

TECNOLOGIA MÓVEL: O USO DO CELULAR PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA NO ENSINO SUPERIOR

Mobile technology: the use of mobile phone for teaching English as a foreign language in further education

Cybelle Croce Rocha CRANE (Faculdade de Tecnologia da Baixada Santista – Rubens Lara, Santos, Brasil)

RESUMO: *Esta pesquisa investigou o uso de dois aplicativos para tecnologia móvel na disciplina de Língua Inglesa buscando identificar diferentes maneiras de proporcionar o letramento visual crítico, permitindo aos alunos a capacidade de aprender e apreender a informação através de atividades auditivas. O estudo analisou a aplicabilidade do uso do aparelho celular como dispositivo móvel para aprendizagem de Língua Inglesa através de aplicativos gratuitos. A conclusão a que se chegou com esta investigação foi que o uso do celular no ensino-aprendizagem de línguas proporciona uma flexibilidade diferente e produtiva para o aluno adquirir saberes de uma nova forma em um ambiente de ensino tradicional.*

PALAVRAS-CHAVE: Aparelho Celular, Tecnologia Móvel, Áudio, Aplicativo

ABSTRACT: *This research investigated the use of two applications for mobile technology in the subject of English Language, seeking to identify different ways to provide critical visual literacy, allowing students to get the ability to learn and acquire information through listening activities. The study examined the applicability of using the cellular phone as a mobile device for learning English through free applications. The conclusion reached with this research was that the use of cellular phone in language teaching provides a different and productive flexibility for the student to acquire knowledge in a new way in a traditional teaching environment.*

KEYWORDS: Cellular Phone, Mobile Technology, Audio, Application

1. Introdução

A arte rupestre é o conjunto das representações gráficas feitas pelos seres humanos pré-históricos nas rochas e os recursos tecnológicos utilizados hoje em dia ainda são representações gráficas, somente em um outro nível de proporção e de material, mas o foco continua sendo a comunicação.

De acordo com Piva Jr. (2013: 3),

A sociedade sempre possui um foco de atuação: no tempo das cavernas esse foco estava na construção de implementos de caça; depois, passou para grandes quantidades de terras produtivas, deslocando-se logo em seguida para os recursos naturais. [...] Hoje, vive-se novamente um período de transição: estamos na chamada “era da informação”, em que o computador e todos os recursos tecnológicos são aliados.

Essa era da informação, mencionada por Piva Jr. (2013), oferece uma enxurrada de tecnologias poderosíssimas de comunicação. Uma delas é a internet, que é um desafio para o professor e/ ou para o profissional de comunicação, porque as modificações e atualizações são muito frequentes, bem como as novas possibilidades de comunicação globalizada que se produz trazendo, com isso, uma nova cultura social.

A telefonia celular está totalmente associada à internet e é o recurso tecnológico mais utilizado pelos alunos nas universidades brasileiras. É nesse contexto que se realizou essa pesquisa qualitativa, com o intuito de verificar a flexibilidade de aprendizado através de uma nova forma de se aprender, mesmo que fazendo parte de um ambiente de ensino tradicional. Para isso, foram utilizados dois aplicativos¹ interativos de celular em salas de aula diferentes, mas de um mesmo curso, numa faculdade pública da Baixada Santista. O foco foi checar o aprendizado dos alunos, a aceitação, bem como a adesão a esse novo método de aprendizagem. Os resultados foram obtidos através de uma pesquisa qualitativa em que os alunos deram o retorno através de um debate sobre a eficiência e eficácia do método.

2. O crescimento da telefonia e sua trajetória

A internet acelerou as relações do ser humano com o mundo. Ela vem conquistando os usuários de forma muito rápida. Moura (2002), cita que foram necessários aproximadamente sete anos, desde 1991, para que ela se estabelecesse com uma grande massa de internautas que navega, pelo menos, uma hora por dia. O autor ainda faz uma comparação com o telefone fixo, inventado por Graham Bell em 1875. Logo depois, em 1877, a invenção já chegou ao Brasil.

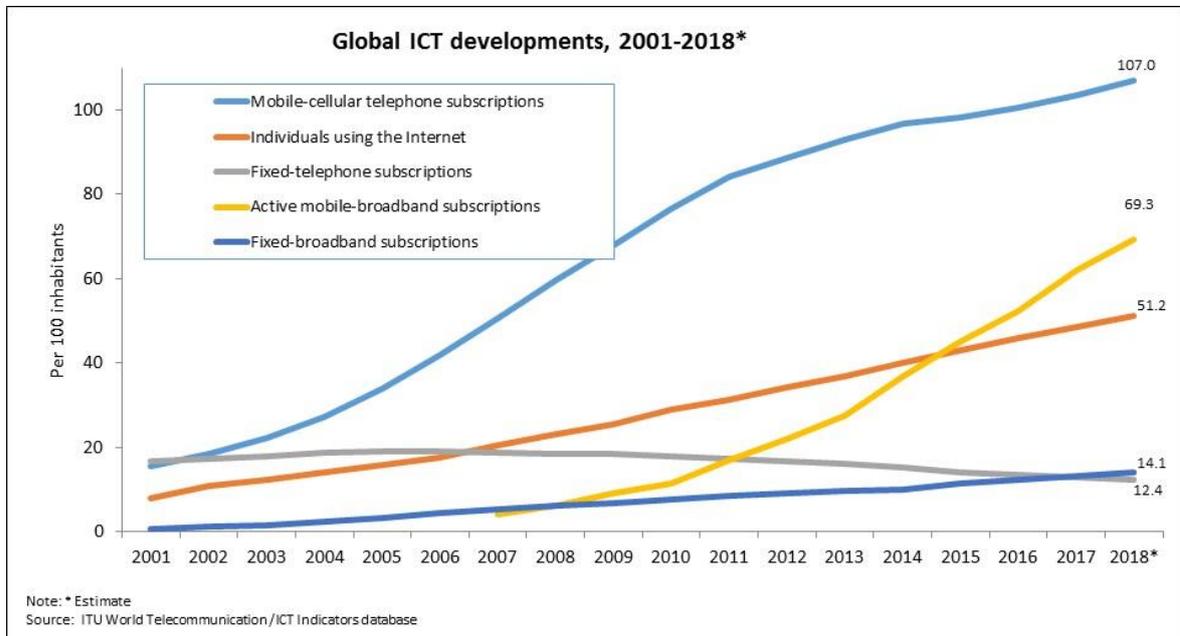
Já o telefone do século XXI, com o avanço das tecnologias sem fio, estão transformando as relações entre pessoas, criando formas de mobilidade. Redes de internet sem fio Wi-Fi e Wi-Max, redes Bluetooth e RFID de curto alcance, redes de telefonia celular (GSM, CDMA, EDGE) espalham-se pelo mundo e diversas cidades estão hoje implementando e ampliando os territórios informacionais.

¹ Aplicativos são sites interativos cujo conteúdo consiste de ferramentas de automatização, produtividade e compartilhamento, substituindo aplicações do computador. (Brito e Purificação, 2008)

Esse desenvolvimento é hoje a ponta de lança de implementação tanto de redes como de dispositivos para uso nas metrópoles e no meio rural. Trata-se então de uma nova forma de mobilidade: a mobilidade por fluxos de informação, por territórios informacionais, que altera e modifica a mobilidade pelos espaços físicos da cidade, como a possibilidade de acesso, produção e circulação de informação em tempo real. (LEMOS, 2017)

De acordo com a União Internacional de Comunicação (UIC), o desenvolvimento global de comunicação via celular e internet cresceu consideravelmente, conforme gráfico a seguir:

Figura 1 – Desenvolvimento Global estimado da União Internacional de Comunicação, 2001- 2018



Fonte: Disponível em <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>
Acesso em: 11/07/2019

Pode-se perceber que de todos os itens: telefones celulares cadastrados, indivíduos que usam a internet, telefones fixos cadastrados, cadastros de celulares com banda larga ativos e cadastros de banda larga fixa, apenas a telefonia fixa teve queda no seu desenvolvimento.

Conforme os dados da UIC (2013), esse crescimento foi impulsionado por países em desenvolvimento, como o Brasil, e que representam mais de 80% dos 660 milhões de novas assinaturas de celulares, tornando a telefonia móvel a mais utilizada do planeta.

O telefone celular é uma poderosa ferramenta de comunicação, principalmente entre os jovens, que fazem uso de outros recursos que os aparelhos fornecem, como: jogos e aplicativos de entretenimento, downloads de papel-parede e proteção de tela, tipos de

toques, fotos, vídeos, músicas, GPS, alarme, agenda, bloco de notas, entre muitas outras funcionalidades.

As vantagens na utilização são a agilidade na busca de informações, visualização das informações por meio de recursos hipermídia, facilidade de acesso, uso e reutilização da informação. (PIVA Junior, 2014).

O celular se tornou extremamente importante também em questões sociais porque disponibilizou ao usuário uma diversidade de novos contextos sociais, como ocorre com as redes sociais. Algumas pessoas não conseguem mais viver sem o celular e o usam em todos os contextos de suas vidas: pessoal, profissional e educacional. É neste último item que o celular entra como mais uma ferramenta de ensino-aprendizagem, como Woodill (2010 *apud* OLIVEIRA et. al., 2016) apresenta.

Os principais benefícios do uso de dispositivos móveis para a aprendizagem incluem: a portabilidade, a mobilidade: estar disponível a qualquer hora e em qualquer lugar, acesso de forma flexível a diversos recursos e em tempo real, economia de tempo, rapidez da comunicação, capacitação e envolvimento dos alunos e o fato da aprendizagem móvel (*mobile learning*) ser abrangente e dinâmica (WOODILL, 2010 *apud* OLIVEIRA et al., 2016:731).

Há diversas vertentes voltadas ao ensino-aprendizagem de língua estrangeira em que se utiliza a internet como principal ferramenta, mas neste estudo vamos nos ater somente aos aplicativos de ensino-aprendizagem para celulares, que são um novo desafio ao professor, pois é uma nova forma de tecnologia a ser trabalhada em sala de aula.

“Essas novas formas de tecnologia implicarão novas competências para lecionar, mas também tornarão as competências tradicionais mais necessárias, mais ligadas umas às outras e mais integradas.” (PIVA JUNIOR, 2014: 129)

Ao se fazer uma busca na Play Store ou Apple Store do celular², por exemplo, pode-se ver listas com inúmeros aplicativos de aprendizagem de línguas voltados para diversos tipos de públicos, faixas etárias específicas e diferentes níveis de complexidade.

3. O uso de dispositivos móveis em sala de aula

Para este estudo foram analisados dois aplicativos de aprendizagem de inglês como língua estrangeira que são compatíveis tanto para Windows Mobile, Android quanto para IOS³, que são as plataformas utilizadas pelos alunos onde foi realizada a pesquisa.

A escolha levou em conta o nível de conhecimento linguístico, a facilidade de manuseio e compreensão das atividades, o conteúdo didático e a necessidade dos alunos.

² Lojas oficiais de aplicativos para smartphones e tablets com sistemas operacionais Android e Apple, respectivamente.

³ Sistemas operacionais que operam em celulares.

A ampliação do acesso aos dispositivos móveis em todo o mundo tem promovido mudanças no modo de produção e no compartilhamento do conhecimento e apresentado múltiplas possibilidades para a aprendizagem, baseadas na mobilidade dos dispositivos, dos alunos, dos conteúdos e no acesso ao conhecimento a qualquer hora e em qualquer lugar. (MELO e NEVES, 2015) Tendo isso em mente é que se decidiu trabalhar com aplicativos de celular em sala de aula, para tentar não só uma aproximação maior do aluno com o ensino, mas também para facilitar o seu acesso à informação. Para isso, foram escolhidos dois aplicativos que têm o foco na habilidade auditiva, que é a maior lacuna de aprendizado dos alunos.

3.1 *6 minute English*

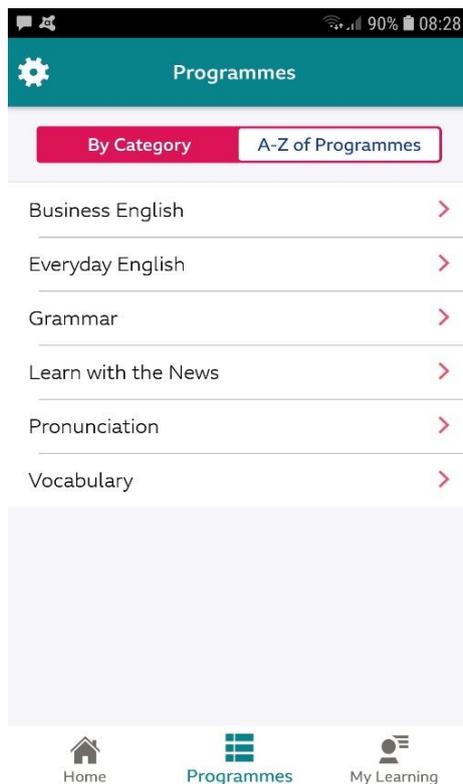
O primeiro aplicativo gratuito analisado foi do BBC Learning English, um aplicativo chamado *6 Minute English*, que como o próprio nome diz, apresenta uma lição em até 6 minutos. As lições são adequadas para alunos em nível pré-intermediário, intermediário e pré-avançado de conhecimento linguístico. O foco do aprendizado está na habilidade auditiva, como dito anteriormente.

O mesmo conteúdo do celular é disponível no site do *BBC Learning English*, ou seja, ele serve tanto para computador quanto para tecnologia móvel.

Diariamente são postados áudios com uma imagem associada e um diálogo, geralmente entre duas pessoas falantes de inglês de várias partes do mundo. Sempre são abordadas algumas expressões convencionais como: *idioms, phrasal verbs, collocations*, entre outras, que aparecem em negrito com a intenção de serem apreendidas como vocabulário novo. Há outras formas de se trabalhar a língua no aplicativo, mas que não foram utilizadas nessa pesquisa, como, por exemplo o ensino de gramática, pronúncia através da concentração em alguns símbolos fonéticos ou vocabulário específico.

O aplicativo tem três telas principais: a primeira com a imagem do tema, o tempo do áudio, o nível de complexidade e o conteúdo didático. A segunda tela principal tem um relatório das atividades já realizadas pelo usuário e a terceira os diferentes programas disponíveis. A terceira tela mostra todo o conteúdo do aplicativo, conforme figura a seguir.

Figura 2 – Conteúdo das atividades do 6 Minute English



Fonte: BBC Learning English – 6 minute English, 2019

Das diversas categorias apresentadas pelo aplicativo temos: Inglês para negócios, inglês para uso diário, gramática, aprender com notícias, pronúncia e vocabulário. A categoria utilizada nesta pesquisa com os alunos do curso de Análise de Sistemas de uma Faculdade de Tecnologia foi Aprender com as Notícias (*Learn with the News*), que apresenta diálogos com áudio.

Dentre as quatro habilidades sempre trabalhadas no ensino de línguas, leitura, escrita audição e oralidade, a escolha de se trabalhar com a habilidade auditiva se deu por conta de ser a maior necessidade dos alunos envolvidos. Além disso, o contexto das atividades foi também o elemento central pelo seu impacto positivo no desenvolvimento da competência interativa entre os alunos. Conforme, White (2003 apud BUZATO 2003:19).

Com relação à habilidade de selecionar as tecnologias mais adequadas ao tipo de atividade colaborativa que se deseja realizar, Meskill e Ranglova (2000: 23) ressaltam a necessidade de que os recursos tecnológicos sejam “colocados em contextos sociais cuidadosamente urdidos nos quais o conhecimento construído pelo próprio aprendiz seja o elemento central”. Isto equivale a dizer-se que a adoção desta ou daquela tecnologia justifica-se não em função do grau de sofisticação da mesma – especialmente nos casos em que se entende por sofisticação a capacidade de certas tecnologias de emular ambientes de aprendizagem e formas de interação tradicionais – mas em função do seu

impacto positivo no desenvolvimento da competência interativa dos aprendizes (WHITE, 2003 apud BUZATO 2003:20).

As notícias selecionadas foram escolhidas de acordo com a área de interesse dos alunos, que puderam acompanhar e fazer as atividades de seus próprios aparelhos. Os diálogos são longos e reais, ou seja, são voltados para ensino de língua inglesa, mas acompanhando o ritmo e entonação normal entre nativos. Como há a transcrição, é possível de ser trabalho em sala de aula porque mesmo os alunos com dificuldades conseguem acompanhar.

O aplicativo não apresenta atividades de aquecimento ou produção sobre os diálogos, então cabe ao professor fazer essa preparação em separado. Já nas atividades de gramática é possível fazer atividades em que se checa o aprendizado, ou seja, não é somente um exercício de ouvir um diálogo sem testar o que foi adquirido, como ocorre na outra sessão. Apesar disso, há como o professor checar o desempenho do aluno fora da sala de aula, através do setor de relatório das atividades, mas sem saber a quantidade de erros e acertos.

Dos doze alunos envolvidos no projeto, apenas três não fizeram as atividades. Um deles não fez nenhuma porque não pôde inserir o aplicativo em seu celular e não teve interesse em fazer com os colegas de classe e os outros dois não fizeram todas as atividades estipuladas pelo professor, participando somente das que foram realizadas em sala de aula, apesar de terem sido estipuladas algumas atividades para serem realizadas fora do horário de aula.

Quanto à participação dos alunos, o maior motivo do engajamento dos alunos nas atividades foi o fato do aplicativo estar disponível para se realizar as atividades a qualquer momento, ser de fácil utilização e com temas da atualidade.

Deste modo, pode-se perceber que é viável, funcional, interativo e lúdico o uso deste aplicativo tanto em sala de aula quanto fora dela, desde que com as devidas orientações de como utilizar, bem como as suas finalidades.

3.2 Cambridge English 1500 Conversation

O segundo aplicativo utilizado numa outra classe com oito alunos, foi o *Cambridge English 1500 Conversation*, que também tem acesso através do site com as mesmas funções, mas que não foi utilizado. É gratuito e é adequado para estudantes nos mesmos níveis do anterior, pré-intermediário, intermediário e pré-avançado devido ao nível de complexidade das lições.

O maior atrativo do aplicativo é o seu visual, extremamente colorido e lúdico. Há a possibilidade de usar fone de ouvido ou auto-falantes.

Os temas são, em sua maioria, de General English, com poucos temas de Business English ou assuntos voltados para a tecnologia. Há também 150 audioBooks, mas que não é o foco desta pesquisa e não foram utilizados.

São vários tipos de atividades apresentadas, sempre com áudio incluído, conforme figura abaixo:

Figura 3 – Parte do conteúdo das atividades do Cambridge English 1500 Conversation



Fonte: Cambridge English 1500 Conversation, 2019

Os temas das atividades são variados, algumas com diálogos, com temas do dia a dia, exercícios de pronúncia, perguntas para debates sobre o tema do áudio, dicas de expressões e alguns pontos gramaticais. O aplicativo não apresenta atividades de aquecimento ou produção sobre os diálogos, como no anterior, então cabe ao professor fazer essa preparação em separado.

Dos oito alunos envolvidos, apenas um não participou, alegando não ter espaço de armazenamento em seu celular. O nível de comprometimento na realização das atividades foi da grande maioria, já que um aluno não fez e outros dois não terminaram o que foi proposto.

O aplicativo é ainda mais lúdico que o anterior, mas os alunos tiveram mais dificuldades em localizar as atividades. Assim como o anterior, ele é totalmente gratuito, o único inconveniente é a quantidade de propagandas que aparecem a todo momento atrapalhando a visualização na tela e desconcentrando na execução da atividade.

4. Resultados desejados e obtidos

No caso da tecnologia móvel, as características visuais arrojadas, com cores e desenho gráfico atraente, estimulam muito o contato digital, o que atraiu a atenção dos alunos. O fato de terem fácil acesso à informação e com temas atuais, também foi outro fato que conquistou a participação ativa de todos os alunos em sala de aula, mesmo os que não conseguiram, por um motivo ou outro, baixar o aplicativo em seus celulares.

O estímulo da habilidade auditiva de uma forma diferente também foi um fator importante a ser considerado. Zanchetta Junior (2012) afirma que as características auditivas, com uma condição de produção de som de qualidade, potencializam e ampliam a capacidade de armazenamento da informação. Neste caso, com o uso de fones de ouvido, o som fica ainda mais puro do que com caixas de som, facilitando a compreensão do áudio e, assim, estimulando o aprendizado de uma forma lúdica. Todos os alunos utilizaram fones de ouvido, e mesmo os que não tinham, receberam um para a aula para a realização das atividades, ou seja, a participação foi unânime. Para algumas atividades não era necessário o uso de fone e sim, somente de um autofalante proporcionado pela professora.

Foi possível perceber a melhora tanto na habilidade auditiva quanto na aquisição de vocabulário, que era algo muito desejado. Outra melhora obtida foi haver uma forma mais autônoma de aprender, com trabalho colaborativo e prolongamento do aprendizado, já que o acesso poderia ser fora da sala de aula.

As vantagens de dispositivos móveis para a aprendizagem apresentadas pelos alunos sobrepõem as frustrações de aprender a utilizar o equipamento para aprendizagem. Foi observado também que os alunos ainda mencionaram os desafios com os dispositivos pelo fato de o terem mais como uma distração.

O fato de ter o acesso a aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar, foi um dos benefícios significativos respondidos pelos alunos.

5. Considerações finais

O uso planejado de tecnologia móvel em sala de aula pode trazer modificações importantes nas formas de ação dos professores de língua estrangeira, criando práticas pedagógicas e novas formas de se pensar o currículo, conduzindo a mudanças no ambiente da sala de aula.

Este tipo de aprendizagem móvel ajudou a melhorar a aquisição da língua estrangeira porque os alunos se encaixaram em um contexto que tornou o processo de estudo mais atrativo, motivador e inovador. Deste modo, os alunos conseguiram ampliar a aquisição de habilidades, melhorar as competências linguísticas e potencializar o tempo de estudo pelo fato de poderem acessar o celular em qualquer lugar e a qualquer momento.

A tecnologia móvel é uma ferramenta muito adequada no desenvolvimento de habilidades cognitivas de análise e compreensão dos problemas, além da habilidade para a construção lógica de possíveis maneiras de resolver tais problemas. Ao se ouvir um

áudio quantas vezes forem necessárias e ao se realizar exercícios de prática de compreensão auditiva os alunos descobrem diferentes formas para aprimorar suas dificuldades pessoais.

Sendo assim, pode-se perceber que o uso de aplicativos de ensino de línguas em sala de aula é válido, é eficiente e atraente, sendo mais uma ferramenta a ser utilizada em sala de aula para aprimorar o trabalho do professor.

Espera-se que a utilização desta tecnologia torne as aulas ainda mais interessantes com mais essa forma de aprendizagem, já que aliará esse recurso tecnológico com o aprendizado da língua estrangeira.

Referências Bibliográficas

BRITO, Glaucia; PURIFICAÇÃO, Ivonélia. *Educação e novas tecnologias*: um repensar. Curitiba: IBPEX, 2008

BUZATO, Marcelo. *As (outras) quatro habilidades*. Trabalho apresentado pelo Grupo de Tecnologia Educacional e Educação à distância da PUC – SP, 2003. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/tead/n1a/artigos%20pdf/artigo4.pdf> Acesso em: 15 jul. 2019

COSTA, Giselda. *Mobile Learning*: Explorando potencialidades com o uso do celular no ensino-aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública (Doutorado em Letras) Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013

LEMONS, André. *Cidade e mobilidade*. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. Matrizes, s/d. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/Media1AndreLemos.pdf> Acesso em: 19 jul 2019

MELO, Rafael; NEVES, Breno. *Aplicativos educacionais livres para Mobile Learning*. Revista Tecnologias na Educação – ano 6 – número 10 – julho, 2014. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2015/07/Art3-ano6-vol10-julho2014.pdf> Acesso em: 20 jul. 2019

MOURA, Leonardo. *Como escrever na rede*: manual de conteúdo e redação para Internet. Rio de Janeiro: Record, 2002

OLIVEIRA, Rafael et. al. *Aplicativo de aprendizagem móvel utilizando Realidade Aumentada para ensino de língua inglesa*. Anais dos Workshops do V Congresso Brasileiro de Informática na Educação. Uberlândia, 2016

PIVA JUNIOR, Dilermando. *Sala de Aula Digital: uma introdução à cultura digital para educadores*. São Paulo: Saraiva, 2013

INTERNATIONAL *Telecommunications Union*. Genebra, Suíça. Disponível em <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx> Acesso em: 11/07/2019

ZANCHETTA JUNIOR, Juvenal. *Como usar a internet na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2012