

Título do projeto: Lalintec: um ecossistema de produção e divulgação de pesquisas em linguagem e tecnologia.

Linha de Pesquisa: Linguagem e Tecnologia

Coordenadora: Vera Lúcia Menezes de Oliveira e Paiva (UFMG)

Colaboradores: Junia de Carvalho Fidélis Braga (UFMG)

Luciana de Oliveira Silva (UFMG)

Danilo Christófaros Alves da Silva (CEFET-MG)

Rodrigo Camargo Aragão (UESC)

Ronaldo Corrêa Gomes Junior (UFMG)

Sérgio Gartner (CEFET-MG)

Vicente Aguiar Parreiras (CEFET-MG)

Instituição executora: Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Instituições colaboradoras: Centro Federal Tecnológico de Minas Gerais (CEFET-MG) e Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC)

2. O problema

Tomando o conceito de ecossistema como metáfora, pretendemos criar um ecossistema de Informações sobre Linguagem e Tecnologia, promovendo interação entre pesquisadores, realizando pesquisa em conjunto com colegas de outras Instituições e divulgando os resultados de pesquisa por meio de textos e vídeos.

O conceito de ecossistema tem sua origem na biologia e tem sido usado em várias áreas, inclusive nas humanidades. Arthur Tansley (in KELLER e GOLLEY, 2000, p.26-27) apresenta a seguinte definição: “O ecossistema envolve aspectos informacionais, químicos e físicos do ambiente, característicos de um *continuum* tempo/espaço, que estão interagindo de forma estreita e recíproca com a comunidade biótica”.

O ponto central de um sistema ecológico é a interconexão, o fato de estarmos constantemente engajados em interações com outros elementos em nosso ecossistema, formando um todo dinâmico e complexo. Assim, pretendemos equipar o espaço físico do laboratório **Lalintec** de forma a ter

uma presença virtual que propicie uma interação estreita e recíproca com a comunidade de pesquisa em linguagem e tecnologia.

Orientamo-nos pela perspectiva da complexidade, entendida “como princípio articulador do pensamento, como um pensamento integrador que une diferentes modos de pensar, que permite a tessitura comum entre sujeito e objeto, ordem e desordem, estabilidade, movimento, professor e aluno e todos os tecidos que regem os acontecimentos, as ações e interações que tecem a realidade da vida” (MORAES, 2008, p. 21).

O que nos une neste projeto, além da noção de ecossistema, são conceitos como os de inovação, criação de redes, compartilhamento, ampliação de espaços de aprendizagem e autonomia na aprendizagem.

Inovação tem sido entendida como “novos conhecimentos ou novas combinações de conhecimentos já existentes” (JUSTESEN, 2004; EDQUIST, 2005; HOWELLS, 2002 e muitos outros). Segundo Justesen (2004) “a prática inovadora, portanto, não se refere apenas à obtenção de novas ideias e à geração de uma invenção, mas também sobre a exploração com sucesso e difusão dessa invenção”.

Para ajudar na difusão de inovação em linguagem e tecnologia, precisamos ter em mente os cinco fatores que definem a velocidade dessa difusão, propostos por Rogers (2003). São eles:

1. Vantagem relativa: o valor que a inovação traz em comparação ao que já existia.
2. Compatibilidade: o esforço necessário para a transição para o novo.
3. Complexidade: o esforço de aprendizagem para aplicar a inovação.
4. Testagem: a facilidade para se testar a inovação.
5. Observabilidade: a visibilidade dos resultados da inovação.

Outro conceito importante para este projeto é o conceito de redes. As redes são essenciais para que existam compartilhamento de conhecimentos, ampliação de espaços de aprendizagem e fomento à autonomia de aprendizagem.

Concebemos rede na perspectiva do conectivismo (SIEMENS, 2005),

O ponto de partida do conectivismo é o indivíduo. O conhecimento pessoal é composto por uma rede, que alimenta as organizações e instituições, que, por sua vez, alimentam de volta para a rede e, em seguida, continuam a fornecer aprendizagem ao indivíduo. Este ciclo de desenvolvimento do conhecimento (pessoal para a rede e da rede para a organização) permite que os alunos permaneçam atualizados em seu campo através das conexões que formam. (SIEMENS, 2005),

Ao criar um ecossistema, colocando em rede pesquisadores e alunos difundindo resultados de pesquisa sobre linguagem e tecnologia e estudos sobre ferramentas e aplicativos para ensino de línguas, estaremos não apenas divulgando novos conhecimentos, mas, também, gerando oportunidades de novas combinações de conhecimentos já existentes.

Como alerta Siemens (2006, p.134), “muitos espaços para compartilhamento de conhecimento, digital ou físico, sofrem de falta de adoção”, por isso pensamos em um ecossistema que gere e divulgue pesquisas, que fomente a adoção de inovação em atividades de ensino e extensão que, por sua vez, alimentarão com dados novas pesquisas em um fluxo contínuo que manterá o sistema vivo, sempre em evolução.

3. Objetivos e metas a serem alcançados

3.1. Objetivo geral: Produzir, explorar e difundir novos conhecimentos sobre linguagem e tecnologia e ferramentas digitais na aprendizagem de inglês.

3.2. Objetivos Específicos:

- a. Catalogar informações sobre pesquisa em linguagem e tecnologia e detectar temas mais e menos pesquisados.
- b. Investigar quais são as ferramentas digitais mais utilizadas por alunos e professores no Brasil e no exterior.
- c. Avaliar as ferramentas mais indicadas por alunos e professores em busca de suas affordances e de suas limitações.
- d. Fazer curadoria de ferramentas e aplicativos digitais para o ensino de línguas e para produção de textos escritos, orais e multimodais.

- e. Investigar novas práticas pedagógicas mediadas por ferramentas digitais para o ensino de inglês, especialmente para o desenvolvimento de habilidades orais.
- f. Implantar um canal no Youtube para divulgação de pesquisas em Linguagem e Tecnologia.
- g. Produzir tutoriais sobre ferramentas digitais em vídeo para divulgação no canal do *Youtube*.
- h. Gravar e publicar entrevistas com pesquisadores em linguagem e tecnologia
- i. Criar disciplinas sobre ferramentas digitais para a graduação e a pós-graduação a serem ministradas on-line na UFMG e na UESC.

3.3. Metas

- a) Criar um catálogo de pesquisas em Linguagem e Tecnologia.
- b) Criar uma página na web para o Laboratório **Lalintec**.
- c) Fazer curadoria de ferramentas digitais e aplicativos para o ensino de inglês.
- d) Produzir artigos, livros temáticos e/ou capítulos de livros.
- e) Apresentar trabalhos em eventos.
- f) Criar um Canal no Youtube: TV Lalintec.
- g) Supervisionar pesquisa(s) de pós-doutorado.
- h) Orientar IC, dissertações de mestrado e de teses de doutorado.
- i) Produzir tutoriais em vídeos e em e-books.
- j) Criar e gerenciar um site para o projeto.
- k) Criar e ofertar disciplinas sobre ferramentas digitais na graduação, em cursos de especialização, e na pós-graduação.
- l) Ofertar mini-cursos em eventos acadêmicos sobre ferramentas digitais.

3.4. Indicadores de Acompanhamento

Os indicadores de acompanhamento serão

- a) Número de artigos e capítulos produzidos pela equipe.
- b) Quantidade de trabalhos apresentados em eventos.
- c) Quantidade de programas produzidos e números de visualizações.
- d) Número de orientações de IC, teses e dissertações.
- e) Número de tutoriais e e-books produzidos e quantidade de downloads.
- f) Estatística de acesso ao site do projeto.
- g) Quantidade de alunos beneficiados com o projeto.
- h) Seminários semestrais de avaliação do projeto.

4. Metodologia

Para coletar as informações catalogadas sobre pesquisa em linguagem e tecnologia, utilizaremos o portal de periódicos da CAPES e as bibliotecas de tese. Essas informações serão organizadas por temas e ficarão disponíveis no site do Laboratório Lalintec.

Para identificar quais são as ferramentas mais utilizadas no Brasil e no exterior, serão criados dois *surveys*: o primeiro, em português, será aplicado a alunos do projeto Ingrede e a professores associados à ALAB (Associação de Linguística Aplicada do Brasil) e à ABRAPUI (Associação Brasileira de Professores Universitários do Brasil) e geradas estatísticas. O survey será também divulgado no *Twitter* e no *Facebook*. O segundo, em inglês, será enviado para colegas no exterior, solicitando sua colaboração no intuito de divulgar o survey para outros colegas. Será enviado também para a associação CALICO e EuroCALL, com as quais mantemos parceria.

Os resultados dos *surveys* serão comparados e divulgados no site do projeto e nas redes sociais. Será feito também um vídeo para divulgar os resultados no canal no *Youtube*.

As ferramentas mais citadas serão avaliadas usando como critérios os fatores de difusão de inovação. As avaliações serão publicadas no site e serão, também, criados tutoriais em vídeo e em e-books. Os vídeos serão divulgados no canal a ser criado no *Youtube* e os e-books no *site* do projeto.

Novas práticas pedagógicas serão pilotadas em cursos e seus dados gerarão artigos que serão submetidos a periódicos abertos. Toda a produção da equipe será publicada na página com links para os locais de publicação.

As entrevistas com pesquisadores em linguagem e tecnologia serão feitas de duas formas. Sempre que houver oportunidade, vamos entrevistá-los e gravar os vídeos no laboratório Lalintec. Enviaremos também perguntas por email e solicitaremos a gravação de vídeos que, posteriormente, serão publicados no *Youtube*. Como alternativa aos vídeos, usaremos também a gravação de podcasts.

5. Principais contribuições científicas, tecnológicas ou de inovação da proposta

A reunião e publicação de dados de pesquisa sobre linguagem e tecnologia será uma contribuição relevante para toda a comunidade de pesquisadores da área e para seus alunos.

Outra contribuição importante está na pesquisa com foco no ensino de habilidades orais em inglês, pois esse viés de pesquisa é carente, tanto no Brasil como no exterior. Há muita literatura sobre ensino de leitura e escrita, mas pouca coisa foi produzida sobre a compreensão e a produção oral.

Em relação às contribuições tecnológicas, consideramos que o material digital para o ensino de habilidades orais, que será pilotado e avaliado, representará uma inovação tecnológica e contribuirá para a criação de disciplinas ou para inovar disciplinas já existentes no ensino médio e superior.

Não produziremos novas ferramentas, mas pretendemos inovar na utilização de tecnologia de áudio e vídeo, já existente, no contexto de ensino on-line.

Outra inovação serão os diversos vídeos que poderão ser utilizados para ensino e aprendizagem em contextos institucionalizados ou não.

6. Cronograma de atividades

Atividades	2º Sem. 2016	1º Sem. 2017	2º Sem. 2017	1º Sem. 2018	2º Sem. 2018	1º Sem. 2019
Catalogar informações sobre pesquisa em linguagem e tecnologia. Luciana / Rodrigo/ Vera/bolsistas de IC	x	x	x	x	x	x
Investigar quais são as ferramentas digitais mais utilizadas por alunos e professores no Brasil e no exterior. Junia / Ronaldo/ Sérgio/ Vera/Danilo/Vicente	x					
Avaliar as ferramentas mais indicadas por alunos e professores em busca de suas affordances e de suas limitações. Ronaldo/Sérgio		x	x			
Fazer curadoria de ferramentas e aplicativos digitais para o ensino de			x	x		

línguas e para produção de textos escritos, orais e multimodais. Luciana/ Ronaldo/ bolsista AT						
Investigar novas práticas pedagógicas mediadas por ferramentas digitais. Junia/Sérgio/Rodrigo/Ronaldo/Vicente			x	x	x	x
Criar e gerenciar uma página na web para o Laboratório Lalintec. Ronaldo e bolsista AT	x	x	x	x	x	x
Implantar um canal no Youtube para divulgação de pesquisas em Linguagem e Tecnologia. Ronaldo, Vicente e bolsista AT	x					
Produzir tutoriais sobre ferramentas digitais em vídeo para divulgação no canal do <i>Youtube</i> . Ronaldo e bolsistas IC e AT		x	x	x	x	x
Gravar e publicar entrevistas com pesquisadores em linguagem e tecnologia. Luciana/ Ronaldo/Vera/ bolsistas IC e AT		x	x	x	x	x
Criar disciplinas sobre ferramentas digitais com enfoques diferentes na graduação e na pós-graduação que serão ministradas online na UFMG e na UESC. Luciana/ Junia/ Rodrigo/ Ronaldo/ Vera		x	x	x	x	x
Análise comparativa dos dados gerados pelos alunos das duas instituições. Luciana/ Junia/ Rodrigo/ Ronaldo/Vera			x		x	
Produção de artigos, organização de livros e capítulos de livros Todos os participantes	x	x	x	x	x	x
Orientações de trabalhos de iniciação científica, monografias de graduação, dissertações de mestrado e teses de doutorado. Todos os participantes	x	x	x	x	x	x
Apresentação de trabalhos em eventos. Todos os participantes		x	x	x	x	x

Referências Bibliográficas

EDQUIST, C. (Ed.). *Systems of innovation: technologies, institutions and organizations*. London and New York: Routledge, 2005.

KELLER, D. R.; GOLLEY, F. B. (Eds). *The philosophy of ecology: from science to synthesis*. Part 1. Entities and process in ecology. Athens and London: The University of Georgia Press, 2000. p.26-27.

HOWELLS, J.R.L. Tacit knowledge, innovation and economic geography. *Urban Studies*, v. 39, n.5–6, p. 871–84, 2002.

JUSTESEN, S. Innoversity in communities of practice. In: Hildreth, P.M.; Kimble, C. (Eds). *Knowledge networks: innovation through communities of practice*. Hershey: Idea Group, 2004. p.79-95

MORAES, M. C. Pensamento eco-sistêmico: educação, aprendizagem e cidadania no século XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008

MORONE, P.; TAYLOR, R. *Knowledge diffusion and innovation: modelling complex entrepreneurial behaviours*. Edward Elgar Publishing: Cheltenham, 2010.

ROGERS, E. M. *Diffusion of innovations*. 5ª ed. New York: Free Press, 2003.

SIEMENS, George. Learning development cycle: bridging learning design and modern knowledge needs. 2005. Disponível em:
<http://www.elearnspace.org/Articles/lcd.htm>. Acesso em: 23 jun. 2013

SIEMENS, George. Knowing knowledge. 2006. Disponível em:
http://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf
Acesso em: 13 maio 2013.