo (2010 p. 21) aparece a “internet identificada como ciberespaço (cyberspace), cujo significado remete à regulamentação, auto-regulamentação ou controle do espaço 'virtual' da internet”. Nesse sentido, conforme Coll, Monereo (2010, p. 21) citam que autora esclarece a “preocupação por introduzir regulamentações ou controles sobre a utilização da internet em todos os âmbitos...”. Essa questão surge devido ao medo de caos moral e social com fluxo sem limite de informação.
- *Virtual*: essa última metáfora consiste na organização, atividades, comunidades, ou seja, práticas que operam por meio da internet. Essa possibilidade permite que a internet seja imitadora da realidade humana. Por exemplo: a comunicação entre pessoas em lugares distantes como se elas estivessem perto um do outro, ou os próprios ambientes virtuais de aprendizagem que possibilitam uma continuidade das salas de aula presenciais.

Em relação à conclusão de Warschauer (1996) sobre o desenvolvimento da aprendizagem de um idioma, afirma que a história de CALL sugere que a utilidade do computador serviu para as variedades de recursos no que se refere à aprendizagem de língua como as atividades de *drills and practice* e além das habilidades de *listening, speaking, reading*, e *writing*. Com advento da internet, ela

também se tornou uma ferramenta fundamental na comunicação global e uma fonte de materiais autênticos para aprendizagem de uma língua.

1.3 OS NOVOS ESPAÇOS ESCOLARES COM USO DAS TECNOLOGIAS

Moran (2010), na introdução de seu artigo intitulado “ Os novos Espaços de Atuação do Educador com as Tecnologias”, discute as instituições de ensino que ainda não usufruíram o uso das ferramentas efetivamente e afirma:

Colocamos tecnologias na universidade e nas escolas, mas, em geral para continuarmos fazendo o de sempre - o professor falando e o aluno ouvindo - com um verniz de modernidade. As tecnologias são utilizadas mais para ilustrar o conteúdo do professor do que para criar novos desafios didáticos.

Na visão do autor, a tecnologia continua sendo marginalizada para a educação, ou seja, professores utilizavam-na para apresentar seu conteúdo, mas era apenas para ilustração, e não definitivamente como um recurso para apoiar o processo de ensino-aprendizagem.

Essa questão também foi analisada por Gibson, Oberg (2004 *apud* Coll, Mauri e Onrubia, 2010, p.71), sobre os usos das TIC no processo de ensino-aprendizagem. Eles usaram métodos quantitativos e qualitativos e reuniram um grande volume de dados de quatro coletivos que obtiveram seguintes resultados:

- Primeiro, os quatro coletivos mostraram, majoritadamente, que há uma atitude positiva em relação à incorporação da internet nas escolas, pois, eles concordam que é um instrumento com potencial para melhorar o ensino e além de promover alfabetização digital dos estudantes;
- Em segundo lugar, a realidade das escolas está longe de corresponder a importância das TIC no processo de ensino e aprendizagem;
- Em terceiro lugar, o uso da internet objetiva, principalmente, melhorar o acesso à informação.

No entanto, como afirmam Coll, Mauri e Onrubia (2010, p.71) “Isso contrasta com a baixa utilização da internet como instrumento inovador ao ensino e à aprendizagem”. Dessa forma, há um número menor de professores que a utilizam de forma efetiva e que proporciona oferecer essa tecnologia para colaboração além da criação e difusão da informação.

Conforme mencionado por Coll, Mauri e Onrubia (2010, p.71), as três razões apontadas com mais frequência com objetivo de explicar o uso escasso e restrito da internet são:

- “Uma infraestrutura de apoio limitada.”
- “Dificuldade para incluir a internet no currículo escolar.”
- “Falta de um desenvolvimento profissional adequado do professorado”.

Apesar das questões mencionadas acima, também há um fator positivo abordado por Moran (2004): é a ascensão das redes de comunicação que estão trazendo novas mudanças e modificando as estruturas pedagógicas nas escolas. Além disso, surgem novos espaços do fazer pedagógico como os cursos on-line, mas também a educação presencial está sendo remodelada pelas tecnologias em relação à interação entre o aluno e professor.

Com essas novas estruturas, Moran (2004) solicita que “o professor, em qualquer curso presencial, precisa hoje aprender a gerenciar vários espaços e integrá-los de forma aberta, equilibrada e inovadora”. Dessa forma, como indicado pelo autor, as novas salas de aula precisam estar equipadas e ter atividades diferenciadas com o objetivo de os estudantes poderem realizar pesquisas, além de um ambiente virtual de aprendizagem para complementar as tarefas realizadas em sala.

Embora, ainda haja salas de aulas não conectadas a internet, Moran (2004) sugere que o professor programe uma das primeiras aulas para que os alunos realizem pesquisas pelo computador na *sala de informática* e que os oriente como proceder. Dessa forma, seria uma possibilidade para que os alunos pudessem vir a ter autonomia em buscar as informações e saber gerenciá-las por meio das mídias e, além de proporcionar uma atividade instigante.

Como irei abordar a seguir, outra sugestão por Moran (2004) é a importância do uso de um ambiente virtual de aprendizagem nas aulas presenciais, pois, como autor mesmo afirma, “os ambientes virtuais aqui complementam o que fazemos na sala de aula”. Desse modo, essa plataforma virtual favorece a construção colaborativa, ou seja, o trabalho coletivo entre professor e aluno no processo de ensino-aprendizagem nos tempos em que vivemos.

1.4 OS AMBIENTES VIRTUAIS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Nessa seção, discutirei conceitos de usabilidade, navegação e acessibilidade definidos por Nielsen (200, 2003), Akaalid (2000) e Shrock (1998) para a proposta para de um ambiente virtual de aprendizagem para as aulas de inglês.

1.4.1 *Design* dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem

Os conceitos abordados nesta seção estão relacionados aos sites de modo geral. No entanto, podem ajudar a compreender como estão organizados os ambientes virtuais de aprendizagem. Primeiro, precisa-se entender os elementos de uma página da Web. Conforme salienta Skaalid (1998, *apud* PALERMO 2007, p.11) os elementos são: “textos, elementos gráficos e de navegação. Além desses, pode haver também áudio, animações gráficos e de navegação” para design de um AVA ou até mesmo um site.

Segundo Skaalid (1998, *apud* PALERMO, 2007, p.11) destaca, os critérios desenvolvidos para o design de sites que também pode ser úteis para o sistema AVA são a simplicidade (simplicity), a clareza (clarity), a harmonia (harmony), o equilíbrio (balance), a consistência (consistency) e o uniformidade (unit). Conforme o autor afirma, esses princípios apóiam o usuário a navegar pela Web com objetivo de encontrar o que procura.

Além desses princípios, a usabilidade é um dos fatores importantes no *layout* de um ambiente virtual de aprendizagem como explica Nielsen (2003, *apud* PALERMO 2007, p.12) “usabilidade é um atributo de qualidade que avalia a facilidade de uso de interfaces centradas no usuário”. Conforme o autor aponta, há cinco elementos qualitativos que definem o termo usabilidade:

1. *Learnability*- É a facilidade de entender como um AVA funciona.
2. *Efficiency*- Além de o AVA ser compreensível, ele é eficiente.
3. *Memorability*- Possui recursos simples de lembrar.
4. *Errors*- Possibilita o usuário superar erros de maneira simples
5. *Satisfaction*- Se todos os elementos forem adequados, consequentemente, o usuário sentirá satisfeito.

Como salienta Nielsen (2000 *apud* PALERMO, 2007, p.12) “a usabilidade é o fator mais importante para o design, pois na WEB, os usuários experimentam a usabilidade primeiro, para somente depois decidirem se vão pagar e utilizar produtos e serviços”. Dessa forma, se a usabilidade for de má qualidade, com certeza haverá menos pessoas utilizando a plataforma na internet. Palermo (2007) aponta seis erros os quais ocorrem na Web design proposta por Nielsen (2000) :

- Modelo empresarial: Implica em utilizar a Web como um recurso de marketing, em vez de possibilitar um contexto novo para negócios.
- Gerenciar os projetos: O importante do design de um site, ou no caso da pesquisa, o AVA, precisa ter o foco na interface com a pessoa a qual é usuário e não no projeto tradicional das empresas.
- Arquitetura da informação: AVA deve estrutura-se conforme as atividades que serão executadas pelos alunos e não reproduzir segundo a estrutura da empresa.
- Design da página: Páginas bonitas podem prejudicar no que se refere ao tempo de download e respostas. Por causa disso, objetiva-se uma melhor experiência na navegação do ambiente virtual.

- Autoria do conteúdo: O leitor virtual passa os olhos sobre o texto. Dessa forma, a escrita na Web não deve ser linear e as páginas devem ser curtas.
- Estratégia de vinculação: O hipertexto é fundamental na Web. Portanto, precisam-se estabelecer links com outros sites e possibilitar entradas para que os usuários estabeleçam um link.

Dessa forma, tanto Nielsen (2000) quanto Skaalid (1998) concordam que o foco de um site é a simplicidade. Como afirma Nielsen (2000 *apud* PALERMO 2007 p.14) “os usuários raramente encontram-se em um site para desfrutar do design; em vez disso, preferem concentrar sua atenção no conteúdo”. Em outras palavras, como o foco dos ambientes virtuais de aprendizagem é no desenvolvimento do aluno, o AVA precisa ter facilidades para o discente sentir-se confiante em navegar pelo ambiente para construir seu conhecimento por meio das atividades elaboradas nele.

Para Nielsen (2005, *apud* PALERMO 2007, p.17,18,19) há avaliação heurística, ou seja, “é um método que objetiva, por meio de constantes de verificação, detectar problemas técnicos de usabilidade (facilidade de uso) de um design de interface centralizada no usuário”. O autor define um roteiro de alguns princípios da usabilidade heurística para ser avaliados em um sistema. São:

1. “Visibilidade do status do sistema”: Os usuários precisam estar informados sobre o que ocorre por meio de *feedback* pelo sistema.
2. “Correlação do mundo entre o sistema e o mundo real”: precisa haver uma comunicação compreensível entre o usuário e o sistema, ou seja, uma linguagem familiar à pessoa que está utilizando a plataforma virtual. Portanto, as informações devem aparecer de forma natural e na ordem cronológica.
3. “Reconhecimento ao invés de lembrança:” objetos e ações devem estar visíveis e coerentes. As instruções precisam estar disponíveis e acessíveis para o usuário.

4. “Flexibilidade e eficiência de uso:” O sistema precisa estar adequado tanto para usuários inexperientes quanto para aqueles que têm experiência.
5. “Design estético e minimalista”: O diálogo não pode ter informações irrelevantes ou desnecessárias, pois, diminui sua visibilidade por cada unidade extra de informação.
6. “Ajuda o usuário para reconhecer:” Dar diagnóstico e usar mensagem para se recuperar dos erros. “Mensagem deve ser em linguagem natural (sem código), indicando precisamente o erro e sugerindo uma solução.
7. “Ajuda e documentação:” Mesmo que às vezes não seja necessário usar a documentação, pode ser necessário disponibilizá-la. Muitas vezes um usuário inexperiente em um ambiente virtual de aprendizagem usaria o suporte técnico ou um guia explicando como utilizar o material. Por isso, a ferramenta de ajuda deve ser acessível e online, “listar passos concretos a serem seguidos e não ser muito grandes”.

Outro fator importante proposto por Nielsen, é a navegação dentro do âmbito da usabilidade. Nielsen (2000, *apud* PALERMO 2007 p.15) “propõe que as interfaces de navegação auxiliam os usuários a responder três questões cruciais: 'Onde estou?', 'Onde estive?', 'Onde posso ir?'. As perguntas são organizadas da seguinte maneira:

1. A primeira questão define-se pelo motivo de o usuário não saber localizar-se na Web pela estrutura do site.
2. A segunda também ajuda na localização do site. Como exemplifica Palermo (2007, p.15) “O botão voltar leva o usuário às páginas anteriores e os browsers oferecem ajuda nesse sentido”
3. Por fim, o site precisa deixar claro que o usuário adquiriu conhecimentos a respeito da estrutura do ambiente e sabe onde ir e vir.

Em relação à estrutura do AVA, de acordo com Nielsen (2000, *apud* PALERMO 2007 p. 16), “Homepage é a 'nau capitânia' do site e deve responder para o usuário as perguntas 'Onde estou?' e 'O que faz esse site'.” Nesse sentido, é necessário o design esclarecer os objetivos do ambiente virtual de aprendizagem para o aluno que realiza as atividades.

Nielsen (2000) propõe alguns recursos fundamentais que devem estar disponibilizado na homepage. São: “um diretório com as principais áreas do conteúdo do site (navegação), um resumo das notícias mais importantes”, no caso do AVA, denominaria ferramenta de recados. “Além de conter também o nome, e logotipo”. Por outro lado, na minha opinião, no que se refere ao AVA, a homepage precisa ter recursos para facilitar o aluno acessar e iniciar as atividades, ter contato com o professor e com os colegas de turma.

Além da Homepage, Palermo (2007) enfatiza a importância do design na profundidade de um site que apresenta todo caminho hierárquico da homepage até a página atual. Dessa forma, o usuário consegue encontrar-se com relação à estrutura do site além de ir a outras páginas com apenas um clique. Esse sistema, Nielsen (2000) denomina *breadcrumb* (migalha de pão), ou seja, o esquema da navegação que ocupa pouco espaço, deixando o restante para atividades a serem realizadas.

Para Schrock (1998 *apud* PALERMO 2007, p.20) “um site deve fornecer informações sobre os autores, como por exemplo, onde ele(a) trabalha, formação acadêmica e profissional que justifiquem estarem escrevendo sobre tal assunto”. Com isso, autora também afirma que o site necessita de um canal de informação com autor para esclarecimento de dúvida ou perguntas. Nesse sentido, o ambiente virtual de aprendizagem deve possuir a comunicação entre professor e aluno ou com aluno e aluno, com intuito que haja uma troca de experiência entre os pares do processo ensino-aprendizagem.

Para finalizar, esses tipos de materiais foram desenvolvidos para possibilitar as reais necessidades encontradas no que se refere à aprendizagem dos alunos. Sendo assim, estruturar os ambientes virtuais de aprendizagem para que sejam materiais acessíveis para desenvolver o conhecimento do aluno.

No próximo capítulo, abordarei a metodologia usada para desenvolver o ambiente virtual de aprendizagem, o contexto da pesquisa, os recursos utilizados e os procedimentos de interpretação

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA DA PESQUISA

Neste capítulo, abordo a definição da orientação metodológica (estudo de caso) com objetivo de explicar a metodologia usada na pesquisa. Além disso, exponho o contexto da pesquisa, o ambiente virtual de aprendizagem selecionado, além de descrever os instrumentos e procedimentos de *design* do AVA. Para finalizar o capítulo, descrevo os procedimentos de interpretação.

2.1 A ORIENTAÇÃO METODOLÓGICA

De acordo com Lier (2005, p.195) o estudo de caso como orientação metodológica foi extremamente influenciada pela maneira que falamos sobre educação, ainda que tradicionalmente fosse considerada menos importante quando comparada a outras metodologias consideradas mais rigorosas. No entanto, surgiram discussões a respeito de sua importância na pesquisa de campo, como é o caso da teoria de aquisição de uma língua, por Holiday (1975 *apud* Lier 2005, p.195) e a aprendizagem de uma segunda língua, por Schmidt (1983 *apud* Lier 2005, p.195).

Segundo Lier (2005, p.195) explica, o estudo de caso é uma pesquisa qualitativa e interpretativista, embora a análise quantitativa seja usada. Essa metodologia também é definida por Stake (1995, *apud* Maffezzoli e Bohes 2008, p.7), como a metodologia que busca “conhecer com profundidade 'como' tal fenômeno ocorre”, tendo “um caráter predominantemente interpretativista”. Em outras palavras, Marsh e Furlong (2002, *apud* Maffezzoli e Bohes 2008, p.7) salientam que há uma relação epistemológica entre o contexto do objeto pesquisado e o investigador, ou seja, “é a forma como o pesquisador define o quê e como vai conhecer a realidade”.

Além disso, para Lier (2005, p.195), o estudo de caso é um método-chave para pesquisar mudanças em fenômenos complexos. Por outro lado, o processo de

investigação desse método, não pode ser utilizado em qualquer pesquisa comum como de experiência em laboratório.

Conforme o autor, entre as vantagens dessa abordagem são a observação do contexto, a capacidade de analisá-lo, documentar mudanças como por exemplo desenvolvimento de uma língua. Além disso, o estudo de caso pode se restringir a um caso particular (um grupo, uma pessoa ou até mesmo uma situação), para que seja analisado dentro de seu contexto natural e explorar suas características, sua dinâmica e seu propósito. Portanto, Lier (2005, p.195) argumenta que, quando um estudo de caso é referente a um indivíduo, queremos compreender como ele reage em um contexto real em que ele trabalha ou vive.

Dessa forma, Lier (2005, p.196) esclarece que o estudo de caso foca no contexto, nas mudanças e grupo de aprendizes específicos, ou seja, é uma metodologia que procura entender como uma unidade específica (grupo ou pessoa) funciona no mundo real, em um período significativo de tempo.

Yin (2001, p. 32) definiu o estudo de caso em uma investigação empírica, afirmando que ele:

- investiga um fenômeno contemporâneo em um contexto da vida real;
- quando a aproximação entre o fenômeno e o contexto não estão claros.

Em outras palavras, essa definição remete ao fato de que o contexto do objeto a ser pesquisado tem um papel importante na investigação; ou seja, ao selecionar um AVA – no caso de minha investigação - como seria escolher uma plataforma adequada para o contexto educacional de alunos no 9º ano do Ensino Fundamental. Para isso, Como Crewsell (1997, *apud*, Maffezzoli e Bohes, 2008, p.99) sugere que os objetivos da investigação estejam claros para que possam ser alcançados.

Há três tipos de estudo de caso, como propõe Stake (1995 *apud*, Maffezzoli e Bohes, 2008, p.99):

- *intrínseco*: O investigador está interessado exclusivamente em um caso, ou seja, objetiva compreender um fenômeno em particular e não uma construção da teoria ou construto abstrato.

- *instrumental*: “um caso particular é examinado para prover *insights* em um assunto ou para o refinamento da teoria”. Nesse tipo, “o caso tem um papel secundário”, ou seja, um apoio para possibilitar a compreensão sobre algo.
- *coletivo*: Os pesquisadores estudam um número de casos em conjunto, com objetivo de investigar um fenômeno, população ou condição geral. Nesses casos, eles são estudados e comparados para manifestar características semelhantes, pois, observando-os “poderá ser alcançada uma melhor compreensão, ou melhor, teorização sobre um conjunto mais amplo de casos”.

Além desses tipos, Yin (2001) propõe quatro escolhas no estudo de caso, os casos podem ser múltiplos e únicos além de holísticos ou incorporados, como explico a seguir:

- *único*: De acordo com Yin (2005, p.67) “representa um teste crucial da teoria existente, nas quais um caso é um evento raro ou exclusivo ou nas quais o caso serve a um propósito revelador.” Além disso, Yin (2005, p. 65) ressalta que esse tipo de caso “pode, então, ser utilizado para se determinar se as proposições de uma teoria são corretas ou se algum outro conjunto de explicações possa ser mais relevantes”.
- *múltiplos*: De acordo com Yin (2001) esse tipo é quando apresenta mais de um caso único.
- *holístico*: Conforme Yin (2001, p.65) é quando a natureza do caso altera-se, sem o conhecimento do investigador durante a realização da pesquisa. Em outras palavras, as perguntas podem apresentar uma orientação de pesquisa, mas, quando a investigação avança, pode aparecer uma orientação diferente, e o foco das questões muda de direção, ou seja, elas são flexíveis.
- *incorporado*: Conforme Yin (2001, p. 64,65) explica, o caso incorporado concentra-se nas subunidades da área principal de investigação. Por outro lado, muitas vezes, o pesquisador “não consegue retornar na unidade maior

de análise”. Exemplificaria a escola como a área principal e os alunos como subunidades.

Cada uma depende dos objetivos que o investigador quer alcançar ou a própria natureza da pesquisa a ser realizada. Para saber qual tipo de estudo de caso, é fundamental definir a pergunta de pesquisa. Yin (2001, p.19) ressalta que as questões preferidas são do tipo “ como e por que, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real”. Nesse sentido, o autor afirma que os limites entre fenômeno e contexto não estão claros. Portanto, é necessário o pesquisador saber as questões da investigação para conhecer o tipo de estudo de caso que ele irá usar em seu trabalho.

Em relação à minha pesquisa, com objetivo de selecionar um ambiente virtual de aprendizagem para elaborar atividades de inglês, foco a metodologia do estudo de caso proposto por Lier (2005), Stake (1995) e Yin(2001), justificando analisar as características, a dinâmica e o propósito de uma plataforma *online* para que seja adequada para o contexto educacional. Sendo assim, analiso a usabilidade, a navegação e acessibilidade do AVA selecionado, como discutidos por Nielsen(2000, 2003), e Skaalid(1998) na fundamentação teórica. Nesse sentido, desenvolvo um estudo de caso intrínseco, segundo Stake (1995), pois objetivo compreender um fenômeno em particular e não uma construção da teoria ou construto abstrato.

A seguir, apresento o contexto da pesquisa, o ambiente virtual selecionado e os objetivos da atividade.

2.2 O CONTEXTO DA PESQUISA

Ao buscar um ambiente virtual de aprendizagem para pesquisa procurei que ele fosse gratuito, com objetivo de que o professor e aluno tivessem acesso ao AVA sem preocupação com seu custo. Dessa forma, escolhi o *Edmodo*, pois é um AVA gratuito que os participantes podem acessar sem nenhum custo. A própria plataforma, em seu manual *online*, explicita suas características: “um modo gratuito e seguro para alunos e professores conectarem e colaborarem”.

Além disso, a plataforma é acessada pela internet, no site específico – www.edmodo.com –, possibilitando assim, docentes e aprendizes estarem conectados em qualquer lugar em que estiverem online. Dessa forma, o professor poderá criar grupos e elaborar atividades no AVA, permitindo aos discentes desenvolvê-las dentro e fora do ambiente escolar com, ou sem, o apoio de um mediador.

Para o cadastramento de alunos, existe um espaço específico na plataforma, denominado *Center Help*, que auxilia o docente a seguir alguns passos para ajudar seus alunos a fazer parte do AVA, como explicado em “*How to Sign up as a student:*”

In order to your student to use Edmodo, They'll need to follow a few simple steps to set up their student Accounts. If a student does not already have an Edmodo Account, the student will need a 6-digit Group code from a teacher to create an Account. If a student has used Edmodo in the past, or created an Account for another class, the student is ready to join your Group and does not need to create another Account.

Conforme indicado no *Center Help*, é necessário apenas digitar um código específico da classe para criar uma conta a fim de participar das atividades *online*. Por outro lado, se um aluno já usava o Edmodo, fica unicamente a cargo de o aprendiz unir-se ao grupo. Mas, antes de efetivar a participação dos estudantes no Edmodo, o *Center Help* oferece duas dicas ao professor para ajudar os alunos que não possuem contas no Edmodo. São:

- O docente precisa criar um grupo no Edmodo; e
- Fornecer aos estudantes um código de seis dígitos do grupo para o aluno criar uma nova conta.

De acordo com o *Center Help*, outras dicas importantes para os alunos que nunca navegaram no Edmodo, são: acessar apenas a plataforma e selecionar o ícone “*I'm student*”; e preencher com o código do grupo, um nome de usuário e uma senha (não é necessário colocar o *e-mail* do estudante). Logo após, os discentes selecionam o ícone “*Sign up*” para completar o processo. Então ele verá o grupo que o professor criou, no lado direito da barra lateral. Portanto, o aprendiz fará parte

desse grupo, além de poder participar de turmas criadas por outros professores, usando essa mesma conta.

Além da possibilidade de os professores e alunos usarem a plataforma como um instrumento para as aulas, a plataforma *Edmodo* oferece recursos para o docente poder elaborar suas aulas por meio de *assignment* (tarefas), *quizzes* (testes), *Planner/Calender* (calendário), *discussion* (discussão) e outras interfaces disponíveis no AVA.

Além disso, Edmodo tem um *layout* atrativo para os alunos como indicado no manual *online*, em Sobre Edmodo, *Engage Students*: “Edmodo é projetado para motivar os alunos a aprender em um ambiente familiar”. Esse ambiente também oferece aplicativos personalizados como indicado em *Personalize with Apps*:

Edmodo surfaces up engaging, easy-to-use apps that personalize learning for every student. These apps help teachers to amplify their lesson plans and integrate seamlessly with Edmodo, delivering all digital content in one place.

Conforme as explicações acima, Edmodo é um AVA que possibilita aos alunos possuírem seus aplicativos personalizados os quais se assemelham com as redes sociais, com objetivo de ser um instrumento que facilite a participação dos aprendizes na plataforma ao utilizar os interfaces disponíveis. Possibilita, assim, ao professor ter condições em desenvolver atividades para todos os estudantes que integram o ambiente.

2.3 DESCRIÇÕES DOS INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS DE *DESIGN* DO AVA

Nesta seção, descrevo os instrumentos utilizados na pesquisa como o Caderno do Professor da rede pública do estado de São Paulo: LEM-Inglês (SÃO PAULO, 2009, v.1) para o 9º ano do Ensino Fundamental, a internet para textos autênticos e os recursos que o Edmodo oferece. Dessa forma, divido cada recurso utilizado em subseções, para tratá-los detalhadamente.

2.3.1 Caderno de LEM- Inglês

Esta subseção contempla os objetivos do Caderno do Professor (SÃO PAULO, 2009) e como estão organizadas as atividades propostas por ele, pois as tarefas realizadas no AVA estão baseadas no currículo do estado de São Paulo para LEM- Inglês. Dessa forma, ele apresenta:

Este caderno tem como tema histórias de vida, e nossa proposta é que seus alunos possam ter contato com uma variedade de textos biográficos sobre algumas pessoas famosas. Dentro os biografados retratados nas Situações de aprendizagem estão os jogadores de futebol Marta Vieira da Silva e Pelé, e a escritora britânica J. K. Rowling (SÃO PAULO, 2009, p.8).

Partindo dessa recomendação, o tema a ser abordado no Edmodo será a biografia de pessoas famosas com o intuito de oferecer a continuidade das atividades realizadas em sala de aula. Além disso, de acordo com o Caderno (SÃO PAULO, 2009, p.8) também é necessário abordar o *Simple Past* (Passado Simples) e *Simple Present* (presente Simples), de acordo com a exigência do texto a ser lido e produzido. No entanto, o conteúdo gramatical não é trabalhado isoladamente e, sim, apoiado no gênero desenvolvido durante o bimestre.

Para que a proposta das tarefas seja organizada, o Caderno é dividido em: Situação de Aprendizagem 1, 2, 3 e 4 com os conteúdos específicos, além de competências e habilidades de cada atividade. Conforme orienta o Caderno (SÃO PAULO, 2009), são estruturadas em:

- SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 1- Segundo o Caderno (SÃO PAULO, 2009, p.12) “Nesta situação de Aprendizagem, os alunos irão ler um texto com informações biográficas sobre a jogadora de futebol Marta Vieira da Silva”. “Com isso, alguns conteúdos são desenvolvidos como reportagens biográficas”, “tempos verbais: passado e uma atividade de escrita Writing Task” a qual é um cartão com dados biográficos sobre um jogador de futebol realizado no final. “Algumas competências e habilidades são trabalhadas ao longo dessa Situação de Aprendizagem como identificar algumas características de um gênero textual (reportagem)”, “identificar o objetivo geral de um texto” e “localizar informações específicas de um texto”.
- SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 2- Essa Situação de Aprendizagem é continuação da primeira, ou seja, os estudantes também vão preencher um

cartão com conhecimentos que eles sabem sobre o Pelé. Para isso, o conteúdo desenvolvido é o texto biográfico em verbete de enciclopédia. Conforme a orientação do Caderno (SÃO PAULO, 2009, p.21), as competências e habilidades são contempladas em “identificar algumas características de um gênero textual (verbo de enciclopédia)”, “utilizar as informações de um cartão para completar um verbo de enciclopédia” e “completar frases com dados biográficos sobre uma pessoa famosa”.

- SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 3- Nesse momento, como indica o Caderno (SÃO PAULO, 2009, p.25), os conteúdos estão estruturados em “entrevista com uma fã da escritora J. K. Rowling”, “comparar diferentes textos biográficos” e “identificar temas presentes em textos biográficos”. São trabalhados também tópicos gramaticais como a retomada dos tempos verbais: presente e passado, e a introdução de *present perfect*. Em relação às competências e habilidades são organizadas em “relacionar perguntas e respostas de uma entrevista”, “identificar temas presentes em textos biográficos” e “diferenciar entre frases e perguntas e perguntas que tratam do presente e aquelas que tratam do passado”.
- SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM 4- Para o Caderno (SÃO PAULO, 2009, p.31) “Nesta última Situação de Aprendizagem, o trabalho será concentrado na redação de um texto biográfico, que constituirá a atividade síntese de produção escrita desse caderno”; ou seja, ele objetiva reunir todas as atividades realizadas durante o bimestre. “Dessa forma, as competências e habilidades estão organizadas em “selecionar e organizar informações”, “escrever um texto biográfico” e “ter atenção para as característica do gênero escolhido”.

Portanto, a Situação de Aprendizagem 4 finaliza o ciclo de conteúdos desenvolvidos durante o 1º bimestre. Além disso, o Caderno (SÃO PAULO, 2009) oferece outros recursos como:

6. CAN-DO CHART - focado em retomar os conteúdos trabalhados com os alunos ao longo do bimestre.

7. PROVA DE LEM-INGLÊS- Funciona como uma prova bimestral possui um texto biográfico de Oscar Neimeyer com cinco perguntas referentes a ele.
8. PROPOSTA DE SITUAÇÃO DE RECUPERAÇÃO- Essa proposta apresenta atividades sobre o uso de *Simple Past* uma biografia de Aryton Senna. Seu propósito é orientar o docente a recuperar os alunos que não atingiram as competências e habilidades propostas nas Situações de Aprendizagem.
9. RECURSOS PARA AMPLIAR A PERSPECTIVA DO PROFESSOR E DO ALUNO PARA COMPREENSÃO DO TEMA – Nesse momento, o Caderno (SÃO PAULO, 2009) oferece indicações de filmes e sites disponíveis para o professor estar desenvolvendo com seus alunos.

Para finalizar a primeira seção, o caderno do professor é a base para a proposta de elaboração das atividades no Edmodo. Em outras palavras, as tarefas criadas no ambiente virtual de aprendizagem são complementos dos conteúdos e temas desenvolvidos em sala de aula presencial, possibilitando que os alunos conheçam outros recursos, como o AVA, para ampliar o conhecimento já adquirido em classe.

2.3.2 Recurso da Internet

Nessa seção, apresento os sites que escolhi para serem usados nas atividades do Edmodo. Ressalto que os textos os quais selecionei, estão relacionados ao tema e conteúdos propostos pelo Caderno de LEM- Inglês (SÃO PAULO, 2009). Os sites são:

- *Bio. True Story*: Esse *site* retrata a vida profissional e pessoal de pessoas famosas e pode ser acessado em www.biography.com/people. Dessa maneira, ele apresenta a biografia de Justin Bieber, retratando a infância do cantor, o lugar onde nasceu, o papel que ele teve para a música internacional. Além disso, o estudante poderá pesquisar outras biografias de celebridades, também de seu interesse.

- *Wikipedia, The Free Encyclopedia*: Escolhi a Wikipedia que é um site pela internet acessado em <http://en.wikipedia.org/wiki/>, elaborado pela *Wikimedia Foundation*. Trata-se de uma enciclopedia livre na internet, criada para ser um recurso por meio do qual se pode abordar diversos assuntos de interesse. Há 30 milhões de artigos em 287 línguas que são escritos por voluntários pelo mundo todo, com artigos redigidos por qualquer pessoa. Dessa forma, escolhi, deste site, a biografia da Marta Vieira da Silva para ser trabalhada de forma associada por ao assunto tratado no Caderno de inglês.
- *Youtube*: Utilizei esse site para escolher o trailer do filme *WALL-E* com objetivo de introduzir a *Situated Learning 2- Predictions*. *Youtube* é um site que possibilita carregar vídeos para compartilhar com outros usuários disponíveis em www.youtube.com
- *Future. Wikia*: É um site específico para discutir assuntos sobre o futuro como a área de robótica ou matérias sobre aquecimento global e efeito estufa. Esta disponível em www.future.wikia.com

Ao desenvolver atividades com os estudantes por meio dos sites, utilizando a ambientação Edmodo como base para acessar outras fontes, meu objetivo foi o de propor outros caminhos para que o aluno aprenda a pesquisar o assunto em diversas fontes pela internet e adquira consciência ao decidir qual site pesquisar. Nesse sentido, o aluno não só conhecerá o AVA, mas saberá utilizar os links oferecidos pela plataforma.

A seguir, descrevo os recursos que o Edmodo oferece para elaboração das atividades.

2.3.3 Recursos do Edmodo

Nessa última subseção, descrevo os alguns recursos disponibilizados pelo ambiente virtual de aprendizagem Edmodo. Os recursos são: *Assignment*, *Polls*, *Quizzes* e *Your Planner/Calender*, detalhados a seguir.

De acordo com *Help Center Feature*, o recurso *assignment* pode oferecer vantagens:

Why you leave your classroom with a stack of papers when you can instantly grade, annotate assignments and provide feedback, directly from your Edmodo account? You can create assignments to send to your groups, and then student can submit them digitally. You will be able to view and grade will absolute ease!

Ao utilizar esse recurso, o professor poderá criar diversas tarefas para os alunos facilmente, sem acumular papeis, como geralmente ocorre quando o docente as elabora. Dessa forma, percebe-se que a tecnologia pode auxiliar o desenvolvimento da aula, proporcionando uma otimização das atividades do professor.

Para que *assignment* seja uma ferramenta de fácil acesso, o Edmodo orienta o docente como utilizá-la. Segundo indica o *Help Center Feature* alguns passos para apoiar o professor na elaboração da atividade são:

1. Postar um novo *assignment*: Nesse primeiro passo, oferece dicas como postar a tarefa para um grupo ou mais, clicando no ícone “Assignment” localizado no *homepage*. Além disso, ele apresenta como colocar o título, a descrição, a data de envio, os arquivos que podem ser anexados na atividade e como enviar as tarefas para os alunos. Dessa forma, Edmodo já orienta o passo fundamental para a criação desse recurso.
2. Carregar um *assignment* usado anteriormente: Na apresentação do segundo passo, o docente deve clicar em “Load Assignment”, localizada próximo no campo “Assignment Title”. Logo após, clicar na lista de tarefas que o professor postou anteriormente, definir a data e enviar. Seguindo essa ordem, como Edmodo afirma, o docente , não precisa redigir ou recriar um *assignment*.
3. Instruir os alunos a utilizar esse recurso: Depois de carregar a tarefa, é importante o docente ajudar os estudantes como completar e entregar as tarefas. Como auxiliar o aluno a selecionar o grupo do lado direito da tela e virá Assignments no grupo *Communication Stream*, ou ele pode visualizar o ícone na área da última postagem do seu *Homepage*. Depois, ele pode clicar

no botão *Turn In*, localizado próximo a data de entrega para enviar a tarefa, e se for necessário, ele pode anexar o trabalho e fornecer alguns comentários. Além disso, se um aluno quiser reenviar a tarefa, ele pode fazê-lo. No entanto, o professor já deve ter corrigido a atividade.

4. Avaliar um *Assignment*: Depois de o estudante ter enviado a tarefa, é necessário o professor realizar a correção. Para que ela seja feita, o docente visualiza *Assignment Post* em seu grupo ou em seu *Communication Stream* ou procura em *Notifications*. Em seguida, clica no botão *Turned In*, localizado em *Assignment Post* e verá todas as atividades que devem ser corrigidas. Logo após, seleciona o nome do aluno e avalia a atividade, colocando a numeração, fornecendo feedback ou comentário opcional.

Além desses passos, o Edmodo também disponibiliza o ícone em compartilhar *assignments* com outros professores, possibilitando uma troca de experiência profissional no ambiente virtual de aprendizagem.

Portanto, esse recurso oferece uma oportunidade de desenvolver novas estratégias de ensino-aprendizagem no ambiente virtual para concretização dos conhecimentos trabalhos por meio do AVA ou em sala de aula.

Além do *Assignment*, a plataforma também disponibiliza o recurso *Polls* que, de acordo com Center Help, Features caracteriza por:

Polls are great way to get immediate feedback on an Assignments, reading, current event. They can be used to activate background knowledge for student. They are easy to create and administer.

Nesse sentido, *Polls* funciona como enquete, ou seja, um recurso para facilitar *feedback* do docente na realização de *Assignments* ou outros momentos em que professores e alunos se reúnem para discutir um assunto proposto no AVA.

Nesse sentido, há duas maneiras para utilizá-lo:

- Criar e enviar um *Poll*: Com objetivo de criar um *Poll*, o professor deve clicar o ícone na barra de ferramentas em *Questions* e digitar a pergunta. Logo após, ele digitar na escolha de resposta no campo para *Answer 1* e *Answer 2* ou adicionar uma resposta, se preferir, e escolher no campo *Send to* (enviar

para) o grupo, aluno ou professor para enviar a enquete e definir a data específica. Assim, os participantes podem compartilhar as questões referentes aos assuntos trabalhados no Edmodo.

- Visualizar o resultado de *Polls*: Depois que o aluno já respondeu a questão, o professor poderá analisar as respostas; ou seja, clicar em *Filter Posts By* no lado direito de *Communication Stream* e ele verá *Polls*. Em seguida, procurar a enquete e visualizar o resultado, em gráfico, quantos alunos escolheram cada resposta. O docente poderá clicar em *Reply* para enviar uma nota sobre a enquete e seus resultados.

Em suma, esse é um recurso importante para participação dos alunos na realização de *Assignments*, *discussions* e outras questões relevantes ao assunto que está sendo abordado na plataforma.

Outro recurso interessante é o *quiz*. Segundo a orientação de *Center Help* é fácil criar um novo *Quiz* para as aulas, uma forma de avaliação para uma atividade feita. Com essa finalidade, essa é uma ferramenta útil para avaliar os conhecimentos que os estudantes adquiriram durante o percurso de aprendizagem.

Para criar *Quiz*, alguns passos são propostos pelo *Help Center*:

- Selecione *Quiz* localizado em seu *Homepage*.
- Clique em *Create a Quiz* ou siga as instruções para carregar o anterior.
- Clique no botão *+Add First Question*.
- Preencha alguns detalhes do seu *Quiz*, como o título, limite de tempo, descrição e resultados.
- Selecione *Question Type* para elaborar questões como múltipla escolha, verdadeiro/falso, respostas curtas, preencher lacunas.
- Adicionar respostas quando desejar que elas apareçam
- No caso de imprimir, selecione o *link Print* para obter uma cópia para os alunos. No entanto, esse caso não haveria a participação efetiva deles.
- Com relação a data específica para realização do *Quiz*, o professor deve clicar no ícone *Edmodo Planner*.

O *Quiz* também oferece a possibilidade de compartilhar essa atividade com outros professores, auxiliar o aluno a responder quizzes e instruções sobre como corrigir esse tipo de atividade no Edmodo.

Consultando o *Help Center* , podemos ainda obter informações a respeito do recurso *Your Planner Calendar* :

Ever forget to write down the due date on the whiteboard? Did your students forget to copy down the homework? When you create an Assignment, Quiz or Event, the due date automatically shows on your students' Planner helping keep both you and your student organized.

Com objetivo de facilitar a entrega de *Assignments* e *Quizzes*, o Edmodo oferece um recurso para o professor estipular uma data específica. Muitas vezes, o docente propõe um dia adequado para os alunos poderem se organizar mas, no entanto, por algum motivo, o estudante esquece de anotá-lo. Por isso, o AVA traz essa ferramenta para que todos não sejam prejudicados tanto em entregar as tarefas quanto na correção delas pelo professor.

Conforme o *Center Help* indica, para visualizar o recurso, o professor deve clicar no ícone *Edmodo Planner*, na barra de ferramentas no lado direito. Logo após, escolher os guias *Week/Month* que o professor verá:

- *Week View*: Apresenta todos os eventos que estão ocorrendo no momento.
- *Coming Soon Events*: Todas as atividades criadas para próxima semana.
- *Someday Tasks*: Tarefas sem um dia específico.
- *Month View*: Mostra todos os eventos que acontecem durante o mês atual, mas não apresenta a próxima atividade ou as tarefas sem data específica. Depois, clicando em *Assignments* para ver os conteúdos, atividades anexadas, e quantos alunos entram em *Assignments*.

Além dessas dicas, o *Edmodo Planner* oferece outros passos para utilização do recurso como apresenta *Help Center*:

- *Hide or Show Planner in Apps Toolbar*: é um recurso para o educador remover o *Edmodo Planner* da barra de ferramentas.
- *Add an Event or Tasks*: Se o docente quiser compartilhar um evento futuro com um colega de trabalho ou um grupo de estudantes, usaria essa ferramenta para apoiá-lo para realizar essa etapa.
- *Remove an Event or Task*: Esse recurso é para remover tarefas ou eventos se necessário.
- *Organize your Planner by Group*: é necessário o professor organizar o Planner por grupo, pois facilita visualizar o que está havendo em cada grupo caso o educador tenha muitos grupos e tarefas.
- *Print or Export*: O último recurso oferece a capacidade de imprimir seu *Edmodo Planner* ou exportá-lo para um a outro aplicativo de calendário para que o docente possa organizar os eventos em um só lugar.

Além desses recursos, o Edmodo também oferece outras importantes ferramentas segundo o *Center Help*:

- *Your Library*: Ele funciona como uma livraria virtual em que professor pode acessar em qualquer lugar e compartilhar os conteúdos com outros educadores. Também oferece um espaço ilimitado e permite anexar, compartilhar e organizar documentos dentro da conta do Edmodo.
- *Badges*: é um recurso para que o docente reconheça o que seus alunos realizaram até o momento individualmente por meio de prêmios. Ele é fundamental para o estudante não desistir de participar das atividades realizadas na plataforma.
- *Your Progress/Gradebook*: É um recurso para o professor organizar as notas dos alunos, ou seja, elas aparecem automaticamente quando o educado avalia um Assignments, Quizzes e outras atividades.

Portanto, ao utilizar a plataforma Edmodo, o docente terá facilidade em elaborar as atividades que proporcionam uma forma diferente em desenvolver o conhecimento pelos alunos, motivando-os a buscar novas formas de organização dos tópicos estudado em sala de aula.

2.4 PROCEDIMENTOS DE INTERPRETAÇÃO

Conforme Lier (2005) e Stake (1995) afirmam que abordagem metodológica do Estudo de Caso é uma pesquisa qualitativa e interpretativista que busca compreender como ocorre um fenômeno dentro de um contexto específico. Nesse sentido, meu foco de interpretação é:

- Interpretar a escolha do AVA, e
- descrever cada atividade dividida em duas seções *Situated Learning 1* e *Situated Learning 2* e como foi colocá-la no AVA.

Para isso, contrastei os AVA pesquisados e, comparando o potencial de cada um, em função de meus objetivos, criei critérios e decidi sobre qual seria o mais adequado às finalidades que pretendia atingir.

A seguir, iniciei a interpretação com a seção *Situated Learning 1*, abordando os tipos de interfaces escolhidos por mim no ambiente virtual de aprendizagem, as quais são *Note*, *Assignments* e *Library* cujo objetivo apresentar os recursos utilizados no Edmodo. Logo após, apresento a descrição de cada atividade com base nos dois textos biográficos da Marta Vieira da Silva e de Justin Bieber usados para a elaboração das tarefas. Dessa forma, de acordo com abordagem metodológica Estudo de Caso por Lier (2005), esse momento tem como foco analisar e observar como é implementar as atividades de inglês por meio dos recursos que o ambiente virtual de aprendizagem Edmodo tem a oferecer. Além disso, elaboro uma *Writing Task*, uma atividade de escrita, na qual os alunos criam um personagem com sua biografia. Para concluir a primeira seção, criei um *Teacher's Note* para a primeira situação de aprendizagem com objetivo de orientar professores que desejarem utilizar o ambiente.

Na segunda seção, *Situated Learning 2*, escolhi o trailer da animação WALL, com objetivo de introduzir o tema *Predictions*. Elaborei quatro perguntas sobre o vídeo com foco em sensibilizar os alunos pelo tema.

Para continuar a *Situated Learning 2*, apresento aos alunos o texto sobre Robótica, no site da Wikia.future e seis perguntas sobre o tema. Para finalizar, criei um *Writing Task* com objetivo de concluir a *Situated Learning 2* e um *Teacher's Note* para a segunda seção.

No próximo capítulo, descreverei e interpretarei as atividades realizadas no ambiente *online*.

CAPÍTULO 3

INTERPRETAÇÃO

Neste capítulo, descrevo as atividades elaboradas no ambiente virtual de aprendizagem Edmodo, conforme os objetivos propostos no currículo de LEM-Inglês para o 9º ano do Ensino Fundamental. Dessa maneira, elas estão divididas em seções: *Situated Learning 1* e *Situated Learning 2* além de explicar a proposta de cada atividade desenvolvida no AVA relacionando com os conceitos teóricos no primeiro capítulo.

3.1 A ESCOLHA DO AVA

Ao escolher o Edmodo para a realização das atividades, analisei as interfaces que permitem o aluno realizar as atividades com mais simplicidade (NIELSEN, 2000 e SKAALID, 1998). Antes de definir o ambiente para a realização das atividades, também observei outra plataforma gratuita, denominada TelEduc, desenvolvido no Núcleo da Informática Aplicada à Educação (Nied), da Universidade Estadual de Campinas.

TelEduc se diferencia da primeira por ser um *software* o qual precisa ser instalado em um servidor e suporta os seguintes navegadores: *Internet Explore* (Versão 6 ou superior), *Mozilla Firefox* (versão 1 ou superior) ou *Netscape*. Dessa forma, ele não poderia ser usado em todos os computadores. O Edmodo, por sua vez, é um ambiente virtual de aprendizagem que não necessita de instalação, pois qualquer máquina que tiver acesso a internet poderá utilizá-lo sem restrição de navegador específico. Essa foi o principal motivo pelo qual escolhi o Edmodo.

3.2 SITUATED LEARNING 1

Como explicitado na Fundamentação Teórica, Moran (2004) afirma que ascensão das redes de comunicação estão modificando as estruturas pedagógicas. Dessa forma, proponho uma maneira diferente de desenvolver atividades de inglês por meio do AVA para que o aluno tenha oportunidade de realizá-las com autonomia em casa. Dessa maneira, ocorrem três momentos:

3.2.1 A Escolha das Interfaces do Ambiente Virtual de Aprendizagem

Nesse momento, observei as interfaces do Edmodo para a criação das atividades. Dos recursos escolhidos são:

- *Note*: Com objetivo de apresentar aos alunos o tema que será discutido pelo AVA
- *Assignment*: essa interface é para a elaboração de atividades com apresentação do *text 1* e *text 2* além de perguntas referentes a eles. Para finalizar a *Situated Learning 1*, os estudantes vão criar um personagem e preencher as informações de um formulário sobre ele, depois irão escrever uma biografia.
- *Library*: Utilizo essa interface — denominando-a *Teacher's note* — com o objetivo de deixar as orientações de cada atividade para os professores interessados em produzir tarefas pelo AVA em suas aulas.

Justifico minha escolha por esses recursos por serem de fácil acesso para a criação das atividades centradas no aluno, baseando-me em Nielsen (2003, *apud* Palermo, 2007, p.12), em relação ao conceito sobre usabilidade. Além disso, deixo algumas orientações (*Teacher's Notes*), como uma proposta para os professores que desejarem utilizar o AVA, as interfaces no ambiente virtual.

A seguir, descrevo o segundo momento sobre a elaboração de cada atividade no Edmodo

3.2.2 A Elaboração das Atividades

Neste momento, organizo as tarefas por meio do *text 1* (biografia da jogadora Marta Vieira da Silva e *text 2* (biografia do cantor Justin Bieber,). Esses textos são autênticos e estruturo as atividades de seguinte maneira:

- Utilizo o recurso Note para dar as boas-vindas aos alunos que estão acessando o Edmodo e introduzo o tema a ser trabalhado ao longo de *Situated Learning 1 (Biographical Studies)*, como ilustrado na tela a seguir:

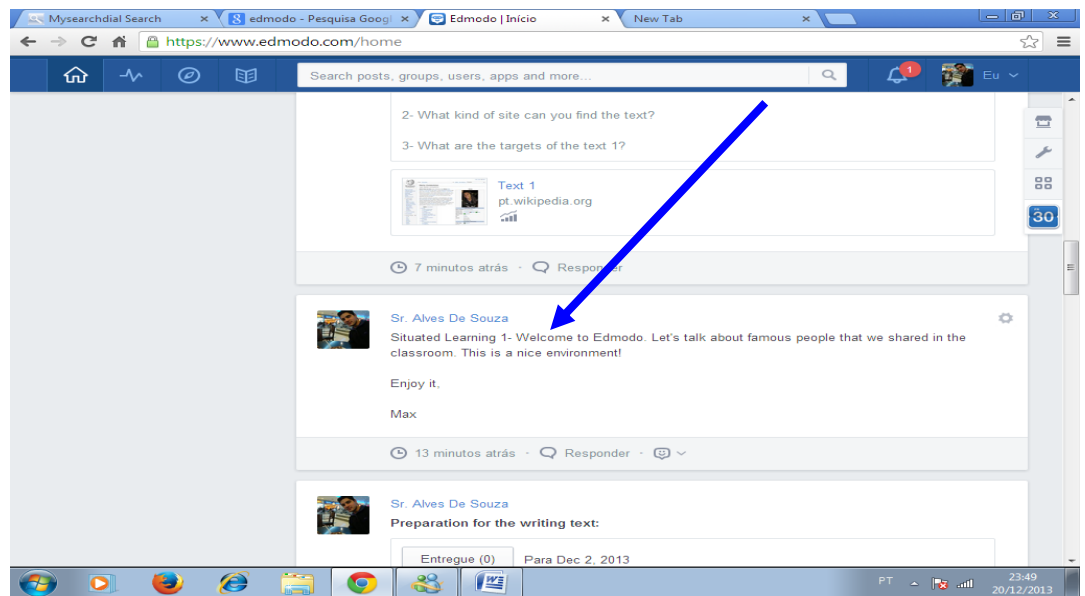


Figura 1- Bem-vindo ao Edmodo

Essa introdução tem como foco apresentar ao aluno o que ele vai estudar além de motivá-lo a iniciar as tarefas propostas pelo ambiente.

- Elaborei três perguntas *em Let's read! Click on text 1 below. Let's skim it.* para iniciar o primeiro texto (biografia da jogadora de futebol Marta) em *Assignment* com objetivo de instigar o conhecimento prévio dos alunos sobre o gênero biografia. Elas são:

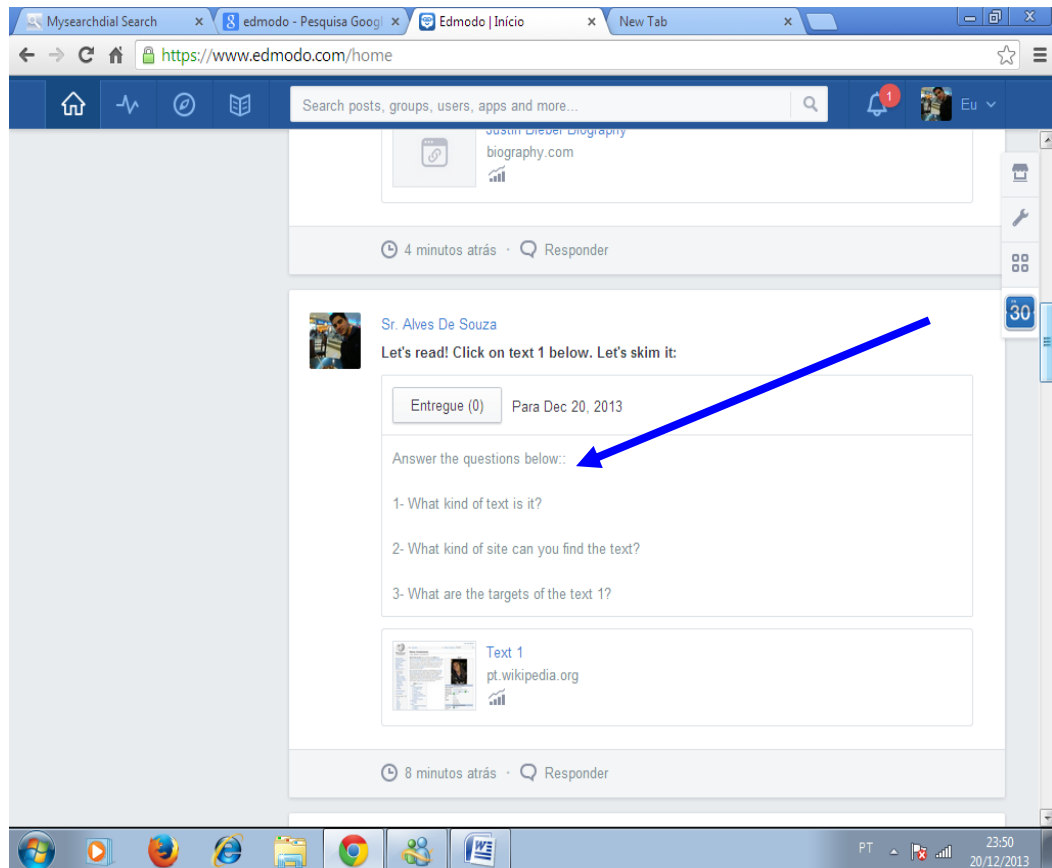


Figura 2- *Let's read! Click on text 1 below. Let's skim it.*

Com a pergunta, *What kind of text is it ?*, os alunos devem fazer uma leitura rápida para identificar o gênero textual da leitura disponível no ambiente. Assim desenvolvem a estratégia de leitura *skimming*¹.

Na questão, *What kind of site can you find the text?*, os estudantes descobrem a fonte onde buscar esses textos autênticos e como encontrá-los na internet. Isso permite não apenas procurarem esse tema, mas os motiva a pesquisarem assuntos de seu interesse no site com base em CALL- Integrativo proposto por Waschauer (1996).

A terceira pergunta, *What are the targets of the text 1?* refere-se ao momento dos alunos descobrirem os objetivos do texto, ou seja, o propósito do gênero biografia.

¹ Skimming: Estratégia de leitura para buscar informações gerais de um texto.

Seguindo o mesmo procedimento da atividade anterior, também criei três perguntas sobre o segundo texto (biografia do Justin Bieber) *em Now, click on the text 2, skim it and answer*, como ilustro a seguir:

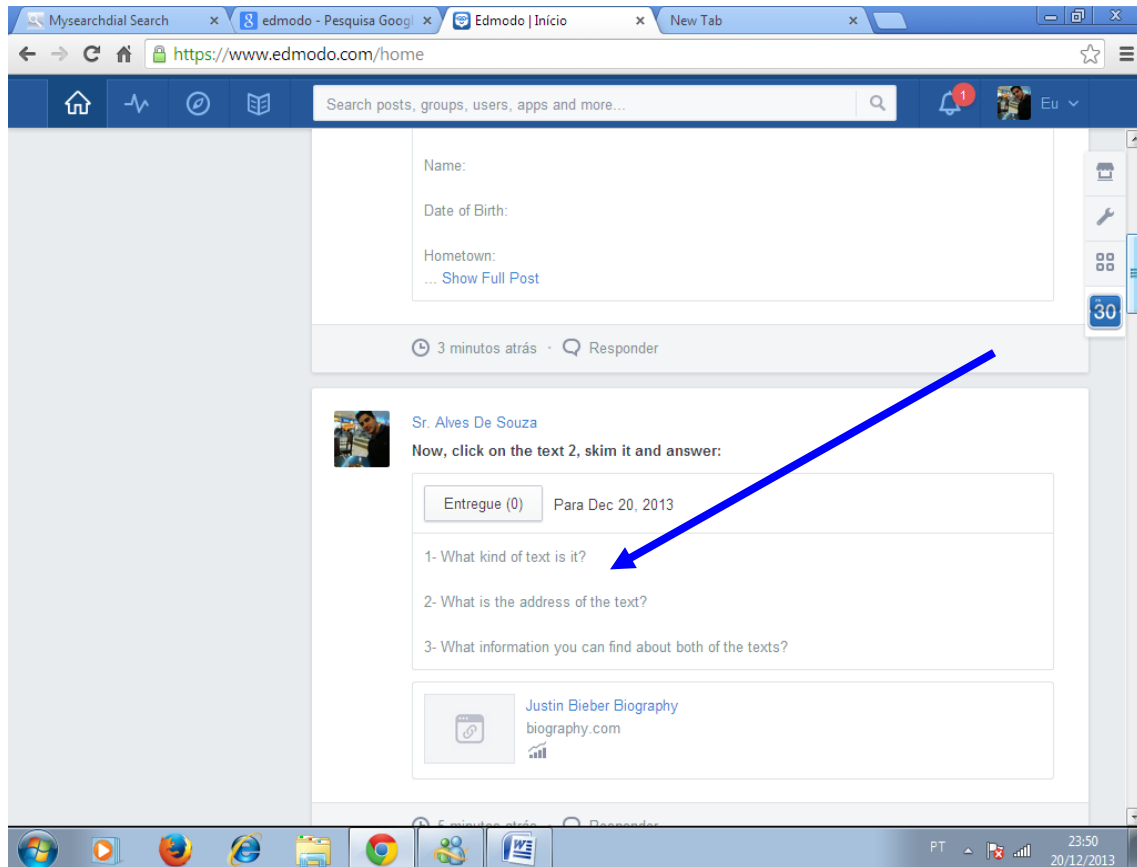


Figura 3- *Now, click on text 2, skim it and answer*

A primeira pergunta, *What kind of text is it?*, também leva o aluno a identificar o gênero textual como foi realizado no texto sobre a jogadora Marta.

A segunda pergunta, *What is the address of the text?*, tem como objetivo descobrir o site onde está localizado o texto.

Em relação à terceira questão, *What information you can find about both of the texts?*, proporciona um momento para os alunos conhecerem como as informações estão organizadas nos dois textos biográficos.

Essas perguntas proporcionam o primeiro contato com o texto a ser lido, facilitando a aproximação com a leitura em inglês e estão de acordo com Primeira Situação de Aprendizagem orientada no Caderno do Professor para o 9º ano, 1º bimestre em que o gênero a estudar é a biografia. Além disso, possibilita o contato

com materiais autênticos pelos alunos por meio da internet (Waschauer 1996).

Para continuar com o desenvolvimento do texto em *Assignment*, criei quatro perguntas com intuito de o aprendiz investigar informações específicas (*Scanning*²) da biografia de Marta em *Following text 1, answer the question below*. As questões estão interligadas com o texto e também podem ser discutidas pelos estudantes com o auxílio do professor em sala de aula, antes da realizá-las no ambiente virtual de aprendizagem. Nesse sentido, cabe ao docente definir como ele irá desenvolver as perguntas em sua aula. Abaixo, ilustro a atividade e, a seguir, exponho os objetivos de cada uma:

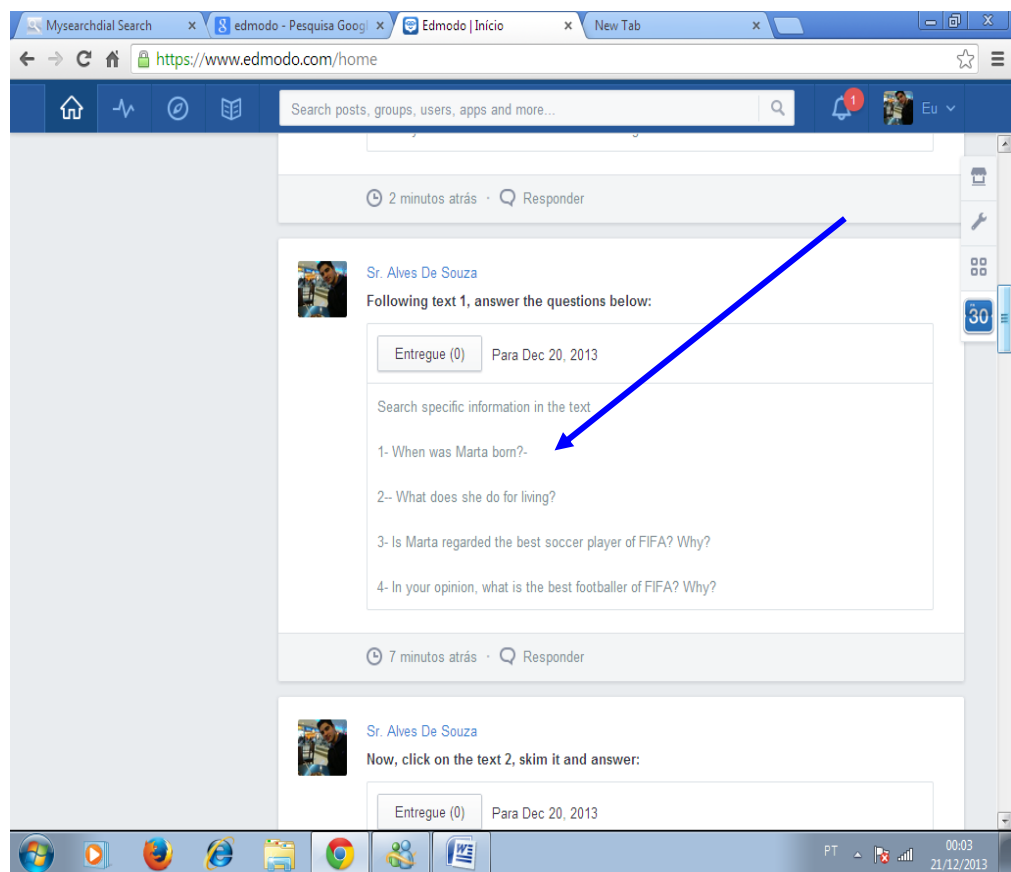


Figura 4 - *Following text 1, answer the question below*

Esta primeira pergunta, *When was Marta Born?*, introduz o primeiro passo para buscar informações em um texto biográfico, indagando a respeito da localidade onde nasceu Marta, possibilitando assim, dar sequência as outras próximas

² Scanning: Estratégia de leitura para buscar informações específicas de um texto.

questões a serem desenvolvidas pelo estudante.

A segunda pergunta, *What does she do for living?*, remete à sua profissão, informação também presente no texto. Dessa maneira, os alunos procuram entender como ela se tornou famosa.

A terceira questão, *Is Marta regarded the best soccer player of FIFA? Why?*, focaliza as consequências que levaram Marta a ser reconhecida pela FIFA como a melhor jogadora da Liga Feminina de Futebol.

A última pergunta, *In your opinion, what is the best footballer of FIFA? Why?* instiga o aluno a responder com suas próprias palavras a respeito do melhor jogador da FIFA. Dependendo do professor que irá trabalhar com essa questão, ele poderá promover uma discussão sobre o assunto.

Dei sequência com texto de Justin Bieber, usando a mesma estratégia de leitura *scanning*, usando as questões anteriores, com os mesmos propósitos, direcionados, agora, ao cantor:

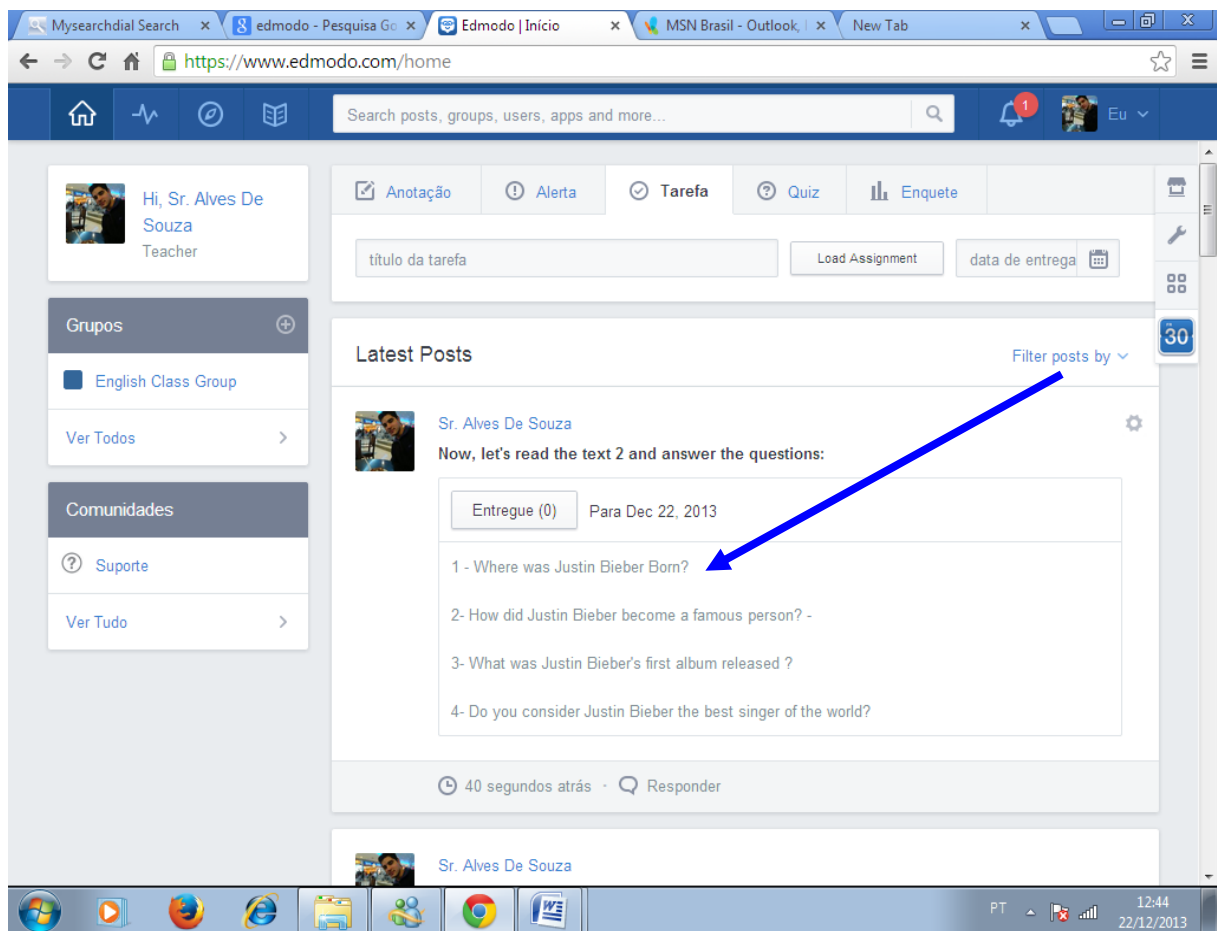


Figura 5: *Now, let's read the text 2 and answer the question*

A pergunta, *Where was Justin Bieber born?*, tem como objetivo apresentar as primeiras informações do texto seguindo o mesmo passo realizado no texto sobre Marta.

Em seguida, a questão, *How did Justin Bieber become a famous person?*, detalha o início da carreira do cantor, apresentando o processo pelo qual é conhecido mundialmente.

A terceira pergunta, *When was Justin Bieber's first album released?*, tem como foco apenas detalhar um momento importante da vida do cantor por meio da busca de informações específicas.

A última questão, *Do you consider Justin Bieber the best singer of the world?*, tem a mesma finalidade da quarta pergunta sobre o texto a respeito da jogadora Marta cujo objetivo é motivar o aluno a responder com suas próprias palavras.

Em *Situated Learning 1*, elaborei um Writing Task com objetivo de os alunos produzirem seu próprio texto. Ela é um formulário no qual devem criar um personagem conforme as informações dos textos biográficos como nome, data de nascimento, cidade natal, profissão, hobbies, medalhas, prêmios e família:

Mysearchdial Search x edmodo - Pesquisa Google x Edmodo | Início x New Tab

https://www.edmodo.com/home

Search posts, groups, users, apps and more...

Sr. Alves De Souza

Preparation for the writing text:

Entregue (0) Para Dezembro, 2013

Let's consider what a biography is and the main information it should have. Your task is to create a character and fill out the information below:

Name:

Date of Birth:

Hometown:

Profession:

Hobbies:

Awards and Medal:

Family: Show Less

3 minutos atrás · Responder

Sr. Alves De Souza

23:51 20/12/2013

Figura 6- Writing Task

Para finalizar a Writing Task, os estudantes escrevem uma biografia sobre a personagem que criaram, de acordo com as informações da atividade anterior:

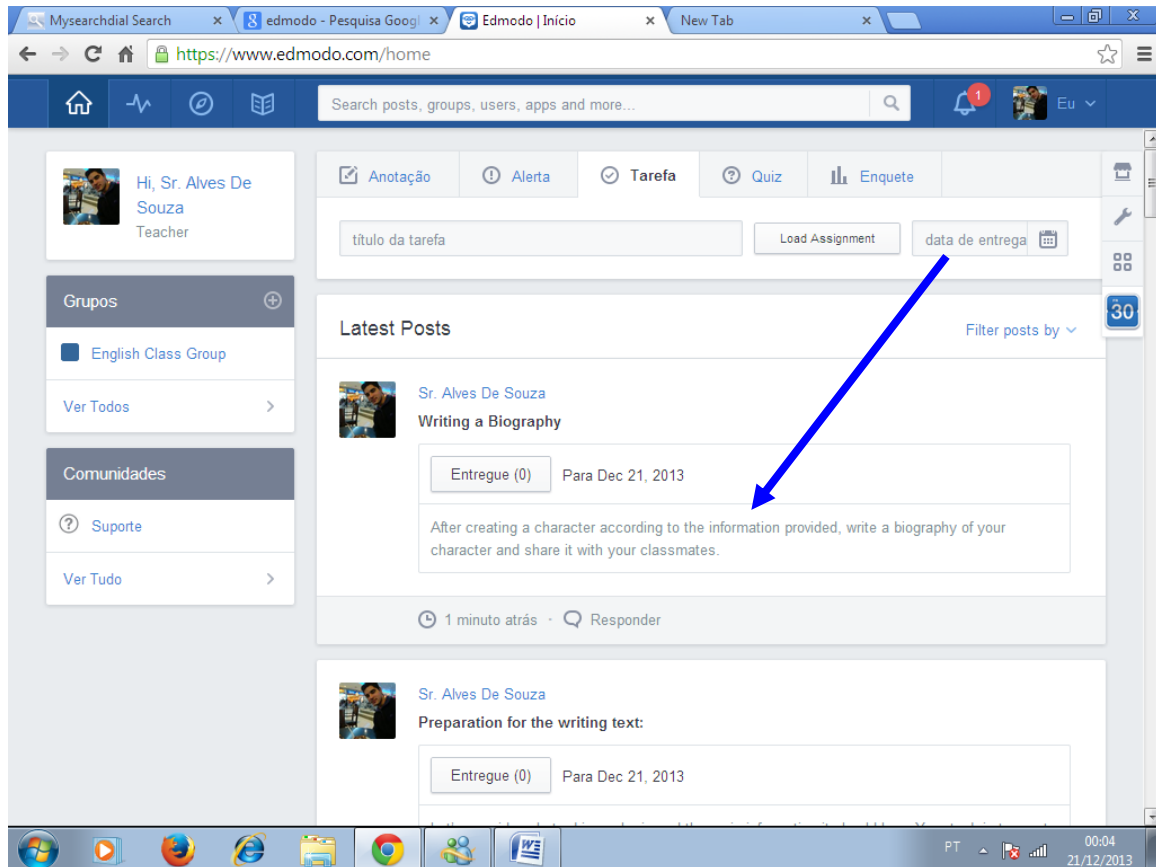


Figura 7 – *Writing a Biography*

3.1.3 Teacher's Note

Após elaborar as atividades da primeira situação de aprendizagem, elaborei o Teacher's Note (Anexo 1) com o objetivo de orientar os professores que irão utilizar as atividades no Edmodo. Ao criar essas orientações, utilizei o programa Microsoft Word 2007, com intuito de escrever o passo-a-passo da Situated Learning 1 para dar um suporte para aqueles docentes com interesse em trabalhar o AVA com seus alunos. Dessa forma, o professor encontraria essas informações no ícone *Library*. Elas estão organizadas da seguinte forma:

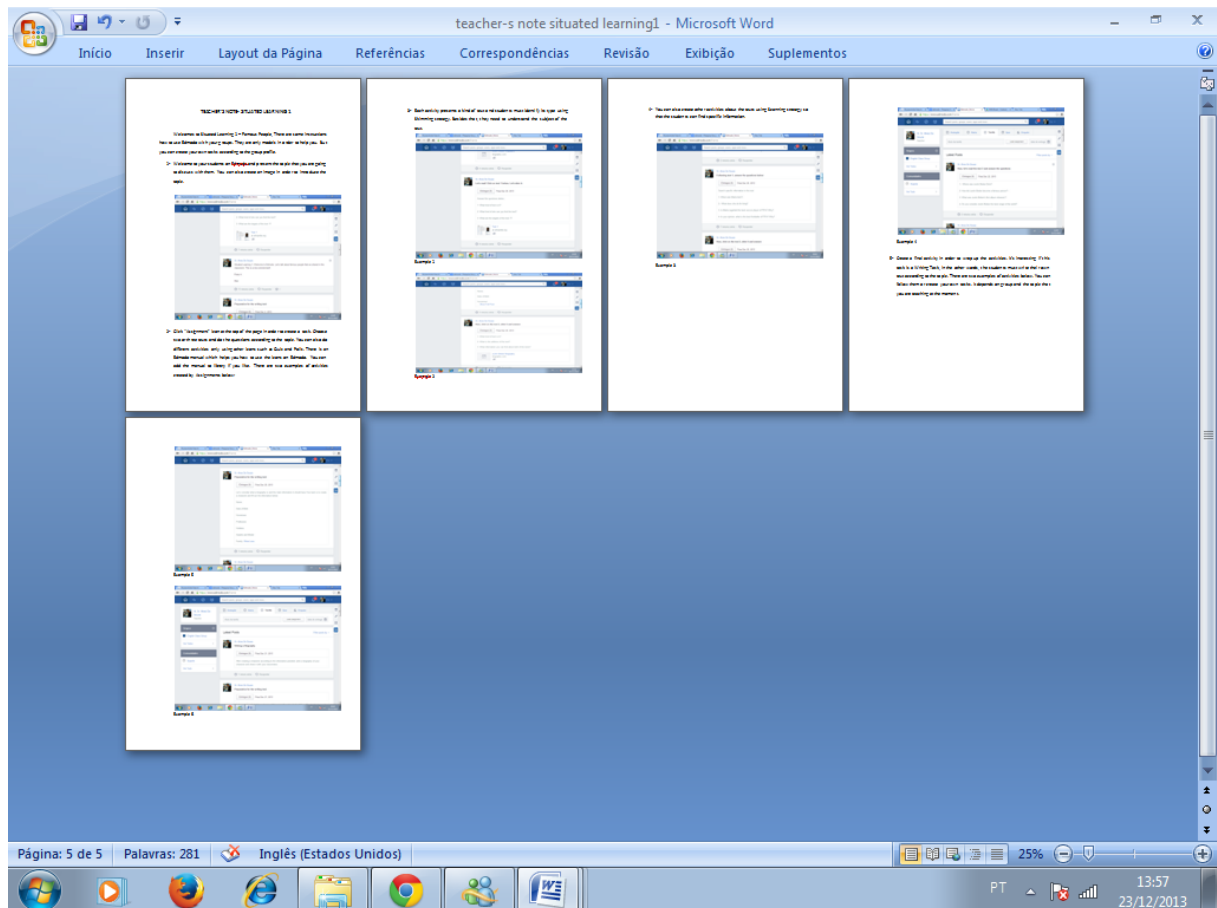


Figura 8 -Teacher's Note- Situated Learning 1

Dividi o *Teacher's notes* em quatro passos:

- O primeiro passo refere-se a como dar as boas-vindas aos alunos os quais acessaram a plataforma para realizar as atividades.
- Elaborei o segundo, com a ideia de apresentar algumas interfaces do Edmodo para a criação das atividades. Ele não precisa utilizar o mesmo modelo de tarefa. Dessa forma, o professor está livre para criar as suas próprias atividades.
- No terceiro passo, apresento ao docente como ele pode preparar uma atividade no Edmodo, utilizando os textos autênticos por meio das primeiras atividades de *skimming* que elaborei para os dois textos biográficos.

- No quarto passo, proponho uma atividade de *scanning* para que os professores podem utilizar com seus alunos.
- No último passo, é apenas uma sugestão de um *Writing Task* com objetivo de finalizar *Situated Learning 1*. No entanto, o docente pode elaborar as atividades com mesmo tema ou sugerir outras formas de criação no Edmodo.

Portanto, a ferramenta de ajuda é fundamental para guiar um usuário inexperiente (NIELSEN 2005, *apud* PALERMO, 2007, p.16,17,18). Nesse sentido, o professor que utiliza o AVA pela primeira vez, não encontrará muitos obstáculos ao preparar as tarefas pelo ambiente virtual.

3.3 SITUATED LEARNING 2

Ao elaborar a *Situated Learning 2* que ocorre em dois momentos, a elaboração das atividade e *teacher's note*, propus o tema *Predictions* consoante o currículo de inglês para 9º ano no 4º bimestre além de utilizar as mesmas interfaces as quais são *Notes*, *Assignments* e *Library* na primeira situação de aprendizagem.

3.3.1 A Elaboração das Atividades

Para introduzir as atividades, escolhi o *trailer* da animação *Wall-e* acessado em www.youtube.com, cujo objetivo foi o de sensibilizar os alunos pelo assunto proposto. Ao utilizar o vídeo no AVA, a internet também possibilita o uso de diferentes tecnologias ao mesmo tempo (COLL e MONEREO 2010, p.18). As questões estão organizadas da seguinte forma na interface *Notes*:

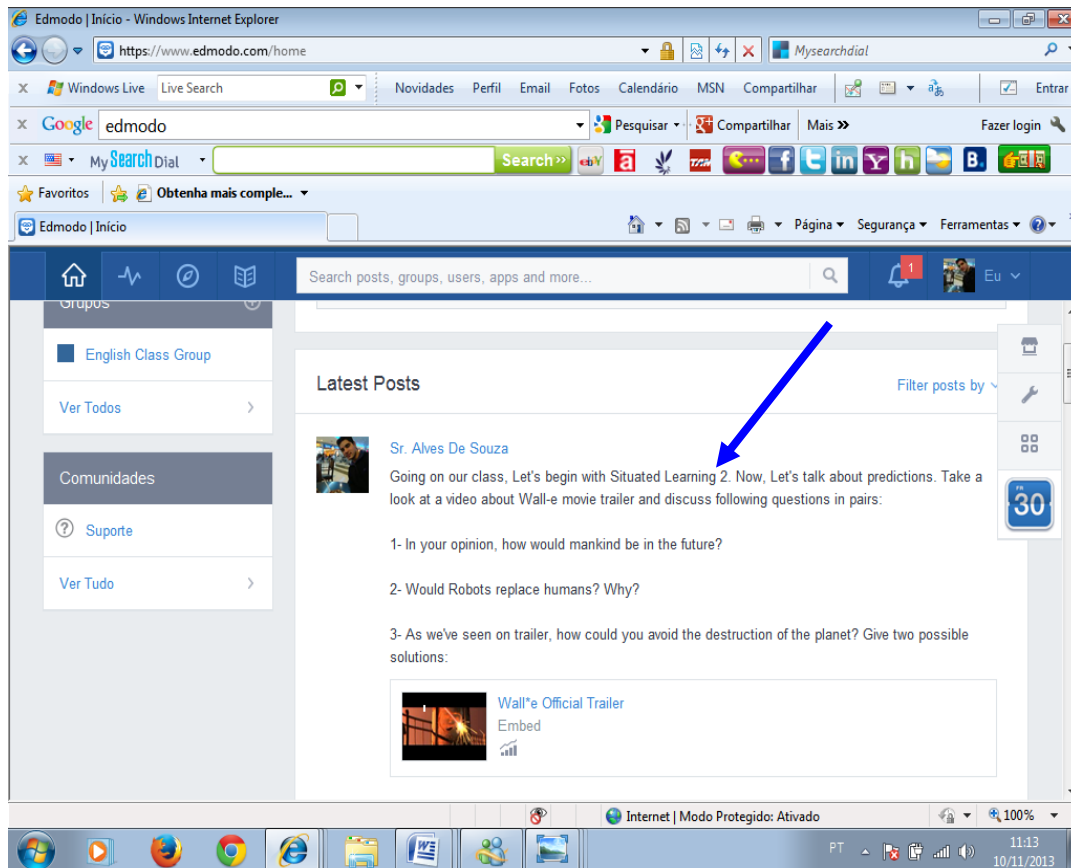


Figura 9 - Introdução à *Situated Learning 2*

A primeira pergunta, *In your opinion, how would mankind be in the future?*, tem como foco levar os estudantes a refletir sobre as mudanças que estão ocorrendo no planeta terra, como o aquecimento global ou o excesso de poluição na atmosfera e quais seriam as conseqüências futuras devido a esses excessos. Para que a discussão ocorra, anexe o trailer *Wall-e* porque retrata a respeito de uma grande catástrofe para a humanidade, além de possibilitar um recurso diferente a ser utilizado nas aulas no ambiente virtual de aprendizagem.

Elaborei a segunda questão, *Would robots replace humans? Why?*, pensando em levantar hipóteses com os alunos sobre a evolução da tecnologia. Como o filme apresenta, os robôs praticamente assumiram as funções principais as quais a humanidade não necessitará realizá-las sozinha. No entanto, o discente deve refletir sobre os motivos pelos quais haveria uma substituição dos humanos pelos robôs ou se essas máquinas existiram apenas em nosso favor. Essa pergunta é uma sequência da primeira em que o objetivo de levantar indagações sobre o futuro do nosso planeta e também levaria a pensar sobre o desenvolvimento tecnológico como é mostrado no filme.

A terceira questão, *As we've seen on the trailer, how could you avoid the destruction of the planet? Give two possible solutions*, possibilita ao aprendiz expressar sua opinião sobre as possíveis soluções para evitar uma catástrofe mundial. Para realizar essa atividade, o aluno poderá escrever suas ideias, em inglês, no AVA, utilizando as estruturas linguísticas já trabalhadas em sala de aula, *Will* e *Would*, conforme solicita o currículo para LEM-inglês no 4º bimestre. Nesse sentido, o aluno poderá expressar-se em inglês com os conhecimentos gramaticais e vocabulário estudados no momento.

Em seguida, selecionei um texto sobre robótica cujo objetivo é dar sequência ao tema que está sendo discutido em *Predictions*. Criei cinco perguntas para os alunos conhecerem a estrutura do texto e o assunto que está sendo abordado e disponibilizado por meio do recurso *Assignments*. Essas questões referem-se à evolução tecnológica e à importância dos robôs no futuro. Além disso, os discentes podem responder às perguntas no próprio AVA, utilizando as estruturas *Will* e *Would*. Elas são:

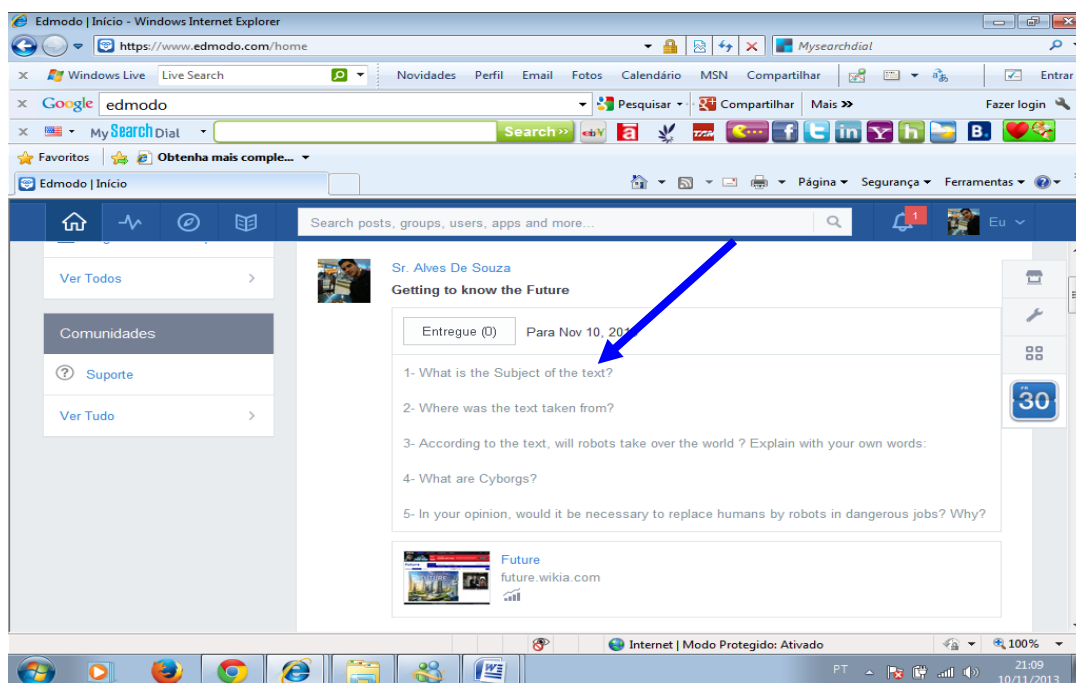


Figura 10– *Getting to Know the Future*

A primeira pergunta, *What is the subject of the text?*, leva o aluno a descobrir o assunto que está sendo apresentado no texto. Na verdade, ele é uma continuação das questões levantadas nas três perguntas anteriores sobre a animação *Wall-e*.

Nesse sentido, o texto amplia as hipóteses discutidas no início do tema sobre o futuro da humanidade.

Na segunda pergunta, *Where was the text taken from?*, o foco é apenas localizar o texto para conhecer um pouco mais sobre o site www.future.wikia.com, objetivando que aluno aprenda a buscar mais informações sobre o tema que está sendo desenvolvido na aula.

A terceira questão, *According to the text, will robots take over the world? Explain with your own words*, propõe uma discussão entre os alunos e o professor a respeito da evolução tecnológica apresentada no texto.

A quarta questão, *What are Cyborgs?*, objetiva localizar algumas informações específicas no texto, nesse caso, referente a *cyborgs* (uma máquina metade humana e metade robô).

A última pergunta, *In your opinion, would it be necessary to replace humans by robots in dangerous jobs? Why?*, refere-se à conclusão sobre o tema robótica. Os alunos poderão opinar sobre a substituição dos humanos nas profissão perigosas pelos robôs. Além disso, o professor poderia motivar os alunos a dar suas opiniões pelo AVA ou a discutir em sala de aula.

Para finalizar a *Situated Learning 2*, preparei uma *Writing Task* sobre os temas discutidos. Nela, os alunos devem escolher entre os cinco tópicos: *Global Warming*, *Robotics*, *Extinction of species*, *Over-Population* e *Devastation*, para propor algumas soluções para serem debatidos entre os colegas de sala e o professor. Dessa forma, *Writing Task* conclui os assuntos abordados nessa situação de aprendizagem, além de possibilitar ao aluno desenvolver o seu próprio texto em inglês, usando toda a estrutura e vocabulários aprendidos nesse momento. Apresento, a seguir, a ilustração dessa proposta:

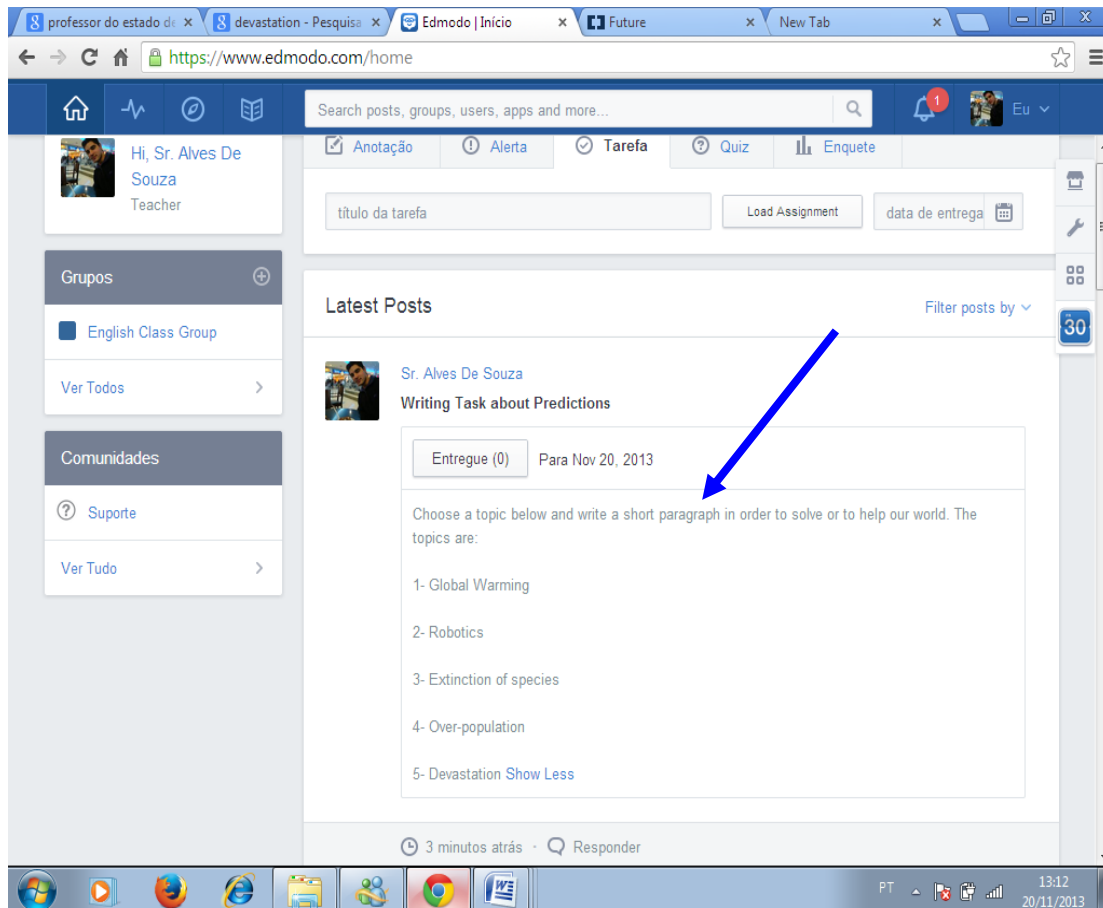


Figura 11- *Writing Task about Predictions*

3.3.2 Teacher's Note

No segundo momento, elaborei um Teacher's note (Anexo 2) também para *Situated Learning 2*, em Microsoft Word 2007, com objetivo de guiar os professores que desejarem propor as mesmas atividades elaboradas para o tópico *Predictions*. Esse manual está disponível na interface *Library*, no AVA.

O Teacher's Note está dividido em três passos com objetivo de orientar o docente na realização das tarefas. Dessa forma, apoiará o professor inexperiente em usar o ambiente virtual. Os passos estão organizados da seguinte forma:

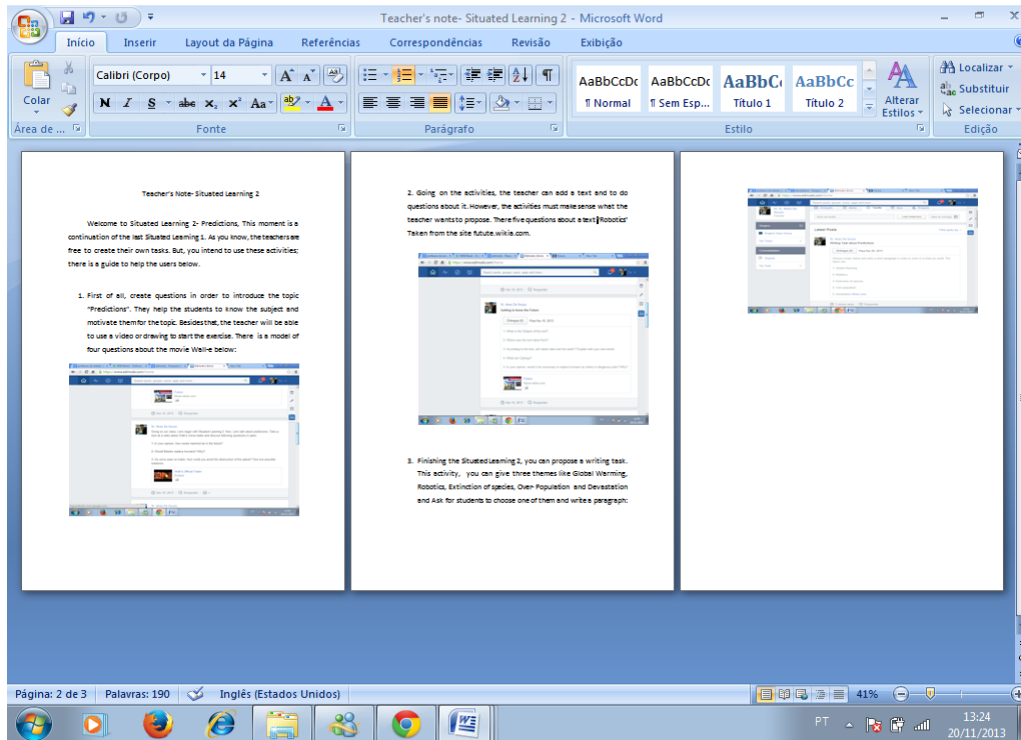


Figura 12 - Teacher's Note- Situated Learning 2

- O primeiro passo auxilia o professor a introduzir o tema com os alunos além da possibilidade de utilizar recursos diferentes como é o caso, o vídeo.
- O segundo oferece uma continuação do tema, possibilitando ao docente escolher o mesmo texto sobre robótica ou mudar a leitura para um assunto também relacionado com *Predictions*. Lembrando que o professor é livre para elaborar suas próprias atividades.
- O último passo orienta o docente a finalizar a *Situated Learning 2*, com a atividade de escrita, a *Writing Task*.

O *Teacher's Note*, portanto, finaliza o processo de atividades elaboradas na *Situated Learning 2*. Nesse sentido, para os docentes que a desejarem utilizar esta ferramenta em suas aulas, poderão se apropriar das tarefas e precisarão ler o manual para que possam prosseguir durante a realização delas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta última seção, tenho como foco retornar objetivo da pesquisa com intuito de responder as questões as quais se referem à proposta de um ambiente virtual de aprendizagem nas aulas presenciais de inglês. Este trabalho teve como abordagem metodológica o Estudo de Caso que proporcionou investigar como selecionar um AVA e elaborar atividades nesse tipo de ambiente.

Conforme o desenvolvimento das tarefas no Edmodo fica também uma sugestão para outros professores que desejarem utilizar o ambiente com seus alunos por meio das orientações do Teacher's Note, para cada situação de aprendizagem. Dessa maneira, usei como base o currículo de LEM-Inglês para o 9º ano do Ensino Fundamental para que o docente e o aluno estejam mais familiarizados com os conteúdos a serem trabalhados em cada semestre. No entanto, isso não impede o professor de desenvolver novas atividades no Edmodo.

Além disso, o ambiente virtual de aprendizagem possibilita ao professor elaborar suas aulas por meio das novas tecnologias, seguindo algumas orientações como minha pesquisa sugere:

- Escolher um AVA acessível aos alunos, ou seja, gratuito e de amplo e fácil acesso para o aluno aonde ele estiver: em casa, na escola ou em qualquer outro lugar em que ele se encontre;
- As interfaces precisam estar disponíveis no ambiente de forma que elas sejam de fácil compreensão para o aluno que poderá, então, utilizá-las com segurança e confiança;
- O ambiente virtual de aprendizagem precisa ser um recurso diferencial na elaboração das aulas pelo professor, além de permitir uma integração aos conteúdos que estão sendo abordados em sala de aula com os textos autênticos e sites disponíveis na internet como apoio ao desenvolvimento da aprendizagem.

- As atividades propostas no ambiente virtual tanto podem ser utilizadas como parte integrante das aulas presenciais como parte complementar das mesmas. Nesse segundo caso, o material poderia ficar disponível online e o aluno realizaria as atividades propostas se desejasse praticar mais a língua inglesa ou se o professor recomendasse um estudo mais intensificado. Como extensão ou como reforço, o material online cumpriria um importante papel, pois poderia fornecer ao aluno um espaço diferenciado de experimentação com e na língua estrangeira.

Espero que essa proposta de integração de um ambiente virtual de aprendizagem às aulas de inglês possa proporcionar uma nova maneira de desenvolver a aula e que os professores possam aderir a esse recurso em seu planejamento, possibilitando assim, uma convivência maior com o uso autêntico da língua inglesa no mundo pelos alunos.

Ao refletir sobre o processo que desenvolvi durante essa pesquisa, percebi o quanto aprendi sobre elaborar atividades com uso das novas tecnologias para as aulas de inglês e como selecionar um ambiente acessível para os alunos utilizarem com facilidade na escola e em casa.

Portanto, essa investigação permitiu-me buscar novas ferramentas ao preparar as minhas aulas além de possibilitar novos caminhos para meu desenvolvimento profissional permanente na área da educação.

Referências

COLL, C. MAURI, T. e ONRUBIA, J. A incorporação das tecnologias da informação e da comunicação na educação. IN: C. COLL, e C. MONEREO. Psicologia da Educação Virtual: Aprendendo a Ensinar com As Tecnologias da Informação e Comunicação (tradução Naila Freitas), Porto Alegre: ed. Artumed, 2010.

COLL, C. e MONEREO, C. O impacto das TIC sobre a educação e a psicologia da educação. IN: C. COLL e C. MONEREO. Psicologia da Educação Virtual: Aprendendo a Ensinar com As Tecnologias da Informação e Comunicação(tradução Naila Freitas), Porto Alegre: ed. Artumed, 2010.

FRANCO, C. O uso de um ambiente virtual de aprendizagem no ensino de inglês: além dos limites da sala de aula presencial. 2009. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <<http://www.lingnet.pro.br>>. Acesso em: 31 de ag. 2012

FONTES, M. C. M. Aprendizagem de inglês via internet: descobrindo as potencialidades do meio digital. 2002. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://www4.pucsp.br/lael>> Acesso em: 12 de ag. 2012

LIER, V. L.. Case Study. IN: HINKEL, Eli. Handbook of Research in Second Language Teaching and Learning, New York, ed. Routledge, 2005

MAFFEZZOLLI, E. C. F. e BOEHS, C. G. E.. Uma reflexão sobre o estudo de caso como método de pesquisa. Revista da FAE, Curitiba, v.11, n.1, p. 95- 109, jan/jun.2008.

MOITA LOPES, L.P. A Nova Ordem Mundial, Os parâmetros Curriculares Nacionais de Inglês no Brasil: A Base Intelectual para Uma Ação Política. In: L. BARBARA; R.C.G. RAMOS (orgs.). Reflexão e Ações no Ensino-Aprendizagem de Línguas. Campinas: Mercado de Letras, 2003. p. 29-57.

MONEREO, C; POZO, J. I.O aluno em ambientes virtuais: Condições, perfil e competências. In: C. COLL; C. MONAREO (org.). Psicologia de educação virtual: Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação. Artmed,2010. Disponível em <<http://moodle.pucsp.com>> Acesso em 12 de ag. 2012.

MORAN, J. M. A Educação que Desejamos: Novos desafios como chegar lá. 2e d. Campinas: Papirus, 2007. p.9. Disponível em < [http:// books.google.com.br](http://books.google.com.br)>. Acesso em: 31 de ag. 2012.

MORAN, J. M.. Os Novos Espaços da Atuação do Educador com As Tecnologias. In: J. P. ROMANOWSKI, et. al (org.).Conhecimento Local e Conhecimento Universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação.Vol. 2. Curitiba: Champagnat, 2004. p.245- 253 Disponível em< <http://www.eca.usp.br/moran/espacos.htm>>. Acesso em: 08 de set. 2012.

PALERMO, J. F. [Http://professores_inglês/sites/avaliação](http://professores_inglês/sites/avaliação): Avaliação de sites para/ por professores de inglês. 2007. Dissertação (mestrado em Linguística Aplicada)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em:< <http://www4.pucsp.br/lael>> Acesso em: 27 de set. 2013

SÃO PAULO. LEM- Inglês, Ensino Fundamental- 9º ano, v.1- São Paulo: SEE, 2009.

WARSCHAUER, M. (1996).Computer Assisted Language Learning an Introduction. In: S., Fotos. Multimedia Language Teaching. Tokyo:LogosInternational. Disponível em <<http://www.ict4Ltorg/en/warscheour.htm>> Acesso em:7 de set. 2012.

YIN, R. K. ESTUDO DE CASO: Planejamento e Método (tradução Daniel Grassi) 2 ed.- Porto Alegre: Bookman, 2001.

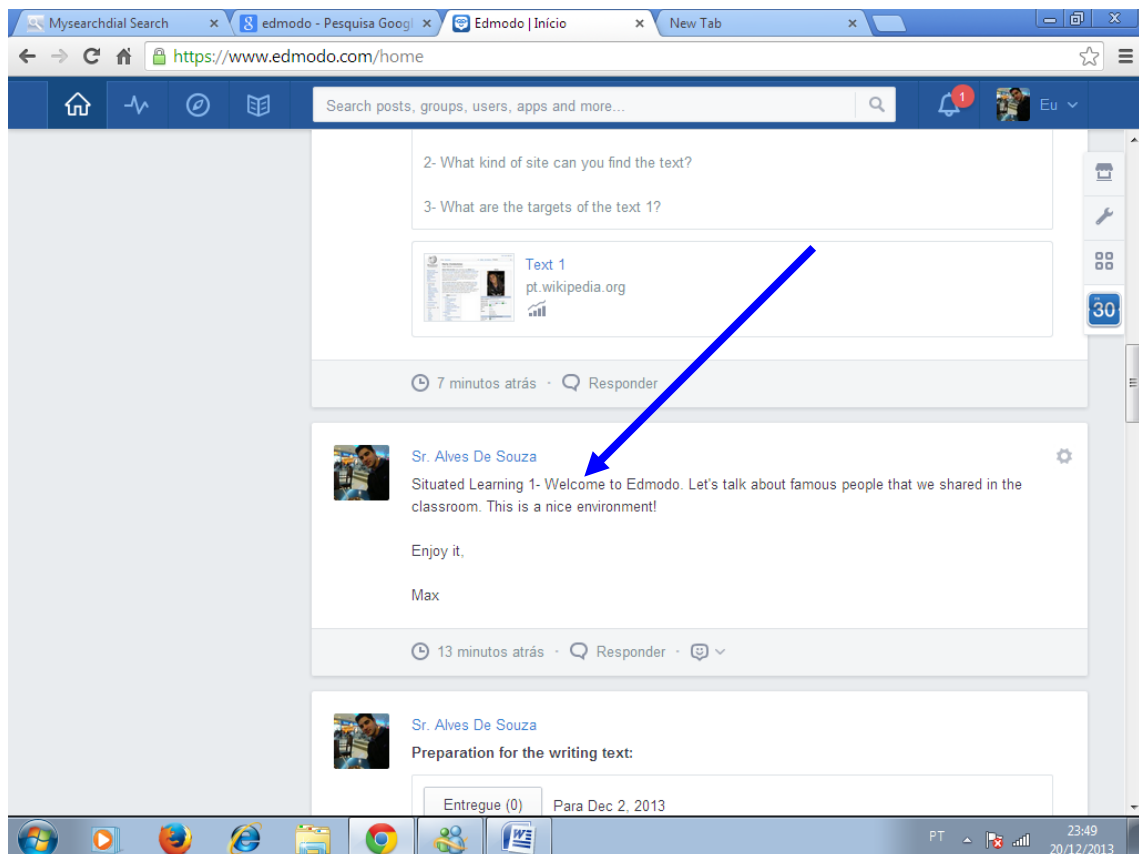
ANEXO 1

TEACHER'S NOTE - SITUATED LEARNING 1

Welcome to Situated Learning 1 – Famous People.

There are some instructions on how to use Edmodo with your groups. They are only models in order to help you. But you can create your own tasks according to the group profile.

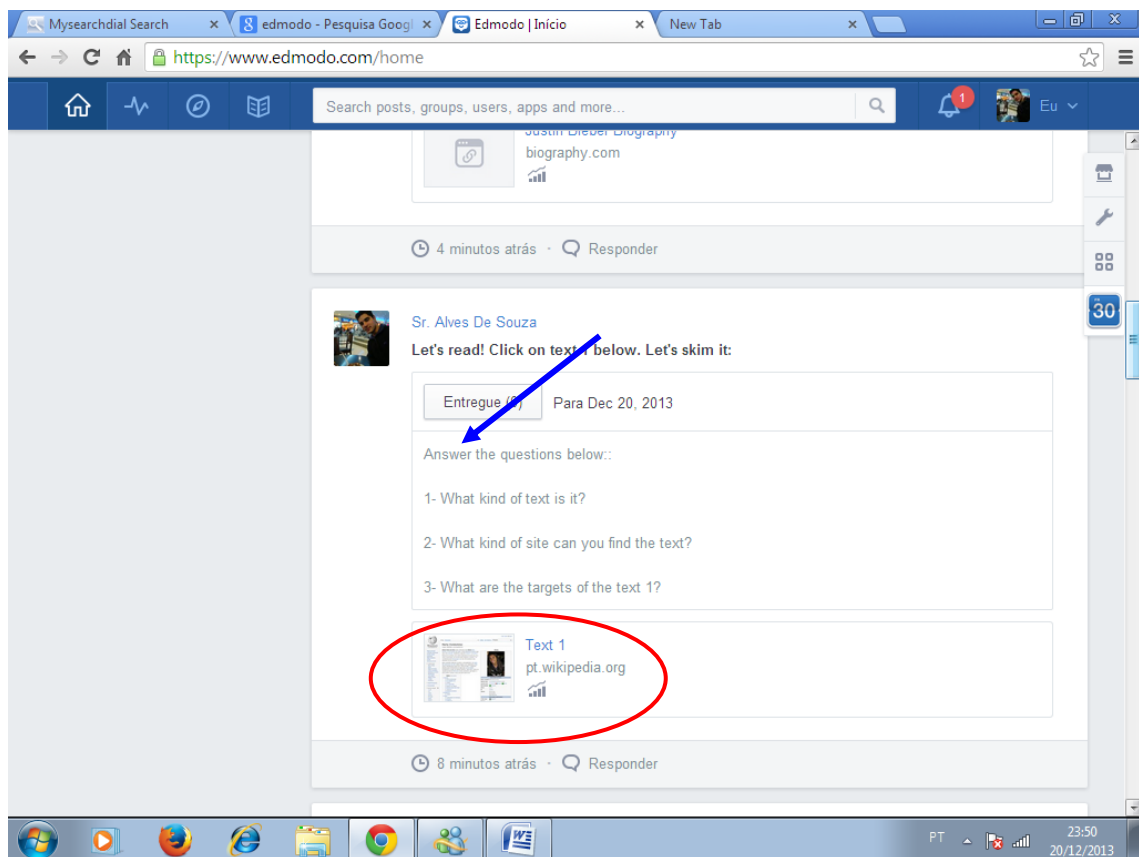
- 1- Introduce your students to Edmodo and present the topic that you are going to discuss with them. You can also create an image in order to introduce the topic as presented in the following screen:



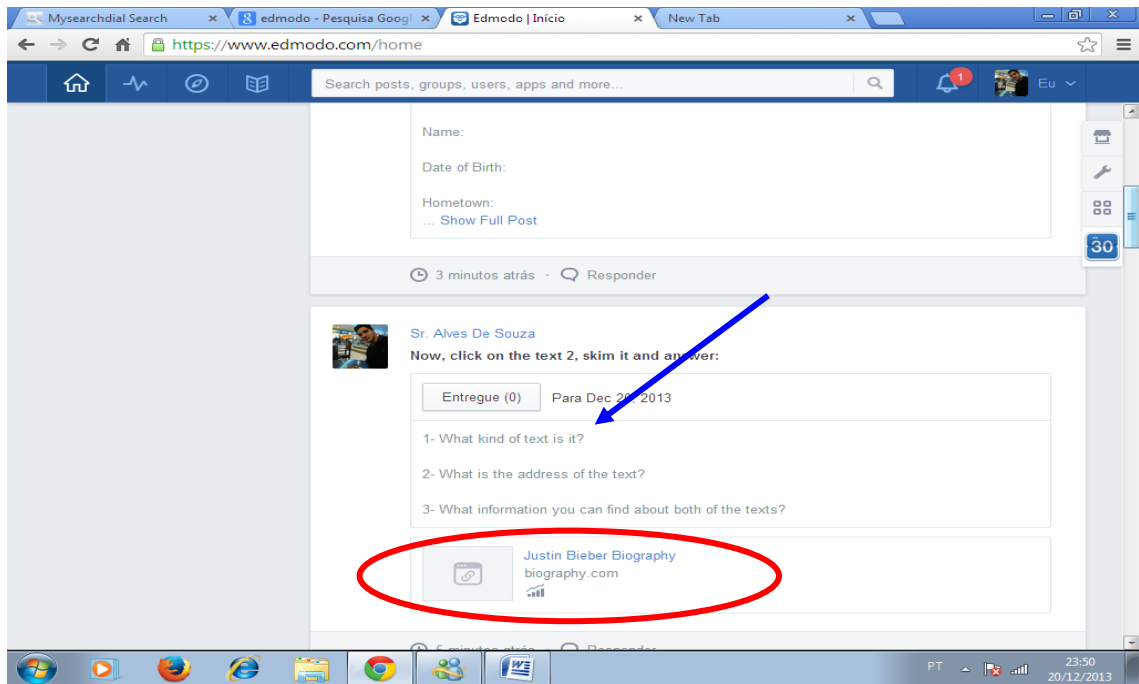
- 2- Click on the *Assignment* Icon at the top of the page in order to create a task. Choose two or three texts and ask some questions according to the topic. You

can also prepare different activities by only using other icons such as *Quiz* and *Polls*. There is an Edmodo manual which helps you use the icons. You can add the manual to library if you like. There are two examples of activities created on *Assignments* below.

- 3- Each activity presents a kind of text and students must identify its type by using the skimming reading strategy. Besides that, they need to understand the subject of the text. Take a look at examples 1 and 2 below:

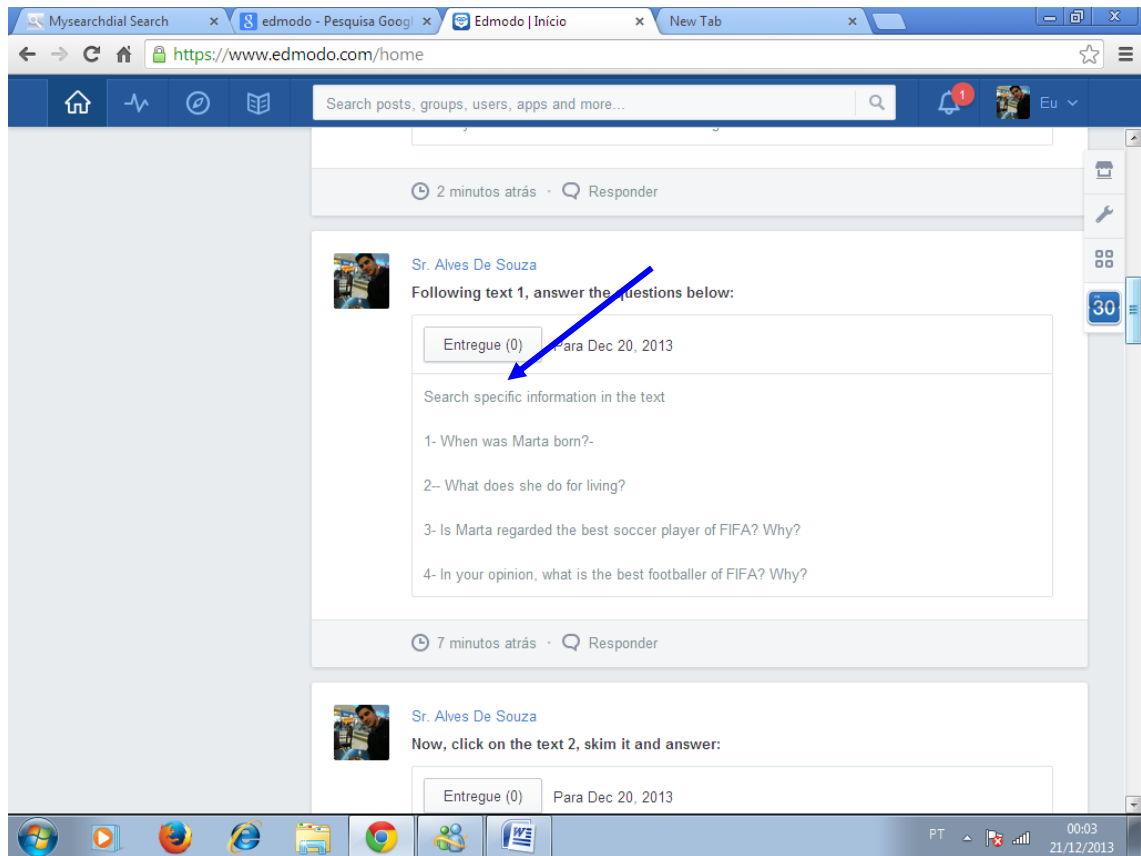


Example 1

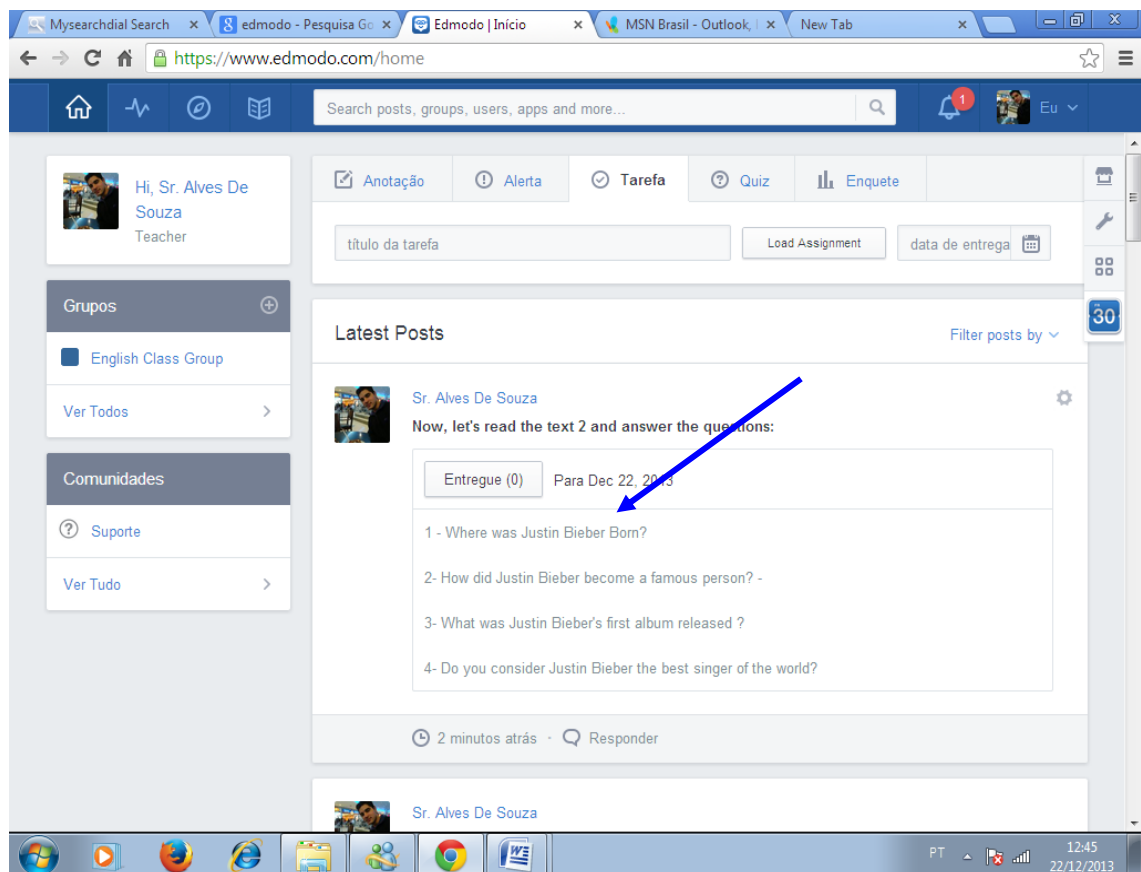


Example 2

- 4- You can also create other activities about the texts, using the scanning reading strategy so that the students can find specific information.

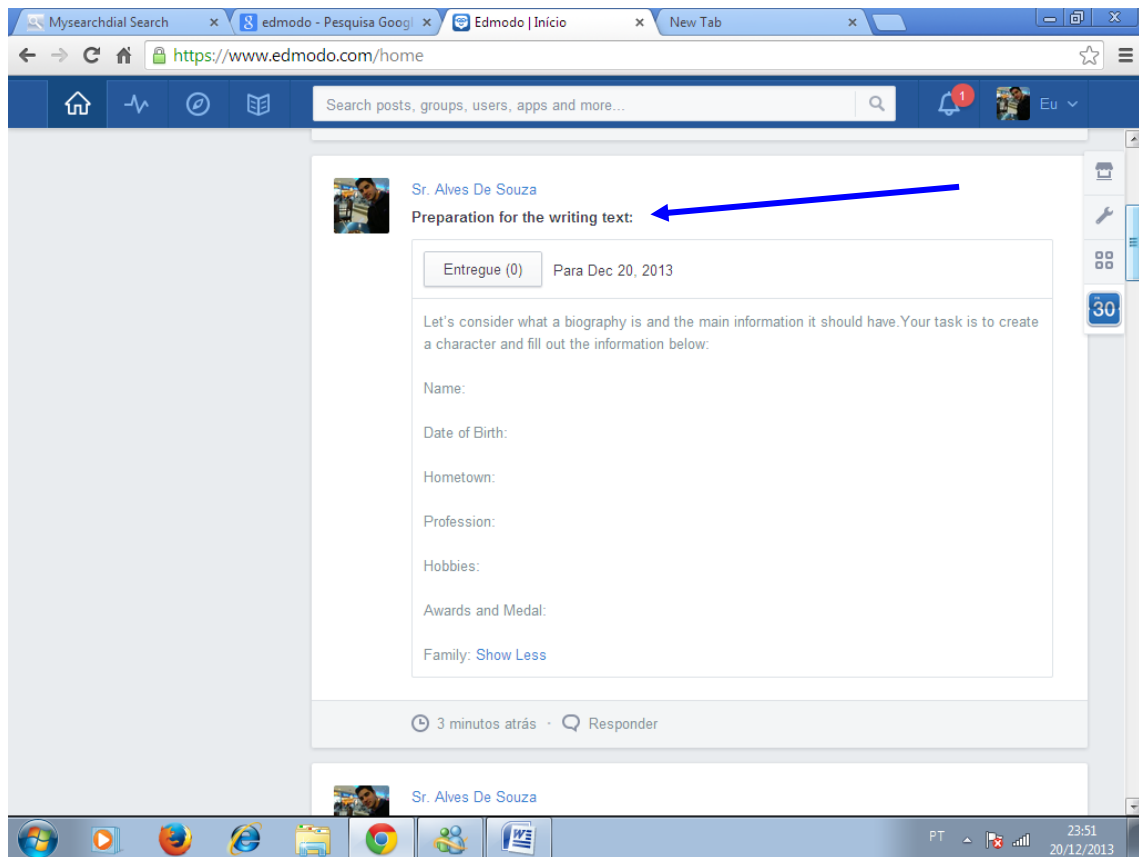


Example 3



Example 4

- 5- Create a final activity in order to wrap up the learning situation. It's interesting if this task is a *Writing Task*, in the other words, the students must write their own text according to the topic on focus. There are two examples of activities below. You can follow them or create your own tasks. It depends on the group and on the topic that you are teaching at the moment:



Example 5

The screenshot displays the Edmodo web application interface. At the top, a browser window shows the URL <https://www.edmodo.com/home>. The interface includes a navigation bar with icons for home, notifications, and a search bar. Below the navigation bar, a sidebar on the left contains a user profile for 'Hi, Sr. Alves De Souza' (Teacher) and sections for 'Grupos' (English Class Group) and 'Comunidades' (Suporte). The main content area features a 'Latest Posts' section. The first post, titled 'Writing a Biography' by Sr. Alves De Souza, includes a task assignment with a due date of 'Para Dec 21, 2013'. A blue arrow points to the 'Entregue (0)' button. The second post, titled 'Preparation for the writing text:', also shows a due date of 'Para Dec 21, 2013'. The bottom of the image shows a Windows taskbar with various application icons and a system clock indicating 00:04 on 21/12/2013.

Example 6

ANEXO 2

Teacher's Note - Situated Learning 2

Welcome to Situated Learning 2- Predictions.

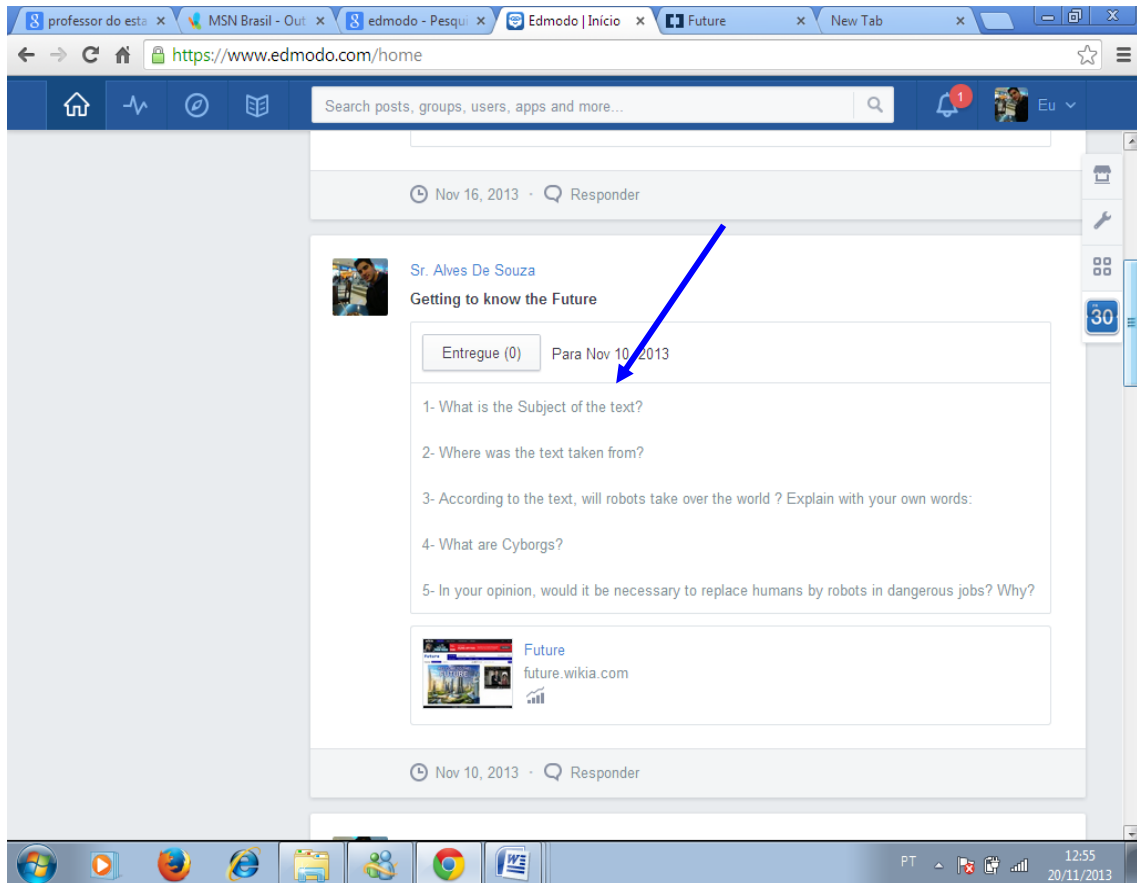
This learning situation is a continuation of the Situated Learning 1. As you know, the teachers are free to create their own tasks. But if you intend to use these activities, here you have a guide to help you out with the activities.

1. First of all, create questions in order to introduce the topic "Predictions". They help the students know the subject and motivate them for the topic. Besides that, the teacher will be able to use a video or draw to start the exercise. There is a model of four questions about the movie Wall-e below:



Example1

2. Going on with the activities, the teacher can add a text and ask questions about it. However, the activities must make sense and reveals the teacher's propose. Five questions about a text "Robotics" are presented. They are taken from the site futute.wikia.com:



Example 2

3. In order to conclude Situated Learning 2, you can propose a writing task. To do that you can give themes like Global Warming, Robotics, Extinction of species, Over-Population and Devastation and ask for students to choose one of them to write a paragraph:

The screenshot displays the Edmodo web application interface. At the top, there's a navigation bar with tabs for 'Anotação', 'Alerta', 'Tarefa', 'Quiz', and 'Enquete'. Below this is a search bar and a 'Load Assignment' button. The left sidebar contains a user profile for 'Hi, Sr. Alves De Souza, Teacher' and sections for 'Grupos' (English Class Group) and 'Comunidades' (Suporte). The main content area, titled 'Latest Posts', shows a post by 'Sr. Alves De Souza' titled 'Writing Task about Predictions'. The post includes a submission box with 'Entregue (0)' and a due date of 'Para Nov 20, 2013'. Below this, it asks the user to 'Choose a topic below and write a short paragraph in order to solve or to help our world. The topics are:' followed by a list: 1- Global Warming, 2- Robotics, 3- Extinction of species, 4- Over-population, and 5- Devastation. A blue arrow points to the 'Entregue (0)' button. The bottom of the page shows a Windows taskbar with various application icons and a system clock indicating 13:10 on 20/11/2013.

professor do estado di x devastation - Pesquisa x Edmodo | Inicio x Future x New Tab x

https://www.edmodo.com/home

Search posts, groups, users, apps and more...

Anotação Alerta Tarefa Quiz Enquete

título da tarefa Load Assignment data de entrega

Grupos

English Class Group

Ver Todos

Comunidades

Suporte

Ver Tudo

Latest Posts

Filter posts by

Sr. Alves De Souza

Writing Task about Predictions

Entregue (0) Para Nov 20, 2013

Choose a topic below and write a short paragraph in order to solve or to help our world. The topics are:

- 1- Global Warming
- 2- Robotics
- 3- Extinction of species
- 4- Over-population
- 5- Devastation [Show Less](#)

1 minuto atrás Responder

PT 13:10 20/11/2013

Example 3

