

O USO DA WEBQUEST E PODCAST NA CRIAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.

Vanessa Cristiane Rodrigues Bohn (UFMG)

Introdução

Com os adventos tecnológicos nos últimos anos, houve uma significativa contribuição para o desenvolvimento de materiais didáticos de língua estrangeira. Os novos materiais didáticos acompanham as últimas tendências no mundo virtual, mundo este que já faz parte do cotidiano dos nossos alunos e que, por sua vez, já foram denominados de nativos digitais (PRENSKY, 2001).

A rede mundial de computadores é um imenso repositório de informações e dados, onde pessoas de diferentes partes do mundo usufruem de um local para trocar experiências e construir o que Lévy (1998) denomina de inteligência coletiva. Para integrar a rede mundial de computadores ao ensino, em 1995 o professor da Universidade Estadual da Califórnia, Bernie Dodge criou uma metodologia de pesquisa denominada *Webquest* – WQ. Do ano de criação até os dias de hoje, encontramos várias *Webquests* na web sobre diversos assuntos, todas com o propósito de auxiliar alunos e professores na busca por determinados assuntos na web. Além disso, o uso da *Webquest* oferece ao aluno um ambiente favorável para a aprendizagem colaborativa.

A web ganhou novos aplicativos e serviços gratuitos em 2004 conhecidos pelo termo Web 2.0. Serviços como redes sociais, *wikis* e *Podcasts* foram desenvolvidos com o intuito de transformar a web em uma plataforma de conhecimento compartilhado. Neste trabalho, apresentarei uma das ferramentas da Web 2.0, o *Podcast* e como esta ferramenta, aliada a *Webquest*, pode ser implantada no ensino/aprendizagem de língua estrangeira (DIAS, 2010; 2008). Como exemplo, utilizarei a *Webquest* de minha autoria para a criação de uma rádio virtual utilizando o *Podcast*.

1. Estrutura de uma Webquest

O conceito de *Webquest* foi criado pelo professor Bernie Dodge, com o objetivo de utilizar a internet como recurso de pesquisa, aproveitando a sua imensa quantidade de informações. Segundo Dodge, uma *Webquest* é “uma atividade investigativa, em que alguma ou toda a informação com que os alunos interagem provém da Internet.” Dessa forma, o uso da Internet como fonte de pesquisa será guiada pela tarefa proposta na WQ. Uma *Webquest* sempre parte de um tema central e é elaborada a princípio pelo professor e solucionada pelos alunos, onde estes trabalharão em grupos para solucionar a tarefa proposta. Ela é dividida em módulos ou estruturas servindo de orientação para os alunos. Vejamos a seguir, os módulos de uma WQ:

- **Introdução:** apresenta o tema para os alunos terem uma ideia sobre a tarefa.
- **Tarefa:** descrição da tarefa e o que se espera dos alunos na sua execução.
- **Processo:** detalhar para o aluno o que eles vão fazer para executar a tarefa.
- **Recursos:** listar os materiais de apoio, como sites, softwares, etc.
- **Avaliação:** explicar como será o processo avaliativo da tarefa, distribuição de pontos e se o aluno será avaliado em participação individual ou coletiva.
- **Conclusão:** resumir qual foi o objetivo, o assunto da WQ e se a meta foi alcançada.
- **Créditos:** é a referência de todo material utilizado na WQ, colocando a URL de imagens e páginas da internet. Aqui também é o espaço de agradecimento para pessoas que ajudaram na elaboração da WQ.

Através destes módulos, os alunos serão guiados passo-a-passo, deste a introdução até chegarem à conclusão. Depois de ter feito todos esses módulos é importante que a WQ passe por uma etapa de formatação editorial, ou seja, o aspecto do *layout*, como o uso das cores, fontes e imagens, pois estes aspectos são importantes para que se desperte a atenção do aluno e o deixe motivado na realização da tarefa proposta. Assim que a

WQ estiver pronta, devemos publicá-la na web para que ela seja acessada não só pelos alunos, mas também por outras pessoas ao redor do mundo. Essa parte de publicação exige do professor um conhecimento básico como serviços de hospedagem. Entretanto, existem na web alguns sites que oferecem serviços de criação e hospedagem gratuita de WQ. Esses sites possuem uma interface de fácil manuseio, onde qualquer pessoa poderá utilizar sem ter um conhecimento técnico. No anexo A, colocarei uma lista dos sites para a criação e hospedagem das WQ, além de outros links, como banco de imagens e sons gratuitos.

1.1 Como criar uma *Webquest*

Uma *Webquest* pode ser criada através de editores de texto como o *Microsoft Word* ou o *BrOffice*, contanto que os documentos sejam criados com *hiperlinks*. Outros recursos para criar uma WQ são os editores de HTML como o *Adobe Dreamweaver*, *FrontPage* ou a versão gratuita *NVU*. Com esses editores de HTML a *Webquest* será montada como se fosse um site, onde cada módulo será uma página com os links para os outros módulos.

Encontramos vários tutoriais explicando como criar uma *Webquest* utilizando os programas mencionados no parágrafo anterior e que poderão ser consultados no anexo A.

2. Conhecendo a Web 2.0 pelo *Podcast*

O termo Web 2.0 foi cunhado por Tim O'Reilly em 2004. A expressão é usada para descrever os serviços oferecidos gratuitamente na rede mundial de computadores, conforme ilustrado na Figura 1, transformando a web em uma grande plataforma. Dessa forma, não é necessário instalar programas no computador pessoal, pois esses programas funcionarão na própria rede. A participação dos internautas é de extrema importância, pois através das ferramentas da web 2.0 eles trocam informações e colaboram com a construção e organização do conteúdo no mundo virtual.



Figura 1 – Nomes dos principais serviços disponíveis na web 2.0

A ideia principal é tornar a participação dos internautas mais ativa, onde cada um pode desempenhar papéis como autor e colaborador do conteúdo que é disponibilizado na web. A enciclopédia virtual Wikipédia é um bom exemplo da participação dos internautas dentro do contexto da Web 2.0. Também entra nessa definição da Web 2.0, os serviços das redes sociais, como o *Orkut*, *Facebook*, *Ning*, *Blogs*, *Wikis*, sites de compartilhamento de vídeos como o *Youtube* e o *Podcast*. Este último serviço será apresentado neste trabalho.

O nome *Podcast* é originário da junção das palavras *Ipod* (player de músicas da marca Apple) e *broadcast* (serviço de transmissão de rádio e programas de TV) e é um arquivo de áudio, geralmente salvo no formato MP3 e distribuído gratuitamente pela internet. O termo ganhou destaque na mídia em 2004 por um ex-VJ da MTV americana, Adam Curry. Na época, Curry tentou criar um aparelho que funcionasse como um agregador de *Podcasts*. Entretanto, Curry não conhecia as linguagens de programação para desenvolver o

projeto, e a partir daí, ele teve a ideia de disponibilizar o código fonte do projeto na web para que outros programadores pudessem aperfeiçoar. Esse programa receberia e guardaria os episódios (outra denominação para os *Podcasts*) de forma automática no computador, sem que haja a intervenção do usuário.

Atualmente encontramos na web episódios sobre diversos temas, tais como, política, saúde, religião e educação. Alguns sites disponibilizam um diretório contendo *Podcasts* sobre esses e outros assuntos, como os sites nacionais PodCasting Brasil ¹ e PodBrasil² e como exemplo de diretórios internacionais na língua inglesa, destaco o Podcast Alley ³ e o da rede BBC de Londres.⁴ Esses são algumas opções de sites, mas para conhecer outros *podcasts*, basta fazer uma busca no Google, usando a combinação “podcast + diretório” ou em outro idioma, o que será de grande utilidade para o ensino de línguas estrangeiras.

Os *Podcasts* podem ser utilizados no ensino através de duas formas, a primeira seria fazer o download dos episódios prontos na web e salvá-los nos computadores ou nos dispositivos móveis como aparelhos de mp3 e celulares. A segunda maneira seria a criação dos episódios pelos próprios alunos, utilizando programas gratuitos de edição e gravação de áudio, como o Audacity ou sites como o Podomatic.

2.1 Webquest + Podcast = Podquest

Para a criação de um *Podcast*, eu desenvolvi uma *Webquest* sobre como criar uma rádio online. Essa *Webquest* foi desenvolvida como trabalho final da disciplina “Webquest e Mapas Conceituais” da Pós Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras- UFMG, ministrada pela professora doutora Reinildes Dias. A minha ideia foi desenvolver uma *Webquest*, cuja página inicial pode ser vista na figura 2 onde os alunos criariam uma rádio virtual utilizando o *Podcast*. O trabalho final está disponível online⁵ no meu site e disponível em português, em breve irei traduzi-lo para o inglês, para alcançar mais visitantes interessados neste tipo de projeto voltado para o ensino.



Figura 2 – Página inicial da Webquest

3. Possibilidades Pedagógicas

¹ <http://www.podbr.com/>

² <http://www.podbrasil.com.br/>

³ <http://www.podcastalley.com/>

⁴ <http://www.bbc.co.uk/podcasts/>

⁵ www.vanessarodrigues.net/webquest

O uso das ferramentas disponíveis na web como a criação de *Podcasts* utilizando a metodologia das *Webquests* despertam nos alunos a motivação para aprender dentro de um ambiente tecnológico e colaborativo. A aprendizagem colaborativa é assunto discutido dentro das teorias de aquisição de segunda língua. Segundo Dillenbourgh (1999, apud Figueiredo2006), a aprendizagem colaborativa “se refere a situações onde duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender juntas, seja por meio de interações em sala de aula ou fora dela, seja por intermédio de interações mediadas pelo computador.”

Conforme observamos, a perspectiva da aprendizagem colaborativa entendeu para o meio virtual e alguns autores já comprovaram que o ensino pode ultrapassar os limites da escola tradicional (Paiva 2001, Souza 2003). Outros trabalhos como o de Coscarelli (2005) mostra as vantagens do uso do computador nas práticas pedagógicas, auxiliando na alfabetização e letramento digital dos alunos. O trabalho de Primo (2005) e Araújo (2006) utilizaram em suas pesquisas duas ferramentas da web 2.0 no ensino, o *Podcast* e a rede social *Orkut*, respectivamente.

A união da *Webquest* com o *Podcast* auxilia na produção e publicação de trabalhos realizados pelos próprios alunos e, com relação ao uso do *Podcast* no ensino, Souza e Martins (2007) sugerem que:

“Uma outra forma de uso do podcasting consiste em fazer com que aprendizes de língua estrangeira disponibilizem arquivos de áudio na web. Suas apresentações são de resultado final de conteúdos previamente planejados e supervisionados de forma colaborativa. Isto é, professores e alunos compartilham juntos desde a confecção do tema até a sua gravação, edição e postagem do conteúdo na Internet.”

O uso de WQ oferece aos alunos a orientação necessária no uso da web como fonte de pesquisa escolar, a fim de evitar o plágio usando aquele famoso comando "ctrl+c" "ctrl+v" (copiar e colar). Além de ensinar o aluno sobre a utilização correta da web como fonte de pesquisa, o aluno aprenderá também a fazer um levantamento de fontes, sites confiáveis para utilizarem em pesquisas futuras.

Considerações Finais

Dentro das possibilidades oferecidas pelos recursos tecnológicos no mundo virtual, a *Webquest* apresenta-se como um recurso acessível para professores interessados em explorar o conteúdo da web. Ao utilizar uma *Webquest* como material didático no ensino de língua estrangeira, o professor oferece condições para os alunos se socializarem, interagirem trabalhando colaborativamente. Isso porque, em cada módulo de uma WQ, os alunos devem discutir dividir as tarefas entre eles e o mais importante é despertar a reflexão em cada aluno sobre a tarefa realizada.

A integração das tecnologias na educação, como o uso de *Podcast* e *Webquest*, serve de porta de entrada para as novas tecnologias no contexto educacional. Além disso, é essencial para a formação de alunos, tornando-os mais preparados para o mundo e para o mercado de trabalho que, de certa forma, está em constante transformação.

Ressalto ainda que essas considerações não possuem um teor conclusivo e sim reflexivo, pois é importante que professores tomem conhecimento sobre essas e outras ferramentas colaborativas e como podemos utilizá-las servindo de apoio para o ensino de língua estrangeira.

Anexo A

Editores de HTML

Adobe Dreamweaver: <http://www.adobe.com/br/products/dreamweaver/>

Obs.: Como o programa é pago, disponibilizo o link para a versão teste oferecido pelo respectivo site.

NVU - Versão gratuita de editor HTML <http://www.baixaki.com.br/download/nvu.htm>

Criação e Hospedagem de Webquests:

<http://www.webquestbrasil.org/criador/> (nacional)

<http://www.zunal.com/index.php> (inglês)

<http://www.orospeda.es/majwq/inicio> (espanhol)

Tutorial: como criar uma Webquest no phpwebquest

<http://www.slideshare.net/marise/criando-uma-webquest-no-phpwebquest>

Checklist de Webquest

<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/processchecker.html>

Imagens

<http://www.freedigitalphotos.net/>

http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

Referência Bibliográfica

ARAÚJO, J. C. O que o meu aluno faz nesse tal de Orkut? **Vida & Educação**. Fortaleza: Brasil Tropical, 2006a, pp. 29-32. Disponível em: <http://www.julioaraujo.com/download/o_que_o_meu_aluno_faz_nesse_tal_de_orkut.pdf>. Acesso em: 28 dez. 2009.

COSCARELLI, Carla Viana. Alfabetização e letramento Digital. In COSCARELLI, Carla Viana; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs.). *Letramento Digital: Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas*. Belo Horizonte: CEALE; Autêntica, 2005

DIAS, R. WebQuests no processo de aprendizagem de L2 no meio online. 2010 (no prelo).

_____ Integração das TIC ao ensino e aprendizagem de língua estrangeira e o aprender colaborativo online. *Moara*. v.30. Belém: Universidade Federal do Pará, 2008. p. 31-42.

DILLENBOURG, Pierre (1999). Introduction: What Do You Mean By «Collaborative Learning»? In Pierre Dillenbourg (Ed.), *Collaborative Learning: Cognitive and Computational Approaches*. Amsterdam: Pergamon. Disponível em <<http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.1.14.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2009.

FIGUEIREDO, F.J.Q.de. A aprendizagem Colaborativa de Línguas: Algumas considerações conceituais e terminológicas. In: FIGUEIREDO, F. J. Q. de. (Org.). *A aprendizagem colaborativa de línguas*. Goiânia: Ed.da UFG, 2006. P.11-45

HILTZ, Roxanne (1998). Collaborative Learning in Asynchronous Learning Networks: Building Learning Communities. Comunicação convidada apresentada na *WEB98*, Orlando, Florida, Novembro. Disponível em <http://web.njit.edu/~hiltz/collaborative_learning_in_asynch.htm>. Acesso em: 28 dez. 2009.

LÈVY, P. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo, Edições Loyola. (1998)

PAIVA, V.L.M. de O. e. A www e o ensino de inglês. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v.1, n.1, p.93-116, 2001. Disponível em

<http://www.lettras.ufmg.br/rbla/2001_1/a%20www%20e%20o%20ensino%20de%20ingles.pdf>. Acesso em: 28 dez. 2009.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. 2001 Disponível em: <<http://www.hfmboces.org/HFMDistrictServices/TechYES/PrenskyDigitalNatives.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2009.

PRIMO, A. F. T. Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. *Intertexto*. Porto Alegre, nº13, pp. 1-17. 2005. Disponível em <www6.ufrgs.br/limc/PDFs/podcasting.pdf>.

SOUZA, R. A. Aprendizagem de línguas em tandem: estudo da telecolaboração através da comunicação mediada pelo computador, 2003. Tese (Doutorado em Letras: Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

SOUZA, S. A.; MARTINS, C. B. M. J. Exemplos de usos do podcasting no ensino de línguas estrangeiras. In: XV EPLE - Encontro de Professores de Línguas Estrangeiras do Paraná, 2007, Curitiba. Anais XV EPLE - Encontro de Professores de Línguas Estrangeiras do Paraná Línguas: culturas, diversidade, integração. Curitiba: Gráfica e Editora Lastro, 2007. p. 220-228. Disponível em: <http://www.apliepar.com.br/site/anais_eple2007/artigos/19_shirley.pdf>. Acesso em: 28 dez. 2009.