

PROUCA: possibilidades e desafios para o ensino e aprendizagem da língua inglesa

Suzan Giotto Alberton¹, Edemilson Jorge Ramos Brandão²

¹ Professora da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Caminhos do Aprender” - Av Antônio Ferronato, 225 - Centro, 95333-000 - Fagundes Varela – RS – Brasil

² Professor da Faculdade de Educação da Universidade de Passo Fundo – RS - Brasil

{sugiottoalberton}@gmail.com, brandao@upf.br

Abstract: *This article discusses the importance of information and communication technologies in teaching and learning of English, taking as a starting point the Project One Laptop per Child - OLPC (Projeto Um Computador por Aluno – PROUCA), implemented at the Municipal School of Fundamental Education "Caminhos do Aprender" by Fagundes Varela - RS. Highlights the course training of teachers as a key to the insertion of the computer in the educational process in different areas of the school, including teaching and learning of English. Presents, as a result of this process, the development of activities that explore the colors, in English, using multimedia capabilities of computer and its results in relation to the learning process.*

Resumo: *Este artigo discute a importância das tecnologias de informação e comunicação no ensino aprendizagem da língua inglesa, tendo como ponto de partida o Programa Um computador Por Aluno – PROUCA, implementado na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Caminhos do Aprender” de Fagundes Varela – RS. Destaca o curso de formação dos professores como peça fundamental para a inserção do computador no processo educativo nas diferentes áreas de atuação da escola, incluindo o ensino e aprendizagem da língua inglesa. Apresenta, como resultado deste processo, o desenvolvimento de atividades que exploram as cores, em inglês, utilizando recursos de multimídia e hipermídia e seus resultados em relação ao processo ensino aprendizagem.*

1. Introdução

A incorporação de novas tecnologias de informação e comunicação em ambientes escolares pressupõe repensar estratégias de ensino e de aprendizagem, os métodos, os materiais didáticos e a própria dimensão epistemológica, para poder criar práticas pedagógicas voltadas ao processo de ensino e aprendizagem em áreas específicas como é o caso da língua inglesa. Mas, esses novos paradigmas que atingem, sobretudo, as atividades de sala de aula, conforme observou Behrens (1996) “precisam derrubar barreiras que segregam o espaço e a criatividade do professor e dos alunos, que em geral ficam restritas à sala de aula, ao quadro de giz e ao livro texto”. Uma tarefa não muito fácil porque exige principalmente do professor, uma nova postura, o desejo pelo

aprender e a constante busca de novas competências, além do comprometimento diante do desafio que a presença maciça de computadores em sala de aula impõe. Portanto, não basta que o professor tenha acesso a tecnologia. É preciso que a escola oportunize aos professores momentos de formação continuada e de reconstrução em suas práticas pedagógicas como forma de apropriação tecnológica na área do conhecimento em que atua.

Obviamente para que a proposta de incorporação de novas tecnologias no ensino aprendizagem de qualquer conteúdo curricular seja efetivamente implementada no contexto da escola é necessário que as instituições educacionais disponibilizem não apenas computadores, mas todo e qualquer dispositivos que garantam o seu pleno funcionamento incluindo um corpo docente qualificado para se apropriar dessas tecnologias no seu cotidiano escolar. Entende-se que esta capacitação, em todo seu desenvolvimento, deve instigar os professores a buscar mais, a ir além do que está sendo ensinado. É nessa busca que encontramos desafios que por alguns momentos ultrapassam as expectativas até mesmo de professores mais engajados com a proposta de inclusão de tecnologias do ensino aprendizagem, tornando-os mais confiantes e persistentes a continuar neste ideal.

A elaboração de um projeto articulado a conteúdos programáticos do ensino aprendizagem da língua inglesa pode ser organizada de forma aberta entre professores e alunos, no qual se unem ideias e informações baseadas no conhecimento e experiência de cada indivíduo. Tanto para professores quanto para alunos essa tarefa de implantar a tecnologia de forma significativa a seu planejamento não é tão simples de se elaborar, mas o mais desafiante é sua construção. Um professor mesmo que tenha acesso às tecnologias e receba uma formação voltada à utilização desses recursos em sala de aula, ainda sim terá que elaborar um bom projeto que permita uma apropriação desses recursos em suas práticas pedagógicas, o que implica em um repensar metodologias e adotar diferentes tecnologias em suas atividades diárias enquanto docente. Nesse sentido, configura-se a proposta deste artigo de discutir a importância das tecnologias de informação e comunicação no ensino aprendizagem da língua inglesa, a partir de uma experiência realizada durante a implementação do Projeto Um Computador por Aluno – PROUCA na Escola Municipal de Ensino Fundamental Caminhos do Aprender do município de Fagundes Varela – RS.

2. O PROUCA e a apropriação tecnológica por parte dos professores

O PROUCA é um programa de iniciativa do governo que tem por objetivo promover a inclusão digital e o processo de ensino aprendizagem de alunos e professores mediante a utilização de computadores.

Atendendo às grandes linhas do plano de ação PROUCA (Infraestrutura, Formação, Avaliação e Pesquisa) a Escola Municipal de Ensino Fundamental “Caminhos do Aprender” de Fagundes Varela – RS viabilizou um projeto formação aos professores, intitulado “PROUCA: Formas de Apropriação Tecnológica”, promovendo competências básicas para o desenvolvimento de projetos interdisciplinares na escola nos quais os computadores do PROUCA sejam concebidos como parte integrante dos recursos disponíveis às atividades didático-pedagógicas, tanto para a disseminação de informações quanto para a construção de novos conhecimentos e ao mesmo tempo, estimulando a autoria e a apropriação por parte dos professores dos diversos recursos e

ferramentas disponíveis nos computadores do PROUCA e na própria Internet. A formação foi conduzida pela Faculdade de Educação da Universidade de Passo Fundo e foi realizada através de oficinas prático-teóricas, grupos de estudos, projetos e atividades voltadas à construção colaborativa de material didático lúdico, criativo e interativo. A formação proporcionou momentos que facilitaram com que os professores inserissem os computadores no processo educativo com entusiasmo e competência. Percebeu-se o entusiasmo dos professores a cada nova descoberta e apropriação dos recursos disponibilizados pelos computadores.

Neste contexto, apropriar-se do computador não pode ser visto apenas como uma habilidade voltada à utilização dos recursos que facilitam o trabalho do professor, ampliam as formas de comunicação didática ou que constituem poderosa fonte de armazenamento de informações, mas como uma ação que promove o desenvolvimento profissional e intelectual tanto de professores e alunos na medida em que instiga a adoção de métodos mais criativos, que motivam à aprendizagem, o raciocínio lógico, à resolução de problemas e o ato de aprender a aprender.

A descoberta das potencialidades do computador no ambiente escolar deve sempre ser considerada em relação à sua aplicação a um campo específico do conhecimento. À primeira vista, as vantagens e limitações originárias da utilização do computador no ensino aprendizagem da língua inglesa estão vinculadas apenas à forma como o mesmo é utilizado. Verificar onde é possível utilizar o computador e como usá-lo, elaborar programas buscando soluções, criar jogos didáticos, divertir-se em atividades criativas, explorar os recursos multimídia ou utilizar a internet para diferentes fins certamente não são indicadores de falta de criatividade.

3. O computador no ensino aprendizagem da língua inglesa: desafios e possibilidades

Recursos como a multimídia e hipermídia inegavelmente, trazem para o ambiente escolar a motivação necessária para os alunos poderem construir e aprimorar seus conhecimentos em praticamente todas as áreas do conhecimento, em razão de seu extraordinário potencial didático pedagógico. Como recurso didático, a multimídia e hipermídia reforçam a ideia de que é preciso utilizar diferentes linguagens na comunicação didática, capazes de educar e, ao mesmo tempo, divertir, motivar e orientar o aluno. Nessa nova forma de linguagem, os conteúdos apresentados podem ser vinculados a outras informações relacionadas, para serem acessadas de maneira dinâmica e interativa. Em outras palavras, um aluno, diante de uma aplicação multimídia, tem a “liberdade” de definir o seu próprio processo de aquisição de conhecimento, da mesma forma que o professor, nesse contexto, tem as condições necessárias para exercer o papel de um verdadeiro “facilitador” de conhecimentos.

Multimídia e hipermídia podem, ainda, contribuir consideravelmente para a essência de uma linguagem lúdica, em que a atividade de se divertir esteja intimamente vinculada à atividade de educar. Em outras palavras, é necessário que a comunicação didática não desconsidere que uma das características básicas da atividade de ensinar pressupõe a utilização de formas motivadoras de expressão.

Através de aplicações construídas pelo professor utilizando os recursos de multimídia e hipermídia, por exemplo, o aluno pode descobrir, criar e reinventar seu próprio mundo, desenvolvendo o raciocínio em um ambiente lúdico. Somente através de

práticas pedagógicas que valorizem as características e ritmos próprios de cada indivíduo, bem como as atitudes coletivas, a interação, a discussão e a cooperação, é possível pensar uma educação em que o aluno tenha autonomia e controle do processo e apresente resultados significativos em termos de aprendizagem.

4. Explorando as cores utilizando os recursos multimídia e hipermídia do computador

Como resultado da implementação do PROUCA na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Caminhos do Aprender” de Fagundes Varela – RS e do Curso de Formação de Professores “PROUCA: Formas de Apropriação Tecnológica” optou-se por desenvolver uma atividade voltada aos alunos dos anos iniciais, que explorasse as cores, em inglês, utilizando os recursos do Power Point, tendo como objetivo aprimorar o estudo de algumas cores no ensino da língua inglesa.

Na aplicação denominada *Colors* (Figura 1) complementa os estudos das cores realizados em sala de aula e foi desenvolvido pela professora especialmente para crianças na faixa etária de 7 a 10 anos que demonstram interesse e disposição em realizar as atividades propostas, portanto como atividade complementar e não obrigatória. Essa estratégia utiliza recursos de multimídia e hipermídia disponíveis nos computadores da escola e, ao mesmo tempo em que engrandece o professor, em razão da autoria do seu próprio material didático, o faz refletir sobre todo processo de ensino aprendizagem e comprometendo-o na busca constante de inovações metodológicas que articulem tecnologias em sua área de atuação. Na autoria multimídia apresentada, as cores utilizadas nas atividades propostas são cores já de conhecimento dos alunos e amplamente exploradas em sala de aula. Essa atividade, embora singela do ponto de vista da engenharia de software, corresponde o que a profa. Maria Elisabette Prado (2005) destaca: “no momento em que o projeto é colocado em ação, evidenciam-se questões, por meio de feedbacks, comparações, reflexões e de novas relações que fazem emergir das certezas novas dúvidas e das dúvidas algumas certezas”.

O momento de aplicação das atividades propostas no projeto em sua maioria responde as expectativas planejadas no início da produção da aplicação o que não significa valorizar também todos os resultados que podem nos auxiliar em mudanças ou aprimoramentos do projeto.



Figura 1 - Tela principal da atividade

A atividade inicia com o reconhecimento visual das cores *Red*, *Yellow*, *Blue* e *Green* apresentadas em telas individuais. Uma vez visualizada a cor predominante na tela, o aluno é convidado a escrever essa cor em inglês (Figura 2). Nessa primeira parte os slides apresentam as cores que serão trabalhadas também nas demais atividades

propostas. Esta atividade propicia ao aluno repensar sua resposta e experimentar cores diversas através de um *feedback* gráfico para o aluno que percebe de imediato a troca de cores de forma interativa (Figura 3).

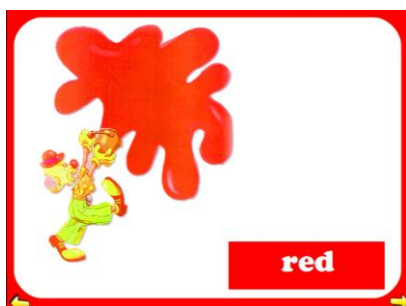


Figura 2 - Atividade preencher lacuna: cor predominante na tela



Figura 3 - Feedback interativo imediato: troca de cores

Após a conclusão das atividades propostas, o programa incentiva o aluno faz um convite de forma lúdica para continuar realizando as demais atividades (Figura 4). Além da atividade de preencher lacuna, optou-se, também, por utilizar estratégias didáticas de tipo colorir desenho. Nesta atividade, o aluno é desafiado a colorir uma pipa interagindo com cores e números (Figura 5).

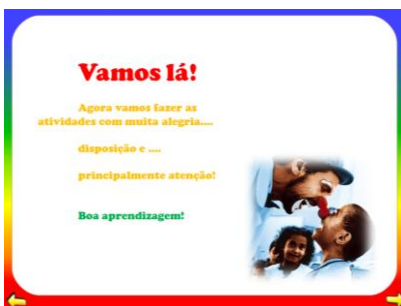


Figura 4 - Incentivo à continuação das atividades

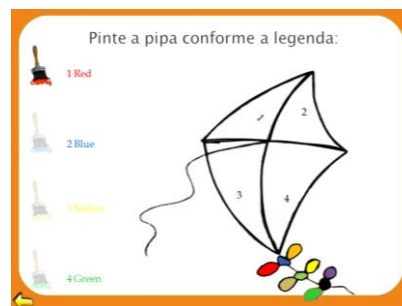


Figura 5 - Atividade de colorir

Nessa atividade, a partir de uma legenda (de cores e números) o aluno pode colorir a pipa utilizando sempre as cores *Red*, *Blue*, *Yellow* e *Green*. Nessa fase da aplicação, o aluno acompanha o andamento de suas ações até o total preenchimento das cores da pipa (Figura 6). A interação no programa continua: os alunos são desafiados a preencher uma palavra-cruzada, que proporciona um repensar sobre as cores já trabalhadas nas atividades anteriores (Figura 7).

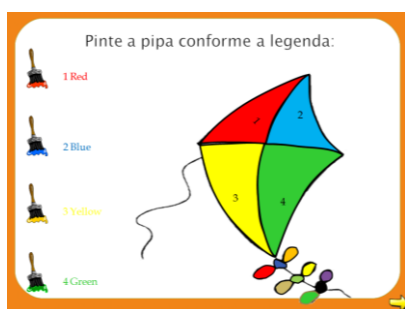


Figura 6 - Atividade de colorir totalmente concluída pelo aluno



Figura 7 - Atividade: Palavras cruzadas

Na cruzadinha o aluno é convidado a escrever em inglês o nome das cores predominantes das figuras ao lado de cada linha ou coluna. Ao iniciar a escrita correta de cada palavra a cor de fundo da caixa de texto é alterada evidenciando a cor *Red*, *Blue*, *Yellow* ou *Green*, conforme o caso. Também ocorre interação com as trocas dos nomes das cores, que são imediatamente percebidas pelo aluno pela ausência do surgimento de cores como *feedback*, permanecendo o fundo da caixa de texto estabelecido para a letra que compõe o nome da cor totalmente em branco (Figura 8).



Figura 8 - Palavras cruzadas - Feedback

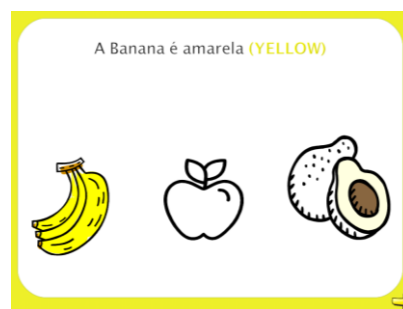


Figura 9 - Atividade interativa: cor das frutas

Também como atividade proposta na aplicação “*Colors*”, optou-se por utilizar as cores das frutas para que de forma interativa o aluno possa visualizar a cor de cada fruta associando a língua inglesa. O momento em que os alunos clicavam nas frutas possibilitava uma maior interação tanto na visualização das cores quanto na pronúncia de cada palavra (Figura 9).

Ao término das atividades interativas, além de parabenizar os alunos pelo seu empenho em realizar as tarefas, os alunos são convidados a ouvir e a cantar uma música referente às quatro cores trabalhadas (Figura 10). Os alunos que não se sentirem confortáveis com o convite, podem optar por finalizar de imediato a aplicação (Figura 11).



Figura 10 - Música: The color song!

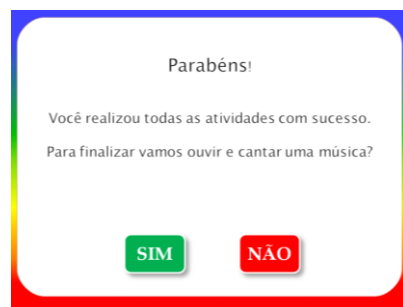


Figura 11 - Finalização da aplicação

5. Considerações finais: o que mudou na escola

Durante a realização das atividades propostas na aplicação “*Colors*” com os alunos da Escola Municipal de Ensino Fundamental “Caminhos do Aprender” de Fagundes Varela – RS percebeu-se uma empolgação e entusiasmo muito grande por parte dos alunos por estarem diante do computador realizando tarefas simples, mas importantes que a própria aprendizagem em si da língua inglesa. Muitos afirmaram ser uma tática muito

interessante de aprender ou relembrar conceitos trabalhados em sala de aula, e até mesmo fixar conteúdos através de atividades no computador.

Embora este artigo não tenha a pretensão de apresentar relatos de uma experiência de campo, destacam-se alguns relatos que se consideram oportunos compartilhar com todos os professores que pretendem se apropriar dessas tecnologias em suas atividades docentes: “é legal, é uma forma de aprender só que mais interessante” (aluna do 5º ano); “seria melhor se usássemos mais o computador na sala de aula” (aluno do 3º ano); “gostaria que tivesse na sala mais atividades assim” (aluna do 3º ano); “é muito legal e muito divertido aprender as cores com o computador” (aluna do 5º ano).

Através da criação e aplicação das atividades presentes no projeto “Colors” pode-se perceber a importância da inserção de tecnologias de informação e comunicação no processo ensino aprendizagem, na criação novas formas de comunicação didática, novos métodos e formas de acesso e de produção de conhecimento no ensino aprendizagem da língua inglesa.

Partindo do pressuposto que a aprendizagem se dá no espaço do desejo, exatamente quando as pessoas estão motivadas e curiosas para ensinar e aprender precisa-se usufruir mais da tecnologia em educação, propondo formas diferentes de trabalhar conteúdos e atividades dentro e fora de sala de aula, tornando o ensino aprendizagem da língua inglesa uma atividade mais criativa, lúdica e interativa através de uma relação dialógica e ética, uma vez que as potencialidades do computador em educação se tornem cada vez mais condicionados, não somente ao rumo que tomará os avanços tecnológicos, mas, sobretudo, ao “domínio” que o professor terá dessa nova tecnologia.

6. Referências bibliográficas

- Behrens, Marilda Aparecida. O desafio da universidade frente ao novo século. In: Finger, Almeri Paulo *et alii*. *Educação, caminhos e perspectivas*. Curitiba: Champagnat, 1996.
- Prado, Maria Elisabete Brisola Brito. *Articulações entre áreas de conhecimento e tecnologia*. Brasília: 2005. Disponível em <http://proinfo-100horas.blogspot.com.br/2011/08/articulacoes-entre-areas-de.html> Acesso em 10/06/2012.
- Santos, Maria Elisabete Mariano. Brandão, Edemilson. Novas Tecnologias em Educação: Repensando a Formação do Professor de Língua Inglesa. In: Teixeira, Adriano Canabarro; Brandão, Edemilson Jorge Ramos (Coord.). *Tecendo caminhos em informática na educação*. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2006.