



Universidade Estadual do Ceará
Centro de Humanidades
Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada

Alexandra Maria Lima de Melo

***MSN MESSENGER – O USO DA FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM
COLABORATIVA DE LINGUAS MEDIADA PELO COMPUTADOR***



Fortaleza
Julho 2010



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ - UECE

Alexandra Maria Lima de Melo

***MSN MESSENGER – O USO DA FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM
COLABORATIVA DE LINGUAS MEDIADA PELO COMPUTADOR***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Lingüística Aplicada da Universidade Estadual do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Lingüística Aplicada. Área de Concentração: Estudos da Linguagem.

Orientadora: Profa. Dra. Antonia Dilamar Araújo

FORTALEZA- CE

JULHO 2010

M 528u Melo, Alexandra Maria Lima de
O uso da ferramenta na aprendizagem colaborativa de linguas
medida pelo computador / Alexandra Maria Lima de Melo. –
Fortaleza, 2010.
114p.

Orientador: Prof. Dr^a Antonia Dilamar Araujo.
Dissertação (Mestrado Acadêmico em Linguística Aplicada) –
Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades.

1. Chats 2. Aprendizagem Comunicativa 3. Ferramentas
Computacionais 4. Comunicação-Computador. I - Universidade
Estadual do Ceará, Centro de Humanidades.

CDD: 410



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ – UECE
Programa de Pós-graduação em Linguística Aplicada- PosLA

Alexandra Maria Lima de Melo

***MSN MESSENGER – O USO DA FERRAMENTA NA APRENDIZAGEM
COLABORATIVA DE LINGUAS MEDIADA PELO COMPUTADOR***

Defesa em 20/08/2010

Banca Examinadora

Profa. Dra. Antonia Dilamar Araújo
Presidente e Orientadora – UECE

Profa. Dra. Vlândia Maria Cabral Borges
1º. Examinador – UFC

Profa Dra. Rozânia Maria Alves de Moraes
2º. Examinador - UECE

DEDICATÓRIA

Aos meus alunos, que tornaram
esse trabalho possível.

AGRADECIMENTOS

A minha família, por estar sempre ao meu lado.

Aos meus amigos, por nunca me abandonarem.

A todos os professores e funcionários do PosLA pela ajuda nessa caminhada.

A CAPES, pelo incentivo e suporte à pesquisa.

A minha orientadora, Antonia Dilamar Araújo, por ter me guiado com tanto profissionalismo.

Aos meus alunos, por terem se disponibilizado e colaborado com os dados para a pesquisa.

E, finalmente, a Deus, por nos permitir estar aqui.

RESUMO

Essa pesquisa foi realizada utilizando novas tecnologias aliadas à sala de aula de língua inglesa visando um avanço das pesquisas nas áreas de aprendizagem colaborativa, de comunicação mediada pelo computador (CMC) e de ensino e aprendizagem de línguas utilizando novas ferramentas computacionais. Ela tenta desvendar os *chats* (o gênero de *chat* selecionado para essa pesquisa foi o *chat* em aberto realizado através do *MSN Messenger*) e a sua aplicabilidade no processo de ensino- aprendizagem de uma língua estrangeira. O objetivo geral desse trabalho foi analisar as conversas realizadas entre aluno-aluno, aluno-professor e professor-aluno ocorridos no *MSN Messenger*, a fim de observar algumas características desse tipo de interação via *chat* e perceber se esses momentos conversacionais mediados pelo computador podem ser caracterizados como momentos colaborativos de aprendizagem. Essa pesquisa foi de natureza exploratória descritiva. Os dados foram construídos durante as interações realizadas através dos momentos conversacionais entre a professora / pesquisadora e os 17 alunos participantes. Trechos das conversas virtuais foram gravados no próprio computador pelo programa que formata textos da *Microsoft Office*, o *Word*. Essas transcrições dos trechos das conversas foram armazenadas em arquivos virtuais no computador para investigação. Neste trabalho foram analisadas nove sessões de *chat* realizadas durante os meses de abril a julho de 2008. Nos resultados finais, concluímos que os *chats* são momentos colaborativos de aprendizagem e que podem e devem ser utilizados pelos professores e alunos como ferramenta educacional para a solidificação do conhecimento e prática da língua alvo, com ressalvas em relação à motivação e participação dos alunos.

Palavras – chave: *chats*; aprendizagem colaborativa; comunicação mediada pelo computador; ferramentas computacionais.

ABSTRACT

This research was done using new technologies linked to the English teaching classroom trying to help with the development of the research in the fields of collaborative learning, computer mediated communication (CMC) and teaching and learning of languages using new computer tools. It tries to understand the chats (the kind of chat selected to this research was the open chat done through the MSN Messenger) and its applicability in the process of teaching and learning of a foreign language. The main objective of this work was to analyze the conversations among students and among the teacher and students through the MSN Messenger in order to observe some characteristics of this kind of interaction via chat to conclude if these computer conversational moments can be characterized as a collaborative learning moment. This research had characteristics of a descriptive exploratory work. The data was collected during the interactions of the conversational moments among the teacher and the 17 students who participated in the research. The virtual conversational moments were saved in a file of the Microsoft program, the Word, to be analyzed. The research was done during the months of April and June, 2008. In the final results it was concluded that the chats are collaborative learning moments and that they can and must be used by the teachers and students as an educational tool to emphasize the knowledge and the practice of the target language, although taking into consideration the motivation and the participation of the students.

Key – words: chats; collaborative learning; computer mediated communication; computer tools.

SUMÁRIO

LISTA DE GRÁFICOS, QUADROS E TABELAS	7
INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1	19
REVISÃO TEÓRICA	19
1.0. INTRODUÇÃO	19
1.1. PRINCÍPIOS DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA.....	20
1.2. A APRENDIZAGEM COLABORATIVA	23
1.3. A COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR (CMC).....	25
1.4. O COMPUTADOR NA SALA DE AULA	30
1.5. O ADVENTO DA INTERNET	36
1.6. A INTERNET COMO FERRAMENTA DE ENSINO.....	40
1.7. A APRENDIZAGEM COLABORATIVA MEDIADA PELO COMPUTADOR..	43
1.8. AS SALAS DE BATE-PAPO (CHATS).....	48
CAPÍTULO 2	58
TRAJETÓRIA METODOLÓGICA	58
2.0. INTRODUÇÃO	58
2.1. NATUREZA DA PESQUISA	58
2.2. CONTEXTO DA PESQUISA.....	59
2.3. SUJEITOS PARTICIPANTES.....	61
2.4. COLETA DE DADOS	62
2.5. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS	65
CAPÍTULO 3	68
RESULTADOS DA PESQUISA	68
3.0. INTRODUÇÃO	68
3.1. MOMENTOS COLABORATIVOS	69
3.2. PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS CONVERSAS	73
3.3. TIPOS DE PARTICIPAÇÃO	78
3.4. NEGOCIAÇÃO DE SENTIDO NOS CHATS	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	87
ANEXOS	91
Anexo 1 – Calendário das Aulas no MSN	92
Anexo 2 - Transcrições de trechos dos Chats	93

LISTA DE GRÁFICOS, QUADROS E TABELAS

Tabela 1: Distribuição da participação dos alunos por turnos de fala e por <i>chat</i>	75
Gráfico 1: Participação dos alunos nos <i>chats</i>	77
Tabela 2: Tipos de participação dos alunos nos <i>chats</i>	78

INTRODUÇÃO

“Construir conhecimento na contemporaneidade diz respeito ao uso de tecnologias intelectuais como as virtuais” (MOTTA-ROTH, 2001 p. 232).

Em pesquisa anterior, desenvolvida por esta pesquisadora no âmbito do Curso de Especialização em Ensino da Língua Inglesa da UECE - Universidade Estadual do Ceará - realizei um trabalho com o objetivo de analisar um *software* utilizado para o ensino de língua Inglesa. O título da minha monografia de especialização que resultou desta pesquisa foi: “Análise de um *software* para ensino de línguas via Internet” (MELO, 2003). A pesquisa foi, então, uma análise de material didático em que se aplicou uma *checklist* elaborada por Murray (1998). Vários aspectos foram levados em consideração e a análise revelou que o computador quando utilizado em sala de aula pode exercer duas funções: a de tutor ou a de ferramenta.

O *software* analisado foi o *English Plus*, *software* elaborado e utilizado para o ensino de língua inglesa em uma escola de línguas particular, escola da qual esta pesquisadora foi Orientadora Pedagógica. Como principal responsável pela parte pedagógica da escola, recebi treinamento de como utilizar este novo *software*, que naquele momento estava sendo lançado.

O *software* surgiu no final da década de noventa e foi desenvolvido pelo Centro de Lingüística Aplicada da referida escola com o intuito de torná-lo parte integrante do material didático do aluno. Cada aluno matriculado nos cursos de inglês da escola recebia uma senha de acesso ao *English Plus* (o acesso ao *software* era feito via Internet). Nele estavam contidos exercícios e atividades complementares à sala de aula. Como Orientadora Pedagógica, fui responsável em treinar a equipe de professores para a utilização do novo material durante o semestre. Por conta da minha proximidade e familiaridade com o *software* passei a questionar, durante a aplicação deste com os alunos, a sua funcionabilidade. E foi,

então, por esse motivo, que durante a especialização resolvi pesquisar sobre esta nova ferramenta computacional. Queria entender realmente que papel o computador exercia nessa nova fase da sua utilização em sala de aula.

Isto quer dizer que, para o computador funcionar como tutor ele é programado para tomar decisões através da avaliação que faz do *input* disponibilizado pelo aprendiz. Essa avaliação é feita pela máquina e o *feedback* é imediato, substituindo o professor. E, quando o computador exerce o papel de ferramenta, ele é um instrutor neutro, que funciona como um instrumento que visa melhorar a eficiência do trabalho do professor e do aluno (LEVY, 1997).

As principais conclusões deste trabalho revelaram que esse *software* utilizado para o ensino de Língua Inglesa trazia muitos exercícios gramaticais e lexicais de sistematização e repetição para o aluno, exercendo, então, o papel de tutor. O computador só funciona como ferramenta quando está dentro de um ambiente que dê condições ao aluno de criar textos autênticos em comunicação real, como são os casos dos *chats* – interações *online* (IOL), que são um tipo de conversação virtual, um bate-papo que se desenrola em tempo real, mediado por computador (CHAVES, 2001 p. 41).

Araújo e Biasi-Rodrigues (2005, p. 48) caracterizam a prática discursiva que chamamos de *chat* da seguinte maneira:

Não restam dúvidas de que as práticas discursivas mais atraentes na *Internet* têm sido aquelas que acontecem em tempo real, cuja natureza conversacional é síncrona e assemelha-se a uma conversa face a face. Estamos falando dos famosos *chats* (no plural) que tanto têm atraído à atenção de pessoas das mais diversas faixas etárias.

Ficou também muito claro para mim ao realizar essa pesquisa que, quando o aluno se utiliza de ferramentas computacionais em ambientes como a Internet, ele participa de uma comunicação real e o computador, nesse caso, passa a ser uma ferramenta de ensino de grande valia para a escola.

Os *chats* são vinculados ao ensino via Internet, funcionando como ferramenta, mediante o uso de textos autênticos. São, portanto, considerados comunicação real e, quando utilizados em sala de aula, pedem a participação efetiva do professor e funcionam como uma excelente ferramenta de aprendizagem para os alunos, diferente de outros materiais instrucionais encontrados no computador (como alguns *softwares* que acompanham alguns cadernos de exercícios de materiais didáticos em formato de CD-ROM ou alguns sites para o ensino de língua inglesa encontrados na Internet), que não chegam a funcionar como ferramentas eficazes no processo de ensino e aprendizagem, pois continuam fazendo uso de instrução programada e práticas fechadas que impossibilitam os aprendizes a buscar respostas abertas. Não há nesse tipo de material uma interação aluno-aluno ou mesmo aluno-professor, apenas entre aluno-máquina.

Um bom exemplo desses materiais instrucionais citados no parágrafo anterior é o CD-ROM que acompanha o caderno de exercícios do material de ensino de língua inglesa oferecido pela *Oxford* chamado de *New English File*, material este que é adotado por algumas escolas de inglês da cidade de Fortaleza como a Casa de Cultura Britânica (CCB) da Universidade Federal do Ceará. Como professora substituta da CCB, conheci o material e também os exercícios do site oferecidos através da Internet que acompanham a coleção didática do *New English File*. Analisando esse material cheguei às mesmas conclusões quando da realização da pesquisa feita no Curso de Especialização. Esses materiais que utilizam o meio computacional se dizem modernos e atuais, mas, porém, continuam trazendo práticas programadas e não possibilitam a interação. Claro que há também um lugar no ensino e aprendizagem de língua inglesa para práticas um pouco mecanicistas, porém, parece que elas são pouco efetivas quando o objetivo da aprendizagem é a comunicação.

Acredito que a grande maioria dos professores já passou dessa fase de deslumbramento com as novas tecnologias. Os materiais para ensino de línguas utilizando o computador como ambiente podem causar uma primeira impressão positiva, mas os professores devem saber avaliar pedagogicamente esses materiais tendo em mente os benefícios que eles podem trazer para os alunos (MURRAY, 1998). Não é apenas porque está nesse ambiente que uma determinada prática tem

qualidade. Nem todo material que chega ao aluno através de ferramentas computacionais e nem toda atividade realizada através do computador é efetiva. Daí a importância de pesquisas sobre o uso das novas tecnologias utilizadas nos contextos de ensino-aprendizagem de línguas.

E esse foi o resultado da minha pesquisa de especialização (MELO, 2003), que ratificou o parágrafo anterior mostrando que nem todo o material computacional e nem toda atividade realizada através desses materiais são efetivas. Porém, pude comprovar através da pesquisa a eficácia de algumas atividades praticadas através da Internet.

Entre as atividades consideradas na minha pesquisa como eficazes e praticadas com frequência pelos usuários da Internet estão os *chats*. Eles acontecem nesse ambiente virtual da *web*, que apesar de ser um ambiente que não foi criado com objetivo educacional, pode gerar a interação necessária para que aconteça a “aprendizagem colaborativa”¹. Esse ambiente virtual e interativo é possível pela natureza tecnológica do meio. O dinamismo do meio permite a utilização de recursos de multimídia como som, imagem, linguagem verbal e escrita, dentre outros. Todos esses recursos podem estar presentes, dependendo da configuração da máquina em uso, nos bate-papos que acontecem pela Internet.

De acordo com Marcuschi (2001), o *chat* é um gênero que permite interação em tempo real de inúmeras pessoas que, numa relação síncrona, usam várias semioses, especialmente a escrita, para “teclar”² com outras sem restrições de tempo e de temas.

A introdução da tecnologia na sala de aula de línguas parece enriquecer o padrão de interação dos alunos, numa passagem de um padrão passivo de

¹ A aprendizagem colaborativa é uma abordagem construtivista, que se refere, grosso modo, a situações educacionais em que duas ou mais pessoas aprendem ou tentam aprender algo juntas, seja por meio de interações em sala de aula ou fora dela, seja por intermédio de interações mediadas pelo computador, cuja ênfase recai na co-construção do conhecimento dentro e a partir dessas interações. A colaboração pressupõe que os alunos trabalhem juntos para atingir objetivos comuns de aprendizagem (FIGUEIREDO, 2006 p. 12).

² Marcuschi (2001) usa aspas na palavra teclar, pois considera uma designação própria do meio para o ato de escrever.

absorção da língua-alvo e aderência a comportamentos clássicos de sala de aula para um padrão ativo de aprendizagem baseado em iniciativa, produtividade e estratégias comunicativas de negociação de sentido. A criação de um ambiente comunicativo, reflexivo e crítico parece se dá em função das alternativas oferecidas pela virtualidade do ambiente à dinâmica da sala de aula tradicional, onde o professor se posta à frente dos alunos. No *chat* não há definições de espaço, e qualquer um pode fazer sua contribuição ao grupo em qualquer momento, dependendo apenas de fatores como disposição, interesse, disponibilidade, habilidade de ler o material de referência, manejar o teclado e o programa ou ainda escrever em inglês (MOTTA-ROTH, 2001 p. 243).

Pensando na importância do papel das novas interfaces computacionais para o ensino e aprendizagem e na versatilidade de transmissão de informações do meio, a pesquisa que proponho focaliza uma nova forma de garantir momentos colaborativos e eficazes de aprendizagem para os alunos de inglês como língua estrangeira através dessa interface computacional que são as salas de *chats*.

É quase impossível imaginar a vida hoje sem computador. Essa realidade vale também para a sala de aula. Atualmente, a maioria dos cursos de línguas e escolas de ensino fundamental, médio e superior, renderam-se ao uso do computador. O mundo globalizado, a velocidade das informações e os próprios alunos exigem que o professor utilize a Internet quase como uma extensão do material didático.

Pesquisas realizadas com o computador no ensino revelam que o computador pode exercer vários papéis no processo de ensino – aprendizagem de línguas. Ele pode ser tutor ou ferramenta, servindo como fonte de pesquisa para professores e alunos, ajudando em operações aritméticas, apresentações textuais e outros (LEVY, 1997 p. 83). O papel de ferramenta transforma o computador em instrumento neutro e o professor desempenha papel fundamental direcionando os alunos. A ferramenta é vista como um artifício para aprimorar as habilidades humanas, tornando-as mais eficientes no cumprimento das tarefas e proporciona meios para que uma tarefa seja realizada.

Para Coscarelli (2005), o computador pode ser usado como instrumento para muitas formas de ensinar. Cada momento da situação de ensino - aprendizagem requer uma estratégia diferente e o computador pode ser útil em várias dessas ocasiões, bastando para isso que o professor planeje tarefas bem dirigidas para seus alunos. Ainda de acordo com a autora, “a tecnologia não se transforma em solução por si só, mas depende do uso que fazemos dela” (COSCARELLI, 2005 p. 122).

Desde o início dos anos 60, os professores de inglês têm testemunhado muitas mudanças na forma como a língua é ensinada. Foram mudanças metodológicas que partiram do ensino exclusivo de estruturas gramaticais à ênfase na habilidade comunicativa. Os professores de agora têm a preocupação em negociar sentido não se limitando a realizar práticas de repetição. A cultura da língua-alvo, também, passou a ser objeto de interesse e ênfase por parte dos professores.

Nos dias de hoje, os laboratórios de língua estão sendo substituídos por laboratórios multimídia, onde os alunos têm acesso a CD-ROM e Internet. Através desta, os alunos podem se comunicar com os colegas, professores e nativos da língua que está sendo ensinada usando o correio eletrônico (*e-mail*) ou fazendo parte das salas de bate – papo (*chats*) que estão conectadas ao mundo todo.

O papel que a multimídia passou a desempenhar na educação do novo século é marcado pelas possíveis formas de transmissão de informação que seus artifícios viabilizam. Sôo (1999, p. 299) acredita que as diferentes formas de aprender dos alunos são favorecidas pela versatilidade de transmissão de informação do computador, tornando mais eficazes os momentos de instrução.

Já para Ngeow (1999, p. 314), a eficácia seria mais evidente se os alunos fossem conscientes de seus estilos de aprendizagem para poderem se dedicar com maior afinco às atividades que mais combinam com eles. Para o autor, as preferências e as necessidades dos alunos precisam da flexibilidade instrucional que o computador e suas diversas ferramentas podem proporcionar-lhes.

Outra realidade presente atualmente é a educação à distância. Os computadores passaram a desempenhar papéis tão vitais na educação que, agora, cursos inteiros de graduação, pós-graduação, cursos livres, entre outros, passaram a ser ministrados também em ambientes virtuais.

Quando o aluno se utiliza de ferramentas computacionais em ambientes virtuais como o da Internet, ele participa de uma comunicação real. O meio permite que o aluno interaja com outros alunos, com a máquina e com o mundo. Para tanto, é necessário que o professor consiga trabalhar em cima de objetivos concretos, que ele evite as atividades mecanicistas e que foque o trabalho de ensino e aprendizagem em tarefas.

Para Borges (2001, p. 699), a Instrução com Base em Tarefas promove as condições necessárias ao desenvolvimento da competência comunicativa em línguas estrangeiras. Essa abordagem destaca um importante papel do computador na educação, que é o de disponibilizar ao usuário a oportunidade de aprender em seu próprio ritmo.

A contribuição que queremos dar é chamar atenção para a importância do uso das novas tecnologias em sala de aula, e das ferramentas computacionais que possam promover a aprendizagem colaborativa eficaz dos alunos através de ambientes conversacionais que fazem parte do cotidiano dos próprios aprendizes, como é o caso do *MSN Messenger*, tão presente na vida de crianças, jovens e adultos conectados uns com os outros através da rede mundial de computadores, a Internet. O *Messenger* é um dos exemplos de salas de *chats* que podem ser utilizados pelos alunos e professores com o objetivo de tornar mais real a comunicação entre eles.

Apesar do que já se sabe e do que já foi estudado sobre o uso pedagógico das salas de *chats*, vale salientar que os professores, ainda, até hoje, negligenciam o uso dessas ferramentas em sala de aula por ainda ficarem muito presos a velhos conceitos metodológicos e por temerem incluir a tecnologia na sua programação. Fui testemunha desse receio por parte dos professores recentemente quando estava realizando um treinamento em uma escola de línguas da cidade de Fortaleza, cujo

tema era “O uso de novas tecnologias em sala de aula” e com foco maior na utilização da lousa eletrônica³ durante a aula. No treinamento dos professores para a utilização dessa ferramenta ouvi muitos depoimentos contrários à utilização de novas tecnologias e professores em oposição à substituição da atividade proposta pelo livro didático por outra atividade utilizando uma ferramenta computacional. Não existe por parte dos professores nenhuma justificativa pedagógica para a não utilização das ferramentas computacionais, apenas um receio pessoal, talvez por falta de hábito, por não se acharem qualificados ou mesmo medo de encarar o novo.

A língua só se manifesta em situações de uso concreto e, através da observação empírica, procuramos identificar durante essa pesquisa as características do *chat* como gênero textual emergente, fruto de uma sociedade informatizada.

Esse trabalho tem, então, a intenção de apresentar uma pesquisa realizada utilizando novas tecnologias aliadas à sala de aula de língua inglesa visando um avanço das pesquisas nas áreas de aprendizagem colaborativa, de comunicação mediada pelo computador (CMC) e de ensino e aprendizagem de línguas utilizando novas ferramentas computacionais. Essa pesquisa tenta desvendar os *chats* (o gênero de *chat* selecionado para essa pesquisa é o *chat* em aberto realizado através do *MSN Messenger*, programa gratuito disponibilizado pela Internet) e a sua aplicabilidade no processo de ensino- aprendizagem de uma língua estrangeira.

De acordo com Jonsson (1997), essa área de pesquisas sobre *chats* é tão extensa e inconstante, que até agora esse meio ainda está inexplorado de uma forma acadêmica apropriada. Isso significa que a realidade linguística do meio, de certa forma, ainda pode ser visto como uma terra incógnita. Por esse motivo, essa pesquisa tenta desvendar um pouco mais sobre esse novo território, os *chats* (o

³ O conceito da lousa eletrônica ou *e-board* foi criado há 20 anos por um educador e um cientista, hoje sócios da empresa que fabrica o produto. A idéia, segundo eles, era "pôr o computador na parede". Ainda sem a tecnologia sem-fio, a lousa é ligada a um micro via cabo. A tela pode ter entre 48 e 94 polegadas, é sensível ao toque das mãos ou de qualquer outro objeto que possa servir de giz virtual, como a caneta eletrônica, e pode exibir qualquer imagem vinda do computador. A cereja do bolo é a possibilidade de gravação de toda a interatividade em CD ou DVD ROM, em diversos formatos. (extrato do artigo tirado da página eletrônica do JB Online de 28 de janeiro de 2008)

www.jbonline.terra.com.br/editorias/cienciaetecnologia/papel/2008/01/28/cienciaetecnologia20080128000.html

gênero de *chat* selecionado para essa pesquisa é o *chat* em aberto realizado através do *MSN Messenger*, programa gratuito disponibilizado pela Internet) e a sua aplicabilidade no processo de ensino- aprendizagem de uma língua estrangeira.

O *objetivo geral* desse trabalho é analisar as conversas realizadas entre aluno-aluno, aluno-professor e professor-aluno ocorridos no *MSN Messenger* (site gratuito para *chats* ofertado pela *Microsoft Office*), a fim de observar algumas características desse tipo de interação via *chat* e perceber se esses momentos conversacionais mediados pelo computador podem ser caracterizados como momentos colaborativos de aprendizagem.

Os *objetivos específicos* dessa pesquisa são:

- a) Identificar os participantes das interações nos *chats* através da análise das alternâncias de turnos de fala, verificando o tipo de participação do aluno na conversa – se espontânea ou apenas quando solicitado pelo professor;
- b) Avaliar o tipo de participação realizada pelos alunos durante os *chats*, analisando o tipo de contribuição dada por cada aluno durante a sua participação na conversa (comentário, pergunta, resposta curta ou resposta longa);
- c) Observar a ocorrência de situações de negociação de sentido entre os participantes das conversas nos *chats*;

Considerando o laboratório de línguas das escolas e até mesmo a própria casa do aluno (quando este possui um computador adequado para as tarefas propostas) como uma extensão da sala de aula, utilizando a natureza interativa da Internet para momentos colaborativos de aprendizagem através de uma ferramenta de comunicação síncrona, o *MSN Messenger*, este trabalho parte das seguintes *questões de pesquisa*:

- 1) Até que ponto a natureza interativa da ferramenta computacional - *MSN Messenger* - pode garantir momentos colaborativos de aprendizagem para os alunos de inglês como língua estrangeira?
- 2) Que tipo de participação (comentário, pergunta, respostas completas ou respostas curtas) o aluno realiza na conversa?
- 3) Como os alunos negociam sentido entre eles e com o professor nas conversas realizadas?

Para que as questões de pesquisa possam ser respondidas nesse trabalho, analisamos sessões de *chats* que aconteceram entre os alunos e a professora e que tiveram alguns de seus trechos gravados e transcritos (trechos que podem ser encontrados nos anexos).

O presente trabalho está estruturado em quatro capítulos, além desta introdução em que apresentamos de forma sucinta o problema, a justificativa, os objetivos geral e específicos e as questões de pesquisa.

O Capítulo 1 faz uma revisão teórica sobre os princípios de aprendizagem de língua estrangeira, a aprendizagem colaborativa, a comunicação mediada pelo computador (CMC), o computador na sala de aula, o advento da Internet, a Internet como ferramenta de ensino, a aprendizagem colaborativa mediada pelo computador e os *chats*, nosso objeto de estudo.

No Capítulo 2, descrevemos a metodologia empregada para a realização da pesquisa. Apresentamos nesse capítulo a natureza da pesquisa, o contexto no qual ela foi realizada, depois conhecemos os sujeitos que formaram o *corpus* do trabalho, e finalmente como foi realizada a coleta dos dados e os procedimentos utilizados para a análise dos dados.

No Capítulo 3, apresentamos os resultados da pesquisa. A análise dos dados foi feita através da observação das transcrições dos momentos conversacionais entre a professora e os alunos e foram analisados seguindo os seguintes tópicos: momentos colaborativos, participação dos alunos nas conversas, tipos de participação dos alunos e negociação de sentido nos *chats*.

No quarto e último capítulo apresentamos as Considerações Finais.

Na sequência, apresentamos as referências bibliográficas utilizadas para compor esse trabalho e nos anexos as transcrições dos trechos das conversas – *chats* – realizadas entre alunos e professora através do *MSN Messenger*.

CAPÍTULO 1

REVISÃO TEÓRICA

“A principal motivação da comunicação humana se manteve inalterada através da história – o que mudou foi o contexto e o modo de transmitir a informação.” JONSSON (1997 apud CHAVES, 2001 p. 37).

1.0. INTRODUÇÃO

O presente capítulo apresenta uma revisão teórica que tem por objetivo contextualizar o tema dentro de uma visão histórica e social que abrange desde os princípios da aprendizagem até as novas tecnologias utilizadas hoje em sala de aula.

Discutiremos neste capítulo os seguintes temas: os princípios da aprendizagem de língua estrangeira, a aprendizagem colaborativa, a comunicação mediada pelo computador (CMC), o computador na sala de aula, o advento da Internet, a Internet como ferramenta de ensino, a aprendizagem colaborativa mediada pelo computador e os *chats*.

O capítulo também busca embasar o leitor dentro do universo teórico sobre ensino e aprendizagem mediado pelo computador para que, com isso, se possa entender como, e se o computador é, através da sua natureza interativa, uma ferramenta de aprendizagem colaborativa, que é a questão de pesquisa principal desse trabalho e que tentaremos responder ao final da nossa pesquisa.

1.1. PRINCÍPIOS DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

A aquisição de uma língua estrangeira (LE) tem se tornado uma atividade comum para a maioria das pessoas nos dias de hoje. Mais e mais adultos hoje estão se tornando aprendizes voluntários de uma língua estrangeira, fora a língua materna, por motivos como: trabalho, viagem e educação, dentre outros.

De acordo com Long (2003), a aquisição de uma segunda língua, seja ela através de métodos naturalistas, instrucionais ou ambos, há muito vem sendo uma atividade comum para a maioria dos seres humanos e está se tornando ainda mais vital com o aumento da importância das segundas línguas. Vale salientar aqui que esse trabalho foca em aquisição de LE e não de L2 (que é a aprendizagem de uma segunda língua oficial de um país). Porém para um grande número de pessoas a língua inglesa não é língua oficial, mas é quase uma segunda língua pelo grau de importância.

Segundo Germain (1993), as primeiras provas da existência do ensino de uma segunda língua remontam a um tempo muito antigo, quando da conquista gradativa dos sumérios pelos acadianos - do ano 3000, aproximadamente, até por volta do ano 2350. Os acadianos adotaram o sistema de escrita dos sumérios e aprenderam a língua dos povos conquistados. O conhecimento do sumério constituía um instrumento de promoção social, dando acesso à religião e à cultura da época. A aprendizagem do sumério se dava, no entanto, essencialmente através da escrita em língua suméria, o que não correspondia à língua usada pelos alunos em suas práticas cotidianas. Trata-se realmente do primeiro ensino de uma língua estrangeira de que se tem registro (CESTARO, 2002).

O processo de ensino e aprendizagem de LE já foi estudado através de várias abordagens ao longo da evolução dos estudos de línguas. No entanto, não vamos nos concentrar na discussão das abordagens e metodologias registradas historicamente. Em vez disso, vamos discutir, mesmo que brevemente, sobre a abordagem adotada nas salas de aula de línguas nas últimas décadas, que é a abordagem comunicativa (e é nessa abordagem que está inserida o contexto dessa pesquisa).

A abordagem comunicativa centraliza o ensino da língua estrangeira na comunicação. Trata-se de ensinar o aluno a se comunicar em língua estrangeira e a adquirir uma competência comunicativa. O conceito de competência comunicativa foi desenvolvido por Hymes (1991) baseado em reflexões críticas sobre a noção de competência e *performance* de Chomsky. Hymes, cujo objeto de trabalho é a etnografia da comunicação, afirma que os membros de uma comunidade lingüística possuem uma competência de dois tipos: um saber lingüístico e um saber sociolingüístico, ou seja, um conhecimento conjugado de formas de gramática e de normas de uso. No caso da língua materna, a aquisição destes dois sistemas de regras acontece conjuntamente e de forma implícita. A partir dos trabalhos de Hymes, a noção de competência de comunicação foi rapidamente utilizada em didática.

Saber comunicar significa ser capaz de produzir enunciados lingüísticos de acordo com a intenção de comunicação (pedir permissão, por exemplo) e conforme a situação de comunicação (*status*, escala social do interlocutor, o meio onde isso acontece, etc). O essencial de uma competência de comunicação reside, portanto, nas relações entre estes diversos planos ou diversos componentes.

A abordagem comunicativa dá muita importância à produção oral e escrita dos alunos no sentido em que ela tenta favorecê-las, dando ao aluno a ocasião múltipla e variada de produzir na língua estrangeira, ajudando-o a vencer seus bloqueios, não o corrigindo sistematicamente. A aprendizagem é centrada no aluno, não só em termos de conteúdo como também de técnicas usadas em sala de aula (CESTARO, 2002). As estratégias utilizadas visando a produção de enunciados comunicativos são variadas, como o trabalho em grupo que permite a comunicação entre os alunos com a preocupação maior nas estratégias de comunicação do que na forma dos enunciados.

As pesquisas realizadas na última década mostram que aprender uma língua é um processo muito mais complexo do que meramente aprender estruturas linguísticas e que o aprendizado e o uso estão ligados e inseridos dentro de um contexto político e social (WATSON-GECEO; NIELSEN, 2003 p. 155). Isto quer dizer que, o processo de ensino e aprendizagem de uma língua não pode ser meramente

estrutural, ele se dá através do uso dessa língua quando inserido em um contexto real de vida do aprendiz.

De acordo com Siegel (2003), analisando o contexto social, os fatores que afetam a proficiência do aprendiz em uma língua estrangeira são as oportunidades que surgem para que o aprendiz possa fazer uso da língua e o seu desejo em usar essa língua para participar de interações sociais que sejam do seu interesse pessoal.

A interação não é apenas um meio de praticar a língua, mas um princípio utilizado no ensino de uma língua que, segundo Gass (2003), é através dela que o aprendizado acontece. A negociação de sentido acontece entre os alunos quando esses estão interagindo em torno de um assunto, o que facilita a aquisição, pois o aluno está desenvolvendo a língua. A aquisição da língua é mediada pela atenção seletiva e a capacidade de cada aprendiz durante o momento em que estiver ocorrendo a comunicação (LONG, 1996). Ainda de acordo com o autor, o *feedback* negativo dado pelo professor durante a interação pode contribuir para o aprendizado de vocabulário e estruturas da língua.

A interação social é uma mola propulsora à negociação de sentidos, a troca comunicativa que sustenta o diálogo. A negociação de sentidos é um processo cognitivo usado por falantes para melhor se compreenderem. Essa negociação pode ainda resultar em interação modificada, o que efetivamente pode otimizar a aprendizagem de línguas. A interação modificada é parcialmente realizada através de estratégias de reparação do falante durante as negociações de sentido (LONG, 1996).

Dentro da abordagem comunicativa, o objetivo maior do aprendiz é saber se comunicar na língua alvo. Para tanto, é necessário que se leve em consideração princípios como contextualização, interação e negociação de sentido. Esses princípios são fundamentais para que a aprendizagem aconteça dentro desse ambiente. Para que ocorra aprendizagem, como afirmado por vários autores citados neste capítulo, é fundamental que exista interação entre os alunos e o professor e entre os próprios alunos dentro de um ambiente colaborativo. A colaboração parece

ser fundamental para que aconteça a interação e a aprendizagem no ambiente da web.

Por esse motivo, a próxima seção trata da aprendizagem colaborativa para se entender melhor como se dá esse tipo de aprendizagem em uma língua estrangeira.

1.2. A APRENDIZAGEM COLABORATIVA

A aprendizagem colaborativa pode ser definida como um conjunto de métodos e técnicas de aprendizagem para utilização em grupos estruturados, em que cada membro do grupo é responsável pela sua própria aprendizagem e pela aprendizagem do grupo como um todo. Nesse modelo de aprendizagem destaca-se a participação ativa dos indivíduos pertencentes ao grupo e a interação que acontece entre eles, tanto dos alunos como dos professores. O conhecimento é visto como um construto social e, por isso, o processo educativo é favorecido pela participação social em ambientes que propiciem a interação, a colaboração e a avaliação. Defende-se que os ambientes de aprendizagem colaborativos sejam ricos em possibilidades e propiciem o crescimento do grupo (AMARAL; GONÇALVES; SILVA, 2006).

A aprendizagem colaborativa é, então, o resultado de um processo na área de educação que consiste em estabelecer um procedimento onde o aluno, ou usuário, em conjunto com o professor, estabelece buscas, compreensão e interpretação da informação de assuntos determinados. A aprendizagem colaborativa surge da necessidade de inserir metodologias interativas na educação.

Pode-se afirmar, então, que a educação passou a valorizar a formação de parcerias para a aprendizagem, inclusive entre as disciplinas, como é o caso dos estudos interdisciplinares, onde profissionais e teorias de diversas áreas se unem para o benefício do aprendiz. Termos como interação, cooperação e colaboração

tornaram-se mais freqüentes no jargão dos estudos sobre o processo de ensino – aprendizagem de qualquer área.

Brown (1994, p. 81) menciona o termo aprendizagem cooperativa, ou colaborativa, como característica da abordagem comunicativa de ensino de línguas. Para o autor, os termos *cooperativo* e *colaborativo* descrevem os esforços de alunos e professores trabalhando juntos para alcançar objetivos. Trocam idéias e constroem sentidos ao invés de trabalharem sozinhos. Trabalhar cooperativamente ou colaborativamente difere de trabalhar em grupo, pois nesse tipo de trabalho não há garantias de que todos os alunos participem. Já na aprendizagem colaborativa todos os alunos participam de forma ativa e todos se esforçam da mesma forma, nenhum colega se aproveita dos esforços de outro.

A aprendizagem cooperativa / colaborativa é interativa e como um membro do grupo, a pessoa pode:

1. Desenvolver e compartilhar um objetivo comum;
2. Compartilhar sua compreensão do problema: questões; *insights* e soluções;
3. Responder ou / e trabalhar para compreender os questionamentos, *insights* e soluções dos outros.

Como a aprendizagem colaborativa pressupõe interação, vamos entender melhor esse termo. De acordo com Figueiredo (2006), os estudos dos eventos de sala de aula tem demonstrado que o ensino não é estático, mas algo dinâmico, um processo que resulta da interação entre o professor, os aprendizes, as tarefas instrucionais e as atividade desenvolvidas em sala de aula. Trabalhando em grupo os alunos tem a oportunidade de desenvolver a competência interacional. Ainda de acordo com o autor, tomando-se por base a teoria sociocultural, podemos perceber que a importância do papel da interação em sala de aula é algo indiscutível, e na

sala de aula de L2 ou de LE, a interação ainda é mais importante, uma vez que a língua é tanto o objeto de conhecimento quanto o meio para a aprendizagem.

Examinando essa interação no campo da educação, podemos defini-la como: um processo que acontece quando as pessoas se relacionam ativamente em prol da construção do conhecimento cooperativo, como alunos x professores, assumindo diferentes papéis conforme a aprendizagem aconteça: ora são emissores, ora são receptores. Um processo de quebra de paradigmas da educação tradicional. Existe uma reciprocidade, não existe limite de tempo e nem de espaço físico. A aprendizagem se dá à distância, com a ajuda da tecnologia, que facilita essa interação: seja via e-mail, *messenger*, fóruns de discussão, video-conferências e tantas outras possibilidades (<http://ticnaeduc.wordpress.com/2008/03/09/ead-glossario/>). O computador é um excelente meio onde a aprendizagem colaborativa pode ser exercitada.

Podemos perceber após a leitura das duas primeiras seções deste capítulo a importância do computador para a aprendizagem de uma língua estrangeira já que ele facilita o exercício da aprendizagem colaborativa por parte dos alunos. Porém, vale salientar que a criação do computador adveio principalmente da necessidade de facilitar a comunicação humana. Por esse motivo, na próxima seção vamos explorar como acontece essa comunicação mediada pelo computador (conhecida como CMC).

1.3. A COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR (CMC)

De acordo com Jonsson (1997), a comunicação mediada pelo computador (CMC) marcou uma mudança na escrita linear e teve um efeito significativo na representação do nosso eu assim como na percepção que possuímos dos outros. A sua criação adveio da necessidade de facilitar a comunicação humana.

A comunicação mediada pelo computador (CMC) pode ser de duas formas – *síncrona ou assíncrona*. Se a comunicação for assíncrona, ela acontece em tempos diferentes, isso quer dizer que um interlocutor fala, mas o outro só responde depois que consegue receber essa mensagem, como é o caso do *e-mail*. Já na comunicação síncrona, ela acontece ao mesmo tempo e pode até ser comparada a uma conversa face a face. Chaves (2001), afirma que se a comunicação assíncrona mediada pelo computador tem como possibilidade a aproximação com o discurso oral face a face, a comunicação síncrona tem essa aproximação como sua característica mais saliente.

Já Crystal (2005) afirma que essa comunicação mediada pelo computador é diferente da fala, mesmo nas situações eletrônicas que mais se assemelham a ela. O autor aponta algumas diferenças importantes entre a CMC e uma conversa face a face. A primeira é uma consequência da tecnologia, que impossibilita o retorno simultâneo. Isso porque ainda não foi criada uma forma de gerar esse retorno que acontece simultaneamente numa conversa natural entre duas pessoas que estão presencialmente no mesmo ambiente. O sucesso de uma conversa depende de os participantes fornecerem retorno imediato um ao outro. Ao telefone, quando as deixas visuais estão ausentes, a dependência do *feedback* auditivo é ainda maior.

Já é possível, porém, duas pessoas conversarem via Internet usando uma câmera simulando uma conversa face a face, utilizando o microfone; mas quando a conversa é teclada essa característica da simultaneidade desaparece. Numa interação por *e-mail* ou em um grupo de bate-papo, por exemplo, não há como reagir à mensagem enquanto ela está sendo digitada, pela razão óbvia de que o receptor não sabe que vai receber uma mensagem até o texto chegar. As mensagens, portanto, não podem se sobrepor. Por isso, os receptores são submetidos a um período de espera antes de o texto emergir na tela do computador.

Ainda de acordo com Crystal (2005), a segunda grande diferença entre a CMC e a conversa face a face, pode ser ilustrada a partir das salas de bate-papo em tempo real (comunicação síncrona). Quando se está em um desses *chats* é possível ver na tela mensagens dos participantes chegando. Se há vinte pessoas na sala, é possível ver até vinte mensagens diferentes chegando, se agrupando em uma

conversa ou até em subgrupos de conversas, se, por acaso, alguém resolver interagir com um interlocutor apenas, ao invés de interagir com todo grupo.

É também possível que uma intervenção de alguém participando da conversa só produza um comentário ou uma resposta de outra pessoa do grupo, ou, até, ser ignorada por todos, como, também, é possível que alguma intervenção produza uma participação maior de um ou mais interlocutores que podem participar mais ativamente da conversa.

Podemos comparar a situação a uma roda de conversa onde várias pessoas podem dar sua opinião sobre o assunto em pauta. Porém, como já foi dito, na roda de conversa presencial as conversas podem se sobrepor e já no bate papo virtual, essas conversas vão surgindo de acordo com os interesses, o poder mental e a velocidade de digitação dos interlocutores. Nunca fora possível, antes, na história da comunicação humana, participar simultaneamente de várias conversas. Era impossível para um interlocutor estar em várias rodas de conversas. Agora isso é real. Esse fenômeno se caracteriza como uma revolução no que diz respeito à fala.

Um dos problemas citados por Crystal (2005) nesse tipo de interação é o tempo de espera. Esse problema torna as interações nas salas de bate-papo muito diferentes de tudo que os homens já experimentaram em termos de diálogo. Há frustração em ambos os lados da cadeia de comunicação. Do ponto de vista do emissor, o momento certo de falar pode ser desperdiçado, porque o assunto a que se relacionava a intervenção pretendida pode já ter saído da tela e estar desaparecendo rapidamente da memória comum do grupo. E do ponto de vista do receptor, a ausência de uma reação esperada é ambígua, já que não existe forma de saber se a demora se deve a motivos de transmissão ou a alguma “atitude” por parte do emissor.

Em uma conversa, digamos pelo *MSN*, por exemplo, mesmo que se comece a enviar uma resposta a alguém antes da pessoa terminar sua linha de raciocínio, essa resposta teria de esperar sua vez em uma série de outras respostas digitadas e enviadas anteriormente à sua. As mensagens são enviadas para a tela

do receptor de forma linear, na ordem em que foram recebidas pelo sistema. Então, você pode estar querendo responder a alguém, mas se outra pessoa digitou e enviou uma resposta antes, esse turno vai aparecer na tela antes do seu e a sua resposta não chegará no momento ideal. Por essa razão em um ambiente com vários usuários se comunicando, as mensagens chegam de várias fontes e o tempo todo com tempos de espera diferentes.

Questões de retorno e de turnos de “fala” são algumas formas em que a interação mediada por computador difere da conversação falada. Mas ela é também diferente no que diz respeito às propriedades formais do veículo – que são acentuadas a ponto de se tornar extremamente difícil para as pessoas seguirem a recomendação de que devem “escrever como falam”. A comunicação mediada por computador não é de modo algum como a escrita convencional. Ela é mais compreendida como uma linguagem escrita que foi empurrada em direção à fala do que uma linguagem falada que foi escrita. A CMC não é idêntica à fala ou à escrita, mas exibe certas propriedades seletivas e adaptáveis presentes em ambas (CRYSTAL, 2005).

Chapelle (2007) conduziu um estudo com pesquisas na área de comunicação mediada por computador e chegou às seguintes conclusões:

1. Comunicação mediada por computador e interação face a face são igualmente efetivas para o aprendizado de vocabulário de uma nova língua;
2. Itens lexicais que foram negociados em uma comunicação *on-line* são mais prováveis de serem retidos pelos alunos;
3. A comunicação mediada pelo computador produz mais negociação de sentido do que a comunicação face a face;

4. Indicação de erro e correção do mesmo acontece com mais frequência na comunicação escrita mediada pelo computador do que na comunicação face a face.

Ainda na pesquisa de Chapelle (2007), ela concluiu que os alunos usaram efetivamente a negociação de sentido para entender o significado das palavras e que os novos contextos de aprendizagem criados pelo computador criam novas oportunidades para os aprendizes se comunicarem na língua alvo e isso é muito importante para o estudo da aquisição de uma segunda língua.

É necessário, então, que os pesquisadores levem isso em consideração e aumentem o número de pesquisas nessa área, já que é uma área em ascensão para alunos e professores. Muitos estudantes de línguas estão usando esse ambiente virtual hoje em dia, e o computador já é parte da realidade do ensino de línguas.

Para Weasenforth e Meloni (2002, p. 59), as tecnologias podem pôr em prática os ideais construtivistas de uma construção ativa e colaborativa do conhecimento, proporcionando tarefas autênticas contextualizadas e em ambientes menos controlados para os aprendizes em detrimento de seqüências de instrução predeterminadas. Esses ambientes colaborativos encorajam a reflexão e capacitam o aluno a assumir o controle da sua própria aprendizagem.

Segundo Sales (2002), na comunicação mediada pelo computador a colaboração passou a ser elemento chave desde que surgiu o interesse em buscar um uso mais interativo da máquina. A inclusão da atividade colaborativa *on-line* faz com que os alunos trabalhem seus pontos fracos, complementando-se, utilizando os estilos de aprendizagem peculiares a cada um (PALLOF; PRATT, 2004).

A comunicação mediada por computador tem um efeito equalizador sobre a quantidade e a qualidade de participação entre os sexos, camadas sócio-econômicas e idades, uma vez que os participantes se sentem menos ansiosos ou tímidos. Outros estudos (IWASAKI & OLIVER, 2003; JEPSON, 2005; MUNIANDY, 2002; SAURO, 2004; e WARNER, 2004 apud CHAPELLE, 2007) compararam ainda

as negociações de sentido entre aprendizes em ambientes virtuais orais – *chats* escritos e falados. Os resultados sugerem que apesar de o *chat* escrito ser uma modalidade mais usada e mais pesquisada, o *chat* oral propicia um ambiente no qual os usuários se sentem mais aptos a negociar sentidos.

Esse trabalho, porém, se restringe a investigar sobre o *chat* escrito. Porém, antes de discutirmos sobre os *chats*, na próxima seção vamos refletir sobre o uso do computador na sala de aula.

1.4. O COMPUTADOR NA SALA DE AULA

A sociedade moderna faz do computador uma ferramenta de grande utilidade em todos os âmbitos das nossas vidas. A tecnologia está presente desde simples funções do dia a dia até a mais complexa atividade científica. Com a educação não poderia ser diferente -- o computador chegou à sala de aula. Professores e alunos utilizam-se da máquina buscando e trocando informações. Assim como toda sala de aula, a sala de aula de Línguas Estrangeiras (LE) utiliza o computador no seu cotidiano acreditando na adaptabilidade da máquina à sua função pedagógica.

A sala de aula virtual não é mais um conceito distante para alunos e professores. Pelas suas características interativas, os computadores estão cada vez mais capazes de agregar alunos e professores por um maior espaço de tempo, realizando um número cada vez mais diversificado de atividades. Existem diversas possibilidades de atividades que podem ser realizadas através do computador, como o uso de *softwares* para realização de tarefas e da Internet como fonte de pesquisa. O conceito de multimídia está em voga hoje e já faz parte do currículo educacional (LEVY, 1997).

Contudo, existem contradições e problemas quanto à adequação e uso dessas atividades por parte de alunos e professores. As atividades mecanicistas

presentes na maioria dos *softwares* disponibilizados para ensino de línguas nos laboratórios fazem com que aulas mediadas pelos computadores sejam essencialmente estruturais (ênfase apenas na estrutura da língua – gramática e vocabulário), com exercícios de preenchimento de lacunas e múltipla escolha, seguidos de *feedback* imediato, que não enfocam o desenvolvimento da competência comunicativa dos alunos.

Foi-se percebendo, porém, que novas maneiras de usar o computador no processo de aprendizagem deveriam surgir para quebrar os paradigmas behavioristas⁴ e audiolinguais das primeiras máquinas de ensinar através de *feedback* específico sobre respostas e explicações gramaticais fornecidas pela própria máquina, como nos primeiros materiais de CALL⁵ (CHAPELLE, 2001 p. 7).

Professores e estudiosos da aprendizagem de línguas mediada por computador, que diariamente convivem com a aplicabilidade das ferramentas computacionais no incremento das tarefas e atividades em sala de aula ou laboratórios, questionam a real adequação do uso dessas ferramentas ao ensino de línguas.

É consenso crescente que, se desejarmos potencializar o uso do computador na educação, deveremos levar em consideração seu papel como catalisador do processo de aprendizagem. Em outras palavras, é insuficiente estudar-se apenas o uso do computador como ferramenta educacional. Para isso, precisamos reconhecer o papel social do computador a fim de argumentarmos a favor do seu uso na facilitação da aprendizagem através da promoção de interação social. De acordo com Chapelle (2001), várias pesquisas demonstram a possibilidade de usar-se um modelo sócio-construtivista na aprendizagem mediada por computador.

⁴ As teorias behavioristas rejeitam a consciência e o subjetivismo e consideram que a matéria de interesse da psicologia é o comportamento humano. Watson (1930) se intitula o fundador do behaviorismo e define língua como um tipo simples de comportamento, um hábito manipulável, e considera sua aprendizagem como uma questão de condicionamento. Skinner (1954) abordou a aplicação da teoria behaviorista à aprendizagem lingüística.

⁵ CALL - *Computer Assisted Language Learning*, ou seja, Aprendizagem de Línguas Mediada pelo Computador.

Para que possamos potencializar o uso do computador na sala de aula é necessário que conheçamos a evolução do seu uso, desde os primeiros materiais instrucionais de CALL até a evolução de materiais disponíveis hoje pela Internet. É importante conhecer a natureza do seu uso para que possamos tirar o melhor proveito possível das suas ferramentas.

Michael Levy (1997) define o termo CALL na sua obra "*Computer Assisted Language Learning: Context and Conceptualization*" como "o estudo e a busca por aplicações do computador no processo de ensino-aprendizagem de línguas" (p. 1). O mesmo autor considera que o alcance de CALL ainda não é definido e a sua relação com outras áreas não é clara. Para ele, CALL pode ser considerado como parte da Linguística Aplicada.

CALL é reconhecido pela literatura acadêmica há trinta anos. O uso dessa nova modalidade no ensino de línguas se fez possível com o advento e o desenvolvimento do computador; ela é um reflexo do nível que a tecnologia alcançou e sua inserção nas atividades humanas. A velocidade com a qual a tecnologia tem se desenvolvido desde a invenção do computador tem sido extraordinária.

Para entender melhor o nível de desenvolvimento tecnológico nos dias de hoje, Carol Chapelle (2001) reporta através de um histórico todas as fases pelas quais o computador passou na sua integração ao processo de ensino-aprendizagem de uma segunda língua. Nos anos cinquenta, a instrução mediada por computador foi utilizada pela primeira vez. Nessa época, o ensino de línguas tinha como bases teóricas o behaviorismo e o estruturalismo, que deram origem à metodologia audiolingual. Os elementos centrais do behaviorismo – estímulo, resposta e reforço – tinham um profundo efeito nas práticas de sala de aula. Na abordagem audiolingual, os alunos aprendiam através de imitação e repetição. Baseado nesses conceitos utilizados em sala de aula surgiu a instrução programada (SKINNER, 1954), em que o aluno interagia com uma máquina realizando atividades programadas e sistemáticas com feedback imediato para o aprendiz.

O primeiro projeto em CALL surgiu em 1960 na Universidade de Illinois, nos Estados Unidos e foi chamado de PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*). O projeto custou cerca de cinco milhões de dólares e foi criado com o objetivo de ensinar línguas estrangeiras, assim como outras matérias, oferecendo um tipo de instrução interativa e baseada na velocidade de cada aluno.

Pelo menos em parte, esse projeto parecia refletir as idéias behavioristas e audiolinguais. Porém, como Levy (1997) afirma, esses materiais em CALL eram capazes de se adaptar a teorias mais recentes de ensino e aprendizagem de línguas. Um grande problema encontrado nesse primeiro projeto, porém, foi que as habilidades de leitura e escrita eram priorizadas em detrimento das outras habilidades como a produção e a compreensão oral. Outro fato observado era que a criação dos materiais em CALL, como o PLATO foi criado para o uso imediato por professores e não por pesquisadores, falhando, então, no aspecto da fundamentação teórica.

Na década seguinte, surgiram vários outros projetos para descobrir como o computador poderia ser utilizado na instrução de uma segunda língua. Nessa época, CALL era apoiado por computadores servidores conectados a terminais em um campus. As atividades para aprendizagem baseada em computador (*courseware*) eram desenvolvidas usando linguagens de programação e eram mantidas no servidor para que os alunos pudessem acessá-las.

Uma década depois, surgem os servidores capazes de disponibilizar uma interação básica para desenvolver o modelo instrucional dessa era para CALL. Nessa mesma época, o governo dos Estados Unidos apoiou a inclusão da instrução assistida pelo computador no currículo e, isso, então, resultou em um maior desenvolvimento de CALL. Após isso, uma série de projetos e pesquisas foi lançada com o intuito de desenvolver *softwares* e novas possibilidades de atuação do computador na aprendizagem de uma segunda língua.

Novos métodos de ensino surgiram no final dos anos setenta. Métodos e técnicas humanísticas passaram a fazer parte das abordagens utilizadas por professores no ensino-aprendizagem de línguas. Passou-se a considerar a pessoa e

seus sentimentos, ou seja, a dimensão afetiva. Foi nesse momento que surgiu a abordagem comunicativa. Esta abordagem, de acordo com Levy (1997), tinha como objetivo desenvolver a competência comunicativa do aprendiz através do exercício das quatro habilidades linguísticas -- leitura, escrita, compreensão e produção oral.

As mudanças observadas nas abordagens em sala de aula logo passaram a ser também observadas no desenvolvimento dos materiais em CALL. Em 1973 foi inventado o primeiro microcomputador e dois anos mais tarde o uso dos computadores realmente começou a se expandir nos Estados Unidos. Contudo, foi somente no início dos anos oitenta que os computadores ficaram mais acessíveis aos professores de línguas. Os computadores particulares não necessitavam mais estar conectados a um servidor. Sendo assim, os professores passaram a explorar o potencial do computador para o ensino de línguas, o que impulsionou CALL e, conseqüentemente, as discussões sobre assuntos metodológicos correspondentes.

Porém, de acordo com Levy (1997, p. 1), a velocidade com que a tecnologia foi inserida na educação não foi acompanhada pelos educadores e criadores de materiais de CALL. Existem, portanto, dificuldades metodológicas, financeiras e estruturais para efetivação, qualidade e aplicabilidade dos materiais de CALL em sala de aula.

Agora nós estamos diante de uma aplicação tecnológica que não é mais tão nova como dizíamos há dez anos, mas que continua prometendo modificar, ainda mais, o processo de ensino-aprendizagem. O computador tem-se transformado em comunicador numa velocidade incrível. Pela primeira vez, existe a possibilidade de criar materiais que possam ser adaptados em tempo real às necessidades individuais de cada aluno, como afirmavam Candlin e Leech (1986, p. 3). Contudo, muitos críticos de CALL continuam baseando suas críticas no fato de que não existem, ainda, princípios metodológicos que norteiem os criadores de materiais de CALL.

Essa preocupação em fazer do computador um real comunicador existe há tempos. No início dos anos oitenta, a popularidade da teoria de Krashen (Aquisição

x Aprendizagem)⁶ fez com que se relacionasse CALL à aquisição e não à aprendizagem. Nesse período, o que era reconhecido como “aprendizagem orientada” ou “aprendizagem controlada” era tratado como irrelevante para a aquisição, portanto, para CALL. Surgiram, porém, escritos que defendiam a idéia de que CALL não estava relacionada apenas a atividades que focalizavam a “aquisição”. Desde então, já se reconhecia a necessidade de fazer com que o computador reconhecesse o *input* do aluno para que CALL fosse realmente comunicativo.

Embora muito já se tenha feito pelo avanço tecnológico do computador (*hardware*), em se tratando de *software* (materiais em CALL), os criadores desses materiais continuam “colocando vinho de velhas metodologias dentro de garrafas de novas tecnologias” (CANDLIN; LEECH, 1986 p. 3), ou seja, apesar de estarmos lidando com novas tecnologias, estamos trazendo para a sala de aula velhas metodologias que estavam esquecidas e superadas. Por esse motivo, é preciso olhar melhor para as novas ferramentas computacionais e materiais criados com o advento da Internet. O professor, hoje, tem obrigação de conhecer essa ferramenta que traz com ela um mundo de possibilidades.

Na seção seguinte podemos constatar as oportunidades que se abriram para a educação com o advento da Internet.

⁶ A dicotomia Aquisição x Aprendizagem constitui uma das hipóteses da teoria de Aprendizagem de Segunda Língua de Krashen. Segundo ele, a aquisição é um processo inconsciente, idêntico em todos os aspectos importantes aos processos que as crianças utilizam para adquirir a primeira língua. Aprendizagem, por sua vez, é um processo consciente que resulta no conhecimento “sobre a língua” (McLaughlin, 1987).

1.5. O ADVENTO DA INTERNET

Com o advento da Internet, os computadores passaram a proporcionar ambientes de interação entre alunos e entre aluno e máquina (SALES, 2002). Novas atividades interativas surgiram transformando e adaptando o ambiente virtual em ambiente comunicativo.

Dentro desse ambiente comunicativo, o professor pode perceber que, a fim de promover aprendizagem colaborativa utilizando o computador como um meio de comunicação entre os aprendizes, é necessário que ele explore a possibilidade de comunicação em rede que a Internet garante. Os professores precisam encarar esse desafio de se preparar para essa nova realidade, aprendendo a lidar com os recursos da informática e planejando formas de usá-los em suas salas de aula.

Com a Internet os alunos podem ter acesso a muitos jornais, revistas, museus, podem conhecer cidades e lugares diferentes, podem entrar em contato com aprendizes de outras nacionalidades, podem ouvir músicas, assistir vídeos, filmes, ter acesso a livros, pesquisas dentre outras infinitas possibilidades. O advento da cultura eletrônica no meio do século vinte marcou uma nova era para a comunicação humana (JONSSON, 1997).

Por esse motivo, é importante contextualizarmos os termos *Internet* e *Web* para que possamos entender a importância do advento dessa cultura eletrônica para a comunicação humana e de como esse novo meio contribuiu para mudanças sociais, econômicas e culturais.

De acordo com o levantamento histórico realizado por Araújo e Biasi-Rodrigues (2005, p. 49), a *Internet* nasceu em 1969 nos Estados Unidos como um projeto do Departamento de Defesa do governo americano para interligar, originalmente, laboratórios de pesquisas com objetivos militares. O objetivo desse projeto era oferecer uma rede de comunicação eletrônica que fosse capaz de

sobreviver a um ataque nuclear. Engenheiros de computação ligados à ARPA⁷ criaram, então a primeira rede de computadores, a ARPAnet, como era conhecida. Esta foi considerada uma rede militar que interligava inicialmente os departamentos do governo americano, os laboratórios, as universidades americanas e posteriormente, instituições do mundo inteiro. Nessa época só era possível a troca de banco de dados e dispositivos gráficos entre os pesquisadores. Contudo, essa possibilidade de troca de dados entre computadores geograficamente localizados em áreas distintas era um momento sem precedentes na história da comunicação humana. Uma nova forma de comunicação de massa interativa estava começando (JONSSON, 1997).

Ainda de acordo com Jonsson (1997, p. 2), com o desenvolvimento dos protocolos de cliente e servidor, a ARPAnet foi sendo aprimorada e experimentamos um rápido aumento na versatilidade dos formatos de informações apresentados pela rede.

Poucos discordam que um dos mais dramáticos e mais avançados desenvolvimentos tecnológicos da década de noventa foi a criação da Internet, a rede mundial de computadores, “a rede das redes” (LEVY, 1997). Mais ou menos uma década após a criação do primeiro microcomputador (historicamente datado em 1973), a Internet produziu uma grande mudança em termos de acesso a materiais, pessoas e ambientes de aprendizagem.

A partir da sua criação, a Internet começou a evoluir rapidamente na forma de LANs⁸. Uma LAN é considerada um sistema fechado que pode ser instalado em um prédio ou em um laboratório de computadores onde os computadores estão conectados fisicamente uns aos outros. No processo de criação da ARPAnet foi desenvolvido um sistema de protocolo conhecido como IP, que era o protocolo da Internet que permitia a várias LANs se conectarem umas com as outras. É esse protocolo que define como as informações são organizadas dentro da rede. Esse mesmo sistema continua a ser usado até os dias atuais.

⁷ ARPA – *Advance Research Projects Administration* (Administração de Projetos e Pesquisa Avançada).

⁸ LANs – *Local Area Networks* (Redes Locais).

Com a evolução dessa rede de computadores, descobriu-se que a Internet, também, permitia a cooperação verbal, surgindo, desta maneira o uso do correio eletrônico. Hoje a Internet é a soma de mais de 40 mil redes espalhadas pelo mundo; entre essas redes existe a *Web*, que é a rede que mais cresce no mundo todo, sendo a responsável pela popularização da Internet.

Jonsson no seu trabalho: “*Electronic Discourse – On Speech and Writing on the Internet*” - “Discurso Eletrônico – Produção Oral e Escrita na Internet”, tradução livre – (1997) afirmou que o número de usuários da Internet poderia ser muito difícil de estimar devido a sua constante expansão, mas na opinião da autora, uma razoável estimativa seria de que a Internet possuía algo em torno de cem milhões de usuários e que até o ano 2000 esse número dobraria.

De acordo com Crystal (2005, p. 75), embora a Internet como tecnologia tenha estado presente desde a década de sessenta, para e-mails e bate-papo, as pessoas só começaram a explorá-la trinta anos mais tarde. A rede mundial *World Wide Web*, ou simplesmente *Web*, só passou a existir propriamente em 1991, na Suíça, criada por Tim Berners-Lee e, originalmente, servia para fazer a conexão entre os computadores das instituições de pesquisa com o propósito de dinamizar e facilitar o acesso dos pesquisadores aos resultados dos mais diversos estudos.

Porém, em um tempo extraordinariamente curto, as pessoas adotaram e dominaram a tecnologia e, enquanto o faziam, conheceram, adaptaram, e expandiram sua linguagem tão diferente. A chegada da Internet foi um acontecimento revolucionário não só em termos linguísticos como também em seus aspectos tecnológicos e sociais.

Ainda em Crystal (2005), sabe-se que o criador da rede mundial de computadores, a *Web*, o técnico de computadores Tim Berners-Lee, definiu-a como: “um universo de informação acessível por rede, um conjunto do conhecimento humano” (p. 77).

Na definição de Jonsson (1997, p. 2), a Internet pode ser considerada como:

Essencialmente, a Internet, mesmo sendo uma rede em nome e geograficamente, é a criatura do computador pessoal. Ao final do dia o que é apresentado e transferido via Internet é informação humana – criada e recebida por indivíduos ou grupos de indivíduos através dos seus computadores.

Esse universo da Internet é extremamente fluido, e trazendo-a para o universo da educação, podemos dizer que no mundo da Internet os professores e alunos podem explorar suas possibilidades de expressão, introduzir combinações novas de elementos e reagir aos desenvolvimentos tecnológicos. A Internet possibilita diversos eventos comunicativos e vários tipos de gênero surgem com o advento da rede mundial de computadores, a *www*. Essa rede funciona como meio, suporte e existe uma estreita relação entre o meio e os gêneros mediados por ele.

Como todo usuário da rede pode perceber, a grande marca da *Web* é a hipertextualidade e a multimodalidade, com toda a sua riqueza semiótica e dinamicidade. Quando Bezerra (2007) fala de multimodalidade, ele associa o meio a várias modalidades, como: texto, sons e imagens. Quanto à hipertextualidade, ele declara que o texto apresentado na rede está relacionado a outros textos, de uma forma não-linear, através dos *links*, e que cada leitor tem a possibilidade de escolher o próprio caminho de leitura. O “modo de navegação” de cada indivíduo consiste no caminho que o leitor percorre, construindo assim sua própria estratégia de leitura dentro da rede.

Por isso, a afirmação de Levy (2000, p. 14) sobre a *Web*:

(...) a *Web* também tem se manifestado como um espaço novo de interação humana, cuja comunicação se dá de uma maneira infinitamente mais ampliada e mais complexa.

Dentre todas as suas características e qualidades, a mais importante para pesquisadores e professores é que ela pode ser uma excelente ferramenta de ensino, como podemos mostrar na seção seguinte.

1.6. A INTERNET COMO FERRAMENTA DE ENSINO

A aplicação de redes locais ou da Internet no ensino de línguas é chamada de NBLT⁹. Warschauer e Kern (2000, p. 1) definem NBLT como “ensino de línguas que envolvem o uso de computadores conectados uns aos outros localmente ou globalmente através de uma rede de comunicação”. Seria muito simplório considerar NBLT o mesmo que CALL, ou pré-Internet CALL, simplesmente porque em ambos o computador exerce papel fundamental. Uma das maiores diferenças está na interação do aprendiz com a máquina. Em CALL, o aprendiz interage com o *software*, enquanto que em NBLT, ele interage com outras pessoas (CHAPELLE, 2000, p. 204). Embora considere que exista essa diferença, Chapelle (2000, p. 222) afirma que: “é útil considerar a aprendizagem em rede dentro do campo de atuação de CALL”.

O papel do computador em CALL mudou de acordo com o desenvolvimento tecnológico das máquinas. No início, os programas de CALL (*softwares*) eram estritamente tutoriais e eram fundamentados no método estruturalista que enfatizava os exercícios de repetição. O próprio *software* era criado para dar um *feedback* imediato ao aluno, não permitindo a ele interação com a máquina ou com o resultado obtido. A geração seguinte de materiais de CALL trouxe uma maior participação do aprendiz, pois ele passou a construir o seu próprio conhecimento usando os artifícios que a máquina lhe disponibiliza. Esses *softwares* fornecem oportunidades para solução de problemas e testagem de hipóteses, que permitem aos alunos utilizar o seu conhecimento prévio para desenvolver a sua aprendizagem.

⁹ NBLT – *Network-based Language Teaching*, ou seja, Ensino de Línguas através da Internet ou redes locais.

O advento de NBLT trouxe uma nova visão sobre o papel do computador, pois o aprendiz deixou de interagir com a máquina para interagir com outras pessoas através do computador. A máquina, então, é usada como veículo para a interação e a comunicação humana. O computador, portanto, exerce a função de ferramenta de ensino e parte integrante do processo de ensino-aprendizagem, diferente da função tutorial de determinados materiais de CALL.

E é, então, através do NBLT que os aprendizes podem realmente vivenciar interação no ensino de línguas mediado por computador, seja participando de salas de bate-papo, conferências *on-line*, ou fóruns de discussão. O foco principal do NBLT é a comunicação humana. O aluno que está conectado à Internet pode conversar com um nativo da língua alvo vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana, da escola, de casa ou do trabalho.

Como afirmaram Warschauer e Kern (2000, p. 1-2):

O foco da instrução tem se expandido do ensino de estruturas gramaticais para o ensino da habilidade comunicativa. Expressões criativas substituíram diálogos memorizados. A negociação de sentido substituiu as práticas de repetição. A compreensão da língua tem uma nova importância. (...) Os livros didáticos começaram a distinguir a língua falada da língua escrita e a incorporar materiais autênticos. E é nesse contexto de mudanças que surge uma das mais inovadoras mudanças no ensino-aprendizagem de língua, que é a aprendizagem de línguas mediada pelo computador.

O ensino através do computador vem tentando ser legitimado como uma força viável no aprendizado de uma língua. Porém, existem críticas ao aprendizado de línguas mediado pelo computador. Feiermuth (2002) considera que as principais críticas feitas a CALL advêm da natureza pouco interativa de suas atividades.

Os professores devem, então, considerar se as tarefas oferecidas pelo computador dão oportunidades suficientes para os alunos de aprender a língua alvo e ainda se essas tarefas possibilitam a interação entre eles. Não que todas as atividades propostas devam ser interativas, porém, é importante que as atividades mediadas pelo computador também incluam a oportunidade de interação entre os

alunos. Essa interação entre os alunos é base fundamental da aprendizagem colaborativa, conceito já discutido anteriormente neste trabalho.

Segundo Collins e Berge (1996), existem dois tipos de interação no que diz respeito à aprendizagem mediada pelo computador:

1. Aluno interagindo individualmente com o conteúdo;
2. Aluno interagindo com os outros sobre o conteúdo.

Ainda de acordo com Collins e Berge (1996), os dois tipos de interação são muito importantes para um aprendizado eficiente e efetivo. No passado, quando não havia computadores, essa interação só acontecia entre o aluno e o professor e entre os alunos de um mesmo grupo localizado na mesma sala de aula presencial. Hoje em dia, com a utilização do computador, as possibilidades de interação aumentaram e os alunos podem interagir entre si, e com outras pessoas, mesmo quando estão separados geograficamente.

É importante que ao utilizar a Internet como ferramenta de ensino, o professor pense em tarefas que realmente proporcionem aprendizagem através da interação para seus alunos. A utilização de salas de bate-papo (incluindo aqui o *MSN Messenger*) pode proporcionar momentos de interação que muito provavelmente resultem em momentos de aprendizagem para os alunos, se forem criadas pelos professores tarefas que possam ser realizadas dentro desse ambiente.

Na seção 1.2 desse capítulo, discutimos a definição do termo aprendizagem colaborativa e a sua importância para a educação. A seguir, vamos aprofundar o tema sobre a aprendizagem colaborativa no computador e a sua aplicabilidade no processo de ensino – aprendizagem de línguas.

1.7. A APRENDIZAGEM COLABORATIVA MEDIADA PELO COMPUTADOR

Podemos, então, definir a aprendizagem colaborativa mediada pelo computador como uma estratégia educativa em que dois ou mais sujeitos constroem o seu conhecimento através da discussão, da reflexão e tomada de decisões, e onde os recursos informáticos atuam como mediadores do processo de ensino-aprendizagem de uma língua. Aprender e ensinar uma língua nos dias atuais é estar inserido em uma sociedade tecnológica pautada por uma economia globalizada. Colaboração e interação são termos que não podem mais estar fora desse processo, assim como não é possível dissociar o computador e as suas ferramentas da sala de aula. “Construir conhecimento na contemporaneidade diz respeito ao uso de tecnologias intelectuais como as virtuais” (MOTTA-ROTH, 2001 p. 232).

Pesquisas sobre aprendizagem mediada pelo computador têm enfatizado o papel da tecnologia em estimular a aprendizagem colaborativa do aluno, encorajando a busca de soluções de problemas através da interação com a máquina e com os colegas, com menos dependência do/a professor/a (LIGHT, 1993 p. 49 apud MOTTA-ROTH, 2001 p. 237).

Segundo Motta-Roth (2001), o deslocamento do centro de atenção do professor para o grupo contribui para o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico do aluno, já que o andamento da aula e a compreensão do conteúdo dependem da negociação do grupo sobre o rumo a ser tomado na interação e a compreensão conjunta da leitura.

O computador é visto como um recurso para a aprendizagem colaborativa. Ele ajuda os alunos a comunicar, a participar e interagir em atividades comuns, fornecendo também um prestimoso auxílio nos processos de coordenação e organização de atividades. Este papel de mediador enfatiza as possibilidades de usar o computador não somente como uma ferramenta individual, mas como um

meio com o qual e, através do qual os indivíduos e os grupos podem colaborar uns com os outros.

A aplicabilidade de uma ferramenta computacional depende da área de atuação em que ela está sendo utilizada. Isso nos leva a crer que nem todas as ferramentas são úteis ao ensino de línguas e aquelas que são devem obedecer a algum critério de utilização do usuário, seja ele o professor, no incremento de alguma tarefa proposta, ou o aluno, na prática do idioma que estuda, seguindo a estratégia de aprendizagem que melhor lhe convém.

Visto por essa perspectiva, acreditamos que as ferramentas computacionais que proporcionam a colaboração na aprendizagem de línguas através de ambientes conversacionais síncronos – como as salas de bate papo ou as de vídeo-conferências – ou assíncronos – como os fóruns de debate ou as listas de discussão - devem ser os verdadeiros recursos que os professores e alunos utilizam em um ambiente de aprendizagem mediado pelo computador. De acordo com Chapelle (2007), essas ferramentas devem colocar os alunos interagindo uns com os outros, o que os ajuda a fazer negociações de sentido e de forma.

Para Long (1996, p. 418), negociação de sentido é o processo onde, num esforço para se comunicar, o aprendiz fornece e interpreta sinais próprios buscando a compreensão do seu interlocutor, e para alcançar esse objetivo, ele faz ajustes na forma lingüística, na estrutura conversacional e/ou no conteúdo da mensagem.

Motta-Roth (2001, p. 243) afirma que:

Quando o aluno é compelido a negociar significado esse processo torna-se um fator importante na aprendizagem (PICA et al., 1996 p. 61). Pode-se considerar que um aluno autônomo reflete criticamente, negocia decisões e interage dinamicamente durante seu processo de aprendizagem. A introdução da tecnologia na sala de aula de inglês parece contribuir para isso e ao mesmo tempo motiva o aluno a usar a língua estrangeira para a comunicação efetiva.

Quando os alunos interagem uns com os outros utilizando um ambiente de aprendizagem mediado pelo computador essas interações são consideradas interações *on-line* (que são chamadas de IOL). A interação *on-line* facilitaria a aprendizagem de maneira construtiva e colaborativa e a construção de novas idéias valendo-se de conhecimento compartilhados (FONSECA, 2001 p. 82).

Motta-Roth (2001) cita o caso dos *chats* como exemplos de IOL que parecem contribuir para a constituição de um aluno que busca refletir criticamente e negociar decisões ao longo de um processo de aprendizagem colaborativa em que cada membro do grupo compartilha a responsabilidade pela aprendizagem.

O trabalho cooperativo em tarefas virtuais oferece oportunidades para o uso da linguagem e, conseqüentemente, potencializam o aprendizado. De acordo com Chapelle (2007) pesquisas comprovam que tarefas cooperativas em ambientes virtuais promovem:

- 1) Autonomia de aprendizagem;
- 2) Aumento de negociação de sentidos;
- 3) Mais qualidade na fala explorativa e no discurso cognitivo;
- 4) Desenvolvimento da capacidade de solução de problemas e do pensamento crítico e;
- 5) Desenvolvimento das habilidades de escrita.

Então, podemos afirmar que as tarefas virtuais promovem e estimulam a aprendizagem de uma língua. Para entender melhor o porquê dessa afirmação é importante que possamos aceitar o computador em sala de aula otimizando o seu uso.

Essa pesquisa foi fundamentada com base nas oito condições para ambientes otimizadores de aprendizagem de línguas mencionados por Egbert et al. (1999, p. 3). Egbert (2005, p. 11) reconhece que essas condições são cruciais para a implementação do ensino-aprendizagem de línguas mediada por computador, mas as considera apenas parte do processo. Para a autora, ao se projetar as instruções no ambiente mediado por computador, os professores devem levar em consideração como utilizar a tecnologia para que haja um ensino eficiente.

As oito condições são as seguintes:

1. Que os alunos tenham a oportunidade de interagir e negociar sentido;
2. Que os alunos interajam na língua alvo com uma audiência autêntica;
3. Que os alunos estejam envolvidos em tarefas autênticas;
4. Que os alunos sejam expostos e encorajados a produzir linguagem variada e criativa;
5. Que os alunos tenham tempo e *feedback* suficientes;
6. Que os alunos estejam direcionados a participar diretamente do processo de aprendizagem;
7. Que os alunos trabalhem em uma atmosfera e em um nível ideal de stress e ansiedade;
8. Que a autonomia dos alunos seja estimulada.

Os benefícios da aprendizagem de línguas mediada pelo computador podem ser os seguintes (KERN, 1995 apud KUNG, 2004):

- Mais oportunidade para os alunos expressarem as suas opiniões (em comparação às discussões realizadas na sala de aula tradicional);
- Mais produção oral na língua alvo;
- Mais tempo para elaborar os comentários, levando os alunos a aprimorar a língua;
- Encorajamento do espírito colaborativo;
- Motivação para a prática da língua;
- Redução da ansiedade em se comunicar utilizando a língua alvo;
- Efeito positivo no desenvolvimento da produção escrita.

Com o intuito de utilizar a tecnologia de maneira eficiente para a aprendizagem de línguas mediada pelo computador, essa pesquisa, como a mencionamos, propõe a utilização de uma ferramenta computacional, o *MSN Messenger* (bate-papo). Por esse motivo, na seção seguinte, vamos discutir sobre as salas de bate-papo, também chamadas de *chats*, que são os objetos de estudo da nossa pesquisa.

1.8. AS SALAS DE BATE-PAPO (CHATS)

Na definição do Minidicionário do discurso eletrônico-digital (COSTA, 2009 p. 43-44) um *chat* (interação *online* – IOL) é:

Conversa / conversação informal teclada em tempo real através da Internet, portanto, virtual. Caracteriza-se como uma escrita abreviada, sincopada, parecida com a escrita escolar inicial. Os usuários de Internet usam um código discursivo escrito complexo (alfabético, semiótico, logográfico), em que simultaneamente misturam alfabeto tradicional, caretinhas, *scripts*, etc. para “conversar” teclando, portanto, escrevendo. Usam abreviações, síncope e outros recursos (alongamentos, caixa alta, etc.). Trata-se de um novo código discursivo e cultural, espontaneamente construído, que se caracteriza como um conjunto de recursos icônicos, semióticos, logográficos, tipográficos e telemáticos.

Nas salas de aula onde o ensino é mediado pelo computador, a aprendizagem colaborativa foi inserida através do uso da máquina por um grupo de alunos resolvendo problemas, o computador era apenas uma ferramenta para minimizar os esforços colaborativos. A interação acontecia ao redor do computador, e os alunos discutiam as soluções para a realização da tarefa em grupos.

Uma forma de inserir a aprendizagem colaborativa, porém, não mais ao redor do computador, e sim, através dele, seria via *chat*. O *chat* viabilizado pela internet já produziu ganhos linguísticos para os alunos e ofereceu a esses mesmos alunos experiências satisfatórias no aprendizado de uma língua (FREIERMUTH, 2002). A Internet age como um meio natural para qualquer um que esteja conectado, permitindo que pessoas troquem mensagens através dos seus endereços eletrônicos (*e-mail*) e, até, que conversem simultaneamente, como uma conversa face a face.

Considerando as características de um bate-papo através da Internet, notamos que o *chat* está mais próximo de uma conversa informal face a face, do protótipo da fala, do que do protótipo da escrita, que pode ser exemplificado por um

documento oficial ou um texto acadêmico, como uma tese de doutoramento, mesmo que o registro desse tipo de interação se dê de forma escrita (CHAVES, 2001 p. 41).

De acordo com Freiermuth (2002, p. 37), os *chats* proporcionam uma melhor interação entre os alunos, e, conseqüentemente, uma aprendizagem mais efetiva do que em fóruns de discussões via Internet, pois esses últimos são assíncronos, quer dizer, não acontecem em tempo real. Os *chats*, por sua característica síncrona (conversa em tempo real), estão mais próximos da conversação. Neles as respostas são imediatas e direcionadas a um tópico. São formados grupos de interesses diferentes que se conectam através de canais distintos. O professor de línguas pode formar grupos em sala que poderão se conectar a grupos para discutir o assunto que mais se adequar às necessidades da aula e do grupo. Com as recentes inovações da Internet, o professor pode até manter afastados do grupo de discussão os visitantes indesejados e desconectar qualquer um que esteja interrompendo a realização da atividade.

Freiermuth (2002) lista as seguintes vantagens que as salas de bate-papo podem proporcionar aos professores na preparação das tarefas:

- a) Possibilitam a conversação de forma natural por acontecer entre os participantes de forma síncrona;
- b) Limitam os tópicos das conversações, o que facilita as respostas dos alunos durante as interações;
- c) Permitem a formação de grupos diferentes sobre tópicos diferentes, o que possibilita aos alunos engajar-se nos temas que mais os atraem e escolher o nível de dificuldade mais adequado;
- d) Garantem uma maior participação dos alunos, criando uma zona mais confortável para os alunos mais tímidos;

- e) Dispensam a necessidade de saber operar o computador em seus artifícios mais difíceis;
- f) Permitem que os alunos mais lentos releiam trechos da conversa manipulando a barra de rolagem para baixo e para cima.

O autor, porém, destaca uma desvantagem bastante presente nas salas de bate-papo: a utilização de abreviações e ícones por parte dos alunos, que podem comprometer o nível do *input* recebido na interação.

Sessões de *chats* bem preparadas podem garantir uma boa participação dos alunos e o professor pode planejá-las de acordo com o nível do grupo. Essas sessões podem ser usadas para suplementar a instrução face a face, trazer o mundo para dentro da sala de aula, abrir a sala de aula para o mundo ou substituir a sala de aula presencial totalmente (COLLINS; BERGE, 1996). Porém, é muito importante que o conteúdo dessas sessões esteja bem relacionado à proposta do curso.

O uso dos *chats* via Internet apresenta um grande número de benefícios, como afirmou Freiermuth (2002). Um dos mais importantes é a possibilidade de o professor controlar a aprendizagem colaborativa de uma turma numerosa (mais de vinte alunos, por exemplo). O professor, também, pode participar da sessão de *chat* e monitorar todo o grupo. Quando um grupo começa a mudar o objetivo da tarefa ou pareça estar parado, o professor pode lançar um comentário para redirecionar os alunos, como no exemplo a seguir, onde o professor está representado pela letra “C”:

I: acho que deveria ser proibido.

Z: why do you think that?

C: Speak English.

I: I am sorry...teacher

Dessa forma, o professor participa e guia a turma, o que motiva o aluno a participar. Outro benefício é que a maioria dos alunos é capaz de contribuir para a conversa. Em uma conversa face a face, às vezes, a comunicação se torna mais difícil, pois, se perdemos uma ou duas palavras a conversa se torna incompreensível. Já no *chat*, o texto está na frente do interlocutor, o que facilita a compreensão.

Na comparação da discussão face a face com a discussão eletrônica feita por Warschauer (1996), o autor chegou à conclusão de que os resultados do seu estudo sugeriam que talvez a discussão eletrônica tenha criado oportunidades de uma participação mais homogênea na sala de aula. Porém, para que realmente o computador funcione como uma ferramenta para o ensino de uma língua estrangeira e que seja efetivo como meio de comunicação e interação entre os alunos, o instrutor/professor exerce papel fundamental. É necessário, primeiro de tudo, que ele esteja preparado para usar essa tecnologia na hora de mediar o processo de comunicação eficientemente.

Como Rohfeld e Hiemstra (1995, p. 91) afirmaram:

O papel mais importante do instrutor *online* é modelar um ensino eficiente e aceitar a responsabilidade de rastrear discussões, contribuir com conhecimento e idéias especiais, tecer várias discussões e componentes do curso, e manter a harmonia do grupo.

O *MSN Messenger*, objeto de estudo deste trabalho, é um programa de mensagens instantâneas criado pela *Microsoft Corporation* que é oferecido gratuitamente através da Internet para a realização de *chats*. O programa permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo cada usuário ter uma lista de amigos “virtuais” e acompanhar quando eles entram e saem da rede. É uma ferramenta utilizada nos dias de hoje por crianças, jovens e adultos do mundo inteiro que querem se comunicar através do computador. É uma sala de bate-papo onde as pessoas se encontram e conversam através de uma “fala teclada”. É uma forma síncrona de CMC, ou seja, uma comunicação mediada por computador que acontece em tempo real.

O objetivo dessa pesquisa em usar um programa de produção sincrônica foi porque esse tipo de programa permite que várias pessoas interajam por meio da língua escrita (“fala teclada”). À medida que cada participante do *MSN* vai se conectando a rede, sua entrada na “conversa” vai sendo indicada na tela do computador, conforme o exemplo 1 abaixo extraído dos trechos transcritos dos *chats* realizados nessa pesquisa¹⁰:

Exemplo 1 – *Chat* realizado no dia 25/04/2008

<Student 1> diz: Good Evening!
 <Teacher> diz: **Hi!**
 <Student 1> já faz parte desta conversa.
 <Student 2> **está na conversa.**
 <Student 1> diz: Hello!

Levy (1997) considera que esse sistema de CMC síncrono em que as mensagens são enviadas e lidas em tempo real é uma das formas mais simples de interação no computador. Ele cita o pioneiro desses programas de *chat*, o IRC¹¹, programa criado em 1997 que revolucionou o conceito de mensagens instantâneas *online*, permitindo que as pessoas conversassem simultaneamente utilizando o teclado do computador. A tela do computador era dividida ao meio, a parte de cima mostrava a mensagem teclada a ser enviada e a outra metade da tela mostrava a resposta recebida. Alguns modelos de IRC são citados pelo autor como, o UNIX e o VAX.

Já de acordo com Jonsson (1997), a data da criação do IRC é bem anterior a da citada por Levy (1997). Para Jonsson (1997), a invenção do IRC cabe a Jarkko Oikarinen que em 1988 na Finlândia criou o programa que em pouco tempo se tornou bastante popular e se desenvolveu dentro das características do que hoje conhecemos como *chats* ou salas de bate-papo.

¹⁰ Vale salientar que em todos os extratos retirados das conversas realizadas durante a pesquisa os nomes dos alunos foram trocados para garantir a privacidade dos mesmos e eles são identificados por *Student* e os números de 1 a 17 já que foram 17 participantes. Quanto às cores, foram mantidas as escolhidas pelos alunos de acordo com a fonte que cada um escolheu para participar dos *chats*.

¹¹ IRC – *Internet Relay Chat* – conhecido aqui no Brasil como ICQ, que em Inglês significa *I seek you* (Eu procuro por você).

Em alguns sistemas mais antigos de *chat*, a tela é dividida em duas. Cada parte contém o texto de um dos interlocutores. Novos sistemas permitem a criação de “salas” de conversa com formato de páginas *web*. O *chat* na internet ficou famoso com os servidores como o IRC, em que várias “salas”, ou canais, abertos ou privados, são criados para abrigar os usuários simultaneamente ou em ambiente reservado. Geralmente os usuários fazem uso de apelidos [*nicknames*] para garantir, entre outros motivos, o anonimato (COSTA, 2009 p. 49). Em Chaves (2001, p. 46), a autora afirma que nas IOL, a identificação dos participantes faz-se a cada entrada na sala de bate-papo, através de um apelido, ou *nick*, palavra do léxico inglês, mas não necessariamente, pois em muitos casos as pessoas que participam de uma interação desse tipo conhecem-se fora do mundo virtual e não se incomodam em usar o próprio nome, como podemos ver no exemplo 2 abaixo onde os alunos utilizam nomes próprios e/ou *nicks*:

Exemplo 2 – *Chat* realizado no dia 02/07/2008

<Teacher> diz: *ida, do you have a nickname?*
 <Teacher> diz: *michael's nickname is zé...*
 <Student 15> diz: SRSRSRSRSR
 <Teacher> diz: *and you mario, do you have a nick?*
 <Student 16> diz: kkkkkkkkk, muita calma
 <Student 12> diz: fox ou mario

Como também pode ser visto no exemplo 2 acima, na IOL não existe possibilidade de sobreposição (característica importante do *chat*), posto que cada participante deve digitar as suas falas e enviá-las, e esperar que elas apareçam cronologicamente, no monitor. Somente uma pessoa tem acesso ao canal a cada vez mesmo que vários falantes estejam digitando ao mesmo tempo. É uma imposição tecnológica que ordena a disposição dos enunciados na tela segundo a ordem cronológica da entrada (FONSECA, 2001 p. 76).

Outro aspecto interessante a ser observado é a “aparente” falta de coesão/coerência do texto, gerada pelo fato de que muitos participantes tomam parte da conversa ao mesmo tempo. Quase nunca os turnos acontecem como na interação face a face, na qual a pergunta, geralmente, é seguida de uma resposta,

com os pares adjacentes podendo ser identificados mais prontamente. Porém, o que aparenta ser um caos, para os participantes do *chat* a conversa é, para os que participam dela, perfeitamente coesa e coerente (CHAVES, 2001 p. 49-50).

Ainda em Chaves (2001, p. 51), outra característica importante do *chat* (ver exemplo 2) é que nele é facultativo o uso ou não de letras maiúsculas no seu *nick* e no início da sentença. O “falante” recorre a letras maiúsculas ao procurar transmitir os seus sentimentos e intenções, tentando compensar a impossibilidade, nesse tipo de interação, de utilizar certos recursos lingüísticos e paralingüísticos existentes na interação face a face. Dessa maneira, as maiúsculas indicam uma elevação entonacional. As vírgulas, pontos, pontos de interrogação e pontos de exclamação não seguem regras rígidas. As reticências e/ou uma série de pontinhos significam a pausa que a vírgula não consegue preencher nas interações *online*.

Para Jonsson (1997), os usuários de *chats* mais experientes adaptam a língua ao meio eletrônico. Por conta da velocidade do meio algumas regras de gramática e pontuação foram reinventadas. O uso das letras minúsculas e das abreviações são exemplos disso. Usa-se a forma mais curta e fácil de digitar. Em alguns casos o som da palavra sobrepõe a escrita formal da mesma, como nos seguintes casos (exemplos da língua inglesa):

- ❖ “lo!” substituindo o cumprimento “Hello!”;
- ❖ “sup?” no lugar de “What’s up?”;
- ❖ “How are you?” por “how r u?”

Os participantes de *chats* lançam mão também de uma série de símbolos conhecidos como *emoticons*, que pertencem a outro sistema semiótico. São desenhos elaborados com pontos, vírgulas, parênteses e outros sinais que representam expressões faciais e modalizações que servem também para dar rapidez à conversação (CHAVES, 2001 p. 57):

:) representa o sorriso, assim como o desenho ☺

:))))))))))))) representa a gargalhada

De acordo com Costa (2009), a partir das características do ambiente virtual onde o *chat* acontece, ele pode ser de diferentes gêneros (p. 49):

- a) *Chat* em aberto (*room-chat*): número ilimitado de pessoas que teclam, abertamente, em interação simultânea e síncrona, no mesmo ambiente (tipo de *chat* que é o tema deste trabalho);
- b) *Chat* reservado: o que o diferencia do *chat* anterior é que dois interlocutores se selecionam mutuamente, e suas falas não são acessíveis aos demais, embora ambos possam continuar vendo todos os outros em aberto. Chaves (2001), define esse tipo de programa como uma “conversa telefônica virtual”, na qual os participantes são solicitados e aceitam iniciar um bate-papo *on-line* (é um programa que permite uma interação mais íntima, mais pessoal). O usuário cadastra em seu computador apenas as pessoas com quem deseja manter esse tipo de contato e o programa informa quando os seus associados estão no “ar”;
- c) *Chat* agendado: como o próprio nome diz, é agendado pelos interlocutores e pode oferecer mais recursos tecnológicos para troca de arquivos;
- d) *Chat* privado: o que o diferencia de *chat* reservado é que apenas dois participantes teclam em uma sala privada.

E, de acordo com Fonseca (2001, p. 75), as características que se aplicam aos *chats* são as seguintes:

- A estrutura temporal da comunicação é síncrona com uma via, isto é, só é mostrada uma fala de cada vez, mediante teclagem de *enter*;
- Granulidade da mensagem: em geral, os enunciados contêm de cinco a treze palavras;
- Canal: visual (somente texto);
- Não estocagem de mensagem: a conversação não é salva pelo sistema (a não ser que o usuário deseje salvá-la).

Também em Jonsson (1997), podemos perceber as mesmas características quando o autor define os *chats*. Na sua descrição esse meio síncrono de comunicação não permite sobreposição, nele a linguagem utilizada é informal e o objetivo do seu uso é a troca de mensagens curtas e interativas sobre um tópico em comum e não deve ser utilizado para verbalizações longas e pensamentos complexos. Ocasionalmente, o ritmo do discurso eletrônico em um *chat* corresponde literalmente à velocidade da língua falada.

Hoje é possível realizar um *chat* teclado com imagem através do uso de uma câmera instalada no computador (*Web cam*), os usuários podem enviar e receber arquivos de imagem ou de som durante o bate-papo e podem, até, realizar um *chat* falado com voz e imagem se os usuários fizerem uso de programas como o *Skype*¹².

Existe hoje um vasto acesso a materiais disponíveis na rede mundial de computadores, a Internet, que permite aos professores e aos alunos criar novos ambientes de aprendizagem. Esses ambientes podem e devem fazer parte da prática de ensino dos profissionais de educação, pois não é mais possível dissociar o processo de ensino-aprendizagem do contexto social onde os alunos estão

¹² *Skype* - É uma empresa global de comunicação via Internet, que permite a comunicação de voz e vídeo grátis entre os usuários do *software*.

inseridos. E nesse contexto social de qualquer aluno o computador é uma realidade. Portanto, ele deve sim ser uma ferramenta de ensino que oferece oportunidades de aprendizagem colaborativa e efetiva.

Algumas pesquisas (KUNG, 2004; WARSCHAUER, 1997) mostram resultados positivos na aplicação de discussões síncronas *online* em sala de aula. Quando as discussões acontecem em salas de aula tradicionais poucos alunos tendem a dominar a conversa. Já nas discussões eletrônicas, porém, eles tendem a participar mais e até alunos mais tímidos se sentem mais livres para participar.

No capítulo seguinte descreveremos a metodologia de investigação utilizada nesta pesquisa.

CAPÍTULO 2

TRAJETÓRIA METODOLÓGICA

Pesquisas com foco na precisão e na forma em situações de uso da língua estrangeira poderão trazer uma significativa contribuição para que possamos qualificar a aprendizagem da língua-alvo por futuros professores de língua inglesa. (MOTTA-ROTH, 2001 p. 246)

2.0. INTRODUÇÃO

Nesse capítulo descrevemos a trajetória metodológica utilizada para a realização dessa pesquisa. Na primeira parte descrevemos a natureza da pesquisa, na segunda parte apresentamos o contexto no qual foi realizada a pesquisa, depois delimitamos o universo pesquisado, isto quer dizer, os sujeitos pesquisados, e a seguir, descrevemos como foi realizada a coleta de dados e, por fim, os procedimentos de análise dos dados coletados.

2.1. NATUREZA DA PESQUISA

Essa pesquisa teve por objetivo analisar as conversas realizadas entre aluno-aluno, aluno-professor e professor-aluno ocorridas através do *MSN Messenger* (site gratuito para *chats* ofertado pela *Microsoft Office*), a fim de observar algumas características desse tipo de interação via *chat* e perceber se esses momentos conversacionais mediados pelo computador podem ser caracterizados como momentos colaborativos de aprendizagem. Para tanto, podemos considerar que essa pesquisa teve um caráter exploratório e descritivo.

Um trabalho de pesquisa é de natureza exploratória descritiva quando envolve levantamento bibliográfico, experiências práticas com o problema pesquisado e descrição e análise de exemplos que estimulem a compreensão. Possui ainda a finalidade básica de desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e idéias para a formulação de abordagens posteriores. Dessa forma, este tipo de estudo visa proporcionar um maior conhecimento para o pesquisador acerca do assunto, a fim de que esse possa formular problemas mais precisos ou criar hipóteses que possam ser pesquisadas por estudos posteriores. As pesquisas exploratórias visam proporcionar o diagnóstico e uma visão geral de um determinado fato (GIL, 1999 p. 43).

Pode-se caracterizar essa pesquisa também como uma pesquisa qualitativa, pois os extratos de conversas realizadas entre a professora e os alunos foram analisados levando em consideração a qualidade das intervenções dos alunos durante os momentos conversacionais. Analisamos também as quantidades de intervenções realizadas pelos alunos durante os *chats*, e esses números foram descritos em gráficos na discussão dos resultados da pesquisa.

Depois de caracterizar a natureza da pesquisa, faz-se necessário, então, compreender em que contexto a pesquisa foi realizada, que é o que faremos na seção seguinte.

2.2. CONTEXTO DA PESQUISA

Assim como já citado na justificativa no início desse trabalho, o meu interesse pelo tema pesquisado surgiu por conta da minha experiência como professora de língua inglesa.

Fora de sala de aula pude também perceber o avanço da utilização das salas de bate-papo no nosso dia-a-dia. Uma grande parte da população que faz uso do computador utiliza-o para fins comunicativos, além do uso para pesquisa,

informação e busca. As pessoas trocam mensagens e conversam através de diversos meios como salas de bate-papo, sites de relacionamento, *e-mails*, dentre outros. Um indivíduo tem gratuitamente no computador salas de bate-papo como o site do *MSN* liberado livremente pela *Microsoft*. Esse é um dos meios mais comuns de se comunicar com alguém pela Internet em tempo “quase” real.

De acordo com a pesquisa realizada por Fonseca (2001), a primeira decisão do professor antes de se precipitar e enviar os alunos para uma sala de bate-papo com o intuito de praticar a língua estrangeira é escolhê-la segundo os objetivos do aprendiz e, sobretudo, seu nível. Há salas específicas para aprendizes de línguas estrangeiras. Pode-se, porém, facilmente criar uma sala unicamente para uso da classe, onde os colegas estarão interagindo muito mais entre si do que em contexto comum de sala de aula.

Assim, o contexto em que foi realizada a pesquisa foi o *MSN Messenger*, sala de bate-papo onde aconteceram as conversas. Esse ambiente virtual foi escolhido pela facilidade com que todos os alunos podiam acessá-lo e criar uma única sala para a realização da tarefa.

O objetivo em usar um programa como esse de produção síncrona de textos era que todos os alunos conseguissem interagir entre eles através das “conversas tecladas”, pois o programa permite que várias pessoas interajam por meio da língua escrita, observando as declarações de cada participante do computador. Assim como explicado na pesquisa de Motta-Roth (2001), à medida que cada participante na sala de *chat* vai se conectando à rede (Internet ou *Web*), sua entrada na “conversa” vai sendo indicada na tela do computador, conforme mostramos no exemplo 3:

Exemplo 3 – *Chat* realizado no dia 25/04/2008

<Student 1> diz: Good Evening!

<Teacher> diz: Hi!

<Student 1> já faz parte desta conversa.

<Student 2> está na conversa.

<Student 1> diz: Hello!

< Teacher> diz: Hello!

Então o local escolhido para a realização dessa pesquisa foi o ambiente virtual (sala de bate-papo) criado através do *MSN Messenger* onde os sujeitos participantes podiam acessar do seu próprio computador pessoal de casa ou do trabalho nos horários previamente marcados pela professora para as aulas virtuais.

Na seção seguinte vamos conhecer os sujeitos participantes da pesquisa.

2.3. SUJEITOS PARTICIPANTES

Para a realização da pesquisa, criei quatro grupos de alunos (variando de quatro a seis alunos em cada grupo) que se encontraram fora da sala de aula, em momentos virtuais previamente marcados, para bater papo durante conversas programadas com duração em torno de uma hora sobre determinado tópico no *MSN Messenger* (agenda dos tópicos pode ser encontrada no anexo 1). Cada aluno recebeu um convite para participar de pelo menos dois *chats*.

Vinte e dois alunos foram convidados a participar dos momentos conversacionais, divididos em quatro grupos de quatro a seis alunos cada. Esses alunos tiveram nove encontros em momentos diferentes (as datas dos encontros estão no calendário de aulas virtuais no anexo 1) e com alunos que se revezavam nos grupos. No final da pesquisa, analisando as conversas salvas, dezessete dos vinte e dois alunos convidados fizeram parte do nosso *corpus* (cinco alunos não entraram na pesquisa, pois apesar de terem sido convidados não conseguiram participar de nenhum dos *chats*), com idades variando entre 20 e 40 anos de idade, profissionais liberais e estudantes universitários com nível lingüístico básico de inglês.

Esses alunos são provenientes de cursos livres (aulas particulares e em empresas) ministrados por mim nas casas e nos locais de trabalho dos respectivos alunos. Criei turmas em empresas e ministrava aulas para os alunos nos próprios locais de trabalho e também tinha alunos particulares cujas aulas aconteciam na

residência dos mesmos nos mesmos moldes de um curso livre (aulas de inglês que seguiam a sequência de um material didático). Dos dezessete alunos participantes da pesquisa, seis alunos pertenciam a uma turma de inglês iniciante onde eu era a professora que acontecia dentro de uma empresa de equipamentos de informática onde eles trabalhavam que denominamos de X, outros seis alunos pertenciam a outra turma de inglês iniciante ministrada por mim em outra empresa que também era de equipamentos de informática que denominamos de Y. Os outros cinco alunos eram alunos particulares, cujas aulas aconteciam nas próprias casas dos alunos, mas que também tinham o mesmo nível lingüístico iniciante dos alunos das duas empresas acima citadas. Eles eram alunos regulares de curso de inglês, todos habitantes da cidade de Fortaleza, Ceará.

O curso presencial que esses alunos faziam parte se realizava duas vezes por semana de uma hora cada dia (ou segundas e quartas ou terças e quintas). O material utilizado por eles em sala de aula era o livro *New English File*, publicado pela Oxford. Todos os alunos por serem de nível básico utilizavam o material *New English File Elementary*. Os sujeitos pesquisados foram todos alunos de língua inglesa de nível básico, isto quer dizer, alunos que estavam no primeiro semestre do curso de inglês.

Esse foi, então, o contexto da pesquisa. Na seção seguinte, vamos descrever como os dados da pesquisa foram coletados.

2.4. COLETA DE DADOS

Os dados da presente pesquisa foram construídos durante as interações realizadas através dos momentos conversacionais entre a professora / pesquisadora e os alunos participantes através do *MSN*.

Esses dados foram coletados durante um período de quatro meses, entre os meses de abril a julho de 2008. Como já dissemos anteriormente, os momentos

conversacionais foram previamente marcados pela professora e os alunos. Foi um total de nove encontros marcados durante esse período o que resultou em torno de vinte páginas de trechos das conversas que foram salvos em um arquivo do computador através do programa editor de textos, o *Word* e que podem ser encontrados no Anexo 2 desse trabalho.

A primeira etapa da pesquisa foi conversar com os alunos em sala de aula e convidá-los a participar da pesquisa. Expliquei em sala de aula em português que o objetivo geral da pesquisa era analisar as conversas realizadas entre aluno-aluno, aluno-professor e professor-aluno e que utilizaríamos o *MSN Messenger* (site gratuito para *chats* ofertado pela *Microsoft Office*), a fim de observar se esses momentos colaborativos de aprendizagem são utilizados para solidificação do conhecimento que estava sendo trabalhado em sala de aula presencial, isto quer dizer, a utilização da nossa língua alvo que era a língua inglesa. Seria uma oportunidade em que poderíamos utilizar a sala de bate-papo para fazer uso real da língua inglesa em conversas informais já que normalmente esses alunos já faziam uso dessa sala de bate-papo na língua materna deles com os amigos no dia-a-dia.

Todos os alunos já possuíam *e-mail* do *hotmail* e *MSN*, condições necessárias para que os momentos conversacionais pudessem acontecer. Mais uma prova de que os alunos já se utilizam dessa ferramenta computacional no dia-a-dia deles, bastou então, adequarmos a ferramenta ao objetivo pedagógico intencionado para a pesquisa.

O segundo passo foi anotar em sala de aula todos os *e-mails* dos alunos e em casa, do meu computador, fiz uma lista com todos os *e-mails* dos alunos divididos em quatro grupos de quatro a seis alunos de acordo com a melhor disponibilidade de horário deles. Enviei, então, por *e-mail*, essa listagem para os alunos e pedi que eles aceitassem o convite de todos para que no final estivéssemos todos anexados ao *messenger* de cada um. Com todos os alunos cadastrados nas respectivas listas, quando acessássemos o *MSN* no momento da aula todos poderiam se encontrar na sala de bate-papo. E assim foi feito.

Enviei também por *e-mail* para todos eles, o calendário com as datas das sessões de *chat* e os tópicos que seriam abordados. Antes de cada aula virtual enviava um lembrete por computador e também lembrava em sala de aula do horário do nosso encontro virtual. Os tópicos abordados foram tópicos já trabalhados em sala de aula, pois assim facilitaria o desenvolvimento da conversa e eles saberiam responder às perguntas assim como também poderiam elaborar perguntas para fazer aos outros colegas. Os tópicos foram os seguintes: perguntas pessoais (troca de informações pessoais) para conhecer o outro e apresentação pessoal, descrições, habilidades e o uso do presente simples e do presente contínuo para a troca de informações pessoais. O aluno que por algum motivo não pudesse participar da aula no horário marcado poderia participar de outro horário que estivesse no calendário. Assim, a participação dos alunos ficou de, no mínimo, três e, no máximo, seis alunos por encontro.

Por fim, as interações aconteceram nos momentos previamente marcados e foram registradas pela pesquisadora, pois em todas as sessões de *chat* foram salvos trechos das interações em seu computador. Ficaram gravadas e foram posteriormente transcritas utilizando o programa de computador *Word*, também da *Microsoft Office*. No total foram gravados e transcritos trechos de nove momentos diferentes de interação que aconteceram entre dezessete alunos que se revezavam entre as conversas.

As transcrições foram realizadas seguindo os moldes da pesquisa realizada por Chaves (2001). Nela a autora afirma que as conversações *on-line*, por serem digitadas pelos participantes no monitor do computador e obedecerem a critérios específicos dos programas, não precisam de qualquer outro tipo de transcrição, são tomadas como um produto acabado, embora também sejam passíveis de erros e de inadequações (CHAVES 2001, p. 44). Assim como a autora, segui a escrita padrão dos *chats* e salvei os arquivos como apareciam na tela, com símbolos paralinguísticos, com abreviaturas, uso de *nicks* (apelidos escolhidos pelos internautas para participar dos bate-papos) e uma fluidez que não levava muito em consideração pontuação e regras gramaticais. Nos trechos transcritos, como na pesquisa de Chaves (2001) em todos os momentos que alguém faz uma intervenção (tecla uma “fala”) aparecem os símbolos < > e o nome da pessoa que está teclando.

Nessa pesquisa, troquei os nomes dos alunos e os denominei de *Student* com um respectivo número para identificá-los por uma questão de preservação das identidades dos alunos e quando aparecem nomes durante as conversas, são nomes fictícios. A professora está identificada por *teacher*. Como não existem sobreposições de fala, os trechos das conversas foram transcritos seguindo a ordem que apareciam na tela do computador. Todos esses detalhes podem ser conferidos no trecho transcrito no exemplo 4:

Exemplo 4 – *Chat* realizado no dia 25/04/2008

```
<Student 1> diz: Good Evening!
<Teacher> diz: Hi!
<Student 1> já faz parte desta conversa.
<Student 2> está na conversa.
<Student 1> diz: Hello!
<Teacher> diz: Hello!
<Teacher> diz: How are you?
<Teacher> diz: Maria, are you there?
<Student 1> diz: I'm fine tank's.
<Student 1> diz: And you?
<Teacher> diz: I'm fine thanks.
```

Na seção seguinte vamos conhecer os procedimentos utilizados para a análise dos dados.

2.5. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS

Trechos das conversas virtuais que aconteceram entre os alunos e a professora / pesquisadora através do *MSN* foram gravados no próprio computador pelo programa que formata textos da *Microsoft Office*, o *Word*. Essas transcrições dos trechos das conversas foram armazenadas em arquivos virtuais no computador para posterior investigação. Neste trabalho analisei nove sessões de *chat* realizadas durante os meses de abril a julho de 2008.

Durante a leitura e análise dessas conversas, alguns aspectos importantes foram levados em consideração para que conseguíssemos descrever os resultados da pesquisa e chegássemos às conclusões finais do trabalho. Os aspectos levados em consideração durante a análise dos dados foram os seguintes:

- 1) O principal aspecto analisado foi a incidência de momentos colaborativos de aprendizagem durante as conversas. Os *chats* acontecem no meio eletrônico através da Internet. Sabemos que esse meio é interativo por natureza. As transcrições dos trechos das conversas foram, então, lidas e relidas com o objetivo de perceber se dentro desse meio interativo podíamos perceber características de aprendizagem colaborativa, isto quer dizer, se os alunos durante as interações colaboravam uns com os outros fazendo com que o bate-papo fluísse naturalmente como uma conversa informal;
- 2) O segundo aspecto levado em consideração durante a análise dos dados foi a participação dos alunos durante as conversas via *chat*. Todas as intervenções realizadas pelos alunos nos trechos gravados foram analisadas. Uma tabela foi criada e a cada entrada de um aluno era marcado se essa participação tinha sido espontânea ou se o aluno estava apenas respondendo a uma solicitação do professor. Esse aspecto mostrou como o aluno participou das atividades, aspecto esse, muito importante para os resultados da pesquisa;
- 3) Outro dado importante analisado foi o tipo de participação do aluno. Foi muito importante se verificar os tipos de intervenções realizadas pelos alunos. Nesse caso, também, foi elaborada uma tabela onde foi marcada se a cada entrada na sala de bate-papo o aluno fazia um comentário, se ele lançava uma pergunta ou se ele respondia às perguntas, e, se respondia, utilizava respostas completas ou apenas respostas curtas. Esses dados ajudaram a perceber se o

meio permitia que os alunos realmente praticassem a língua alvo de forma efetiva. Nos resultados da pesquisa podemos encontrar um quadro com esses números;

- 4) A negociação de sentido entre os alunos ajuda-os a se compreender e se comunicar melhor. Esse foi outro aspecto levado em consideração durante a pesquisa. Afinal de contas quando o aluno é compelido a negociar significado, esse processo torna-se um fator importante na aprendizagem (PICA et al., 1996 p. 61 apud MOTTA-ROTH, 2001 p. 243). Durante a leitura das transcrições, todos os momentos em que havia negociação de sentido eram marcados para serem analisados a posteriori. Passaram a ser dados muito importantes na análise final dos resultados já que a aprendizagem colaborativa só pode acontecer quando há negociação de sentido entre os participantes.

Durante a análise desses dados, os aspectos acima citados foram levados em consideração para que pudéssemos chegar aos resultados da pesquisa que podem ser encontrados no capítulo terceiro, o qual descreve e discute os resultados da pesquisa.

CAPÍTULO 3

RESULTADOS DA PESQUISA

“A interação *on-line* facilita a aprendizagem de maneira construtiva e colaborativa e a construção de novas idéias valendo-se de conhecimento partilhados.” (FONSECA, 2001 p. 82).

3.0. INTRODUÇÃO

Nesse capítulo apresentamos os resultados da pesquisa. A análise dos resultados foi realizada através de um estudo detalhado de todos os trechos das conversas entre alunos-alunos e alunos-professor que aconteceram no período da pesquisa durante os *chats* realizados no *MSN Messenger*, como detalhado no capítulo anterior.

A análise foi dividida em quatro partes. Primeiramente analisamos a questão de pesquisa 1 sobre a ocorrência de momentos colaborativos de aprendizagem. Percebe-se, através dos trechos das conversas que foram escolhidos para exemplificar que, pela característica interativa do meio, os alunos participam de muitos momentos colaborativos e que eles interagem de forma a contribuir com o crescimento do grupo.

Na segunda parte, analisamos a questão de pesquisa 2 em que se observa a participação dos alunos nas interações nos *chats* buscando identificar através das alternâncias dos turnos de fala que tipo de participação cada aluno realizou, se era espontânea ou se o aluno entrava na conversa apenas quando era solicitado pelo professor ou por um outro colega.

Na terceira parte da análise, que responde a questão de pesquisa 3, avaliamos os tipos de intervenções que são feitas pelos alunos durante as

conversas. Analisamos o tipo de contribuição dada por cada aluno durante a sua participação nos *chats*. Foi importante perceber se esse aluno fazia um comentário, se ele fazia perguntas aos outros colegas ou se ele respondia às perguntas com respostas curtas ou respostas longas. Essa análise está apresentada em forma de tabela, pois todas as entradas dos alunos durante os trechos gravados dos *chats* foram quantificadas.

Em seguida analisamos a negociação de sentido que existiu entre os alunos e entre eles e a professora para que as conversas pudessem ocorrer com a fluidez de um bate-papo informal – a questão de pesquisa 4.

Apresentamos a seguir cada parte separadamente ilustrada com exemplos dos momentos colaborativos de aprendizagem em língua inglesa nas salas de bate-papo.

3.1. MOMENTOS COLABORATIVOS

A natureza interativa do meio eletrônico produz momentos colaborativos de aprendizagem. Colaboração e interação não podem mais estar fora do processo de ensino e aprendizagem (MOTTA-ROTH, 2001). Podemos comprovar essa afirmação nessa pesquisa através da análise de vários trechos de conversas gravadas durante os *chats*. O exemplo 5, na página seguinte, mostra um momento de colaboração e interação entre os alunos durante um trecho de um dos *chats* realizados durante essa pesquisa:

Exemplo 5 – *Chat* realizado no dia 02/07/2008

<Student 15> diz: I'm 23 age
 <Student 15> diz: I'm 23 years old and I live in Fortaleza
 <Student 15> diz: I live in joaquim tavora
 <Student 16> diz: I am 38 years old
 <Student 16> diz: I live in Fortaleza
 <Student 12> diz: I'm 29 years old

<Student 15> diz: rrsrrs
 <Student 15> diz: old man
 <Student 12> diz: YES!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
 <Student15> diz: I'm sorry
 <Student 12> diz: ok

No exemplo 5, os alunos estão trocando informações pessoais. Os alunos 15 e 16 falam sobre a idade e onde moram e o aluno 12 fala a idade. Nesse momento o aluno 15 brinca e chama o colega de *old man* (velho). O colega, então, aceita a brincadeira e logo depois recebe um pedido de desculpas. Este é apenas um dos trechos de muitos que podem ser encontrados no Anexo 2 dessa dissertação que mostram colaboração e interação durante os diálogos realizados pelos alunos, além de demonstrar o ambiente de descontração onde aconteciam essas intervenções realizadas pelos próprios alunos.

Em trechos extraídos dos bate-papos realizados durante a pesquisa podemos observar exemplos de como o *chat* é um momento colaborativo, pois os participantes interagem uns com os outros trocando informações e se ajudando para que a conversa possa fluir de maneira natural, que foi o que geralmente aconteceu durante os *chats* e pode ser exemplificado pelo exemplo 6 de um dos trechos das conversas quando uma aluna pára a conversa para chamar outra aluna que já estava fazendo parte da conversa, mas ainda não tinha participado:

Exemplo 6 – *Chat* realizado no dia 25/04/2008

<Student 1> diz: Good Evening!
 <Teacher> diz: Hi!
 <Student 1> já faz parte desta conversa.
 <Student 3> está na conversa.
 <Student 1> diz: Hello!
 <Teacher> diz: How are you?
 <Student 1> diz: I'm fine tank's.
 <Student 1> diz: And you?
 <Teacher> diz: I'm fine thanks.
 <Student 1> diz: Só um momento teacher. Maria tudo ok?
 <Student 3> diz: I'm fine and you?

Outro aspecto que podemos observar ainda é a questão de que essas aulas virtuais através do *MSN Messenger* podem ser consideradas como momentos de aprendizagem já que os alunos colocam em prática o que aprenderam em sala de aula.

Os dois trechos a seguir mostram que a professora (*Teacher*) pede que os alunos falem um pouco sobre eles já que em sala de aula a matéria que foi estudada foi a de “como se apresentar e trocar informações pessoais”, então nas aulas virtuais os alunos nos grupos formados tiveram a oportunidade de colocar em prática expressando em língua inglesa seu nome, profissão, idade, etc., assim como foi estudado nas aulas presenciais. Foi interessante porque eles puderam saber mais uns sobre os outros e usar a língua em um momento de conversa real, contextualizado, e não apenas aqueles momentos controlados de prática de sala de aula em que eles têm que fingir uma situação para usar a língua. Alunos de turmas diferentes que não se conheciam se encontravam nas salas de bate-papo e podiam realmente trocar informações pessoais já que eram estranhos trocando informações pela primeira vez, o que transforma a atividade em uma conversa real que poderia estar acontecendo entre duas pessoas que tem interesses em comum e que estão ali para aprender um com o outro e se conhecer melhor. De acordo com Chapelle (2007), as ferramentas computacionais colocam os alunos interagindo uns com os outros, assim como aconteceu durante a pesquisa.

Os exemplos 7 e 8 abaixo ilustram o que foi dito nos parágrafos anteriores. No exemplo 7, a professora pede para os alunos falarem sobre eles. A aluna quatro se apresenta, diz o nome e a profissão, porém, esquece de usar o artigo antes da profissão, então a professora faz a correção, a aluna concorda e continua a falar, diz a sua origem e a idade. A aluna um entra na conversa e se apresenta também com as suas informações pessoais, como nome, estado civil, número de irmãos e profissão. Esse é um exemplo de uma conversa onde os alunos utilizaram funções aprendidas em sala de aula e colocadas em prática através dessa atividade. Essas duas alunas pertencem a duas turmas diferentes e realmente não se conheciam. O *chat* foi um meio encontrado para elas trocarem informações, se conhecerem e aprenderem uma com a outra de forma colaborativa, interagindo através da atividade proposta.

Exemplo 7 – Chat realizado no dia 09/05/2008

<Teacher> diz: *let's talk about us*
 <Student 4> diz: *My name's Maria and I'm secretary*
 <Teacher> diz: *Maria: I'm a secretary, ok?*
 <Teacher> diz: *don't forget the "a"*
 <Student 4> diz: *ah, ok*
 <Student 4> diz: *I'm from Quixadá and I'm 27 years old.*
 <Student 1> diz: *My name's Gisa, I'm single, I have one brother.*
 I'm a student.

No exemplo 8, podemos perceber que os alunos trocaram informações pessoais e que conversaram assim como proposto na atividade. Os alunos fizeram perguntas, responderam e a conversa fluiu naturalmente. Podemos observar que em um dado momento um aluno pergunta como pode dizer a palavra “companheira” em inglês e outro aluno o ajuda explicando que o colega mora com uma amiga. Esse é um excelente exemplo de colaboração em que os aprendizes ajudam a construir conhecimento na língua estrangeira através das IOL, pois nesses tipos de interação fica bem claro depois da análise de todos os trechos dos momentos conversacionais (trechos completos, ver Anexo 2) que a aprendizagem colaborativa pode acontecer por meio de *chats*.

Exemplo 8 – Chat realizado no dia 02/07/2008

<Student 15> diz: *My name's michael but people call me ze*
 <Student 12> diz: *I'm 29 years old ...*
 <Teacher> diz: *Ok, zé, very good!*
 <Teacher> diz: *More information....*
 <Student 12> diz: *I live in Fortaleza*
 <Student 15> diz: *I'm 23 years old and I live in Fortaleza*
 <Student 15> diz: *I live in joaquim tavora*
 <Teacher> diz: *Zé, do you live alone or with your family?*
 <Teacher> diz: *Fox and Ida, do you live with your family?*
 <Student 12> diz: *I live with my wife!*
 <Student 15> diz: *what's companheira in english?*
 <Student 12> diz: *zé, you live with a friend...*
 <Student 15> diz: *ok*
 <Student 12> diz: *michael lives with his friend*
 <Teacher> diz: *If it's a friend who lives with you... so, she's your roommate, ok?*

Os exemplos constatarem e confirmam o pensamento de que as interações *on-line*, conhecidas como IOL, facilitam a aprendizagem de maneira construtiva e colaborativa (FONSECA, 2001). Também concordamos com Chapelle (2007), quando afirma que as tarefas virtuais promovem e estimulam a aprendizagem de uma língua, pois é possível verificar através da análise dos bate-papos a ocorrência de momentos colaborativos em que os alunos ajudam uns aos outros e promovem a aprendizagem.

Para responder a questão 2 da pesquisa, na seção seguinte, vamos analisar a participação dos alunos nos bate-papos.

3.2. PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS CONVERSAS

As alternâncias de turnos de fala nas conversas virtuais podem nos dizer o quão ativa foi a participação dos alunos durante os *chats*. Um turno de fala dentro de um bate-papo virtual é aquele momento em que aparece na tela do computador o que o participante está “falando”. Podemos considerar a linguagem teclada do meio como uma “fala teclada” (MARCUSCHI, 2001), por ser uma linguagem própria do meio.

O termo turno é adotado para a interação no *chat* para identificar a produção de um participante, limitada em seu início e seu fim, pela produção de outro interlocutor. Essa manifestação pode ser bem curta e constituir-se de apenas uma palavra ou mesmo símbolo, ou pode ser mais longa e ocupar várias linhas (o que não é muito comum pela rapidez e fluidez do meio eletrônico, onde existe uma tendência de brevidade das mensagens) numa sequência de unidades comunicativas (CHAVES 2001, p. 65), como podemos demonstrar em um exemplo abaixo extraído de um dos trechos dos *chats* realizados nessa pesquisa:

Exemplo 9 – Chat realizado no dia 02/07/2008

<Student 12> diz: [michel do you like the game?](#)

<Student 15> diz: yes

<Student 15> diz: my team is são Paulo

<Student 12> diz: [I'm Corinthians](#)

<Student 12> diz: [I'm Fortaleza too](#)

<Teacher> envia um wink:



[Reproduzir "Reverência"](#)

<Student 15> envia um wink:



[Reproduzir "Chorando"](#)

<Student 16> diz: help

<Student 12> diz: [Fortaleza It's a Great team at CEARA!!!!](#)

No exemplo 9 acima, os alunos começaram a conversar sobre futebol e trocaram informações sobre seus times preferidos. A professora envia um símbolo para dizer que torce pelo mesmo time do aluno enquanto outro discorda da escolha do colega e envia um cartão vermelho mostrando reprovação. Esse é um exemplo de rapidez e fluidez do meio e uma forma de entender como funcionam as mudanças de turnos de fala nos *chats*.

Para a análise dos resultados da pesquisa foi importante quantificar os turnos de fala realizados pelos alunos para qualificar as suas participações. Podemos qualificar como ativa a participação daqueles que mais se manifestaram durante os *chats*.

Na Tabela 1 a seguir, podemos perceber como foi a participação dos alunos durante os nove encontros virtuais. Nessa tabela, podemos visualizar os dezessete alunos que participaram dos bate-papos, os nove momentos conversacionais e quantas intervenções foram feitas pelos alunos durante esses momentos. A tabela 1 pode ser visualizada na página seguinte:

Participantes/ Chats	Chat 1	Chat 2	Chat 3	Chat 4	Chat 5	Chat 6	Chat 7	Chat 8	Chat 9	Total por aluno
Student 1	07	13	13	-	-	-	-	-	-	33
Student 2	02	-	13	14	-	-	-	-	-	29
Student 3	09	18	18	-	-	-	-	-	-	45
Student 4	20	39	39	14	19	-	22	-	-	153
Student 5	-	-	-	17	13	-	-	-	-	30
Student 6	-	-	-	05	04	-	-	-	-	09
Student 7	-	-	-	-	03	-	-	-	-	03
Student 8	-	-	-	-	03	-	-	-	-	03
Student 9	-	-	-	-	-	18	20	-	-	38
Student 10	-	-	-	-	-	08	23	-	-	31
Student 11	-	-	-	-	-	09	14	-	-	23
Student 12	-	-	-	-	-	19	-	55	-	74
Student 13	-	-	-	-	-	-	03	-	-	03
Student 14	-	-	-	-	-	01	03	-	-	04
Student 15	-	-	-	-	-	-	-	44	-	44
Student 16	-	-	-	-	-	-	-	22	-	22
Student 17	-	-	-	-	-	-	-	-	09	09
Total por chat	38	70	83	50	42	55	85	121	09	

TABELA 1 – Distribuição da participação dos alunos por turnos de fala e por chat

Ainda de acordo com a Tabela 1 acima, podemos perceber que a maioria dos alunos participou de mais de um *chat* – onze alunos de uma total de dezessete. Seis alunos participaram apenas de um momento conversacional, apesar de terem sido convidados a participar de pelo menos dois desses momentos. Porém, pude perceber que, na maioria das interações dos alunos durante os *chats* que participaram, eles faziam intervenções com uma frequência média de dez vezes em cada *chat* - a participação mínima foi de uma intervenção e a máxima de cinquenta e cinco vezes por *chat*.

Ainda de acordo com a Tabela 1, podemos perceber que apenas no *Chat* 9 não houve interação entre os alunos, porque apenas um aluno do grupo convidado conseguiu participar (os alunos justificaram a falta após a aula). Esse momento foi então um bate-papo entre o aluno e a professora. Nos outros *chats*, a participação dos alunos ficou entre três a seis alunos por grupo.

Dos dezessete alunos pesquisados apenas quatro (Estudantes 6, 8, 13 e 14) precisavam ser solicitados para se manifestarem e teve pouca ou quase nenhuma participação, enquanto que treze participavam ativamente e espontaneamente respondendo às perguntas feitas pela professora e interagindo com os outros alunos. Porém, desses treze alunos, dois deles (7 e 10) quando participaram entraram atrasados e só participaram dos momentos finais da aula ou entraram e saíram da conversa antes que ela acabasse como nos exemplos 10 e 11 abaixo:

Exemplo 10 – *Chat* realizado no dia 20/06/2008

<Student 10> **está na conversa.**
 <Student 10> diz: My name`s Carlos and I work at Silcontech too
 <Student 10> diz: I'll be back in 20 minuts

Exemplo 11 – *Chat* realizado no dia 22/05/2008

<Student 7> **está na conversa.**
 <Teacher> diz: **Yes, but this conversation will finish in 9 minutes...**
 <Student 7> diz: Since 2:30 I've tried to enter but it was not possible!

Podemos, então, considerar que a participação dos alunos foi positiva (os trechos das conversas podem ser vistos no Anexo 2) já que a maioria – onze alunos - participou ativamente das conversas, com um registro mais freqüente de turnos de fala, ora respondendo às perguntas da professora e ora interagindo como os outros colegas, enquanto que quatro participaram pouco ou quase nada e dois tiveram uma participação menor porque passaram menos tempo nas conversas, como podemos ver no gráfico 1, a seguir:

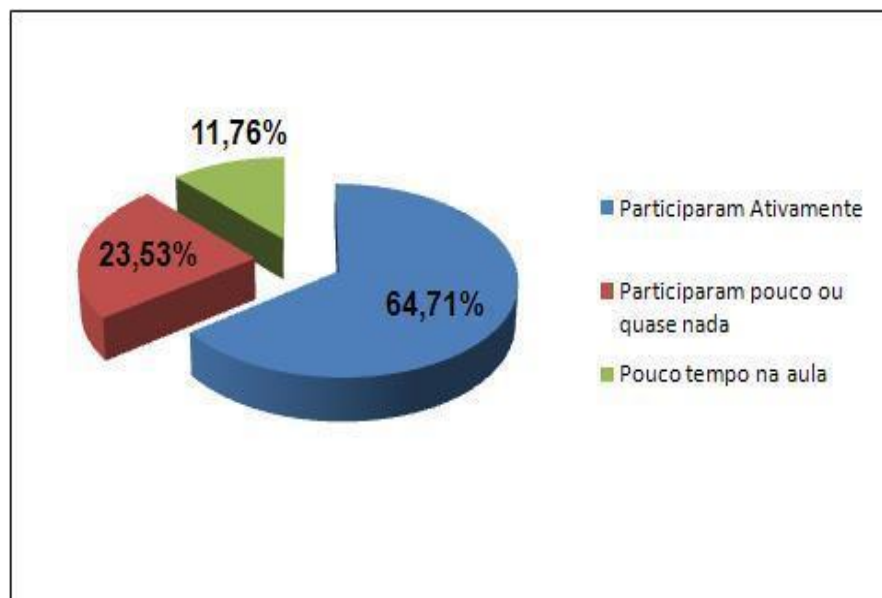


Gráfico 1: Participação dos alunos nos *chats*

Esses números revelam que o *chat* pode ser uma ferramenta pedagógica importante no processo de ensino e aprendizagem de uma língua, pois podemos perceber que a maioria dos alunos participou de pelo menos dois *chats*. Essa quantidade pode ser considerada pouca, se levado em consideração o número total de nove *chats*, porém podemos considerar que quando os alunos entravam nos *chats*, eles participavam ativamente desses momentos conversacionais. Mais da metade dos alunos acessou o *MSN* nas datas previamente marcadas e participou das conversas. Como afirmou Feirmuth (2002), as salas de bate-papo podem gerar vantagens para os alunos por possibilitar a conversação de forma natural, pois acontece entre os interlocutores de forma síncrona e garantem uma maior participação dos alunos, criando uma zona confortável até para aqueles mais tímidos.

Na seção seguinte podemos encontrar os tipos de participações realizados pelos alunos e a análise da qualidade dessas participações.

3.3. TIPOS DE PARTICIPAÇÃO

Já quanto ao tipo de participação dos alunos durante os *chats*, podemos perceber que foram realizadas 497 (quatrocentos e noventa e sete) intervenções durante os bate-papos (não levando em consideração as participações da professora, somente dos alunos). Dessas 497 vezes que os alunos interagiram, quer dizer, fizeram alguma intervenção na conversa, conseguimos identificar quatro tipos de participação: o comentário, a pergunta, a resposta longa e a resposta curta. A quantidade dessas participações pode ser conferida na Tabela 2, a seguir:

Tipos de Interação	Frequência	Porcentagem %
Comentário	243	48,89
Pergunta	98	19,72
Respostas Curtas	52	10,46
Respostas Longas	104	20,93
Total	497	100

Tabela 2: Tipos de participação dos alunos nos *chats*

De acordo com a tabela acima, podemos concluir que a participação dos alunos com comentários foi satisfatória, assim como a quantidade de perguntas feitas por eles. A incidência de respostas longas foi maior do que as de respostas curtas, o que mostra que os alunos se utilizaram dessa ferramenta para praticar a língua.

Consideramos como comentário qualquer tipo de observação feita pelo aluno que não fosse pergunta ou resposta a algum tipo de pergunta, como no exemplo 12, no qual a aluna quatro faz uma intervenção em relação à idade da professora:

Exemplo 12 – Chat realizado no dia 09/05/2008

<Teacher> diz: **I'm from Brazil and I'm 33 years old.**
 <Student 4> diz: *ok*
 <Student 3> diz: *Ok!*
 <Student 4> diz: *you don't seem to be 33 years old*

A pergunta era qualquer indagação do aluno para a professora ou para os colegas. No trecho 13 mostramos um exemplo desse tipo de intervenção em que o aluno cinco faz duas perguntas à colega que responde logo a seguir:

Exemplo 13 – Chat realizado no dia 22/05/2008

<Student 5> diz: **Crys, Do you play guitar?**
 <Teacher> diz: **I can drive very well but I can't cook. And you?**
 <Student 5> diz: **Do you sing too?**
 <Student 4> diz: *I work very well with computers*
 <Student 4> diz: *me*
 <Student 4> diz: *Yes, I do.*

As respostas curtas eram simples do tipo, sim ou não e as respostas longas foram consideradas aquelas que forneciam algum tipo de informação, como pode ser visto no exemplo 13 quando a aluna quatro responde ao questionamento do aluno cinco e da professora, a resposta dada ao colega é curta, “*Yes, I do*”, enquanto que a resposta à questão da professora é longa, “*I work very well with computers*”.

Vale a pena ressaltar que mesmo os alunos interagindo em contexto virtual, as suas participações, na sua maioria, são gramaticalmente corretas. Não se percebe muito o uso da linguagem abreviada e informal, característica típica de *chats* abertos. Talvez por serem educacionais, não se percebem diferenças entre a linguagem usada nos livros didáticos daquela usada nos *chats*. Porém lendo os trechos das conversas no Anexo 2 é fácil perceber a falta de uso de letras maiúsculas pois aqui a regra não se aplica pela fluidez do meio.

Em Egbert (2005), a autora afirma ser essa uma das condições para que aconteça aprendizagem de línguas mediada pelo computador, que o aluno tenha oportunidade de interagir na língua alvo através de tarefas autênticas e que sejam expostos e encorajados a produzir linguagem variada e criativa. Portanto, foi ponto fundamental da pesquisa a observância dos tipos de participações realizadas pelos alunos e a análise de que essas participações aconteceram de formas diferentes durante todos os momentos.

Para responder à questão 4, vamos analisar a ocorrência de negociação de sentido nos *chats*.

3.4. NEGOCIAÇÃO DE SENTIDO NOS CHATS

Outro ponto importante que foi observado foram os momentos em que aconteceu negociação de sentido entre os participantes dos *chats*. Long (1996) afirma que a negociação de sentido é um processo em que os aprendizes fornecem e interpretam sinais buscando a compreensão num esforço em conjunto para se comunicar. Motta-Roth (2001) também coloca a negociação de sentido como um fator importante do processo de aprendizagem de qualquer língua ou matéria.

Em várias ocasiões durante as conversas realizadas nessa pesquisa podemos perceber que os alunos negociaram com a professora e entre eles mesmos para conseguirem entender e se fazer entendidos, como no exemplo 14 abaixo:

Exemplo 14 – *Chat* realizado no dia 04/07/2008
 <Student 17> diz: we will have a dinner
 <Teacher> diz: no, you will have lunch
 <Teacher> diz: not dinner
 <Teacher> diz: right?
 <Student 17> diz: ok
 <Student 17> diz: is right
 <Student 17> diz: it's right

O exemplo 14 mostra a negociação de sentido entre o aluno 17 e a professora, pois ele falou que iria para um jantar, mas de acordo com um contexto anterior a professora sabia que não seria um jantar e sim um almoço por causa do horário, então, a professora fez a correção na conversa para que ficasse claro o que o aluno queria dizer.

Outro exemplo que ilustra essa negociação de sentido é quando os alunos negociam entre si para que a interação possa acontecer como no exemplo 15 abaixo:

Exemplo 15 – *Chat* realizado no dia 21/05/2008

<Student 5> diz: **teacher, your daughter is fat?**
 <Student 4> diz: *she doesn't have children..*
 <Student 4> diz: *I have a daughter and now I am separate...*
 <Student 5> diz: **I'm single too But, I have a girlfriend**

No exemplo 15, o aluno 5 pergunta se a filha da professora é gorda e quem responde é a aluna 4, que explica que a professora não tem filhos e, na sequência, responde que ela tem uma filha e depois dessa negociação de sentido eles começam a conversar e a conversa flui de forma natural.

Com o avanço da tecnologia, a interação tem se tornado mais veloz e, dependendo da modalidade adotada, aproxima-se do discurso falado. A organização frasal no *chat* é bastante informal; a sua gramática identifica-se com a gramática da língua falada (CHAVES, 2001 p. 72). Nessas condições, o *chat* se constrói como espaço de interação em que a fluência do uso da língua-alvo é mais importante do que a correção ortográfica ou gramatical das participações.

As análises revelam que *chats* educacionais possibilitam os alunos usarem a língua dentro de um contexto social real (conversar através do *MSN messenger* é um contexto real para a maioria dos nossos alunos), aprenderem com os próprios erros e interagirem, transformando o bate-papo em um momento de aprendizagem.

No próximo capítulo, apresentamos as considerações finais dessa dissertação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“O uso do *chat* parece contribuir para a constituição de um aluno que busca refletir criticamente e que negocia decisões ao longo de um processo de aprendizagem colaborativa em que cada membro do grupo compartilha a responsabilidade pela aprendizagem” (MOTTA-ROTH, 2001 p. 237).

Os dados analisados revelam que a ferramenta dos *chats* é uma ferramenta que pode ser utilizada na educação para a prática de uma língua estrangeira como é o caso da língua inglesa nessa pesquisa. A prática de interações *on-line* se constitui como forma de dar aos estudantes a oportunidade de interagirem em um ambiente favorável à comunicação.

Acreditamos ter respondido às questões de pesquisa e alcançado os objetivos delineados na introdução desse trabalho. Como objetivo geral, propomos analisar as conversas realizadas entre aluno-aluno, aluno-professor e professor-aluno ocorridos no *MSN Messenger* (site gratuito para *chats* ofertado pela *Microsoft Office*), a fim de observar se esses momentos colaborativos de aprendizagem foram utilizados para solidificação do conhecimento.

Depois de ter realizado as aulas virtuais e de ter analisado os trechos dos momentos conversacionais que foram salvos e transcritos, pude perceber que os alunos aproveitaram os momentos para utilizar estruturas que haviam sido aprendidas na sala de aula presencial. Os *chats* serviram para que os alunos pudessem praticar o que tinha sido apresentado anteriormente. Os sujeitos pesquisados eram todos alunos de nível básico da língua inglesa e estavam aprendendo na sala de aula presencial funções de apresentação, troca de informações pessoais e estruturas lingüísticas como o presente simples e o presente contínuo. Todas essas funções da língua foram praticadas pelos alunos nos momentos conversacionais virtuais provando que o meio eletrônico é um meio que pode ser utilizado para a prática de uma língua dentro de um contexto real.

Respondendo às questões de pesquisa lançadas no início desse trabalho, acredito que conseguimos realmente mostrar que os *chats* são momentos colaborativos de aprendizagem e que podem e devem ser utilizados pelos professores e alunos como ferramenta educacional para a solidificação do conhecimento e prática da língua alvo. A participação dos alunos foi na sua maioria de comentários e, durante as conversas, os alunos foram capazes de formular perguntas e de darem respostas mais elaboradas do que um simples sim ou não. Isso mostra que a participação deles foi positiva. Durante as conversas também foi possível perceber momentos de negociação de sentido entre os alunos com a professora e entre os próprios alunos (como mostrado no capítulo anterior). Essas negociações aconteceram para que a comunicação fosse possível e pudesse fluir de forma natural, e, também, consequentemente a aprendizagem.

Pesquisas como as de Freiermuth (2002) e de Collins e Berge (1996) corroboram com essa pesquisa, pois afirmam também que os *chats* proporcionam uma melhor interação entre os alunos e, consequentemente, uma aprendizagem mais efetiva por estarem mais próximos da conversação em consequência da sua característica síncrona. Ainda, de acordo com os autores, sessões de *chats* bem preparadas podem garantir uma boa participação dos alunos e o professor pode planejá-las de acordo com o nível do grupo. Essas seções podem ser utilizadas para suplementar a instrução face a face, trazer o mundo para dentro da sala de aula, abrir a sala de aula para o mundo ou até substituir a sala de aula presencial totalmente.

Porém, é importante compreender que o computador não vai substituir ninguém. Ele não vai tomar o lugar do professor nem vai fazer mágica na educação (COSCARELLI, 2005). O computador tem que ser visto como uma ferramenta que proporciona meios para que uma tarefa seja realizada e não como tutor.

Podemos perceber pela participação dos alunos que o uso de uma ferramenta como o *MSN* ou quaisquer outras salas de bate-papo, que são tão comuns no dia a dia deles, pode e deve ser estimulado pelos professores, pois é uma ferramenta colaborativa que motiva os alunos a praticar a língua dentro de um contexto real. Como pesquisadora e professora, estimo outros professores a

utilizarem essa ferramenta com os seus alunos, pois percebi uma motivação muito grande em desenvolver mais as habilidades comunicativas naqueles alunos que participaram das aulas virtuais.

Por esse motivo, concluí pela prática, que essa pesquisa apresentou resultados positivos que podem e devem incentivar outros profissionais a trabalhar com essa ferramenta eletrônica que oportuniza o desenvolvimento da linguagem e o aprendizado da língua de forma natural.

Porém, todo trabalho é inacabado. Tomamos decisões metodológicas de modo a viabilizar a pesquisa, mas devemos responder por essas decisões apontando outras perspectivas de retorno ao estudo. As maiores limitações desse trabalho foram no que diz respeito ao tempo que os alunos dispunham para participar dessa pesquisa. Já que todos os alunos eram profissionais liberais e estudantes universitários, o maior obstáculo encontrado foi o de conseguir agendar horários que eles pudessem estar presentes em casa ou no trabalho para participar dos bate-papos. Esse problema limitou a participação dos sujeitos pesquisados, pois acredito que eles poderiam ter participado de mais momentos conversacionais do que apenas os dois em que a maioria participou.

Como essa pesquisa tem escopo limitado, investigar a natureza dos *chats* educacionais como ferramenta para promover a aprendizagem de uma língua estrangeira parece ser importante e deve ser continuada. Como sugestões para futuras pesquisas, duas parecem relevantes, as apresentadas por Chaves (2001) e Tadini (2003):

O conhecimento do modo como as pessoas interagem *on-line* merece ser mais pesquisado. As IOL podem ser estudadas de pontos de vista variados e o seu estudo é muito relevante para a área da Lingüística. É comunicação falada pelas pontas dos dedos (CHAVES, 2001 p. 71).

Outras pesquisas sobre esse tema devem ser feitas para que possamos saber se os benefícios adquiridos pelos alunos podem ser em um curto período ou

apenas em longos períodos de tempo e se esses ganhos podem ser levados para o mundo falado (TUDINI, 2003).

Acreditamos que a contribuição desse trabalho para a área de Linguística Aplicada é ter mostrado o valor do uso de ferramentas eletrônicas, como os *chats*, nos contextos de ensino-aprendizagem para ajudar os alunos a consolidar o que aprenderam em sala de aula e a produzir língua em contexto real. Entendemos também que os *chats* e outras ferramentas eletrônicas como e-mail, blogs, etc, como formas de comunicação no meio eletrônico podem ser utilizadas fora dos contextos escolares para beneficiar os alunos e consolidar o processo de ensino-aprendizagem de uma língua. Apesar das dificuldades encontradas, como a falta de tempo e até de motivação por parte dos alunos em participar de atividades extra classe, continuo a acreditar que as ferramentas computacionais podem ser benéficas a alunos e professores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Rita; GONÇALVES, Fernanda; SILVA, Sônia. **Interatividade e Tecnologia no Processo de Tutoria do Programa de Educação a Distância da Unisuam**. Centro Universitário Augusto Motta, 2006. Disponível em: <http://www.abed.org.br/seminario2006/pdf/tc064.pdf>

ARAÚJO, Júlio C.; BIASI-RODRIGUES, Bernardete. A natureza hipertextual do gênero *chat* aberto. In: ARAÚJO, Júlio C.; BIASI-RODRIGUES, Bernadete. **Interação na Internet: Novas Formas de Usar a Linguagem**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna. 2005. p. 48-52.

BEZERRA, Benedito G. Gêneros introdutórios mediados pela Web: O Caso da homepage. In: ARAUJO, Júlio C. **Internet e Ensino: Novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2007. p. 113-125.

BORGES, C. M. Vlândia. O emprego da abordagem com base em tarefas como elemento conciliador entre as atuais metodologias de aprendizagem de línguas e as limitações do ensino mediado pelo computador: uma proposta a partir do Projeto AVAL. In: **Boletim Abralin** v. 26, n. especial I. Fortaleza, 698-700, 2001.

BROWN, H. Douglas. **Teaching by Principles – An interactive Approach to Language Pedagogy**. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1994.

CANDLIN, Christopher N.; LEECH, Geoffrey. **Computers in English Language Teaching and Research**. Lancaster: Longman Group Limited, 1986.

CESTARO, Selma A. M. **O Ensino de Língua Estrangeira: História e Metodologia**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte / USP, 2002. Disponível em: <http://www.hottopos.com.br/videtur6/selma.htm>

CHAPELLE, Carol A. **Computer applications in second language acquisition: foundations for teaching and research**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

CHAPELLE, Carol A. Technology and second language acquisition. **Annual Review of Applied Linguistics**. Cambridge: Cambridge University Press, p. 98 -114, 2007.

CHAVES, Gilda M. M. Interação on-line: Análise de interações em salas de chat. In: MENESES, V. **Interação e Aprendizagem em Ambiente Virtual**. Belo Horizonte: Fale-UFMG, 2001. p. 37-73.

COLLINS, Mauri; BERGE, Zane. **Facilitating interaction in computer mediated online courses**. Florida: s.n. 1996.

COSCARELLI, Carla V. Alfabetização e letramento digital. In: COSCARELLI, Carla V.; RIBEIRO, Ana E. **Letramento digital: Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale/Autêntica, 2005. p. 25-40.

COSTA, Sérgio R. **Minidicionário do discurso eletrônico-digital**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, volume I, 2009.

CRYSTAL, D. **A Revolução da Linguagem**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005. p. 75-101.

EGBERT, Joy et al. Computer-enhanced language learning environments: An overview. In: EGBERT, Joy and HANSON-SMITH, Elizabeth. **CALL Environments. TESOL Publications**, Alexandria, 1999.

EGBERT, Joy. **CALL essentials – Principles and practice in CALL classrooms. TESOL Publications**, Alexandria, 2005.

FIGUEIREDO, Francisco J. Q. A aprendizagem colaborativa de línguas: algumas considerações conceituais e terminológicas. In: FIGUEIREDO, Francisco J. Q. **A Aprendizagem Colaborativa de Línguas**. Goiânia: Editora da Universidade Federal de Goiás, 2006. p. 11-45.

FONSECA, Lorena. Alocação de turnos em salas de chat e em salas de aula. In: MENEZES, Vera. **Interação e Aprendizagem em Ambiente Virtual**. Belo Horizonte: Fale-UFMG, 2001. p. 74-85.

FREIERMUTH, Mark R. Internet chat: Collaborating and learning via E-conversations. **TESOL Journal**, (S.L.), v. 11, n. 3, p. 36-40, 2002.

GASS, Susan M. Input and interaction. In: DOUGHTY, Catherine J.; LONG, Michael H. **The handbook of second language acquisition**. USA: Blackwell Publishing Ltd, 2003.

GERMAIN, C. **Evolution de l'enseignement des langues: 5000 ans d'histoire**. Paris: Clé International, 1993.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

HYMES, D.H. **Vers une compétence de communication**. Paris: Crédif; Hatier; Didier, 1991.

JONSSON, Ewa. **Electronic Discourse – On speech and writing on the Internet**. Luleå University of Technology: Department of Communication and Languages, 1997. Disponível em: <http://www.ludd.luth.se/~jonsson/D-essay/ElectronicDiscourse.html>

KUNG, Shiao-Chuan. Synchronous electronic discussions in an EFL reading class. **ELT Journal**, Oxford University Press, v. 58, p. 164-173, 2004.

LEVY, Michael. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000.

LEVY, Michael. **Computer-assisted language learning: Context and conceptualization**. New York: Oxford University Press, 1997.

LONG, M. The role of the linguistic environment in second language acquisition. In: RITCHIE, W.; BHATIA, T. (eds). **Handbook of second language acquisition**. San Diego: Academic Press, 1996.

MARCHUSCHI, Luiz A. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. São Paulo: Cortez, 2001.

MARTINS-CESTARO, S.A. **O ensino da língua francesa nas escolas públicas estaduais de Natal**. Natal: UFRN, 1997. Dissertação de mestrado. Inédito em livro.

MCLAUGHLIN, Barry. **Theories of second-language learning**. New York: Arnold, 1987.

MELO, Alexandra. **Análise de um software para ensino de línguas via Internet**. Monografia de conclusão do curso de especialização em ensino da língua inglesa. UECE, 2003.

MOTTA-ROTH, Désirée. De receptor de informação a construtor de conhecimento – O uso do *chat* no ensino de inglês para formandos de Letras. In: MENEZES, Vera. **Interação e Aprendizagem em Ambiente Virtual**. Belo Horizonte: Fale-UFMG, 2001. p. 230-248.

MURRAY, Liam. **Beyond the “wow” factor – Evaluating multimedia language learning software from a pedagogical viewpoint**. University of Warwick: System 26, 1998. p. 249 – 259.

NGEOW, Karen Yeok-Hwa. Classroom practice: Enhancing and extending learning styles through computers. In: EGBERT, Joy and HANSON - SMITH, Elizabeth. **CALL Environments. TESOL Publications**, Alexandria, p. 302-314, 1999.

PALLOF, Rena M. e PRATT, Keith. **O aluno virtual – um guia para trabalhar com estudantes on-line**. São Paulo: Artmed, 2004.

ROHFELD, Rae W.; HIEMSTRA, Roger. Moderating discussions in the electronic classroom. In: COLLINS, Mauri; BERGE, Zane. **Computer – Mediated Communication and the On-line Classroom in Distance Education**. Cresskill, NJ: Hampton Press, 1995.

SALES, L. João Tobias. **Estratégias de Aprendizizes em um Ambiente de Aprendizagem de Inglês Mediada por Computador**. Dissertação de Mestrado em Lingüística Aplicada. UECE, 2002.

SELIGER, Herbert W; SHOHAMY, E. **Second Language Research Methods**. Oxford: Oxford University Press, 1989.

SIEGEL, Jeff. Social context. In: DOUGHTY, Catherine J.; LONG, Michael H. **The handbook of second language acquisition**. USA: Blackwell Publishing Ltd, 2003.

SKINNER, B. F. The Science of learning and the art of teaching. **Harvard Educational Review**, 24: 86-97, 1954.

SOO, Keng-Soon. Theory and research: Learning styles, motivation and the CALL classroom. In: EGBERT, Joy and HANSON-SMITH Elizabeth. CALL Environments. **TESOL Publications**, Alexandria, p. 289-301, 1999.

TUDINI, Vincenza. Using native speakers in chat. **Language, learning & technology**, University of South Australia, v. 7, n. 3, p. 141-159, 2003.

WARSCHAUER, Mark. Comparing face-to-face and electronic discussion in the second language classroom. **Calico Journal**, Manoa, v. 13, n. 2, p. 7-26, 1996.

WARSCHAUER, Mark. Computer-mediated collaborative learning: Theory and practice. **Modern Language Journal**, v. 81, n. 3, p. 470-481, 1997.

WARSCHAUER, Mark; KERN, Richard. **Network-based language teaching: concepts and practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

WATSON-GECEO, Karen Ann; NIELSEN Sarah. Language socialization in SLA. In: DOUGHTY, Catherine J.; LONG, Michael H. **The handbook of second language acquisition**. USA: Blackwell Publishing Ltd, 2003.

WEASENFORTH, Donald; MELONI, Christine. **Realizing constructivist objectives through collaborative technologies: threaded discussions**. USA: The George Washington University, 2002.

ANEXOS

Anexo 1 – Calendário das Aulas no MSN

CALENDÁRIO DAS AULAS - MSN

ABRIL / 2008

2ª Feira	3ª Feira	4ª Feira	5ª Feira	6ª Feira
	01	02	03	04
07	08	09	10	11
14	15	16	17	18
21 FERIADO	22	23	24	25 19 às 20 Present Continuous

MAIO / 2008

2ª Feira	3ª Feira	4ª Feira	5ª Feira	6ª Feira
05	06	07	08	09 18 às 19 e 19 às 20 Personal Questions
12	13	14	15	16
19	20	21 21 às 22 Descriptions	22 FERIADO 19 às 20 Abilities	23

JUNHO / 2008

2ª Feira	3ª Feira	4ª Feira	5ª Feira	6ª Feira	Sábado
02	03	04	05	06	07
09	10	11	12	13	14
16	17	18	19	20 18 às 19 Personal Questions	21 09 às 10 Personal Questions

JULHO / 2008

2ª Feira	3ª Feira	4ª Feira	5ª Feira	6ª Feira
	01	02 FERIADO 19 às 20 Personal Questions	03	04 18 às 19 Exchange Information

Anexo 2 - Transcrições de trechos dos Chats

Aula 1 – 25/04/2008 – Tópico: *Using the Present Continuous*

<Teacher> diz: You 4
 <Teacher> diz: Everybody
 <Teacher> diz: What are you wearing?
 <Student 1> diz: Good Evening!
 <Teacher> diz: Hi!
 <Student 1> já faz parte desta conversa.
 <Student 2> está na conversa.
 <Student 1> diz: Hello!
 <Teacher> diz: Hello!
 <Teacher> diz: How are you?
 <Teacher> diz: Maria, are you there?
 <Student 1> diz: I'm fine tank's.
 <Student 1> diz: And you?
 <Teacher> diz: I'm fine thanks.
 <Teacher> diz: How is the weather today?
 <Teacher> diz: Is it hot or cold?
 <Student 1> diz: Só um momento teacher. Maria tudo ok?
 <Teacher> diz: Are you ok, Maria?
 <Teacher> diz: Marroni, are you there?
 <Student 2> já faz parte desta conversa.
 <Student 1> já faz parte desta conversa.
 <Student 3> já faz parte desta conversa.
 <Student 4> está na conversa.
 <Teacher> diz: Hi, Marcia!
 <Student 4> diz: Hiiiiii
 <Teacher> diz: Who is there?
 <Student 4> diz: I'm Chrys
 <Student 1> diz: Good Evening!
 <Student 4> diz: sorry..
 <Teacher> diz: Gisa, Maria, Marroni and....?
 <Teacher> diz: Ok, Chrys.
 <Teacher> diz: You're welcome.
 <Student 4> diz: Thanks
 <Student 3> diz: I'm fine and you?
 <Teacher> diz: I'm fine too.
 <Student 4> diz: can I participate
 <Teacher> diz: Yes, of course.
 <Teacher> diz: I'm very happy to see you here.
 <Teacher> diz: Hey, questions to you...
 <Teacher> diz: What are you wearing now?
 <Student 4> diz: me

<Teacher> diz: I'm wearing jeans, a black top and purple shoes.

<Student 4> diz: *ok, everybody*

<Student 4> diz: *I'm wearing bermudas..*

<Teacher> diz: **Jeans?**

<Student 4> diz: *black blouse..*

<Student 4> diz: *no*

<Student 2> diz: my conversation is scheduled for tomorrow.

<Teacher> diz: **Maria, Gisa and Marroni, what are you wearing?**

<Student 2> diz: so later on

<Teacher> diz: **Ok, Marroni, no problem.**

<Student 4> diz: *and white sandals..*

<Teacher> diz: **Talk to you tomorrow.**

<Student 2> **saiu da conversa.**

<Student 3> diz: I'm wearing blue pants and black blouse

<Teacher> diz: **Ok, Chrys**

<Teacher> diz: **black blouse, ok?**

<Teacher> diz: **And you Gisa?**

<Teacher> diz: **I'm wearing glasses too.**

<Teacher> diz: **Chrys, are you wearing glasses?**

<Teacher> diz: **And you Maria, are you wearing glasses?**

<Student 3> diz: Yes, teacher, thank you

<Student 4> diz: *now not.*

<Teacher> diz: **Gisa?**

<Student 3> diz: Yes, I'm wearing and watch classes

<Teacher> diz: **Chrys, are you wearing earrings, watch, bracelet or necklace?**

<Teacher> diz: **Any accessories?**

<Student 4> diz: *earings..*

<Student 4> diz: *necklace..*

<Teacher> diz: **Maria: Yes, I'm wearing glasses**

<Student 1> diz: My friends I'm wearing red top, skirt, glasses and hairclip.

<Student 3> diz: I'm wearing glasses and watch

<Teacher> diz: **Gisa: My friends, I'm wearing a red top, a skirt, glasses and a hairclip.**

<Student 4> diz: *Gisa is as a girl.rsr*

<Teacher> diz: **Ok, Maria.**

<Teacher> diz: **What Chrys?**

<Teacher> diz: **What are you doing now?**

<Teacher> diz: **I'm talking to my students here in my house, and you?**

<Student 4> diz: *Gisa is using accessories as a girl*

<Teacher> diz: **Ok, Chrys, I understand now.**

<Student 3> diz: I'm using my computer

<Teacher> diz: **Ok, Maria, very good.**

<Teacher> diz: **And you, Gisa and Chrys?**

<Student 4> diz: *I'm too..*

<Student 3> diz: And you Teacher?

<Teacher> diz: **Chrys, Me too, ok?**

<Student 4> diz: *ok..rsr*

<Student 4> diz: *sorry..*

<Teacher> diz: **I'm talking to my students in the MSN.**

<Teacher> diz: **I'm working.**

<Teacher> diz: **I'm speaking English to you.**

<Teacher> diz: Gisa?
 <Student 1> diz: I'm speaking English in my friendly.
 <Teacher> diz: Gisa: I'm speaking English to my friends.
 <Teacher> diz: Ok?
 <Student 3> diz: Teacher, do you have any brother?
 <Teacher> diz: People, how is the weather today?
 <Teacher> diz: Is it hot or cold?
 <Teacher> diz: Is it raining?
 <Student 3> diz: It's very hot, teacher.
 <Student 4> It's not raining.
 <Teacher> I have to go now...
 <Teacher> See you here next Friday...
 <Teacher> saiu da conversa.

Aulas 2 e 3 – 09/05/2008 – Tópico: *Exchange personal information*

<Teacher> diz: People, now, let's make an introduction...
 <Student 1> diz: thanks.
 <Teacher> diz: let's talk about us, for example:
 <Teacher> diz: My name's Alexandra and I'm a teacher.
 <Teacher> diz: I'm from Brazil and I'm 33 years old.
 <Student 4> diz: ok
 <Teacher> diz: I'm single and....
 <Teacher> diz: Ok?
 <Teacher> diz: continue.... I'm single and I don't have children.
 <Student 4> diz: My name's Chrys and I'm secretary,
 <Teacher> diz: I have a big family. I have 3 brothers and 2 sisters. I love my family.
 <Teacher> diz: Chrys: I'm a secretary, ok?
 <Student 4> diz: I'm from Quixadá and I'm 27 years old..
 <Teacher> diz: don't forget the "a"
 <Student 4> diz: ah, ok
 <Teacher> diz: Chrys, are you 27? I don't believe it. You look 20.
 <Student 4> diz: I'm single
 <Student 4> diz: rsrs
 <Teacher> diz: You have a baby face, Chrys
 <Student 4> diz: yes, I am
 <Teacher> diz: Maria and Gisa? And you?
 <Teacher> diz: Talk about you.
 <Student 3> diz: My name's maria and business woman, and you gisa?
 <Student 4> diz: s
 <Student 1> diz: My name's Gisa, I'm single, I have one brother. I'm a student.
 <Student 4> diz: you for t praise
 <Teacher> diz: Maria: My name's Maria and I'm a businesswoman... ok?
 <Student 3> diz: Ok!
 <Student 4> diz: you don't seem to be 33 years old
 <Teacher> diz: Thank you, Chrys.

<Student 4> diz: *I love my city..*
 <Student 3> diz: I love my city too
 <Student 4> diz: *it is not so dangerous*
 <Student 4> diz: *I think so..*
 <Student 3> diz: My family is from Fortaleza. Fortaleza is beautiful city
 <Teacher> diz: **Fortaleza is a beautiful city.**
 <Student 4> diz: *I don't know.*
 <Student 4> diz: *rsrs*
 <Student 1> diz: Yes
 <Student 4> diz: *me too*
 <Student 3> diz: Fortaleza is a good city
 <Student 4> diz: *I think too*
 <Teacher> diz: **and it's quiet, Maria.**
 <Teacher> diz: **Yes.**
 <Teacher> diz: **it is beautiful.**
 <Student 4> diz: *It's true.*
 <Student 3> diz: Ok teacher.
 <Student 1> diz: Cedro is big patrimonyhistoric.
 <Teacher> diz: **it's a historical heritage, ok?**
 <Student 4> diz: *But Santuário is also very beautiful*
 <Student 3> diz: It's true, gisa
 <Teacher> diz: **The Santuário is the Cruzeiro?**
 <Student 4> diz: *no..*
 <Teacher> diz: **it's true, Maria.**
 <Student 4> diz: *Well, Santuário is not located in a stone, but I wanted to comment on that it is very beautiful also. rsrs*
 <Teacher> diz: **Ok, Chrys.**
 <Student 3> diz: The people is very hospitable
 <Student 4> diz: *it is a Mountain*
 <Teacher> diz: **Yes, Maria, they are.**
 <Student 4> diz: *yes, we are*
 <Student 3> diz: And modest
 <Teacher> diz: **Maria, Chrys and Gisa, the class was very good.**
 <Teacher> diz: **Thank you for your participation.**
 <Teacher> diz: **I'm very happy.**
 <Teacher> diz: **Let's finish now.**
 <Teacher> diz: **Good night to you.**
 <Teacher> diz: **And thank you again.**
 <Teacher> diz: **You are very good.**
 <Teacher> diz: **I'm very happy.**
 <Student 4> diz: *not at all*
 <Student 1> diz: Good Night...
 <Student 3> diz: Bye, teacher, thank you
 <Student 1> diz: bye
 <Teacher> diz: **Kisses to you.**
 <Teacher> diz: **Have a nice weekend.**
 <Student 3> diz: You too
 <Teacher> diz: **See you on Monday.**
 <Student 4> diz: *for you too*
 <Student 1> diz: Kisses

<Teacher> diz: **Goodbye**
 <Teacher> diz: **Maria, yes, I have 3 brothers and 2 sisters. And you?**
 <Teacher> diz: **Ok, Maria. Is it raining?**
 <Student 1> diz: Yes, I am. I have one brother.
 <Teacher> diz: **Ok, Gisa.**
 <Student 4> diz: *I have a brother and a sister*
 <Student 3> diz: I'm have tree sisters and two brothers
 <Teacher> diz: **Maria, I have three sisters and two brother.**
 <Teacher> diz: **ooops... brothers**
 <Teacher> diz: **Ok?**
 <Teacher> diz: **People, are you married?**
 <Teacher> diz: **or are you single?**
 <Student 4> diz: *No. I'm not.*
 <Teacher> diz: **I'm single.**
 <Student 4> diz: *I'm single.*
 <Student 3> diz: No, It isn't raining
 <Teacher> diz: **Ok, Chrys.**
 <Teacher> diz: **Ok, Maria.**
 <Student 3> diz: I'm married.
 <Student 1> diz: I'm single too.
 <Teacher> diz: **Do you have children?**
 <Student 4> diz: *yes, I have*
 <Student 4> diz: *a daughter..*
 <Teacher> diz: **Maria, what's your husband's name?**
 <Student 1> diz: No. I'm not.
 <Teacher> diz: **Chrys, what's your daughter's name?**
 <Teacher> diz: **and how old is she?**
 <Student 4> diz: *Fernanda*
 <Student 3> diz: I have 2 childrens
 <Teacher> diz: **Maria: I have 2 children.**
 <Student 4> diz: *she has four years old*
 <Teacher> diz: **children is a plural word, no s is necessary**
 <Student 4> diz: *give on moment, please*
 <Student 4> diz: *one**
 <Teacher> diz: **Chrys, she is four years old (don't use have)**
 <Teacher> diz: **ok**
 <Teacher> diz: **Maria, what are your children's names?**
 <Teacher> diz: **And how old are they?**
 <Student 3> diz: Ok, thank you!
 <Student 4> diz: *ok, sorry, s*
 <Student 4> diz: *has is past, ok*
 <Teacher> diz: **Ok**
 <Teacher> diz: **Hey, where do you live?**
 <Teacher> diz: **I live in Fortaleza.**
 <Teacher> diz: **I live in an apartment with my mother. And you?**
 <Student 1> diz: Teacher do you live with your parents?
 <Teacher> diz: **Gisa, I live with my mother.**
 <Student 4> diz: *I live with my parents and my dauhgter..*
 <Teacher> diz: **Do you live in a house?**
 <Student 4> diz: *Yes, I live*

<Student 3> diz: Fifteen and twelve old
 <Student 1> diz: I live solo.
 <Student 1> diz: Ok
 <Teacher> diz: Chrys: "has" is in the present, it's used for he, she and it, ok? It's not past. The past is "had"
 <Teacher> diz: Ok, Gisa, very good.
 <Teacher> diz: Maria: Fifteen and twelve years old.
 <Student 3> diz: I live in a house
 <Student 4> diz: Ah, ok. No I understand.
 <Student 4> diz: Now*
 <Teacher> diz: Good!
 <Teacher> diz: Good class people, I have to go now. Have a nice weekend.
 <Teacher> diz: See you next week.
 <Teacher> saiu da conversa.

Aula 4 – 21/05/2008 – Tópico: *Descriptions*

<Student 5> diz: Hello
 <Student 5> diz: let's go!
 <Teacher> diz: ok
 <Student 2> está na conversa.
 <Student 6> está na conversa.
 <Student 1> está na conversa.
 <Teacher> diz: Hi, everybody!
 <Teacher> diz: How are you?
 <Teacher> diz: Is it raining there?
 <Teacher> diz: Here where I live is sunny and very hot today.
 <Teacher> diz: It's a beautiful afternoon.
 <Teacher> diz: Fortaleza is a very beautiful city. I like it very much.
 <Student 5> diz: I'm fine! In my city is very good
 <Teacher> diz: Is Marroni, Gisa and Erbene there?
 <Student 5> diz: off course!
 <Student 2> diz: hello everybody
 <Student 2> diz: lol
 <Teacher> diz: Yes... what?
 <Student 5> diz: how long will this conversation take?
 <Student 6> diz: Yes, teacher.
 <Student 2> diz: about 1 hour?
 <Teacher> diz: Just one hour
 <Teacher> diz: yes
 <Student 2> diz: right on
 <Teacher> diz: Ok
 <Student 5> diz: No, 30 minuts
 <Teacher> diz: 1 hour, not 30 minutes
 <Teacher> diz: Let's change the subject....

<Teacher> diz: What are you wearing now?

<Teacher> diz: I'm wearing jeans, a beige blouse and green sandals.

<Teacher> diz: I'm wearing glasses and earrings too.

<Teacher> diz: And you?

<Student 5> diz: I'm wearing a shorts

<Student 2> já faz parte desta conversa.

<Student 4> está na conversa.

<Teacher> diz: Weyber: I'm wearing shorts.

<Student 5> diz: In my picture I'm wearing a hat, pink shirt and white jeans

<Teacher> diz: Ok, Weyber, good.

<Student 2> diz: is it my turn now?

<Student 2> diz: i'm here, speak up.

<Teacher> diz: Bruno, we are all talking now at the same time. You can join the conversation at any time. The questions are for all of you.

<Student 2> diz: i see

<Teacher> diz: You can answer...

<Student 6> diz: Im wearing red blouse ,jeans green sandals

<Teacher> diz: Ok, erbene, good!

<Student 2> diz: i'm wearing a t-shirt and shorts.

<Student 5> diz: teacher, we can to describe the appearance and character of others people, of the Teacher?

<Teacher> diz: Yes, we can.

<Teacher> diz: So, what does your teacher look like?

<Student 5> diz: my teacher, is beatiful, she's in her thirties, thin, medium raight

<Student 4> diz: hello my dear friends, I returned now.. sorry

<Student 5> diz: sorry beautiful

<Teacher> diz: Thank you, Weyber

<Student 5> diz: Hi! Chrys

<Teacher> diz: Am I medium height?

<Teacher> diz: I think I'm short. Don't you think?

<Student 2> diz: lol

<Student 2> diz: indeed.

<Student 5> diz: For buy some points

<Teacher> diz: Chrys, how was your oral test? Good or bad?

<Teacher> diz: To buy some points????

<Teacher> diz: I don't believe it!

<Student 4> diz: what are you talking

<Student 4> diz: appearance

<Student 1> saiu da conversa.

<Teacher> diz: Can you describe you?

<Student 4> diz: one second..

<Teacher> diz: Me? I'm short, thin and I have brown straight hair and brown eyes. And you?

<Student 2> diz: hum

<Student 4> diz: the teacher gave us some images for us to describe what had in them..

<Teacher> diz: Chrys, in group or in pairs?

<Student 4> diz: I am short, I have brown eyes and blond hair

<Teacher> diz: Ok, Chrys, good!

<Student 4> diz: we could choose

<Teacher> diz: **Ok, Chrys.**
 <Teacher> diz: **Chrys, what does your daughter look like?**
 <Student 5> diz: **I say "medium raight" for earn one point**
 <Teacher> diz: **It's meddium height, ok?**
 <Student 4> diz: *my daughter is small, she has short hair and beautiful eyes..rsrs*
 <Teacher> diz: **Chrys, your daughter is short, not small, ok?**
 <Student 4> diz: *ok*
 <Student 4> diz: *sorry..*
 <Student 2> diz: *i'm 5'9, black eyes and hair. i guess that's all.*
 <Teacher> diz: **Ok, but don't use i...always use I, ok?**
 <Student 6> diz: *I study, work.*
 <Student 5> diz: **I'm medium reight, I am good looking and I have black hair and brown eyes**
 <Teacher> diz: **it's meddium height**
 <Teacher> diz: **Correct, ok?**
 <Student 5> diz: **Alexandra, your daughter is fat?**
 <Teacher> diz: **My daughter?**
 <Student 2> diz: *I know that. it's because I'm used to say "u" in spite of "you", that sort of thing.*
 <Teacher> diz: **I don't have a daughter.**
 <Student 4> diz: *she doesn't have children..*
 <Student 4> diz: *rsr*
 <Teacher> diz: **Yes, I don't have children.**
 <Teacher> diz: **I'm not married and I don't have children. I'm single.**
 <Student 6> diz: *I'm married.*
 <Student 5> diz: **OK!**
 <Teacher> diz: **erbene, do you have children?**
 <Student 4> diz: *I have a daughter and now I am separate...*
 <Student 6> diz: *Yes.*
 <Teacher> diz: **Chrys, are you separated?**
 <Student 4> diz: *yes, I am..*
 <Teacher> diz: **it's good for now...I have to go.**
 <Teacher> diz: **let's talk about abilities next time.**
 <Teacher> diz: **good bye**
 <Teacher> **saiu da conversa.**

Aula 5 – 22/05/2008 - Tópico: *Exchange information about abilities*

<Teacher> diz: **Ok, students. Let's start.**
 <Teacher> diz: **People, can you play a musical instrument?**
 <Teacher> diz: **I can't play any musical instruments. And you?**
 <Student 2> diz: *Yes, I can play the keyboard.*
 <Student 4> diz: *yes, I play guitar..*
 <Student 6> diz: *No, I can't.*
 <Student 5> diz: **I'm single too But, I have a girlfriend and you teacher, do you have a boyfriend?**

<Teacher> diz: **Yes, I do.**
 <Student 5> diz: **Crys, Do you play guitar?**
 <Teacher> diz: **I can drive very well but I can't cook. And you?**
 <Student 5> diz: **Do you sing too?**
 <Student 4> diz: *I work very well with computers*
 <Student 4> diz: *me*
 <Student 4> diz: *Yes, I do..*
 <Teacher> diz: **erbene, can you sing?**
 <Student 6> diz: Yes, I can very well.
 <Student 2> diz: i'm able to cook pretty great.
 <Teacher> diz: **Can you cook?**
 <Student 2> diz: sure
 <Student 2> diz: i'm not joking
 <Teacher> diz: **Wow! Men can't normally cook or they don't like cooking. What can you cook?**
 <Teacher> diz: **I'm a woman but I can't cook. I hate cooking.**
 <Student 2> diz: You learn that kind of thing when you live alone. lol
 <Student 6> diz: Yes I can.
 <Student 5> diz: **eggs**
 <Student 4> diz: *I'm too*
 <Student 5> diz: **and milk**
 <Teacher> diz: **Do you live alone, Bruno?**
 <Teacher> diz: **Chrys, Me too not I'm too, ok?**
 <Student 2> diz: no, but I used to.
 <Student 4> diz: *ok,*
 <Student 4> diz: *rsr*
 <Student 4> diz: *I wandered again.*
 <Student 2> diz: i'll add helder into the conversation
 <Student 7> **está na conversa.**
 <Teacher> diz: **Yes, but this conversation will finish in 9 minutes...**
 <Teacher> diz: **Eder, you are late.**
 <Student 5> diz: **Somebody live alone?**
 <Teacher> diz: **We're almost finishing.**
 <Teacher> diz: **No, Weyber, I live with my mother.**
 <Teacher> diz: **And you?**
 <Teacher> diz: **Do you live alone?**
 <Student 4> diz: *I live with my parents and my daughter..*
 <Student 5> diz: **No, I live with my parents, my brother and my sister**
 <Student 2> diz: I live with my parents, brother and sister.
 <Teacher> diz: **Helder, are you there?**
 <Student 4> diz: *people, I gotta go...*
 <Student 8> **está na conversa.**
 <Student 2> diz: ciao Chrys
 <Student 5> diz: **Alexandra, The Aurilene?**
 <Student 7> diz: Sorry me! I send you many messages of help!
 <Teacher> diz: **lene, we're almost finishing.**
 <Student 5> diz: **bye, cat!**
 <Student 4> diz: *rsrs*
 <Teacher> diz: **Messages of help? For what?**
 <Student 4> diz: *playing, I will be..*

<Student 6> diz: Bye,bye!
 <Student 7> diz: Since 2:30 I've tried to enter but it was not possible!
 <Student 6> saiu da conversa.
 <Teacher> diz: We've been here since 3pm.
 <Teacher> diz: Hey, people, good talking to you but now it's time to finish.
 <Teacher> diz: Thank you, it was very good.
 <Student 8> diz: Hello!
 <Teacher> diz: See you on Monday.
 <Student 8> diz: And me?
 <Student 4> diz: people
 <Student 5> diz: Good bye!
 <Student 4> diz: ÊÊÊÊÊÊÊÊÊÊ~E~eÊÊ
 <Teacher> diz: Bye
 <Teacher> diz: See you on Monday.
 <Student 5> diz: have a nice wEekend
 <Teacher> diz: Have a nice weekend!
 <Student 4> diz: for all
 <Student 4> diz: I'm very happy...
 <Student 7> diz: No! You may not Alexandra! You are our teacher!
 <Teacher> diz: Yes, I'm your teacher now, Chrys.
 <Student 5> diz: No, Alexandra you don't can to teach the other class
 <Teacher> diz: I'm sorry Weyber, it's not my fault.
 <Teacher> diz: It's not my decision.
 <Teacher> diz: Let' go people.
 <Student 2> diz: yeah, that's not fair
 <Teacher> diz: See you on Monday.
 <Student 4> diz: see ya
 <Teacher> diz: See ya!
 <Student 2> diz: is the conversartion over?
 <Teacher> diz: Yes
 <Teacher> diz: Bye!
 <Student 8> diz: Chrys! I hate you!
 <Student 5> diz: sEe you!
 <Student 2> diz: right
 <Student 2> diz: later on ppl
 <Student 4> diz: But I love you..
 <Student 2> diz: i got to go
 <Teacher> diz: And I love you all!!!!!!
 <Student 4> diz: KKKKKKKK

Aula 6 – 20/06/2008 - Tópico: *Exchange personal information*

<Teacher> diz: Hi, Rafa...
 <Teacher> diz: are you there?
 <Student 9> diz: yes

<Teacher> diz: **How are you today?**
 <Student 9> diz: **terrible**
 <Teacher> diz: **Why?**
 <Student 9> diz: **very work**
 <Student 9> já faz parte desta conversa.
 <Student 10> **está na conversa.**
 <Student 11> **está na conversa.**
 <Teacher> diz: **Hey, people**
 <Teacher> diz: **now we are all talking together**
 <Teacher> diz: **Are you all at work?**
 <Student 12> **está na conversa.**
 <Student 11> diz: YES
 <Teacher> diz: **Hey, Fox...**
 <Student 10> diz: no I'm here too
 <Teacher> diz: **HAPPY BIRTHDAY TO YOU...**
 <Teacher> diz: **HAPPY BIRTHDAY TO YOU**
 <Student 9> diz: **i think yes**
 <Teacher> diz: **HAPPY BIRTHDAY, DEAR FOX**
 <Teacher> diz: **HAPPY BIRTHDAY TO YOU!**
 <Student 13> **está na conversa.**
 <Teacher> diz: **This is Happy Birthday in English**
 <Student 12> diz: thanks
 <Teacher> diz: **Dudu, Hi!**
 <Teacher> diz: **Hey, people, say Hi to Dudu**
 <Student 10> diz: Lili, the crazy
 <Student 9> diz: **hi dududu**
 <Teacher> diz: **Yes, Lili the crazy...**
 <Student 9> diz: **my name is rafa and i work at a computer company**
 <Teacher> diz: **Are you crazy Lili?**
 <Student 12> diz: **Hi Dudu!**
 <Teacher> diz: **Rafa, are you Dudu's penpal?**
 <Student 9> diz: **very craaaazy**
 <Student 12> diz: **blond Mary**
 <Student 10> diz: My name is Luiz and I work at a computer company too
 <Student 9> diz: **hehehe**
 <Teacher> diz: **Rafa, you have to write the e-mail**
 <Teacher> diz: **And I send to Dudu**
 <Student 9> diz: **my**
 <Student 9> diz: **ok**
 <Teacher> diz: **Yes, the activity**
 <Teacher> diz: **the e-mail presenting you to a friend**
 <Student 10> diz: I'll be back in 20 minuts
 <Teacher> diz: **Lili, and Leo's e-mail?**
 <Teacher> diz: **Read it?**
 <Student 12> diz: **where the other students?**
 <Teacher> diz: **I don't know Fox**
 <Student 9> diz: **what's activity**
 <Teacher> diz: **You have to write me an e-mail presenting yourself**
 <Student 9> diz: **lili, how are you**
 <Student 12> diz: **the pen pall**

<Teacher> diz: I talked about the e-mail in the class
 <Student 12> diz: It's ok lili?
 <Student 12> diz: *It's
 <Student 12> diz: Blond Mary..Mary Blond...
 <Student 9> diz: **what's the page in the book have this e-mail**
 <Teacher> diz: Explain to Rafael the e-mail activity Fox, please
 <Student 11> diz: i am hungry, u cant lunch people
 <Teacher> diz: Dudu, where's Leo
 <Student 12> diz: Hi Dudu tell anything about you...
 <Student 9> diz: **i'm too mary**
 <Student 10> diz: hello everybody, if I write some wrong word, please help me with the exact
 <Teacher> diz: ok
 <Student 12> diz: ok carlos
 <Student 9> diz: **that's right**
 <Student 9> diz: **no problem**
 <Student 10> diz: thankot
 <Student 10> luiz diz: tahnks a lot
 <Student 10> diz: thanks
 <Teacher> diz: thanks a lot
 <Student 10> saiu da conversa.
 <Teacher> diz: that's right
 <Student 11> diz: hi, dudú, how are you?
 <Student 12> diz: do wanna lunch?
 <Teacher> diz: Fox, how do I invite people to the MSN?
 <Teacher> diz: Help me
 <Student 11> diz: we will tan galley
 <Teacher> diz: I have to add more people
 <Teacher> diz: I don't know where to invite
 <Teacher> diz: Please, help me
 <Student 11> diz: oOK
 <Student 12> diz: you click in plus more person
 <Teacher> diz: where?
 <Student 14> está na conversa.
 <Teacher> diz: Hi, Leo!
 <Student 9> diz: hi leo
 <Student 9> diz: i'm rafa
 <Teacher> diz: Leo and Dudu, are you here?
 <Student 13> já faz parte desta conversa.
 <Student 11> diz: leo?
 <Teacher> diz: Leo?
 <Student 11> diz: where you
 <Student 12> diz: next to (find one contact)
 <Teacher> diz: Lili: Where are you, Leo?
 <Student 12> diz: in a principal window do msn
 <Teacher> diz: Find one contact, Fox?
 <Student 11> diz: leo, where are you?
 <Student 13> saiu da conversa.
 <Student 13> está na conversa.
 <Teacher> diz: Dudu?

<Student 12> diz: now I'm going out...
 <Teacher> diz: Fox, I can't find it...
 <Student 12> diz: bye...
 <Student 14> diz: hello
 <Teacher> diz: Where is it?
 <Student 12> diz: i'm full in my work!
 <Teacher> diz: Hello, Leo!
 <Teacher> diz: How are you?
 <Teacher> diz: Lili, Leo is here...
 <Student 12> diz: bye people....
 <Teacher> diz: Talk to him...
 <Student 12> diz: bye...
 <Student 12> saiu da conversa.
 <Student 4> está na conversa.
 <Student 11> diz: bye
 <Teacher> diz: Bye Marcio...
 <Teacher> diz: Drink beer today, it's your birthday
 <Teacher> diz: Let's go people. See you tomorrow.
 <Teacher> saiu da conversa.

Aula 7 – 21/06/2008 - Tópico: *Exchange personal information*

<Teacher> diz: Chrys, how are you?
 <Student 4> diz: **be right back**
 <Teacher> diz: Leo, Lili is here
 <Teacher> diz: People, are you hungry?
 <Student 14> diz: **hi Lili, I'm Leo**
 <Student 4> diz: **very hot!**
 <Teacher> diz: Lili, talk to Leo...
 <Teacher> diz: People, say hi to Chrys
 <Student 9> diz: **hi chrys**
 <Student 4> diz: **hi people!!**
 <Student 9> diz: **hi**
 <Student 4> diz: **hi people!!!**
 <Teacher> diz: People, ask Chrys some questions...
 <Student 11> diz: hi cat, chrys
 <Teacher> diz: Cat????
 <Student 9> diz: **hehehehe**
 <Student 11> diz: how are you?
 <Student 9> diz: **lili**
 <Teacher> diz: kkkkkkkkkkkk
 <Student 11> diz: hi
 <Student 9> diz: **what's up**
 <Teacher> diz: **Crazy Lili!**
 <Student 9> diz: **totality craaaaazyyyy!!!**
 <Teacher> diz: Leo and Dudu, are you at lbyte?

<Teacher> diz: People, let's write some things about us
 <Student 4> diz: **I'm fine..**
 <Teacher> diz: For example...
 <Student 4> diz: **and you ..**
 <Student 11> diz: chrys where do you live?
 <Teacher> diz: My name's Alexandra and I'm a teacher...
 <Teacher> diz: I like cinema and sushi...
 <Teacher> diz: I live in Fortaleza in Papicu...
 <Teacher> diz: And you?
 <Student 4> diz: **hehe**
 <Student 11> diz: i live in fortaleza
 <Teacher> diz: Good Lili!
 <Student 4> diz: **I see now... cat?? kkkkkkkkkk**
 <Teacher> diz: Where do you live in Fortaleza, Lili?
 <Student 11> diz: chrys , what do you do?
 <Teacher> diz: Very good Lili
 <Student 11> diz: oOK TEACHER
 <Student 13> diz: **Jamaica!!**
 <Student 4> diz: **I'm a secretary**
 <Teacher> diz: Dudu, Leo and Rafa, ask questions to Chrys and Lili
 <Teacher> diz: Jamaica????
 <Teacher> diz: Jamaica is a student...
 <Student 9> diz: **where do you work?**
 <Teacher> diz: from Jamaica...
 <Teacher> diz: He is Bob Marley!
 <Student 14> diz: kkkkkkk
 <Student 4> diz: **wait**
 <Teacher> diz: Where is Jamaica?
 <Student 4> diz: **hehe**
 <Teacher> diz: Is he at work?
 <Teacher> diz: What Chrys?
 <Teacher> diz: People, what do you like to do at weekends?
 <Student 11> diz: CHRYS, EXCUSE ME HOW OLD ARE YOU?
 <Teacher> diz: I like to go out with my friends to eat, drink and go to the cinema.
 <Student 4> diz: **27**
 <Teacher> diz: Ok, good.
 <Teacher> diz: And how old are you, Lili?
 <Student 9> diz: **i like to go ut with my friends for dance**
 <Student 11> diz: i have thirty-one years
 <Student 9> diz: **and dink**
 <Student 13> diz: **Hi Lili, I'm Dudu**
 <Teacher> diz: Lili: I am 31 years old.
 <Student 11> diz: hi dudu, how are you?
 <Teacher> diz: Rafa: I like to go out with my friends to dance and drink
 <Teacher> diz: ok?
 <Student 4> diz: **I work in a real estate office**
 <Student 11> diz: oOK, TEACHER
 <Teacher> diz: Chrys: I work at a real estate agency
 <Teacher> diz: Ok?
 <Student 13> diz: **I'm Fine, And you?**

<Teacher> diz: **dudu?**
 <Student 9> diz: **it's nice chrys**
 <Student 4> diz: **is she like this a teacher?**
 <Student 11> diz: i am hungry
 <Teacher> diz: **Wow!**
 <Student 4> diz: **me too..**
 <Student 4> diz: **ok**
 <Teacher> diz: **What, Chrys? I don't understand...**
 <Teacher> diz: **People, how old are you?**
 <Teacher> diz: **Chrys is 27 and Lili is 31...and you Dudu, Leo and Rafa?**
 <Teacher> diz: **How old are you?**
 <Student 14> **saiu da conversa.**
 <Student 9> diz: **I am 28 years old.**
 <Teacher> diz: **ok**
 <Student 4> diz: **Teacher..I am wondering that wrote it is right**
 <Teacher> diz: **what?**
 <Teacher> diz: **Your work?**
 <Student 4> diz: **yes..**
 <Student 4> diz: **but**
 <Teacher> diz: **What?**
 <Student 10> **está na conversa.**
 <Student 9> diz: **hi Carlos**
 <Student 9> diz: **at home**
 <Student 4> diz: **you already answered me..**
 <Teacher> diz: **Carlos, are you back?**
 <Student 10> diz: yeah
 <Teacher> diz: **ok**
 <Teacher> diz: **are you at home?**
 <Student 4> diz: **yes**
 <Student 10> diz: I'm in Herbalife Espaço at. Leonardo Mota, drink my shake
 <Student 14> **está na conversa.**
 <Teacher> diz: **Hi, Leo!**
 <Student 4> diz: **Lili, where do you live?**
 <Student 14> diz: **hi, teacher**
 <Student 4> **saiu da conversa.**
 <Teacher> diz: **How are you?**
 <Teacher> diz: **Today is Saturday...good!**
 <Teacher> diz: **Do you have plans for today, people?**
 <Student 10> diz: Rafa, where were you now?
 <Teacher> diz: **I go to my sister's birthday after class, and you?**
 <Student 9> diz: **at work**
 <Teacher> diz: **Carlos: Rafa, where are you now?**
 <Student 10> diz: ok
 <Teacher> diz: **Ok, Carlos**
 <Teacher> diz: **correct**
 <Student 11> diz: have a goos weeeend
 <Teacher> diz: **People, very good class**
 <Teacher> diz: **I like to talk to you**
 <Student 11> diz: a good
 <Student 10> diz: I answer because I don't see you at work

<Teacher> diz: Carlos: I ask because I don't see you at work
 <Teacher> diz: Ok?
 <Student 9> diz: **very work today**
 <Teacher> diz: Next week we don't have class
 <Teacher> diz: I'm going to Maceio but I'll miss you...
 <Student 9> diz: **i don't stop one minute**
 <Student 10> diz: Lili, what do you do later?
 <Student 9> diz: **good luck alexandra**
 <Student 4> está na conversa.
 <Student 9> diz: **god is with you**
 <Student 10> diz: hi Chris?
 <Teacher> diz: thank you
 <Student 4> saiu da conversa.
 <Student 10> diz: bye , VERY KISS PEOPLE
 <Teacher> diz: Hey, people
 <Teacher> diz: Have a nice weekend
 <Teacher> diz: and a nice week
 <Student 11> saiu da conversa.
 <Student 9> diz: **bye lili**
 <Teacher> diz: I see you when I come back from my trip
 <Teacher> diz: May God bless you all
 <Student 10> diz: Fox, may he force be with you..
 <Student 10> diz: may be...
 <Teacher> diz: what, Carlos?
 <Student 10> diz: sorry, May the force be with you
 <Teacher> diz: Yes, it's the Star Wars film
 <Student 10> diz: yeah...
 <Teacher> diz: May the force be with you!!!!
 <Teacher> diz: I remember
 <Teacher> diz: I love this film
 <Student 10> diz: you see every movies...
 <Teacher> diz: Yes, I see many movies
 <Teacher> diz: I love movies
 <Student 10> diz: how do you do to find time
 <Teacher> diz: I see action, romance, comedies, everything...
 <Student 10> diz: to spend with so many movies
 <Student 10> diz: ?
 <Teacher> diz: I don't know but I try
 <Student 10> diz: i see
 <Teacher> diz: I go to the movies on Sundays
 <Teacher> diz: I don't have time on the week but on Sundays I always go
 <Teacher> diz: Films relax me
 <Student 10> diz: I prefer spend my free time with cachaça...
 <Teacher> diz: They are part of my life
 <Teacher> diz: I drink too, not cachaça but beer
 <Student 9> diz: **i too**
 <Student 10> diz: not to bad
 <Teacher> diz: but I drink Friday night or Saturday night
 <Student 10> diz: but, beer make feel bad
 <Student 10> diz: make me feel bad

<Student 10> diz: sorry
 <Teacher> diz: makes me feel bad
 <Teacher> diz: makes me feel good!!!!
 <Teacher> diz: People, I have to go now
 <Teacher> diz: I have to go to my sister's birthday
 <Teacher> diz: See you next week
 <Teacher> diz: Very good class
 <Teacher> diz: Congratulations!
 <Teacher> diz: Bye-bye
 <Student 10> diz: thanks a lot
 <Student 10> diz: by
 <Student 9> saiu da conversa.
 <Teacher> diz: bye
 <Student 10> saiu da conversa.

Aula 8 – 02/07/2008 – Tópico: *Exchange personal information*

<Student 15> diz: ida
 <Student 15> diz: hi
 <Teacher> diz: she's here
 <Teacher> diz: Hi, Ida!
 <Student 12> diz: I live in house...
 <Teacher> diz: in a house
 <Student 12> diz: ok Ida?!?!?
 <Student 16> diz: hi
 <Student 16> diz: yes
 <Teacher> diz: Good evening, Ida!
 <Student 12> diz: yes, in a house
 <Teacher> diz: How are you?
 <Teacher> diz: So, zé, do you live in a house or in an apartment?
 <Student 16> diz: Good evening, Teacher.
 <Teacher> diz: It's Alexandra, but you can call me Leka.
 <Teacher> diz: Leka is my nickname.
 <Teacher> diz: do you have a nickname?
 <Teacher> diz: Michael's nickname is Zé...
 <Student 15> diz: SRSRRSRSRS
 <Teacher> diz: do you have a nick?
 <Student 16> diz: kkkkkkkkkkk, muita calma
 <Student 12> diz: fox
 <Student 15> diz: I live in apartment
 <Teacher> diz: do you live alone or with your family?
 <Teacher> diz: I live with my mother.
 <Student 12> diz: when a use (*) It's correction!
 <Teacher> diz: Ok.
 <Teacher> diz: Where are Carlos, Rafa and Lili????
 <Student 12> diz: I live with my wife!

<Student 15> diz: alone
 <Teacher> diz: I think Rafael is in the forró...
 <Student 12> diz: I don't know
 <Teacher> diz: are you married?
 <Student 12> diz: yes, I am.
 <Student 16> diz: I am married
 <Student 12> diz: where's the other members of the group?
 <Student 15> diz: what's companheira in english?
 <Student 15> diz: leka
 <Teacher> diz: There are 10 people in this group...
 <Teacher> diz: Michel, "companheira" how?
 <Teacher> diz: A friend or a girlfriend?
 <Student 12> diz: zé, you live with a friend...
 <Student 15> diz: ok
 <Student 12> diz: *michel lives with his friend...
 <Teacher> diz: If it's a friend who lives with you... so, she's your roommate, ok?
 <Student 15> diz: wo yes
 <Teacher> diz: Ok, Zé???
 <Student 15> diz: ehehehe
 <Student 12> diz: kkkkkkkk
 <Student 15> diz: ok
 <Teacher> diz: Oh, yes!!!!!!
 <Student 15> diz: ok
 <Student 15> diz: rsrsrsrs
 <Student 12> diz: oh,no!!!!
 <Teacher> diz: Oh, yes!!! This is Zé's sentence...
 <Student 12> diz: i don't ear more this
 <Teacher> diz: What, Fox????
 <Teacher> diz: do you live with a friend?
 <Teacher> diz: What's her name?
 <Teacher> diz: Is she from Sobral?
 <Student 15> diz: yes, her name rosane
 <Teacher> diz: Fox, never write i but I, ok?
 <Student 12> diz: oh, yes oh, yes oh, yes again,again...
 <Teacher> diz: What????
 <Student 15> diz: rsrsrsrsr
 <Student 12> diz: sorry...
 <Teacher> diz: ok!
 <Teacher> diz: So, zé, is she from Sobral?
 <Teacher> diz: Ida, do you have children?
 <Teacher> diz: Fox, do you have children?
 <Teacher> diz: how old are you?
 <Student 12> diz: I know...but not have ... what's does "custume" in English?
 <Student 12> diz: *costume
 <Student 16> diz: not
 <Teacher> diz: Costume is habit
 <Teacher> diz: I don't have the habit of doing something, ok?
 <Student 12> diz: thanks
 <Teacher> diz: Ida, no children?
 <Student 12> diz: ok

<Teacher> diz: What's your husband's name?
 <Student 15> diz: yes, roommate from sobra
 <Student 15> diz: I
 <Teacher> diz: Sobra????
 <Student 16> diz: no children
 <Student 12> diz: kkkkkkkkkkkkkkkkkkk
 <Student 12> diz: sobra
 <Teacher> diz: Ok, Zé!
 <Teacher> diz: Is Rosane from your family or she is a friend?
 <Student 15> diz: I'm 23 age
 <Student 15> diz: friend
 <Teacher> diz: correct: I'm 23 years old.
 <Teacher> diz: Ok?
 <Student 15> diz: ok
 <Student 16> diz: what's this?????
 <Teacher> diz: Is São Paulo playing today?
 <Student 15> diz: yes
 <Student 12> diz: 33 years old!
 <Teacher> diz: Yes.
 <Student 12> diz: It's ok?
 <Student 16> diz: I'm 38,
 <Teacher> diz: Yes
 <Teacher> diz: Ok, Ida.
 <Student 15> diz: old man
 <Student 12> diz: YES!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
 <Teacher> diz: Who is old man?
 <Student 12> diz: I'm 29 years old
 <Student 15> diz: rrsrs
 <Teacher> diz: What time is the game?
 <Student 12> diz: OPS!!!! Zé.
 <Student 15> diz: fox
 <Teacher> diz: Ok, I'm old!!!!
 <Student 15> diz: nooooooooooooo
 <Student 15> diz: Its is fox.
 <Student 15> diz: hehehe
 <Student 15> diz: hehehe
 <Teacher> diz: Let's talk about...
 <Teacher> diz: ...university....
 <Student15> diz: I'm sorry
 <Teacher> diz: Ok?
 <Teacher> diz: Correct.
 <Teacher> diz: Thank you.
 <Student 12> diz: ok!
 <Teacher> diz: So, people, are you students?
 <Student 16> diz: yes
 <Student 16> diz: Celebration!
 <Student 16> diz: risos
 <Teacher> diz: Why?
 <Teacher> diz: So, people, do you have brothers and sisters?
 <Student 12> diz: I did not study in college

<Teacher> diz: I have 2 sisters and 3 brothers....
 <Teacher> diz: And you Ida? University?
 <Student 16> diz: no
 <Student 12> diz: yet..I'm in
 <Teacher> diz: at school?
 <Student 12> diz: yes...
 <Student 16> diz: I am graduada em Direito
 <Teacher> diz: Ok, Ida, you are graduated in Law.
 <Teacher> diz: You are a lawyer.
 <Teacher> diz: Good!
 <Student 15> diz: estou perdido
 <Teacher> diz: Zé, come back
 <Student 12> diz: leka!!!!
 <Student 12> diz: why you don't go to the Forró?
 <Teacher> diz: Because my friend doesn't want to go
 <Student 12> diz: ah....
 <Student 12> diz: do you go a drink?
 <Student 12> diz: something?
 <Student 16> diz: ok
 <Teacher> diz: Yes...
 <Student 12> diz: michel do you like the game?
 <Student 15> diz: yes
 <Teacher> diz: are you from Fortaleza?
 <Teacher> diz: My family and I are from Fortaleza.
 <Student 15> diz: yes, my mother and father are from sobral
 <Student 12> diz: my Family lives in Fortaleza too
 <Teacher> diz: ...let's make a presentation in English...
 <Student 12> diz: ?
 <Teacher> diz: for example...
 <Teacher> diz: My name's Alexandra but people call me Leka...
 <Student 12> diz: ok
 <Student 16> diz: yes
 <Teacher> diz: I'm 33 years old and I live in Fortaleza...
 <Student 15> diz: ok
 <Student 16> diz: My name's Idalene but people call me Ida
 <Student 12> diz: My name's Március but anybody call me Marcim...
 <Student 15> diz: My name's michael but people call me ze
 <Student 12> diz: I'm 29 years old ...
 <Teacher> diz: Ok, very good!
 <Teacher> diz: More information....
 <Student 12> diz: I live in Fortaleza
 <Student 15> diz: I'm 23 years old and I live in Fortaleza
 <Student 15> diz: I live in joaquim tavora
 <Teacher> diz: Name, age, nationality, address, e-mail, phone number...
 <Teacher> diz: Very good!
 <Student 16> diz: I am 38 years old
 <Student 16> diz: I live in Fortaleza
 <Teacher> diz: More information...
 <Student 12> diz: I'm Brazilian...and my adress It's 110 Ten. Alfredo weyne square
 <Teacher> diz: my address is 110 Ten. Alfredo Weyne Square... ok?

<Student 12> diz: I'm married...I love my wife...
 <Teacher> diz: I'm married...
 <Student 12> diz: She so lovely and fun....
 <Teacher> diz: What's your wife's name?
 <Student 12> diz: *she's
 <Student 15> diz: I'm single
 <Student 12> diz: Roniza
 <Teacher> diz: Ok, Zé, do you have a girlfriend?
 <Student 12> diz: It's a different name
 <Teacher> diz: how old is Roniza?
 <Teacher> diz: Yes, it's different.
 <Student 12> diz: 29 years old
 <Student 15> diz: what's does girlfriend mean
 <Student 15> diz: ?
 <Student 12> diz: ok
 <Teacher> diz: What does girlfriend mean?
 <Student 15> diz: ok
 <Teacher> diz: Namorada
 <Teacher> diz: Ok, zé?
 <Student 15> diz: ok
 <Teacher> diz: Namorada is girlfriend and namorado is boyfriend
 <Student 15> diz: ummmmmmmmm
 <Student 15> diz: ok
 <Teacher> diz: esposa is wife, so, fox is married and he has a wife, ok?
 <Teacher> diz: Ida is married and she has a husband.
 <Student 15> diz: what
 <Student 15> diz: Leka...I like your photo
 <Teacher> diz: You do?
 <Teacher> diz: thank you
 <Teacher> diz: It's in the Carnival in Salvador.... very good!
 <Student 16> diz: My address is 101 Rua Dr. Pedro Teles, apartment 601, Fatima
 <Teacher> diz: Very good, Ida!
 <Student 12> diz: I like very much...Carnival....
 <Teacher> diz: Me too.
 <Teacher> diz: Zé, and the game?
 <Teacher> diz: São Paulo?
 <Student 15> diz: yes
 <Student 16> diz: my time Ceará
 <Student 12> diz: the game beging now!
 <Teacher> diz: My team is Fortaleza...
 <Student 12> diz: me too
 <Teacher> diz: I'm sorry but we're the champions!!!!
 <Student 12> diz: THE GREAT TEAM IN CEARA!!!![
 <Student 15> diz: my team is são paulo
 <Student 12> diz: (IN CEARA)
 <Student 12> diz: at
 <Student 16> diz: aff
 <Student 12> diz: oh my GOD
 <Student 15> diz: we're tree champions world
 <Student 12> diz: I'm Corinthians

