

# AS NOVAS TECNOLOGIAS COMO NOVO RECURSO DE FORMAÇÃO: O USO DO BLOG E DO SECOND LIFE NO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Marcos Antonio de Araújo Dias<sup>1</sup>  
marcos.dias08@yahoo.com.br

## Resumo:

A pesquisa abrange a importância do uso de novas tecnologias no ensino de uma língua estrangeira e como essas tecnologias estão ajudando aos alunos a despertarem a capacidade de produzir novos conhecimentos. Abrangerá também a necessidade de mudanças no sistema de ensino no que diz respeito aos professores, pois novos conceitos já podem ser aplicados ao ensino de línguas. Discutimos inicialmente a importância da tecnologia no contexto educacional e a pertinência em rever a natureza da linguagem, considerando as transformações que a tecnologia promove. Em seguida será, apresentada uma discussão geral sobre o blog, ambiente explorado na tarefa proposta nos dois estudos empíricos.

**Palavras – Chave: Blog, Tecnologia, LE, SL (Second Life).**

## INTRODUÇÃO

Todos, alguns, sabem que a escola é o lugar mais apropriado e tradicional para a aprendizagem e construção de conhecimento, mas a chegada de novas tecnologias está fazendo com que esses estabelecimentos de ensino criem resistências a esses meios digitais até por ser, historicamente, um ambiente tradicional e conservador, pois adotar novas técnicas de ensino é um desafio que, inevitavelmente, irá provocar uma mudança tanto na vida dos alunos quanto na vida dos professores; e toda mudança torna-se um processo inicial de difícil assimilação, apesar de necessária na construção de novos conhecimentos.

As novas formas de ensino e aprendizagem estão abrindo um novo paradigma na educação brasileira, estão realizando através dessas novas tecnologias uma gama de artifícios, de novos pensamentos e novos meios de interação que envolve aluno x aluno, aluno x professor. Olson (1976, p.18) escreve: “A invenção de aparelhos, instrumentos e tecnologias da cultura que incluem formas simbólicas inventadas, tais como a linguagem oral, os sistemas de escrita, sistemas numéricos, recursos icônicos e as produções musicais permitem e exigem novas formas de experiências que requerem novos tipos de habilidades ou competências.” O pesquisador já observava, na década de

---

<sup>1</sup> É pesquisador e professor de Língua Inglesa em escolas da cidade de Maceió. Atualmente, é aluno de pós-graduação em Língua Inglesa no Centro de Estudos Superiores de Maceió - CESMAC.

setenta, do século passado, as possíveis mudanças que já se anunciavam principalmente no tocante ao ensino e aprendizagem de língua estrangeira.

Diante dessas mudanças, a pesquisa busca observar como essas novas tecnologias, aliada ao uso essencial da rede mundial de computadores, a internet, apresenta através de dados, a eficácia e algumas falhas em seu uso. A primeira a ser abordada é o uso do blog nessa nova tecnologia que se alia ao ensino de língua. A segunda é o Second Life que, atualmente, já está sendo absorvido por diferentes meios de interação como o Twitter, o Facebook e Orkut.

### **O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS:**

O termo BLOG vem da abreviação de Web Log e é apresentado como um site de informações, cujas atualizações podem ser feitas de forma rápida e constante através de artigos, aqui chamados de *posts*. A maioria dos *blogs* atualmente fornece informações de notícias e até de caráter pessoal, pois é muito usado para pessoas famosas que querem manter seus admiradores sempre informados sobre o que estão fazendo, qual sua localização, enfim, funciona como uma espécie de diário online. A evolução das ferramentas que facilitavam a produção da manutenção de artigos postados em ordem cronológica facilitaram o processo de publicação, ajudando em muito na popularização do formato, tal fato evoluiu e, conseqüentemente, houve um aperfeiçoamento de ferramentas e hospedagem próprios para os *blogs*. Aqui, começa a ser observada toda uma postura de leitura e pesquisa do participante no nosso caso, o aluno em Língua estrangeira. O aluno, iniciante, começa a ter e observar certas funções linguísticas de uso de uma segunda língua. Além do contato com uma segunda língua, esse aluno começa também perceber que o uso dessas novas tecnologias surge como uma importante via de aprendizagem.

Mas vale lembrar que, antes desse formato de *blog* se tornar popular, havia vários formatos de comunidades virtuais como o *Usenet*, o *GENie*, além de listas de discussão. Em 1990, softwares de fóruns de discussão como o *WEbEx* criaram diálogos via “threads”<sup>2</sup>. Mas foi no início do século XXI, que o *Blogger* introduziu uma inovação o *Permalink* e garantiam nos *blogs* uma localização permanente – uma URL onde todas as informações ficariam em referência com o *blog* através da navegação em

<sup>2</sup> Um **Thread** é uma corrente única de controle sequencial dentro de um programa. Da mesma forma que os processos sofrem escalonamento as threads também tem a mesma necessidade. O escalonamento de threads é variável dependendo do tipo do thread que são *Kernel-Level Thread* e *User-Level Thread*. Da mesma forma que quando vários processos são executados em apenas uma CPU eles sofrem escalonamento e parecem que todos são executados ao mesmo tempo.

qualquer *blog*. Lembrando que, sem apologias aos *hackers*, foram esses que desenvolveram o sistema de comentários, ou seja, cada visitante tem o direito de visitar o blog e lá deixar uma assinatura, um comentário, a partir daí, começou-se a observar que, os próprios leitores, começaram a se tornar produtores textuais.

De acordo com estudo realizado pelo *State of Blogosphere*<sup>3</sup>, em 1999 o número de *blogs* era de menos de 50 e já no final do ano 2000, esse número já estava estimado em alguns poucos milhares e logo após três anos o número saltou para impressionantes 4 milhões, sendo que atualmente existem cerca de 112 milhões de *blogs* e mais de 120 mil são criados por dia.

Marcuschi (2004), dizia que Gêneros virtuais é o nome dado às novas modalidades de gêneros textuais surgidas com o advento da Internet, dentro do *hipertexto*. Eles possibilitam, dentre outras coisas, a comunicação entre duas ou mais pessoas mediadas pelo computador. Comumente chamada de *Comunicação Mediada por Computador (CMC)*, esta forma de intercâmbio caracteriza-se basicamente pela centralidade da escrita e pela multiplicidade de semioses: imagens, sons, texto escrito. A Internet veio inaugurar uma forma significativa de comunicação e de uso da linguagem através do surgimento dos gêneros virtuais, marcados pela fugacidade e volatilidade do texto, como no caso das salas de bate-papo, onde as conversas entre duas ou mais pessoas acontecem em tempo real, de maneira síncrona, tornando então o texto fugaz; pela interatividade, já que permitem a interação entre o leitor e o texto (como no caso dos *weblogs*, onde os leitores podem opinar, mandar recados ou discordar do que foi escrito, interferindo, assim, no texto virtual); pelo anonimato, em alguns casos, como os das salas de bate-papo abertas, onde as pessoas se escondem atrás de um *nickname* (apelido), criando uma nova ou novas identidades virtuais; dentre outras. A *CMC* possibilita uma grande inovação no conceito de texto, marcado não mais pela defasagem temporal entre o momento da escrita e a sua veiculação ou publicação, mas sim pela relação temporal síncrona na maioria dos casos; e pela união de imagem (como por exemplo, os ícones que expressam emoções diversas, conhecidos como *emoticons*), som (músicas de todos os estilos) e texto escrito que, segundo FREIRE (2004, p.24), são abreviaturas e recursos gráficos que ocupam o lugar de palavras, gírias, sinais de pontuação decorados com desenhos, onomatopéias, letras estilizadas com formas

---

<sup>3</sup> **Blogosfera** é o termo coletivo que compreende todos os weblogs (ou blogs) como uma comunidade ou rede social. O termo "blogosfera" foi usado em 10 de setembro de 1999 por Brad L. Graham como uma piada. Ele foi recunhado em 2002 por William Quick.

gráficas definidas, palavras de outra língua (aportuguesadas ou não) e que ganham sentido num texto minuciosamente escrito em cores diversas.

Hoje já se percebe que o uso de blogs está sendo utilizado nas escolas para a orientação pedagógica, com a finalidade de utilizá-los para meios interativos e participativos para o contexto escolar em ambientes familiarizados com a Internet<sup>4</sup>. No que tange às escolas, já observamos *blogs* de autoria individual de professor, alunos e de autoria coletiva com alunos e professores, onde alguns tentam englobar uma disciplina específica e outros tentam ampliar uma transmissão transdisciplinar. O que observamos é que, mesmo longe de atingir sua maioria, o leque de recursos e gêneros utilizados em um blog não para de crescer. E é essa observação que instiga a pesquisa dessas novas formas de ensino e tecnologias. Consideramos, diante disso, que um blog configura-se, atualmente, como um importante recurso pedagógico. É visualizá-lo como um espaço de acesso de informação especializada na disponibilização de informação e como uma importante estratégia pedagógica, assim, se apresentando como um portfólio digital, de intercâmbio, colaboração e debates e um espaço de integração e de interação auxiliando novos paradigmas educacionais e de aprendizagem no ensino de língua. Sendo assim, a proposta desse artigo é mostrar como o uso de novas tecnologias, por parte dos professores e com a participação dos alunos pode otimizar o aprendizado, visto que, a motivação aqui vai ser o elemento-chave para realização dessas atividades.

Para a análise da pesquisa, foi proposta uma atividade para o ensino fundamental, onde a ferramenta de uso foi o blog, no sentido real de conhecimento e estudo de como a tecnologia pode favorecer o ensino e aprendizagem enquanto estratégia motivadora para o desenvolvimento de escrita na escola.

Primeiramente, para a realização desta atividade, foi feito um questionário com perguntas pertinentes à Internet e quais *sites* de relacionamentos eles mais acessavam, lembrando que esse trabalho foi realizado apenas com turmas de 8º e 9º ano do ensino fundamental. Em um universo de 80 alunos, a porcentagem foi à seguinte: 60% dos alunos acessam frequentemente o Orkut e *Msn Messenger* e outros 40% não acessam sites de relacionamentos, mas sim sites de notícias e entretenimento.

---

<sup>4</sup> A noção de *Internet* tomada nesse breve estudo é a ampla acepção do Dicionário Aurélio – Século XXI, na versão eletrônica, isto é, Internet segundo Aurélio: “Qualquer conjunto de redes de computadores ligadas entre si por roteadores e *gateways*, , aquela de âmbito mundial, descentralizada e de acesso público, cujos principais serviços oferecidos são o correio eletrônico, o *chat* e a *Web* e que é constituída por um conjunto de redes de computadores interconectadas por roteadores que utilizam o protocolo de transmissão *TCP/IP*.”

Diante desses dados, foi proposta uma atividade no *blog*, onde os alunos respondem a um *quiz* de perguntas tendo, também, acesso a conteúdos complementares e esclarecimento de dúvidas, tudo com bastante cuidado e idoneidade por parte dos professores envolvidos, sempre lembrando que os alunos não foram informados sobre o propósito dessas atividades para não influenciar no resultado final.

O que podemos notar é que alguns alunos sabem que a escola tem o objetivo de orientá-los para a escolha de uma formação superior, mas quando direcionados ao aprendizado da Língua inglesa, relataram que o ensino poderia se dá de uma maneira mais ampla, levando-se em conta que a língua estrangeira está nos rodeando dia a dia. Para alguns alunos, tais aulas deveriam ter mais de um encontro semanal e que fossem reduzidas, como já acontece com as casas de cultura, a pequenos grupos de estudo, despertando assim, no aumento do interesse e aprendizado de uma segunda língua.

A motivação, fator principal na atividade, foi realmente vista em todos os alunos, pois, estavam de qualquer forma interligados e descobrindo o novo; e tudo que é novidade desperta interesse para os alunos. Mas em um universo de 60% dos alunos participantes foi relatado que o uso do *blog* para a realização de atividades serviu também de desculpa para os pais ficarem por mais tempo conectados à Internet, fator esse, que mostra um aspecto negativo no uso de novas tecnologias na educação.

Na segunda modalidade, o Second Life (SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Foi criado em 1999 e desenvolvido em 2003; e é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome "*second life*" significa em inglês "segunda vida", que pode ser interpretado como uma "vida paralela", além da vida "principal", "real". Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à "primeira vida", ou seja, à vida real do usuário, é "RL" ou "*Real Life*" que se traduz literalmente por "vida real". Esse ambiente virtual tinha recebido muita atenção da mídia internacional, principalmente as especializadas em informática, pois o número de usuários registrados e também os ativos haviam crescido significativamente em 2007, mas muitos usuários, denominados também de residentes, abandonaram o Second Life, migrando para redes como Facebook, Twitter e outras redes sociais. (veja gráfico de 2007 em en:Image:Graph of Second Life population.png). O número de usuários (residentes) conectados ao Second Life gira em torno de 60.000, com alguns picos acima de 70.000 nos fins de semana.

Para essa segunda atividade os alunos ficaram mais motivados, pois aqui há uma simulação da vida real, em versão de jogo de vídeo game, de forma bastante interessante, pois aprendem a administrar o dinheiro que nesse mundo virtual configura-se como o Linden Dollar. Além de poder comprar os *Linden Dollar* com dinheiro real no site, é possível também ganhar dinheiro no jogo e convertê-los no site novamente para o real.

Há inúmeras maneiras de se obter uma fonte de renda: é possível criar objetos, construir imóveis, desenvolver acessórios para os *avatares* (as personagens também são conhecidos por *avatares*), fazer apostas em máquinas caça-níqueis, trabalhar para outros avatares e muito mais. À medida que muitos usuários "jogam" *second life*, passam a utilizar esse meio digital como meio de relacionamento e, passam a adquirir produtos e contratar serviços virtuais, para aprimorar o seu ambiente virtual, visto que, cada participante cria um ambiente com todas as suas características. A ligação com o ensino de língua inglesa começa a partir do momento em que o aluno acessa o site do programa. É um site totalmente em inglês e isso faz com que o aluno possa ter contato com a língua, despertando assim, no aluno a pesquisa. Isso se realiza quando observamos nas aulas que o significado de palavras em língua estrangeira nos jogos, desperta nesse "jogador" a busca, descoberta de termos/palavras que, inconscientemente, serão gravadas na memória do jogador; passando a construir um vocabulário linguístico do aluno nesse estudo de uma segunda língua. Sendo assim, buscamos fazer com que o aluno participante, tenha que, além de realizar as atividades, elaborar um relatório diário na língua de origem do jogo, fazendo a partir daí, uma produção de texto em inglês. Nessa atividade, segundo estudos realizados, quase 80% dos alunos se sentiram inseguros a se depararem com uma atividade totalmente realizada em uma língua estrangeira, mas a partir dos primeiros contatos foram aprendendo a manusear e a entender as regras do jogo, utilizando-se até mesmo de técnicas apropriadas para o Inglês Instrumental: O scanning e o skimming. Sobre essas técnicas Davies (1995, p.150-151) diz que *skimming envolve a exploração, pelo estudante, dos aspectos afetivos da interação entre o escritor e o leitor; e as de scanning têm por objetivo a organização e estruturação do processamento cognitivo do texto.*

A Conferência Internacional Virtual Worlds Best Practices in Education<sup>5</sup> teve a participação de 3.647 avatares debatendo intensamente os diferentes usos do Second Life em educação, inclusive com um painel com as experiências de destaque em língua portuguesa no mundo virtual. O 7º SENAED - Seminário Nacional ABED de Educação a Distância, organizado pela ABED - Associação Brasileira de Educação a Distância, contou também com inúmeras atividades realizadas no Second Life. Apresentamos aos alunos a importância do SL para a vida escolar e acadêmica a partir da descoberta e enriquecimento do vocabulário e, conseqüentemente, da produção de texto, que, já no Brasil está em pleno crescimento, pois já existem comunidades virtuais e sites que usam o Second Life como ferramenta de ensino. Aqui foram propostas diversas situações em que alunos pudessem vivenciar e tomar algumas decisões que define a vida, a continuação no jogo, tais situações podem ser trazidas para o mundo real como exemplos vividos de maneira virtual, mas que podem sim refletir na vida real dos participantes.

Foi apresentado neste artigo duas novas formas de tecnologias aplicadas à educação, a primeira foi o *Blog*, onde, através de publicações e de constantes atualizações, os alunos são levados pela motivação a interagir com outros alunos e com os professores. O *Blog* é uma ferramenta que está se mostrando muito importante no uso de novos recursos de aprendizagem como mais um recurso de aprendizado. Um trabalho feito em sala de aula usando uma ferramenta como o *Blog* e o Second Life, oferece ao aluno uma nova maneira de escrita e leitura, permitindo assim, a quebra de fronteiras, onde as práticas de escritas são bem mais participativas, interativas e dinâmicas levando-se em conta a motivação, pois o acesso on-line a outros gêneros textuais instiga a extensão da pesquisa, sobre esse aspecto Marcuschi (2002) diz que um dos aspectos essenciais da mídia virtual é a centralidade de escrita, pois a tecnologia digital depende totalmente da escrita. O uso de novas tecnologias como o *Blog* e o *Second life* favorecem a participação coletiva, formando autores, co-autores, leitores assíduos e alunos mais envolvidos com a leitura e a escrita. Para que isso ocorra, é necessário dar aos alunos maior liberdade de expressão. Essa prática pode levar ao desenvolvimento de habilidades como independência e autonomia e também favorecer o desenvolvimento da capacidade argumentativa dos alunos.

---

<sup>5</sup> A conferência Virtual Worlds Best Practices in Education (VW-BPE) é organizada comunitariamente e proporciona aos participantes, de mundos virtuais, oportunidades para partilhar as práticas atuais de ensino, aprendizagem e investigação em ambientes virtuais 3D.

## REFERÊNCIAS

- ASSMANN, Hugo. *Reencantar a Educação*. Petrópolis, Editora Vozes – 1998.
- ALMEIDA, M.E.T.M.P. *Informática e Educação – Diretrizes para uma formação Reflexiva de Professores*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Departamento de Supervisão e Currículo da Puc. 2008.
- ALTOE, A. *O Computador na Escola: O Facilitador no Ambiente Logo*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Departamento de Supervisão e Currículo da PUC.
- Andrade, P.F. (2007). Org. Projeto EDUCOM: Realização e Produtos.
- ALMEIDA FILHO, J.C.P. *Linguística Aplicada: Ensino de Línguas e Comunicação*.
- MARCUSCHI, L. A. *Gêneros virtuais emergentes no contexto da tecnologia digital*. Grupo de Estudos Lingüísticos de São Paulo - GE, 2002.
- FREIRE, Fernanda M. P., ALMEIDA, Rubens Queiroz, AMARAL, Sérgio Ferreira, SILVA, Ezequiel T. S. *A leitura nos oceanos da internet*. São Paulo: Cortez, 2003.
- OLSON, David R. “**Culture, technology and intellect**” In: RESNICK, L. B. *The nature of intelligence* Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1976.
- VALENTE, Carlos, MATTAR, João. *Second Life e Web 2.0 na Educação: o potencial revolucionário das novas tecnologias*. São Paulo: Novatec, 2007. pp.280.
- Davis, C. *Extensive reading: an expensive extravagance?* *ELT Journal*, n.49, 1995.
- [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)
- [http://blogs.estadao.com.br/link/?id\\_conteudo=10918](http://blogs.estadao.com.br/link/?id_conteudo=10918)