



VOICETHREAD NA PRODUÇÃO ORAL DE INGLÊS COMO L2

Karina Antonia Fadini

¹Instituto Federal do Espírito Santo
Colatina, ES, 29700-660, Brasil

²Universidade Federal do Espírito Santo
Vitória, Espírito Santo, 29075-910, Brasil

kafadini@yahoo.com.br

RESUMO

Este trabalho visa refletir sobre o potencial pedagógico do Voicethread, uma ferramenta da internet que permite a criação e compartilhamentos de mídias para o ensino de Língua Inglesa como L2 em uma escola regular, principalmente para a promoção da produção oral e reflexão do papel do professor como direcionador de tarefas. Com base em estudos já realizados sobre a produção oral *online* em comparação com a interação face a face, espera-se a verificação de hipóteses pré-estabelecidas, através de uma pesquisa híbrida longitudinal, com dados coletados através de testes (de fluência e acurácia) e questionários (perguntas com gradação).

0 INTRODUÇÃO

VoiceThread é uma aplicação de web 2.0 que permite que os usuários criem uma apresentação compartilhada em qualquer forma de mídia digital, como um álbum de mídia em que visitantes possam, assincronicamente, comentar em forma de texto, imagem, áudio (até própria voz), ou vídeo. A produção resultante desta combinação da apresentação digital e comentários de espectadores acumulados é chamada de “voicethread.” O aplicativo está sendo chamado de “blog auditivo em grupo” porque, como um blog, nutre comentários em um tópico e, ao mesmo tempo, permite que estes comentários sejam em formato auditivo.

Assim que completos, *voicethreads* podem ser compartilhados em páginas de Web ou blogs, além de poderem ser exportados para consumo offline, em disco rígido de computador, DVD, telefone móvel, etc.

Com a crescente colaboração das tecnologias na educação, cada vez mais professores têm buscado ferramentas para facilitar a interação de grupo e trabalho de equipe em suas salas de aula. E *VoiceThread* é uma ferramenta que se encaixa nesta tendência porque é fácil aprender e é abraçado entusiasticamente por estudantes, principalmente por sua facilidade de uso e por dar “voz” ao aluno que, de forma mais confiável, pode expressar suas opiniões sem estar necessariamente falando “ao vivo” com outro(s). Segundo Berman (2013)[1], proximadamente 90% do uso de *VoiceThread* já abrange o mercado educacional, devido à facilidade de uso e de registro, que pode ser feito gratuitamente (ou pago), pelo site ou por aplicativo de celular.

Então, em um contexto em que a integração de ferramentas tecnológicas em ambientes de educação cresce exponencialmente na busca da promoção da criatividade, colaboração e comunicação, é essencial que professores compreendam como gerar oportunidades de aprendizagem reflexiva aos seus alunos usando novas tecnologias.

1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Na tentativa de acompanhar a evolução tecnológica e social, percebemos que mudanças com relação aos

materiais didáticos e outras mediações educacionais se fazem constantemente necessárias. Até não muito tempo atrás predominavam, sem muita concorrência, o livro e demais materiais impressos e as aulas expositivas, que até hoje são as mais praticadas.

Num ambiente em que é visada a aquisição de uma língua estrangeira, no entanto, somente tais recursos e abordagem têm se mostrado insuficientes, principalmente no que tange à produção oral. Em salas de aula de escolas regulares, sejam públicas ou particulares, na maioria das vezes o número de alunos é elevado e a quantidade de aulas semanais de língua estrangeira é reduzida, fazendo com que não se tenha muita oportunidade de comunicação de forma balanceada, isto é, em que realmente ‘todos’ tenham oportunidade de compartilhar ideias através da língua estudada, e ainda possam receber *feedback*, tanto dos colegas quanto do professor.

É a partir daí, numa tentativa de melhor aproveitamento escolar, de tempo e espaço, que surgem as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação — NTIC's —, com maior destaque para o computador e a internet, por suas possibilidades de interação (ação entre sujeitos mediada pela máquina) e de interatividade (ação entre sujeito e máquina). Essas possibilidades proporcionam, através de teias de relacionamentos e oportunidades comunicativas mais vastas, novas formas de construção de conhecimento, novas maneiras de aprender e de ser, a partir de trocas de experiências de toda ordem: desde intelectuais e culturais a afetivas e sociais.

Cabe ao professor de línguas, portanto, se envolver nesse processo, visto que através dele a língua pode ser tomada em seu aspecto pragmático e interacional, centrada no uso do código, e não só no código em si, o que implica pensar, segundo Moita Lopes (1998:52, apud MARTELOTTA, 2010, p.235) [2], “nas práticas de uso da linguagem em tempos, lugares, sociedades e culturas específicas, relações antes consideradas extralinguísticas”.

No contexto das pesquisas, porém, a habilidade oral tem recebido consideravelmente menos atenção que outras habilidades, e uma possível razão para que os estudos sejam tão desproporcionais pode ser a dificuldade que se tem em avaliar a produção oral (FORTKAMP, 2000, apud FINARDI;PREBIANCA, 2012) [3]. Dada a importância da

oralidade e, particularmente, da dificuldade em se obter fluência em língua estrangeira, a análise de dados orais registrados em *voicethreads* pode ser muito válida, preenchendo parte dessa lacuna deixada na literatura, e contribuir com ideias para a aplicação de tarefas de desenvolvimento da habilidade oral através da implementação de tecnologias.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo geral

2.1.1 Analisar o desempenho oral através do uso de *Voicethread* como ferramenta auxiliar de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa como língua estrangeira (ou adicional) em escola regular.

2.2 Objetivos Específicos

2.2.1 Analisar comparativamente produções orais: Com *Voicethread* x Sem *Voicethread*;

2.2.2 Elencar e adaptar atividades orais embasadas em teorias de aprendizagem para *Voicethread*;

2.2.3 Refletir sobre possibilidades pedagógicas e metodológicas para o desenvolvimento da produção oral em L2 e letramento digital;

2.2.4 Observar implicações de ordem cognitiva, comportamental e motivacional presentes na teoria e no uso dessa nova tecnologia.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

Muitas pesquisas têm mostrado resultados mistos para o efeito da tecnologia no melhoramento do ensino e da aprendizagem, porém, todos os pesquisadores parecem concordar que o uso das tecnologias da *web* continuará crescendo imensamente no futuro e, nesse processo, elas não têm sido afetadas pelas possibilidades da tecnologia por si só, mas por processos que têm também mudado nossa "maneira de ser e de aprender" (ALMEIDA, 2010) [4].

Para o referido autor, comunidades virtuais se caracterizam pela troca virtual de saberes entre pessoas com interesses comuns, configurando uma inteligência coletiva que visa à construção de novos conhecimentos sem, contudo, desprezar a inteligência, características pessoais e tempo necessário para que o processo aconteça. Essa construção de conhecimento, do coletivo para o individual, é estudada desde a década de 20, por Vygotsky, e intensificada a partir da incorporação das TIC's.

Nessa perspectiva, Hanh e Kellogg (2005) [5] perceberam em seus estudos que discussões por mídias sociais permitiam mais oportunidades para conversações prósperas que interações face a face. O estudo também revela que, ao trabalhar on-line, os estudantes assumem papéis que geralmente são menos prováveis de serem assumidos em interações face a face. Há menos constrangimentos na troca de diálogos, mantém a conversa equilibrada, e há um registro visual da interação que facilita a negociação de significados.

A troca de informações, assim, pode trazer grandes resultados no envolvimento social e quanto à aprendizagem, mudando como os estudantes e os professores recebem e respondem à informação e interagem com o mundo, de forma que a comunicação e a colaboração a qualquer hora sejam possíveis, e não se dependa mais de horário e espaço escolar.

Com isso, as postagens de imagens, vídeos e comentários acabam encorajando não só a socialização (virtual e real), mas também a colaboração. Quanto a isso, Jacobsen & Forste (s.d., apud SHERMAN, 2012) [6], esclarecem que, embora se perceba que o uso do computador se faz de forma isolada, a maioria das pessoas que usam mídia social na verdade passam mais tempo com outras pessoas em conversas face a face do que pessoas que não usam mídia social. Halvorsen, 2009 (apud SHERMAN, 2012) [6], por sua vez, nota que alunos que usam mídias sociais tendem a ajudar os demais colegas, agindo como mentores.

Ainda, uma pesquisa feita por Hawkes (2009) [7] mostrou que há uma intensidade reflexiva global mais alta através da *web* do que as reflexões geradas por professores em interações feitas face-a-face em sala de aula, o que nos faz reconhecer mais uma vez a importância da independência do tempo.

Dessa forma, com as tecnologias da *Web* oferecendo grande potencial para discursos criativos e reflexivos neste crescimento global e culturalmente diverso, a língua estrangeira também pode deixar de ser apenas um código, para ser, assim como a tecnologia, ferramenta de expressão que motive o engajamento dos alunos numa prática autêntica, de forma que eles dominem o conteúdo de forma mais eficaz. E, assim, também, de acordo com Greenhow, 2008 [8] (apud Sherman, 2012), os alunos que usam mídias sociais em seus cursos, passam a dominar melhor conhecimentos linguísticos e tecnológicos, se tornam mais criativos, e mais abertos a ideias diversas.

E é neste contexto, portanto, que professores de línguas estrangeiras viram a possibilidade de usar a comunicação eletrônica como um "equalizador de participação" (WARSCHAUER, 1996) [9] e começaram a integrá-la, a partir do final da década de 80, à sala de aula.

Quanto ao *VoiceThread* (VTTM), foi criado em 2007 por dois norte-americanos, Steve Muth e Ben Papell, com a ideia inicial de "capturar a reação dos seus participantes a uma imagem com a compaixão, emoção, e expressividade da voz humana para a qual não há substituto" (PAPELL & MUTH, 2008, apud BRUNVAND;BYRD, 2011) [10]. E, como sua aplicação é flexível e multifacetada, começou a ser usada exponencialmente no ensino, principalmente por conter ferramentas necessárias a uma aprendizagem que possibilite o desenvolvimento de competências ao nível receptivo, tais como a visualização de vídeos, a leitura e a audição de textos e opiniões, e produtivo, permitindo que os alunos criem textos orais e escritos, constituindo uma experiência próxima à realidade.

4 METODOLOGIA

Como o propósito desse estudo é analisar os possíveis benefícios advindos do uso de *VoiceThread* como ferramenta complementar ao ensino presencial, focando-se na produção oral em Inglês como língua estrangeira (ou adicional), faz-se necessário uma pesquisa híbrida longitudinal (DORNYEI, 2007) [11] que compare dois grupos, cujos participantes serão do Ensino Médio do Instituto Federal do Espírito Santo, campus Colatina.

Após ambos os grupos terem estudado os mesmo conteúdos, em decurso normal de aulas de inglês, um deles (grupo experimental) terá contato com a ferramenta, enquanto o outro (grupo controle) não. Neste contato, será requisitado que o participante faça postagens com comentários orais na ferramenta *VoiceThread* que envolvam os conhecimentos aprendidos em sala de aula, e

os compartilhe com os demais colegas, os quais deverão comentar as postagens um dos outros.

Depois disso, para uma análise qualitativa, serão observados os efeitos de uso, tais como um possível favorecimento de uma turma quanto à produção oral, participação, motivação, etc, através de dados coletados por meio de questionários (com perguntas com gradação), dos quais serão considerados o(s) ponto(s) de vista dos participantes e, ao mesmo tempo, não deixará de se considerar o contexto de pesquisa de forma geral, propiciando uma abordagem mais subjetiva e reflexiva do objeto de estudo.

As turmas são de alunos de níveis lingüísticos diferentes e, por isso, será feito também um teste individual oral inicial e final (T-test) para se ter uma amostra contrastiva, que dará suporte a uma análise quantitativa, coletada por amostragem, através da qual a *acurácia* será verificada pelo número de erros por 100 palavras, enquanto a *fluência* (*speech rate*) será analisada pelo número de palavras dividido pelo tempo, de acordo com as medidas propostas por Porcino & Finardi (no prelo) [12].

5 HIPÓTESES

Sabe-se que muitas questões precisam ser respondidas através da aplicação deste projeto, como, por exemplo, se a ferramenta tecnológica escolhida será apropriada para os participantes escolhidos, se ela aprofundará o que está sendo ensinado, quais seus benefícios reais, etc. A partir da revisão bibliográfica feita até então, porém, que inclui estudos como o de WARSCHAUER (1996) [9], algumas outras hipóteses já podem ser levantadas.

Espera-se que nas discussões on-line haja menos constrangimentos na troca de diálogos, e a conversa se mantenha proporcionalmente equilibrada, isto é, de forma igualitária independente do gênero, status ou qualquer outra diversidade por parte dos participantes. E que, assim, os estudantes assumam papéis menos prováveis de serem assumidos em interações face a face, mas que até podem levá-los a assumir posteriormente também em sala de aula.

Ainda, com o pressuposto de que a fala de idioma estrangeiro é uma tarefa cognitiva complexa que é executada dentro dos limites da capacidade de memória do sistema cognitivo (FINARDI & PREBIANCA, 2012) [3], espera-se que a produção oral seja mais abrangente na interação através de Voicethread que na interação face a face, visto que há toda uma preparação, sem pressionamento, antes da postagem e, ainda, a possibilidade de refazê-la, além de se poder contar com uma negociação de significados facilitada pelo registro visual da interação a que a ferramenta dispõe.

Com isso, acredita-se que haja uma comunicação autêntica em língua estrangeira, motivada pelo desejo dos participantes em se engajar em atividades que envolvam a tecnologia, o que pode vir a contribuir como justificativa para a melhora/atualização na formação de professores quanto ao uso de novas tecnologias e letramento digital.

Além disso, e de outros resultados que possam advir deste projeto, como as atividades propostas serão baseadas em tarefas, espera-se que este estudo possa contribuir com material didático a partir da adaptação de atividades orais embasadas em teorias de aprendizagem para Voicethread.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Berman, D., Holsing, C., Meyer, M., Stubbs, C., & Winck, K. *7 Things You Need to Know about VoiceThread*. EDUCAUSE. 2009. Acesso em 11 maio 2013, disponível em <http://www.educause.edu/node/173329>.
- [2] Martelotta, M. E (Org.). *Manual de Língua Portuguesa*. São Paulo: Contexto, 2008.
- [3] Finardi, K.; Prebianca, G. *Working memory capacity and speech production in L2: evidences from a picture description task*. Revista Estudos da Linguagem, 14.1: 231-260. Belo Horizonte. 2012.
- [4] Almeida, L. Henrique T. *Aprendizagens e tecnologias contemporâneas: um novo modo de ser e aprender?* Universidade Norte do Paraná. In: Revista Caminhos em Linguística Aplicada. UNITAU. Vol.3. Núm. 2. 2010, p. 37-52. Disponível em: www.unitaus.br/caminhosla
- [5] Hanh, T. N.; Kellogg, G. *Emergent identities in on-line discussions for second language learning*. Canadian Modern Language Review, 2005, 62(1), 111-136.
- [6] Sherman, Kristin. *Social Media and ELT*. 2012. Acesso em Fev 2013, disponível em <http://oupeltglobalblog.com/2012/09/27/social-media-and-elt/>
- [7] Hawkes, R. *Digital technology as a tool for active learning*. In MFL: engaging language learners in and beyond the secondary classroom. In: EVANS, M. (Ed). Foreign Language Learning with Digital Technology. Britain, 2009. p.80-103.
- [8] Greenhow, C. *Educational benefits of social networking sites*. eNews, July 10, 2008. SHERMAN, Kristin. *Social Media and ELT*. Oxford University. 2012. Disponível em http://manvi1111.xomba.com/educational_benefits_social_networking_websites. Acesso em Maio 2013.
- [9] Warschauer, Mark. *Comparing face-to-face and electronic discussion in the second language classroom*. University of Hawai'i at Manoa. CALICO Journal, Volume 13 Numbers 2 & 3, 1996.
- [10] Brunvand, S.; Byrd, S. *Using VoiceThread to promote learning engagement and success for all students*. Teaching Exceptional Children, 2011. p. 28-37. Acesso em 11 maio 2013, disponível em <http://voicethread.com/media/misc/support/JTECVoiceThread.pdf>
- [11] Dornyei, Z. *Research methods in applied linguistics: Quantitative, qualitative and mixed methodologies*. Oxford: Oxford University Press. 2007.
- [12] Porcino, M.C.; Finardi, K. *The tension between accuracy and fluency of L2 speech: evidence from communicative tasks*. UFES, 2013. No prelo.