



Texto Livre: Linguagem e Tecnologia
E-ISSN: 1983-3652
revista@textolivre.org
Universidade Federal de Minas Gerais
Brasil

de Souza, Carlos Fabiano
APRENDIZAGEM SEM DISTÂNCIA: TECNOLOGIA DIGITAL MÓVEL NO ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA
Texto Livre: Linguagem e Tecnologia, vol. 8, núm. 1, enero-junio, 2015, pp. 39-50
Universidade Federal de Minas Gerais

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=577163622004>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

APRENDIZAGEM SEM DISTÂNCIA: TECNOLOGIA DIGITAL MÓVEL NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

LEARNING WITHOUT DISTANCE: DIGITAL MOBILE TECHNOLOGY WITHIN THE TEACHING OF ENGLISH LANGUAGE

Carlos Fabiano de Souza
Instituto Federal Fluminense
carlosfabiano.teacher@gmail.com

RESUMO: Este trabalho visa fomentar uma discussão acerca do uso da tecnologia digital móvel enquanto componente de apoio ao processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, sobretudo em ambiente extraclasse. Pode-se dizer que o uso desse tipo de tecnologia como ferramenta educacional vai ao encontro do cenário atual, no qual tem havido um grande investimento em dispositivos móveis, o que nos leva a nos depararmos cada vez mais com educandos da Geração Digital – que fazem uso constante desses aparatos. Em outras palavras, os dispositivos móveis têm feito cada vez mais parte de nossas interações sociais e, em virtude da grande demanda, tem crescido substancialmente o número de aplicativos não só pagos, mas também disponibilizados para *download* grátis, que podem ser utilizados com o intuito de favorecer o aprendizado de línguas. Dessa maneira, apresentamos alguns aspectos relevantes quanto ao uso da tecnologia digital móvel no ensino de inglês, levando, sobretudo, em consideração a sua finalidade pedagógica. Espera-se que os exemplos propostos possam vir a nortear futuras ideias de adoção de projetos educacionais que envolvam o uso de componentes tecnológicos dessa natureza em aulas de língua estrangeira/adicional.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia digital móvel. Ensino-aprendizagem de língua estrangeira. Língua inglesa.

ABSTRACT: This work aims at promoting a discussion about the use of digital mobile technology as a component to support the teaching-learning process of English language, especially within extracurricular environments. We may say that the use of this kind of technology as an education tool suits the current scenario, in which there has been much investment in mobile devices, leading us to deal more and more with students from the Digital Generation, who use these apparatuses constantly. In other words, mobile devices have made even more part of our social interactions and due to their large demand, not only has it increased substantially the number of payable apps, but also the availability of the ones downloaded for free so as to favor the language learning. Thus, we will present some relevant aspects about the use of digital mobile technology in the teaching of English taking, primarily, into account their pedagogical purpose. It is expected that the examples proposed might guide future ideas of adopting educational projects which have to do with the use of technological components of this nature in foreign/additional language lessons.

KEYWORDS: Digital mobile technology. Teaching-learning of foreign language. English language.

1 Introdução

Apropriar-se da tecnologia digital móvel e usá-la como recurso de ensino não é uma tarefa fácil; a primeira vista pode até parecer relativamente simples, pois esse tipo de tecnologia tem feito cada vez mais parte de nossa dinâmica cotidiana. No entanto, faz-se relevante conceber o uso de componentes digitais móveis a partir de sua finalidade pedagógica. Como bem nos adverte Kenski (2007), para que as tecnologias possam trazer alterações no processo educativo, elas têm de ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Em outras palavras, isso requer “respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença” (KENSKI, 2007, p. 46). Vale ressaltar que, para o desenvolvimento das proposições expostas neste texto, concebemos como tecnologia digital móvel todo componente tecnológico digital que permite aos usuários estabelecer interações de comunicação em qualquer hora, em qualquer lugar, permitindo a eles mobilidade e flexibilização quanto a fins de aprendizagem.

Pode-se afirmar que, atualmente, não só os educandos fazem uso constante de dispositivos móveis em suas interações sociais, mas também os professores, visto que vivemos em um mundo no qual as tecnologias digitais têm perpassado a vida do ser humano. Assim, a utilização pedagogicamente correta do recurso tecnológico escolhido significa levar em conta, principalmente, que educar com tecnologia é fazer uso proficiente das melhores ferramentas educacionais de que se dispõe no tempo em que se ensina, mantendo sempre os olhos voltados para o tempo que virá.

Em tempos de alunos da Geração Digital, ou seja, educandos nativos digitais que fazem uso constante de ferramentas tecnológicas diversas, estabelecendo múltiplas interações comunicativas, assimilando informações rapidamente, em um mundo cada vez mais dinâmico e interativo, percebe-se que um número considerável de alunos conhece as tecnologias que lhes permitem pesquisar, comunicar-se e publicar, mas nem sempre o fazem com propósitos de autoaprendizagem. Por essa razão, acreditamos que o professor tem um papel essencial, pois ele deve indicar a rota do conhecimento, auxiliando na problematização de situações, fomentando interrogações a partir da disponibilização de diversos dados em redes de conexão, tornando-se, assim, mediador de grupos de trabalho educacional. Por outro lado, o educando deixa de ser passivo, apenas olhando, ouvindo e copiando, mas interage – inventando, transformando, coconstruindo, acrescentando, tal que este se torne um coautor do processo em curso. Nessa dinâmica, professores e alunos se tornam parceiros de aprendizagem.

[...] boa parte dos adolescentes nativos digitais tem uma alfabetização digital (sabe usar as TICs), mas não tem uma alfabetização digital que os habilite com as estratégias necessárias para transformar essa informação a que conseguem ter acesso – muitas vezes melhor que seus professores! – em conhecimento autêntico. Essa é uma demanda imprescindível para construir uma verdadeira sociedade do conhecimento, que requer uma nova cultura da aprendizagem [...] – uma cultura que implica o uso das TICs não para reproduzir velhos hábitos de ensino e aprendizagem transmissivos, e sim para fomentar novas formas de aprender e ensinar em que o docente seja o mediador de um diálogo que transcenda a sala de aula para incorporar os novos espaços de conhecimento abertos pelas TICs (POZO & ADALMA, 2014, p. 12-13).

Nesse aspecto, enquanto educadores comprometidos com o processo educacional como um todo, e as demandas sociais atuais – o que requer considerar a real necessidade de agregar o uso de aparatos tecnológicos digitais móveis à nossa prática de ensino – este trabalho propõe fomentar uma discussão acerca do uso dessa tecnologia enquanto componente de apoio ao processo ensino-aprendizagem de língua estrangeira/adicional, especialmente inglês, sobretudo em ambiente extraclasse.

2 Tecnologia digital móvel e ensino de LE/adicional

Mobile learning has the potential to help improve the quality of teaching, learning, and education management. [...] The number of people using mobile devices continues to rise, and increased interest in mobile learning is resulting in more mobile learning initiatives (TRAXLER; VOSLOO, 2014, p. 25-26).

A aprendizagem móvel já ocupa um lugar de destaque no que tange ao ensino de língua estrangeira/adicional. Esse fato pode ser corroborado pelos inúmeros aplicativos móveis que se pode encontrar atualmente disponível para aprendizes de língua inglesa. A possibilidade de se manter em contato com o idioma alvo a qualquer hora e em qualquer lugar através da tecnologia digital evidencia o fato de que os aparelhos e seus aplicativos estão mudando a maneira como os alunos aprendem uma língua. A seguir, apresento cinco exemplos de aplicativos (*apps*) que podem ser usados para o aprendizado de inglês (Tabela 1).

Tabela 1: Exemplos de aplicativos móveis para o aprendizado de língua inglesa.

APPS	DESCRIÇÃO	FONTE
CONVERSATION ENGLISH HD	É um aplicativo pago que contém vinte lições com um amplo <i>corpus</i> de tópicos, que tratam de temáticas como “conhecer alguém”, “fazer compras”, “ir a cerimônias de casamento” etc. Além disso, ele traz gírias e outras expressões fixas que nem sempre são apresentadas em livros didáticos. O aplicativo conta com material em áudio e vídeo para aperfeiçoar práticas de conversação. Há bancos de palavras, jogos de associação, e perguntas de múltipla escolha que ajudam na apreensão de vocabulário novo em diferentes níveis de aprendizagem.	Disponível em: < https://www.appolearning.com/app_reviews/565-conversation-english-hd >. Acesso em: 12 mar. 2014.
CAMBRIDGE THE PHRASAL VERBS MACHINE	É um aplicativo, disponibilizado gratuitamente para <i>download</i> , desenvolvido para facilitar a assimilação de <i>phrasal verbs</i> em inglês. Neste aplicativo, os aprendizes encontram diversas ilustrações animadas de cem <i>phrasal verbs</i> , contextualizados em situações que ocorrem em um circo. O personagem principal Phraso e seus amigos aparecem em várias situações que mostram os verbos em questão em uso em ambiente natural (simulado) de comunicação.	Disponível em: < http://www.cambridgeapps.org/vocabulary/the-phrasal-verbs-machine.html >. Acesso em: 12 mar. 2014.

CAMBRIDGE ADVANCED LEARNER'S	Este aplicativo, disponível na versão paga, fornece aos usuários cerca de 170 mil palavras, expressões e exemplos, e está compilado para oferecer aos alunos o que eles mais buscam em um dicionário. Ele contém ainda cerca de 79.800 gravações de áudio (em alta-qualidade) com pronúncias em inglês britânico e norte americano. Desenvolvido, em especial, para alunos em nível avançado de proficiência em inglês.	Disponível em: < <a href="http://www.cambri
dgeapps.org/dictio
naries/aldict.html">http://www.cambri dgeapps.org/dictio naries/aldict.html >. Acesso em: 12 mar. 2014.
LEARN ENGLISH	Trata-se de um aplicativo desenvolvido pelo <i>British Council</i> , com a finalidade de auxiliar no aprendizado de inglês, de forma prática e rápida. Este <i>app</i> contém uma série de <i>podcasts</i> com suas respectivas atividades – acompanhadas de transcrição escrita dos áudios.	Disponível em: < <a href="http://www.update
myandroid.com/ap
ps/learnenglish-
best-app-to-learn-
english-
quickly.html">http://www.update myandroid.com/ap ps/learnenglish- best-app-to-learn- english- quickly.html >. Acesso em: 12 mar. 2014.
CAMBRIDGE ADVANCED GRAMMAR IN USE	Este <i>app</i> faz parte da ampla gama de componentes móveis de aprendizagem desenvolvidos pela <i>Cambridge University Press</i> para aprendizes de língua inglesa. O aplicativo é composto por divertidas atividades gramaticais (com imagem e som) destinadas, especialmente, a alunos em nível avançado de proficiência linguística. Ele pode ser utilizado como complemento do livro <i>Advanced Grammar in Use</i> .	Disponível em: < <a href="https://play.googl
e.com/store/apps/d
etails?
id=org.cambridge.g
rammarseries.agu
>">https://play.googl e.com/store/apps/d etails? id=org.cambridge.g rammarseries.agu > . Acesso em: 12 mar. 2014.

Fonte: Tabela desenvolvida pelo autor.

A maioria dos aplicativos existentes no mercado de aprendizagem móvel de língua estrangeira/adicional, atualmente, cobre áreas relacionadas às práticas de aspectos gramaticais (com exercícios de fixação), apreensão de vocabulário novo, *podcasts* para prática de compreensão oral, dicionários, entre outros. Muitos desses *apps* podem ser classificados como componentes desenvolvidos por empresas e/ou editoras internacionais de ensino de línguas como complementos de material didático impresso – alguns, inclusive, na forma de jogos educacionais.

Pode-se afirmar que com esses aplicativos tem-se uma oportunidade real de efetivação de práticas de aprendizagem em ambiente extraclasse, permitindo ao professor agregá-los ao seu plano didático com o intuito de beneficiar o processo de aprendizagem de seus alunos. Os *apps* auxiliam no desenvolvimento e/ou enriquecimento de habilidades comunicativas, tais como: produção oral, produção escrita, compreensão oral, compreensão escrita. Tomemos como exemplo o aplicativo *10 Minute English Lite*. Este *app* foi desenvolvido para aprendizes de nível intermediário de inglês, usando diálogos entre falantes nativos nas variantes britânica e norte-americana. Esses diálogos são formulados com base em aspectos da estrutura da língua inglesa, os quais aprendizes de nível intermediário, geralmente, enfrentam mais dificuldades para assimilar. A explicação dos tópicos gramaticais é simples e apresentada de forma bastante objetiva.

O trabalho com a tecnologia digital móvel pressupõe uma atuação comprometida por parte do professor-mediador e, sobretudo, dos alunos envolvidos. Cabe ao professor, enquanto mediador do processo, definir a rota de aprendizagem, sensibilizando os educandos para a importância de fazer uso desse tipo de tecnologia em ambiente

extraclasse, como modo de se manter em contato com o idioma alvo. Esse uso não implica o apagamento das dinâmicas de sala de aula, mas sinaliza para a necessidade de fornecer aos educandos da Geração Digital um itinerário possível de continuidade de estudos – autonomia para com a sua aprendizagem. Esse é um dos pilares da abordagem centrada no educando, como preconiza Jones (2007), em que os alunos devem ser capazes de desenvolver uma atitude de comprometimento com relação ao seu aprendizado, tal que este ocorra de modo efetivo, motivador e agradável.

Nessa perspectiva,

[...] o papel do professor é mais de facilitador [...] do que instrutor; os alunos são participantes ativos no processo de aprendizagem. O professor [...] ajuda a guiar os alunos, gerenciar suas atividades, e direcionar a aprendizagem. Ser professor significa ajudar as pessoas a aprender – e, numa aula centrada no educando, o professor é um membro da turma como um participante do processo de aprendizagem (JONES, 2007, p. 02, tradução nossa)¹.

A partir do apontamento feito por esse autor, depreende-se que o professor desempenha um papel fundamental nesse processo, enquanto mediador das situações de aprendizagem com as quais os alunos estarão em contato, ainda que essas ocorram fora da sala de aula presencial.

Na medida em que o professor opta pelo uso de dispositivos digitais móveis em seu programa de ensino, ele deve estar atento ao fato de que ter objetivos bem definidos será essencial para o sucesso das práticas a serem desenvolvidas. A finalidade pedagógica aliada ao uso responsável do dispositivo tecnológico devem ser bases fundamentais da filosofia de trabalho do professor-mediador. Além disso, ressalta-se que esse profissional deve estar preparado para trabalhar com os recursos tecnológicos a sua disposição. Ainda que o professor seja um pesquisador em serviço, aprendendo constantemente com a sua prática, ensinando a partir do que aprende, é necessário uma predisposição para atuar de forma gerencial e comunicacional, lidando com possíveis complicações que comumente aparecem por conta do uso de tecnologias digitais. Assim, o professor deve ser aquele que

[...] organiza grupos, atividades de pesquisa, ritmos, interações. Organiza o processo de avaliação. É a ponte principal entre a instituição, os alunos e os demais grupos envolvidos (a comunidade). Organiza o equilíbrio entre o planejamento e a criatividade. O professor atua como orientador comunicacional e tecnológico; ajuda a desenvolver todas as formas de expressão, de interação, de sinergia, de troca de linguagens, conteúdos e tecnologias (MORAN, 2000, p. 31).

O educando, por sua vez, deve ser orientado quanto às possibilidades que a tecnologia móvel nos oferece atualmente no que tange a nos propiciar novas formas de construir conhecimento. Através dos aparelhos celulares e dos diversos aplicativos disponíveis (tanto, gratuitamente, para *download*, quanto pagos) é possível aprender em qualquer lugar a qualquer hora. À proporção que aumenta o uso da tecnologia digital

1 [...] The teacher's role is more that of a facilitator [...] than instructor; the students are active participants in the learning process. The teacher [...] help[s] to guide the students, manage their activities, and direct their learning. Being a teacher means helping people to learn – and, in a student-centered class, the teacher is a member of the class as a participant in the learning process (JONES, 2007, p. 02).

móvel, deve também aumentar o interesse por parte de professores e alunos pela possibilidade de estudar com conveniência, em qualquer espaço, em qualquer momento, através desses aparatos tecnológicos portáteis.

3 Aprendizagem mesclada

Em tempos de avanços tecnológicos, é preciso salientar que a figura do professor não desapareceu. No entanto, ele tem assumido um papel diferenciado, tendo, assim, que se adaptar às novas dinâmicas tecnológicas e pedagógicas oriundas do uso dos novos recursos disponíveis para se ensinar e aprender. Ele deve estar consciente de que se exige desse profissional uma habilidade para utilizar toda tecnologia disponibilizada em seu programa de ensino. Porém, seu trabalho não está mais restrito ao mundo real. É também requerido dele uma atuação em ambiente virtual.

Na busca de uma interface entre práticas que ocorrem em sala de aula e seus desdobramentos extraclasse, num tempo de alunos pertencentes à Geração Digital, acreditamos que a **Aprendizagem Mesclada** (*Blended Learning*) é dotada de uma concepção epistemológica que dá conta de nos auxiliar no delineamento de um planejamento de programa de ensino de línguas estrangeiras/adicionais apoiado na tecnologia digital móvel. Entende-se por essa abordagem como sendo um processo de intersecção entre técnicas de aprendizagem convencionais e virtuais, apoiadas pelas tecnologias interativas. Em outras palavras, há uma combinação do aprendizado *on-line* com o *off-line*, em modelos que mesclam momentos nos quais os educandos estudam sozinhos (virtual), com outros em que a aprendizagem se dá na forma presencial. Além disso, tem-se uma valorização da interação entre pares e entre aluno e professor-mediador.

Na literatura especializada, a **Aprendizagem Mesclada** (ou híbrida) pode ser desmembrada em alguns modelos bastante peculiares. O enquadre taxionômico que se encontra nas pesquisas sobre essa abordagem divide a mesma em quatro tipos, quais sejam: *Rotation model*, *Flex model*, *Self-Blend model* e *Enriched-Virtual model*. No que se refere ao *Rotation model*, tem-se que este modelo é subdividido em quatro tipos: *Station-Rotation model*, *Lab-Rotation model*, *Flipped-Classroom model* e *Individual-Rotation model*. Interessa-nos neste trabalho, particularmente, mobilizar o conceito de **Sala de aula invertida** (*Flipped Classroom*) como um tipo específico de *Blended Learning*, da categoria *Rotation model* (STAKER; HORN, 2012, p. 02). Em suma, na *Flipped Classroom*, o aluno tem o primeiro contato com o conteúdo virtualmente, fora da escola, e posteriormente discute e tira dúvidas em sala (durante a aula). Para melhor compreendermos a concepção que norteia a filosofia da **Sala de aula invertida**, comumente, faz-se uma análise contrastiva entre o modelo tradicional de ensino e essa abordagem (Figura 1).

Modelo tradicional



Sala de aula invertida

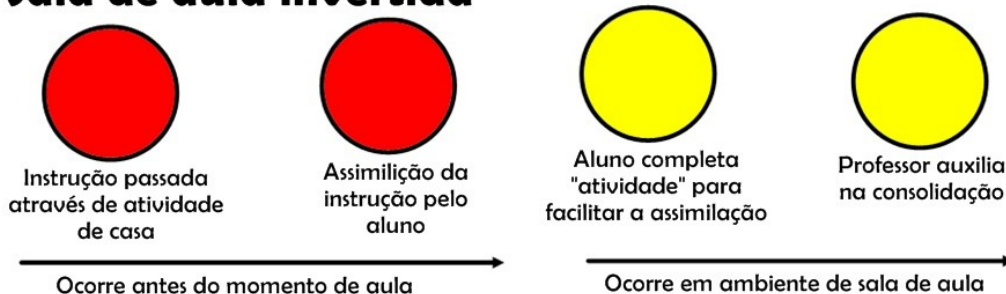


Figura 1: Modelo tradicional vs. Sala de aula invertida

Fonte: adaptado de Steed (2012)².

Percebe-se que com a **Sala de aula invertida** há uma quebra de paradigma. Leva-se em consideração sobremaneira o conhecimento que o educando é capaz de construir de forma autônoma quando lhe é fornecido insumo por parte do professor em momento *a priori*. A consolidação da aprendizagem é, portanto, efetivada em sala de aula, na medida em que este espaço funciona como uma possibilidade de elucidação de dúvidas, problematização de questões em discussões fomentadas pelo conteúdo fornecido pelo professor-mediador. Há uma coconstrução de sentidos. Assim, cabe o apontamento feito por Tori (2010) quando diz:

As atividades educacionais desenvolvidas em um mesmo espaço físico facilitam a interação entre aluno e professor, e entre os próprios alunos, além de propiciar ao professor a obtenção instantânea e contínua de *feedback* visual, auditivo e emocional. Contudo, nem sempre esse potencial pode ser bem aproveitado (numa aula expositiva para um grande número de alunos, por exemplo). O que seria um ponto forte (a presença física) pode também servir para encobrir deficiências pedagógicas e de preparação de aulas. Numa atividade virtual é muito mais difícil prender a atenção do aprendiz e garantir seu envolvimento e participação, mesmo em cursos bem planejados. Nesse caso, porém, o que seria um ponto fraco serviu como impulsionador de novas técnicas e metodologias que visam, entre outros aspectos, garantir um melhor acompanhamento do desenvolvimento da aprendizagem, incentivar práticas colaborativas, incorporar novas tecnologias de comunicação, motivar e envolver [...] (TORI, 2010, p. 28).

Nessa perspectiva, entende-se que o professor-mediador tem uma grande responsabilidade na escolha do tipo de recurso tecnológico que irá utilizar como suporte

2 *How to 'Flip' your classroom*. Disponível em: <<http://steedie.wordpress.com/2012/05/24/how-to-flip-your-classroom/>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

em seu programa de ensino, dedicando-se ao planejamento de práticas relevantes para que a tecnologia em uso não seja um fim em si mesmo, mas uma ponte para construção de aprendizagens significativas.

4 Possibilidades do uso do WhatsApp em aulas de inglês

O *WhatsApp Messenger* é um aplicativo de mensagens multiplataforma que permite aos seus usuários a troca de mensagens pelo aparelho digital móvel sem a necessidade de pagar por SMS. Uma das grandes vantagens do uso desse aplicativo como suporte ao processo ensino-aprendizagem de LE/adicional é o fato de que ele possibilita aos usuários criar grupos, enviar mensagens ilimitadas com textos, imagens, vídeos e áudios. Segundo Souza (2014), a principal maneira de utilização desse aplicativo como ferramenta educacional se dá por meio da criação de grupos, em que os participantes são concebidos como **pares de interação comunicativa**. Enquanto “pares”, os alunos são considerados “aprendizes-falantes do idioma alvo que compartilham os mesmos interesses de interação linguístico-discursiva em práticas de comunicação em ambiente natural (ou simulado), em mídia virtual”. Dessa maneira, o grupo criado pelo professor-mediador torna-se um espaço virtual interativo, colaborativo e autônomo de apoio ao ensino e à aprendizagem de línguas. Nesse tipo de interação, a mediação do processo é bidirecional, centrada na colaboração e reciprocidade entre os parceiros. Ainda, de acordo com esse autor, a abordagem que sustenta o uso pedagógico de aplicativos móveis desse tipo em aulas de línguas deve ser associada ao sociointeracionismo, a qual integra dimensões individuais e sociais do uso da língua. Assim, nesse processo, o professor é visto como o mediador da relação do educando com o conhecimento, orientado quanto aos processos e estratégias de aprendizagem; apresentando possibilidades, escolhas, e gerenciando as dificuldades encontradas pelos alunos. Ressalta-se, ainda, que o professor e os alunos atuam como coconstrutores de sentidos em ambiente virtual. Em outras palavras,

[...] a principal função do professor não pode mais ser uma difusão dos conhecimentos, que agora é feita de forma mais eficaz por outros meios. Sua competência deve deslocar-se no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor torna-se um *animador da inteligência coletiva* dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc. (LÉVY, 1999, p. 173, grifo do autor).

A partir da concepção epistemológica da **sala de aula invertida**, o professor-mediador pode utilizar o *WhatsApp* para fornecer material linguístico-discursivo aos alunos como tarefa para casa. Cabe ao professor também atuar como parceiro de troca verbal no ambiente virtual, atentando, porém, para o fato de que os alunos precisam se sentir à vontade, sem que pensem que estão sendo monitorados ou fiscalizados pelo professor. Dessa maneira, o tempo em encontros presenciais em sala pode ser dedicado a atividades didáticas mais do que a pura exposição de conteúdos, permitindo ao docente a real oportunidade de atuar como guia dos alunos, dando a devida atenção à diversidade

de sua turma.

Esse tipo de aplicativo concede aos alunos a oportunidade de atuar ativamente sobre o seu processo de aprendizagem, sendo responsável por sua autoavaliação, seja durante ou ao final das interações. A Figura 2 ilustra um exemplo de interação em um ambiente virtual, elaborada por mim utilizando uma ferramenta para criar diálogos fictícios entre personagens (*Fake Screenshot of Text Dialogue between characters*)³, com o intuito de simular um *chat* nos mesmos moldes do *WhatsApp Messenger*. Vejamos:



Figura 2: Ambiente virtual simulado de interação por *chat*.

Fonte: desenvolvida pelo autor.

Enquanto prática autoavaliativa, depreende-se a partir da conversa ilustrada pelo *chat* que os pares de interação comunicativa utilizam estratégias como: automonitoramento, pedido de elucidação de dúvidas, as quais contribuem para a construção de uma atitude reflexiva sobre o seu aprendizado através da observação direta de seu desempenho.

No trecho “in my opinoin, our presentation is gonna be the best”, observa-se que a participante Brenda⁴ digitou a palavra “opinion” incorretamente. Em diálogos dessa natureza, o erro de digitação não tenderia a acarretar problema algum à compreensão global da mensagem. O interlocutor entenderia que se trata de um erro cometido ao digitar a fala. Porém, o uso do asterisco (*) seguido da digitação correta da palavra em questão mostra sua preocupação em relação ao seu desempenho linguístico, demonstrando, ainda, que sua atuação nessa atividade representa um importante momento de exposição ao idioma alvo, favorecendo o fortalecimento de sua

3 *iFake Text – Having fun with Dialogue!*. Disponível em: <<http://www.kleinspiration.com/2013/03/ifake-text-having-fun-with-dialogue.html>>. Acesso em: 20 jul. 2014.

4 Nome fictício criado para ilustrar uma interação por *chat* (ambiente virtual simulado).

aprendizagem pela prática comunicativa. A participante se mostra engajada na interação.

Pode-se afirmar que, num ambiente de interação como o *WhatsApp*, estratégias desse tipo são favorecidas, pois os pares têm acesso ao conteúdo postado, mesmo após terem enviado a mensagem. A possibilidade de reler o que digitou, e ouvir o que publicou, em uma mensagem de áudio, por exemplo, cooperam para a manutenção de uma prática autoavaliativa. O trabalho de colaboração também atua fortemente na construção de conhecimento e estabelecimento de laços interativos. Ao pedir esclarecimento sobre como se diz “ansiosa” em inglês, percebe-se que o/a interlocutor/a confia na competência linguística de sua parceira, pois é na negociação entre os pares que este ambiente se materializa como suporte de aprendizagem. Diante disso, tem-se que:

[...] As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagem ricas, complexas, diversificadas, por meio de uma divisão de trabalho que não faz mais com que todo o investimento repouse sobre o professor, uma vez que tanto a informação quanto a dimensão interativa são assumidas pelos produtores dos instrumentos (PERRENOUD, 2000, p. 139).

Dentre outros aspectos, salienta-se que utilizar aplicativos de tecnologia digital móvel como ferramenta de apoio ao processo ensino-aprendizagem de línguas representa uma possibilidade de uso de linguagem dinâmica através de um recurso tecnológico que faz parte da realidade cotidiana dos jovens atuais. Essa tecnologia pode ajudar a promover o intercâmbio de ideias entre os participantes, uma maneira de ensinar e aprender de forma descentralizada, estimulando a capacidade de produção dos alunos e permitindo o desenvolvimento de habilidades comunicativas. Além dos principais recursos que o aplicativo em questão nos oferece (Tabela 2) para desenvolver as habilidades linguísticas dos alunos em aulas de línguas, vale ressaltar a facilidade de publicação de material utilizando-se de pouquíssimos conhecimentos técnicos.

Tabela 2: O aplicativo *WhatsApp Messenger* como ferramenta educacional.

RECURSOS	CARACTERÍSTICAS	INTERAÇÃO
Mensagem de texto	O aplicativo possui estrutura multimidiática. As mensagens de texto são geralmente curtas, podendo ser inseridas pelo participante através de digitação própria ou colagem.	Síncrona e Assíncrona
Mensagem de voz	É possível gravar mensagem de voz e publicá-la no ambiente virtual de interação. Além disso, gravações de áudios no formato <i>podcasting</i> também podem ser inseridas nas conversas, possibilitando uma interação multimodal.	Síncrona e Assíncrona
Imagem	O participante da interação comunicativa pode publicar fotos em diversos formatos (jpg., png., etc.), além de imagens contendo linguagem verbal e não verbal, como por exemplo, <i>memes</i> , <i>gifs</i> , tiras de quadrinhos, etc.	Síncrona e Assíncrona
Vídeo	O usuário pode compartilhar vídeos com os diversos usuários de sua lista de contatos no <i>WhatsApp</i> . Estes costumam ter curta duração.	Síncrona e Assíncrona

Fonte: Tabela desenvolvida pelo autor.

Observa-se que, a depender do recurso utilizado, os pares de interação comunicativa podem estabelecer relações de interatividade de modo síncrono e assíncrono. Essa é uma das grandes vantagens desse tipo de aplicativo, pois os participantes podem acessar ao conteúdo disponibilizado no ambiente virtual em momentos distintos. No entanto, quando essas ocorrem no mesmo instante, há um fortalecimento das relações de prática que se estabelecem a partir do uso de recursos dessa natureza, favorecendo, assim, a consolidação de um sentimento de manutenção da interação, sendo este entendido como a sensação de fazer parte do grupo com um mesmo objetivo em comum, de estar em contato com pares, de fato, “face a face”, ainda que em ambiente virtual.

5 Considerações finais

Acreditamos que a tecnologia digital móvel oferece diversos recursos que podem ser aproveitados de forma eficaz em propostas pedagógicas centradas no uso desse tipo de tecnologia como ferramenta de suporte ao processo ensino-aprendizagem de língua estrangeira/adicional. Através de aplicativos multimidiáticos dessa natureza, o professor pode incentivar o uso das diversas ferramentas disponíveis para estimular a continuidade dos estudos de seus alunos em ambiente extraclasse. Uma maneira prática, dinâmica e interativa de manter-se em contato com a língua alvo a qualquer momento, em qualquer lugar. Esses componentes mostram-se capazes de favorecer a prática das habilidades comunicativas em LE, cooperando para o fortalecimento do espírito de autoaprendizagem, tal que os alunos se tornam também responsáveis pelo controle de sua prática. Portanto, espera-se que os exemplos propostos possam vir a nortear futuras ideias de adoção de projetos educacionais que envolvam o uso de componentes tecnológicos digitais móveis em aulas de línguas, por ser esse um campo profícuo de possibilidades no que concerne à implementação de programas de ensino mediados pelas tecnologias dessa natureza.

Referências

- JONES, L. *The student-centered classroom*. New York: Cambridge University Press, 2007.
- KENSKI, V.M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MORAN, J.M. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, J.M., MASETTO, M.T., BEHRENS, M.A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.
- PERRENOUD, P. *Dez novas competências para ensinar*. Tradução de Patrícia Cretone Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

POZO, J.I., ADALMA, C. A mudança nas formas de ensinar e aprender na Era Digital. *PÁTIO ENSINO MÉDIO*, ano5, n.19, Dez. 2013/Fev. 2014.

SOUZA, C. Teaching English to the iPhone generation: reflecting upon the use of WhatsApp Messenger as an educational tool within language lessons. Comunicação apresentada no *III Simpósio sobre Ensino de Línguas Estrangeiras do CEFET-RJ*. Rio de Janeiro, 18 de setembro de 2014.

STAKER, H., HORN, M.B. *Classifying K-12 blended learning*. Innosight Institute. May 2012. Disponível em: <<http://www.innosightinstitute.org/innosight/wp-content/uploads/2012/05/Classifying-K-12-blended-learning2.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

TORI, R. *Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2010.

TRAXLER, J., VOSLOO, S. E. Introduction: The prospects for mobile learning. *Prospects: Quarterly Review of Comparative Education*, 44(1), 13-28, 2014. Disponível em: <http://download.springer.com/static/pdf/547/art%253A10.1007%252Fs11125-014-9296-z.pdf?auth66=1425430591_f5684a630fd4474201a386d41b5e3b74&ext=.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2014.

Recebido em 17 de novembro de 2014.
Aprovado em 04 de março de 2015.