

**O CIBERESPAÇO: UMA POSSIBILIDADE A SER  
CONSIDERADA NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS  
ESTRANGEIRAS**

*Dulci Boettcher\**

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência dependem, na verdade, da metamorfose incessante dos dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição são capturados por uma informática cada vez mais avançada.

Pierre Lévy, 1999

**RESUMO**

Considerando as modificações do cotidiano na escola, em virtude do surgimento de novas tecnologias da informação, este artigo pretende sugerir diferentes possibilidades para a aprendizagem de línguas, mais especificamente para o aprendizado da língua inglesa, tendo em vista a cognição em termos de virtualidade, de construção do conhecimento através das relações interativas dos sujeitos em ambientes multimeios.

**Palavras-chave:** novas tecnologias, aprendizagem de língua, interação, virtualidade.

**ABSTRACT**

Considering the changes in daily school life due to the event of the new technologies of information, this article aims to suggest different possibilities of constructing ESL, analyzing cognition in terms of virtuality, and developing the subject's knowledge through interactive relation within a multimedia environment.

---

\* Professora do Departamento de Letras da Unisc. E-mail: dulci@unisc.com.br

**Keywords:** new technologies, language learning, interactivity, virtuality.

## INTRODUÇÃO

Os avanços e as mudanças tecnológicas estão determinando uma nova educação e, por que não dizer, afetando o trabalho docente. É tempo de aceitar o computador como um dispositivo técnico-social e perceber suas influências nos processos cognitivos. Trata-se de adequação, numa época de mudanças, à natureza das habilidades intelectuais para agir no mundo. E a História nos comprova que o uso inicialmente inimaginável de certas ferramentas, fazendo com que novos instrumentos surjam, como o computador, por exemplo, pelo seu funcionamento como dispositivo capaz de desenvolver a inteligência humana, moldará um novo modo de viver.

Para entender melhor a mutação da civilização contemporânea, Lévy (1999) classifica as culturas, de acordo com a sua técnica de comunicação, da seguinte forma: a oralidade primária, ou seja, o uso da palavra antes da escrita, e a oralidade secundária, o uso da palavra junto com a escrita. Na oralidade primária, as lembranças, a memória, enfim, as mensagens lingüísticas eram sempre recebidas no momento e no local de sua emissão.

Com a passagem das culturas orais para as culturas da escrita, temos um espaço de comunicação desconhecido pelas sociedades orais, pois mensagens podiam ser geradas por pessoas, vivas ou mortas, situadas a grandes distâncias, não havendo mais a necessidade da interação direta. Com a escrita, continua a oralidade, porém já menos importante, embora ainda necessária.

A escrita tornou o tempo e o espaço lineares, históricos, seqüenciais. O saber, por estar disponibilizado, pode ser consultado, criticado, analisado. O modo de transmissão das idéias dos textos, graças à invenção de Gutenberg, também mudou completamente.

Por outro lado, a tecnologia modifica o viver humano, uma vez que não se trata apenas de uma estratégia operacional, e nesse sentido não é diferente das tecnologias anteriores, pois ela modifica o próprio mundo. Basta que lembremos da chegada do livro à escola. O livro não apenas permaneceu, mas se transformou numa necessidade maior, pois tinha que ser interpretado. E, quanto ao computador, este precisa ser selecionado, isto é, será sempre importante a presença do professor para auxiliar na escolha dos assuntos em questão.

A informática da simulação, como ferramenta de auxílio ao raciocínio, estende a imaginação, possibilitando um modo diferente de aprender, tratando-se, também, de uma nova forma de apresentação do saber. O conhecimento por simulação modifica a forma de pensamento dos sujeitos como a introdução da

escrita influenciou as sociedades orais. Observamos um devir da máquina e do sujeito num processo dinâmico.

O novo modo de raciocinar que a informática está produzindo, e cuja continuidade é impossível de antever, não pode ser ignorado pela escola, pois já não se trata mais de optar pela continuidade do atual sistema educacional, mas de uma realidade inegável como foi a da introdução da palavra escrita. Uma simples razão disso é a presença da informática em todos os lugares e na vida das pessoas e, por isso, não pode mais ser ignorada pela escola.

Vivemos, portanto, um momento em que um novo conhecimento se faz presente: o conhecimento em tempo real, que tem como modelo o digital, e a presença da simulação. Conseqüentemente, também nós, professores de línguas, precisamos avaliar diferentes alternativas para o aprendizado de línguas e, mais especificamente, para o aprendizado da língua inglesa.

Nossos pressupostos teóricos estão baseados em autores como Pierre Lévy (1995, 1996, 1999), Humberto Maturana (1994), Francisco Varela (s/d), Edgar Morin (1990), Seigmour Papert (1994), entre outros. A partir desses estudos, sugerimos a possibilidade de alunos ligados à Internet transformarem a sala de aula num laboratório, pois é na práxis, num espaço relacional que o aluno transforma outros e, em congruência com o outro, se transforma no processo de construção. Entendemos que conhecimento é mais do que informação apenas, e a inseparabilidade do ser/conhecer sugere que a cognição só é possível na interação, e o ciberespaço oportuniza uma outra abordagem de conhecimento, cuja configuração é reflexo desse viver.

## A TÉCNICA COMO DISPOSITIVO

A Internet, como amplo dispositivo para navegar, inventar, pode servir para mobilizar os alunos de línguas a construir novos dispositivos para disparar, autoconstruir-se e, autonomamente, utilizar mecanismos de ação coletiva e consensual, possibilitando a ação e, a partir de temas e/ou problemas do cotidiano, conduzir os alunos ao aprendizado da língua inglesa. Esse modelo, que agrega a técnica ao meio educacional, abandona a postura de dependência para uma crescente autonomização/cooperação, uma vez que, ao se apropriarem do dispositivo como algo original, os alunos constroem outros dispositivos, como a *homepage*, a lista, o *e.mail*, entre outros.

Atendendo às múltiplas possibilidades interdisciplinares, o computador disponibiliza assuntos como música, imagem, textos, quebrando a estrutura linear através do hipertexto, pela não-sequencialidade, pela não-linearidade, pois a mente humana não funciona por hierarquias, mas sim, através de associações. O uso interativo do computador poderá potencializar a inteligência humana e,

entre outros aspectos, tornar-se um dispositivo para desempenhar tarefas complexas que impulsionem o conhecimento ou a habilidade, funcionando eficientemente como ferramenta na execução de tarefas. Os dispositivos, segundo Foucault (1984), têm uma função, um objetivo estratégico e, independentemente do efeito que disparam, estabelecem uma relação de ressonância, que força, exige uma articulação dos elementos heterogêneos, permitindo que as pessoas utilizem, em forma de interação, através do hipertexto, *chats*, *groupware* e outros.

Falar em dispositivos nos conduz à verificação do que é uma ferramenta, e Lévy (1999) a esse respeito esclarece que

O corpo nu é substituído por dispositivos híbridos, outros suportes: o martelo para a batida; a armadilha, o anzol ou a rede para a captura; a roda para o andar [...] as asas do avião ou as pás do helicóptero para o voo [...]. Graças a essa materialização, o privado torna-se público, partilhado. O que era indissociável de uma imediatidade subjetiva, de uma interioridade orgânica, agora passou, por inteiro ou em parte, ao exterior, para um objeto. (Lévy, 1999, p.74)

Para que a exterioridade técnica obtenha eficácia, enfatiza Lévy, é preciso que a mesma seja internalizada novamente, isto é, quando se utiliza uma ferramenta, certas habilidades e reflexos são adquiridos e músculos são modificados. Pode-se dizer que, em espiral, a técnica alimenta-se de seus próprios resultados. E o mesmo autor acrescenta que “a ferramenta que seguramos na mão é uma coisa real, mas essa coisa dá acesso a um conjunto indefinido de usos possíveis” (p.75). Logo adiante ele afirma: “Mais do que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação” (idem).

Entendemos, dessa maneira, que as tecnologias são constitutivas de novos agenciamentos, e a Internet encerra um potencial de usos variados, não mais como uma coisa material, mas como um conjunto de possíveis, conforme ressalta Lévy:

As técnicas não determinam, elas condicionam. Abrem um largo leque de novas possibilidades das quais somente um pequeno número é selecionado ou percebido pelos atores sociais. Se as técnicas não fossem elas mesmas condensações da inteligência coletiva humana, poder-se-ia dizer que a técnica propõe e que os homens dispõem. (Id., ib., p. 101)

A interface, de acordo com Lévy, é um sistema virtual potente e esclarece o sentido da palavra virtual, na acepção filosófica, como “aquilo que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a

resolver-se numa atualização” (id., ib., p. 47). Virtualização significa o movimento inverso à atualização, e constitui elemento questionador que exige novas atualizações. Nesse contexto, se o virtual é um complexo problemático, e o potencial, um conjunto de possibilidades que aguardam sua realização, pode-se dizer que a tela do computador aguarda a ação do seu usuário.

O autor se refere ainda aos dispositivos como “máquinas de fazer ver e de fazer falar” (id., ib., p. 84) e, de fato, quanto à Internet, percebemos nela um potencial recursivo importante graças à utilização de dispositivos disparadores. Sobre a função dos mesmos, eles têm um objetivo estratégico e independente do efeito que disparam, pois é possível estabelecer uma relação de ressonância, que força e exige uma articulação dos elementos heterogêneos. Percebe-se o valor do uso dos dispositivos quando os alunos, em forma de rede de interação de todos para todos, através da navegação, do hipertexto, de *hot links* e outros, saltando entre tópicos interligados com a presença de textos, gráficos, animação e som, disparam os dispositivos presentes na Internet.

Já não podemos, portanto, acusar a técnica de excludente, como algo determinado em sua origem, pois da mesma forma que a oralidade persistiu como fonte de aprendizagem depois da introdução da escrita, temos fortes razões para pensar que assim será com a informática. Por isso não podemos condená-la sem pensar em criticar a escrita, que já faz parte de nós, uma vez que já desenvolvemos, com essas técnicas, um certo modo de pensar, de comunicar, bem como de ensinar e de aprender. É uma forma que aperfeiçoa a anterior: basta verificar o interesse dos indivíduos pela Internet, seu prazer pela troca de informações. Quanto à técnica em si, o efeito irá depender sempre do uso que se fizer dela. Lévy, ao defender a técnica, diz que

O oceano do saber é tão grande que devemos todos aprender uns dos outros e não devemos excluir a priori nenhuma competência. Não há mais inteligência ou eficácia possível fora da livre troca dos saberes e das habilidades. (Lévy, 1995, p.186)

## UMA ABORDAGEM QUE PRIVILEGIA A RELAÇÃO E A AUTONOMIA

Do ponto de vista pedagógico, a aprendizagem cooperativa é entendida por conhecimento e autoridade compartilhados, valorização das diversidades e das diferenças, construção de significações e ressignificações, requerendo a flexibilização dos papéis na mediação da transformação do conhecimento e a inserção de colaborações individuais e coletivas dos sujeitos envolvidos no processo.

Quanto à introdução de computadores nas escolas, o que temos visto, até hoje, são, na maioria dos casos, experiências frustrantes, pois o ambiente escolar tem sido o mesmo durante muito tempo. A inserção e uso da informática na sala de aula supõem um completo abandono de um hábito antropológico mais que milenar, com o conhecimento sendo transmitido de forma linear, e os alunos muitas vezes imobilizados em suas cadeiras, sujeitos a conteúdos memorizados, cuja reação como sintoma de defesa, freqüentemente poderá ser a indisciplinada e o desinteresse pelo estudo.<sup>1</sup>

É certo que o construtivismo já havia sido um grande avanço nas questões do processo ensino/aprendizagem, pois aprendemos aquilo de que nos apropriamos e de cuja construção participamos, contudo, estudos recentes mostram que a aprendizagem se dá não somente através das funções intelectuais, mas também envolve funções afetivas, considerando um aluno na sua totalidade, não só no aspecto cognitivo, mas igualmente no aspecto emocional. Não basta, porém, que aluno e professor tenham um bom relacionamento, deve haver afetividade entre aluno e conhecimento, o que poderá advir do envolvimento com a técnica da informação.

É nesse contexto que autores como Humberto Maturana (1995) e Francisco Varela (1990), trazem importantes contribuições, articulações entre objetividade e subjetividade para que ocorra a aprendizagem. Nesse sentido, o aluno vai transformando o conhecimento, ao mesmo tempo em que atribui sentido ao que aprende.

O conhecimento pode ser comparado a um modelo de rede, cujos nós se ramificam em conexões variadas, permitindo, assim, a construção do conhecimento de forma significativa. Assim, o conceito de conhecimento, a respeito do qual convergem as teorias contemporâneas, aproxima-se cada vez mais da idéia de conhecer o significado, pois, através das teias de relações, com o acesso à informação, as redes de comunicação e a educação constituem a revolução tecnológica que ora presenciemos, a qual, por desencadear um conjunto de transformações e estabelecer uma sinergia da formação, remete a um espaço construído do conhecimento. A esse respeito, reforça Lévy:

Os indivíduos contribuem para a construção e a reconstrução permanente das máquinas pensantes que são as instituições. Tanto é assim que toda estrutura social só pode manter-se ou transformar-se através da interação inteligente de pessoas singulares. (Lévy, 1996, p.144)

A importância do computador está na possibilidade de o aluno participar

<sup>1</sup>É interessante lembrar que a integração do computador à escola aconteceu, inicialmente, no setor administrativo da mesma.

da construção do conhecimento, retendo e integrando, dessa maneira, o que aprendeu, através da dimensão reticular, favorecendo uma atitude exploratória ou lúdica, como instrumento de potencialização, permitindo a adaptabilidade a uma pedagogia ativa.

Concordamos com Maturana (1994), quando diz que o conhecimento como relação entre sujeito e objeto não é algo fora do sujeito, ou então algo que ele adquire. Igualmente, não é algo que se constrói independentemente da realidade e dos outros indivíduos. É, pelo contrário, uma construção histórica e social, produto de um complexo processo e de interações que conduzem a modificações recíprocas, nas quais interferem fatores culturais, sociopolíticos e psicológicos.

O conhecimento foi construído por várias gerações, inclusive pela geração atual, cujo significado é interpretado e reinterpretado constantemente. É o espaço onde se organiza e reorganiza a experiência, pois, ao elaborar novos saberes, acontece a criação e a recriação de conhecimentos. O conhecimento, devido a seu caráter provisório e relativo, pode incorporar saberes comuns que emergem no cotidiano das pessoas e são por elas validados.

Conhecimento, como transformação interna, processada a partir de sucessivas e organizadas operações realizadas pelo sujeito, leva à aprendizagem, através de um processo ativo e dinâmico de vivência, elaboração e construção. Aprender, nesse sentido, é um ato que a pessoa exerce sobre si mesma.

A troca de experiências produz o aprendizado natural, através do erro, da exploração e das descobertas. Segundo Papert (1994, p.29, "a melhor aprendizagem ocorre quando o aprendiz assume o comando" e ainda, "a maioria aprende sem sequer pensar sobre a aprendizagem" (id.,ib., p.33).

Com as novas tecnologias baseadas na informática, emergem modos inéditos de conhecimento, e a escola precisa perceber que há um novo modo de pensar. O conhecimento por simulação não é apenas estratégia para tornar as aulas variadas, mas um novo tipo de pensamento, uma forma diferente de raciocinar, uma nova tecnologia da inteligência.

O professor será mais importante do que nunca, pois ele precisa apropriar-se da tecnologia existente e introduzi-la na sala de aula da mesma forma que um dia introduziu o livro, quando teve que lidar de um modo diferente com o conhecimento, sem deixar de lado as outras tecnologias de comunicação. Continuaremos a aprender pela palavra, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela simulação.

O papel do professor mudou, pois ele agora é o guia e o orientador para fontes de informação sobre determinado conteúdo e, como ele conhece o modo de aprendizagem do aluno, poderá ajudá-lo a achar o seu caminho, não mais

apenas como um transmissor de informações.

O papel do aluno também muda: de passivo a participativo no processo e no ambiente de aprendizagem, pois não apenas aprenderá a navegar na Internet, mas também consultará livros para ampliar seu conhecimento.

A partir dessas constatações, tentaremos trazer algumas contribuições que consideramos úteis ao aprendizado de língua inglesa através da utilização da informática em ambientes multimeios.

## A AÇÃO

Para as aulas de língua inglesa *on line*, a comunicação eletrônica marca de várias formas forte presença no ambiente multimeio. Na tentativa de construir comunicação, bem como de humanizar o ambiente e criar aprendizagem no processo, podem constar uma lista de discussão do grupo, o *e-mail*, *forums*, *bulletin board systems*, *pay-for-use services* e redes de *chat* e, se possível, uma *homepage* do grupo, que servirá para disponibilizar todo o trabalho realizado pelo grupo durante o período em que seus integrantes estiverem trabalhando juntos. A utilização dessas ferramentas tornará possível a comunicação entre alunos e professores em qualquer tempo e espaço. Essas formas de comunicação estão disponíveis num espaço comum e, por pertencerem a uma comunicação face a face, sua eficiência, em princípio, não poderia ser contestada.

As atividades que podem ser desempenhadas durante as aulas de Inglês no laboratório são bastante variadas. Sugerimos apenas algumas, pois a Internet, pela vasta quantidade de informações disponíveis, e a falta de uma organização sistemática dessas informações, favorece a criação de uma atmosfera descontraída, tomando-se uma ferramenta potente que permite o desenvolvimento e a prática das quatro habilidades necessárias para o aprendizado de uma língua estrangeira, ou seja, falar, ouvir, ler e escrever. Acreditamos, também, que o ambiente multimeio favorecerá a criação e a invenção e, dessa maneira, professores e alunos, em conjunto, desenvolverão outras práticas ainda não exploradas.

Durante a navegação livre no ciberespaço, os alunos lêem textos, escolhidos de acordo com seus interesses, em inglês, diretamente na tela e, após consultas e análises de material e apropriação das ferramentas, traduzem os textos, os resumem e os colocam na rede como produção própria, transformando, assim, o conhecimento. Nessa atividade, normalmente os alunos dedicam uma atenção especial à tarefa de ler, pois à medida que tentam entender o sentido do texto, procuram a palavra desconhecida no dicionário, completando a tradução. Percebe-se que o interesse dos alunos vai aumentando ao mesmo tempo em que se envolvem com o tema, que por sua vez deve propiciar reflexões e mobilizá-

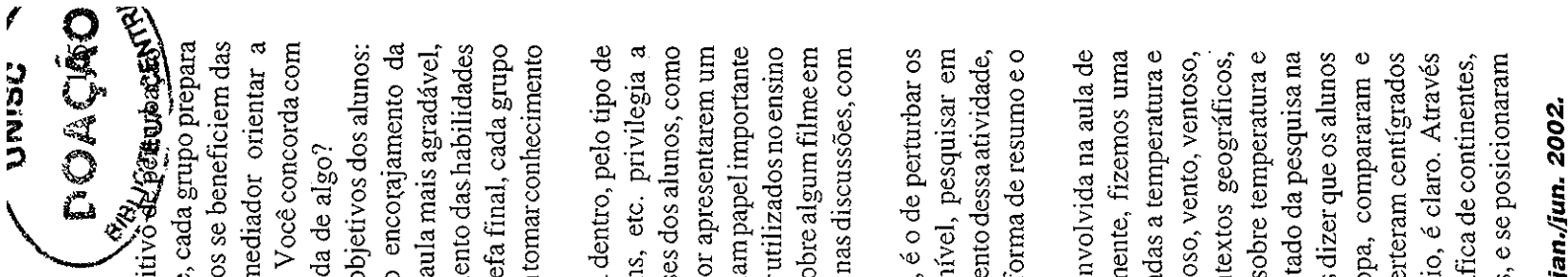
los para a discussão, oral ou escrita, servindo como dispositivo de aprendizagem. Essa atividade pode ser feita em grupos e, mais tarde, cada grupo prepara sua apresentação para o grande grupo, de maneira que todos se beneficiem das discussões e das idéias do texto. Cabe ao professor/mediador orientar a discussão através da conversação em inglês, questionando: Você concorda com o autor? O que você achou mais importante? Você discorda de algo?

Essa atividade responde pelo sucesso dos seguintes objetivos dos alunos: a introdução ao aprendizado de Inglês pela Internet, o encorajamento da interação e comunicação através da criação de uma sala de aula mais agradável, a exposição à língua de forma mais natural e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita num ambiente de cooperação. Como tarefa final, cada grupo disponibiliza na rede sua produção para que os colegas possam tomar conhecimento e interagir, caso se sintam à vontade para fazê-lo.

Durante as discussões, traz-se o mundo lá fora para dentro, pelo tipo de interesse de cada um. Falar sobre filmes, livros, viagens, etc. privilegia a conversação e possibilita atender aos mais diversos interesses dos alunos, como gramática, literatura, música, auto-ajuda, etc. Os filmes, por apresentarem um material oral autêntico, aliado aos efeitos visuais, desempenham papel importante para o aprendizado de línguas e, portanto, podem também ser utilizados no ensino de outras por qualquer professor. Durante as conversações sobre algum filme em especial, visto por todos, os alunos encorajam uns aos outros nas discussões, com vocabulário adequado à situação.

O papel do professor é o de facilitador da discussão, é o de perturbar os alunos para eles irem mais fundo com o material disponível, pesquisar em bibliotecas, incentivar o uso do dicionário, etc. Como fechamento dessa atividade, os alunos fazem um comentário do conteúdo discutido em forma de resumo e o colocam na lista de discussão (Boettcher, 2001, p. 81).

Uma sugestão de atividade já experimentada e desenvolvida na aula de Inglês é a busca na Internet ao *Weather forecast*. Inicialmente, fizemos uma exploração do vocabulário referente a expressões relacionadas a temperatura e às condições climáticas, como: sol, ensolarado, chuva, chuvoso, vento, ventoso, etc. e, a seguir, os alunos pesquisaram em diferentes contextos geográficos, como a Europa, o Brasil, os Estados Unidos, informações sobre temperatura e condições climáticas. Após compará-las, colocaram o resultado da pesquisa na lista do grupo. Como avaliação positiva desta aula, podemos dizer que os alunos aprenderam a localizar várias cidades no mapa da Europa, compararam e contrastaram as temperaturas em países estrangeiros, converteram centígrados para *Fahrenheit* e vice-versa, além de construir vocabulário, é claro. Através das navegações, os alunos conheceram a localização geográfica de continentes, países, comunidades históricas, culturais, sociais e políticas, e se posicionaram



criticamente perante a realidade local e as realidades que viveriam via internet.

Trabalhar letras de música é outra possibilidade para uma aula de Língua Inglesa bem sucedida, pois, além de resumir idéias nelas contidas, os alunos identificam e listam as palavras-chave das letras. A validade desse tipo de exercício está na grande quantidade de vocabulário utilizado durante a atividade, na prática da oralidade e no prazer que os alunos sentem em aprender o inglês dessa forma.

A lista de discussão é uma fonte riquíssima para o envolvimento dos alunos com a língua inglesa (com *link* ao dicionário de inglês, para facilitar a busca e o entendimento), pois a consulta privilegia os interesses específicos sobre temas referentes a cultura, sociedade, meio ambiente. Trata-se de uma ferramenta potente que pode ser utilizada pelos professores em aulas de Língua Inglesa, pois a conexão com a grande rede, através da utilização dos *chats*, normalmente não assusta os alunos, ao contrário, faz com que participem do “bate-papo” de maneira descontraída. Nesses momentos de interação, cooperação, aprendizagem, descontração, os alunos costumam auxiliar uns aos outros, um escrevendo e o outro procurando as palavras adequadas no dicionário.

Sobre discussões utilizando o *chat*, as possibilidades de crescimento são enormes no que tange à aprendizagem da língua estrangeira, porque nesse processo colaborativo, com o fluir significativo das conversações entre os participantes, todos estão com as idéias abertas, fazendo surgir trocas de pontos de vista entre as pessoas, como um verdadeiro pingue-pongue (Boettcher, 2001, p. 78). E os participantes, falando ou se preparando para falar, estarão, cada um a seu modo, advogando em defesa de seu próprio ponto de vista. E cada uma dessas visões está baseada em alguma observação, interpretação ou generalização.

Observamos, de fato, a utilização da lógica-circular, através dos *chats*, quando fomos todos emissores e receptores num tempo/espaco indeterminado. O encontro com outra pessoa pela Internet é um desafio, pois o aluno tem que ler, entender, pensar rápido numa resposta e escrever em inglês tudo o que pensa. Além de ser um ótimo exercício para quem está aprendendo, é também divertido. Normalmente os alunos conseguem comunicar-se bem nessa atividade, pois os múltiplos ‘eus’ que afloram nas salas de bate-papo virtual podem ser considerados um sintoma da busca de um ambiente seguro, onde se possa viver a multiplicidade reprimida.

Também o uso de *e-mails* é especialmente importante para ampliar os conhecimentos sobre a língua estrangeira, porque os alunos interagem sem limite de tempo e de espaço. Essa ferramenta pode ser utilizada para comunicação do professor com os alunos, no caso de solicitar-lhes alguma tarefa extra ou dar-lhes algum aviso. Percebemos que escrever é um processo recursivo, pois os alunos

leem e escrevem os *e-mails* utilizando dicionários, fazendo anotações ou utilizando outras fontes para encontrar padrões ou vocabulário visto anteriormente. Dessa forma, obviamente, eles acabam usando mais a língua e produzindo mais, mesmo escrevendo frases curtas. A maioria dos envolvidos concorda com o fato de que o esforço em responder às mensagens em inglês é inicialmente um desafio, mas que, aos poucos, a atividade se torna natural.

Esse ambiente, formado de alunos e máquinas, pelas características de interação e cooperação, possibilita o conhecimento, uma vez que os alunos conversam e escrevem livremente, sem se sentirem corrigidos, avaliados e, também, porque têm mais tempo para fazer as tarefas.

Essas razões parecem justificar plenamente a escolha de uma metodologia diferente, não mais centrada no docente, mas que dê conta totalidade que diz respeito às relações entre os seres humanos, igualmente ansiosos pela busca do saber. Não se trata, portanto, de um aprendizado formal da Língua Inglesa, apesar de julgarmos apropriada a busca por questões gramaticais quando necessário (há *links* de grande ajuda na rede). De acordo com a teoria de Krashen (1987, 1988), o estudo da gramática poderá acrescentar benefícios aos aprendizes, desde que os mesmos tenham interesse no assunto e a língua estrangeira for usada na sala de aula. Nesse caso, tanto professor como aluno estão cientes de que o estudo formal é importante para o desenvolvimento do aprendizado de língua inglesa. Se tivermos um aluno envolvido com a questão da aprendizagem, ele certamente recorrerá a *sites* que satisfaçam suas necessidades nesse aspecto.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de laboratório mostra, portanto, que é possível aprender inglês através da utilização da Internet, sobretudo de modo prazeroso, além de desencadear novas possibilidades de vida, transformando os sujeitos, pelo desejo de criação e pela invenção. A aprendizagem através desse processo, ao mesmo tempo colaborativo e autônomo, cria as bases para os alunos se engajarem num processo de aprendizagem transformadora.

Consideramos que aprender é inseparável de viver, e a comunicação via *on line*, o uso da linguagem virtual, pela utilização de ferramentas, nos impõe o uso de um novo modelo, o relacional, caracterizado pela descentralização da figura do professor que, numa perspectiva diferente, divide documentos, textos e idéias com alunos e colegas, e todos se comunicam, rápida e facilmente, através de *chats* com falantes nativos ou outros aprendizes da língua-alvo em todo o

mundo. Ao utilizar instrumentos/dispositivos de potencialização, como *sites* pessoais, conexões (*logins, links dos hipertextos*), os alunos estão construindo um mundo comum que pode, ao mesmo tempo, ser pensado de forma diferente por cada um dos participantes, devido à ruptura das dimensões tradicionais pelas Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação.

O ambiente multimeio, além de ser um espaço de descontração para alunos introvertidos, é também um ambiente de cooperação, pois as ansiedades iniciais dos alunos passam a ser compartilhadas, além de eles perceberem que são capazes de comunicar-se, escrever, ou realizar qualquer atividade, aumentando, assim, sua autoconfiança. O ambiente de homens e máquinas pode, então, ser muito favorável ao aprendizado em geral em situações dessa natureza.

A grande variedade do material encontrado na WWW aumenta o interesse dos alunos e os instiga a ler em inglês, devido à velocidade (o rápido acesso a um dicionário), ao desafio presente nos temas, variedade de tópicos (que muitas vezes conduzem a informações posteriores) e aos efeitos visuais (muitas páginas apresentam gravuras ou ilustrações coloridas).

Os resultados da observação nos permitem afirmar que a partir de atividades que envolvem o uso do computador, desenvolve-se o conhecimento sobre tecnologia, e é consenso, entre os alunos participantes dessa experiência, que principalmente acontece o desenvolvimento do aprendizado da Língua Inglesa.

Constatamos, dessa forma, a necessidade de oportunizar aulas de Língua Inglesa num espaço de interação, onde o envolvimento e a participação resultem num processo de aprendizado transformador, com alunos aprendendo sobre o aprender, sobre tecnologia e sobre eles próprios. É precisamente nesse espaço que os alunos aprendem inglês, porque é possível, através da utilização dos dispositivos presentes na Internet, desempenhar as quatro habilidades necessárias, ou seja, ouvir, ler, escrever e falar uma língua estrangeira. Verificamos ainda, nesse processo, muitas possibilidades de construir a informação que conduz a um novo tipo de conhecimento sobre a realidade do ensino de línguas. Principalmente, se considerarmos a eterna dificuldade para qualquer falante que deseja conhecer/falar uma segunda língua.

E quanto à avaliação, esta surge, entre outras formas, em nível de satisfação no processo de aprendizagem, pois é possível avaliar os alunos, durante as aulas, quando expressam seus pensamentos de maneira crítica, quando participam das atividades e produzem seu próprio material escrito, ou participam de forma oral; ou ainda, quando enviam *e-mails*, cooperando com seus colegas e, principalmente, ao mostrar prazer em relação ao que estão fazendo, porque suas construções são significativas.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOETTCHER, Dulci Marlise. *O uso da Internet na aprendizagem de inglês como língua estrangeira na região de Santa Cruz do Sul*. Santa Cruz do Sul: UNISC, 2001. (Dissertação de Mestrado).
- FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1984.
- KRASHEN, Stephen D. *Principles and practices in second language acquisition*. Culver City-California: Prentice-Hall International, 1987.
- \_\_\_\_\_. *second language acquisition and second language learning*. Culver City, California: Prentice-Hall International, 1988.
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1995 e 1999.
- \_\_\_\_\_. *A árvore do conhecimento*. São Paulo: Escuta, 1995.
- \_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- MATURANA, Humberto. *A ontologia da realidade*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Emoções e linguagem na educação e na política*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1999.
- \_\_\_\_\_. *El sentido de lo humano*. Santiago: Dolmen Ediciones, 1994.
- MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.
- PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- VARELA, Francisco. *Conhecer: as ciências cognitivas. Tendências e perspectivas*. Lisboa: Inst. Piaget, s/d.