



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em
Educação a Distância

SARAH JACKELLINY DA SILVA RODRIGUES

EnglishGap: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa.

Recife
2014

SARAH JACKELLINY DA SILVA RODRIGUES

EnglishGap: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância da Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a obtenção do título de Mestra em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Nonamor Pereira Mariano de Souza

Recife
2014

Universidade Federal Rural de Pernambuco
Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância

EnglishGap: aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa.

Sarah Jackelliny da Silva Rodrigues

Dissertação julgada adequada para obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância, defendida e aprovada por unanimidade em 26/02/2014 pela Banca Examinadora.

Orientador:

Prof. Dr. Rodrigo Nonamor Pereira Mariano
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância -
UFRPE

Banca Examinadora:

Prof^a. Dra. Juliana Regueira Basto Diniz
Membro Interno – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em
Educação a Distância - UFRPE

Prof. Dr. Francisco Luiz dos Santos
Membro Interno – Programa de Pós-Graduação em Tecnologia e Gestão em
Educação a Distância - UFRPE

Prof. Dr. *Gilberto* Amado de Azevedo Cysneiros Filho
Membro Externo – Programa de Pós-Graduação em Informática Aplicada – UFRPE

A minha mãe Creuda da Silva Rodrigues pela sua sabedoria e por tudo que me ensinou e ainda ensina. Ao meu Esposo Marcos Antonio Pessoa Leite, pelo companheirismo, amor e apoio.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe por ter me ensinado, por meio de seus exemplos, os caminhos da dignidade, da ética e da sabedoria que orientam minha vida. A ela obrigada por tudo!

Ao meu esposo Marcos Antonio Pessôa Leite, pela paciência, compreensão, carinho, amor e companheirismo.

As minhas irmãs, Sinnara e Sherlliny, por sempre estarem ao meu lado e me apoiarem em tudo.

A minha amiga Roberta Gonçalves Gomes Marques e a sua família, por estarem ao meu lado nessa jornada e terem tornado minha caminhada mais suave.

Ao Prof. Dr. Rodrigo Nonamor Pereira Mariano, pela sua sabedoria e paciência na orientação deste trabalho. Obrigada professor por tudo, levarei adiante seus ensinamentos.

A Prof.^a Dra. Marizete Silva Santos, coordenadora e idealizadora do mestrado, pelo apoio e atenção que sempre nos dedicou, e a todo corpo docente do PPGTEG.

Ao ex-diretor acadêmico da Unidade Acadêmica de Garanhuns Marcelo Machado Martins e aos atuais diretores Airon Aparecido Silva de melo e José Renato Correa Ferro pelo incentivo e apoio na formação acadêmica dos servidores administrativos da UAG.

E a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho. Muito Obrigada!

RESUMO

O ensino de Língua Inglesa tem sido negligenciado nas escolas públicas do Brasil, isso se deve, dentre outros fatores, a falta de formação dos professores, turmas muito numerosas e pouca carga horária para as aulas. Esses fatos desmotivam e prejudicam os estudantes que deixam de ter um acesso adequado a um idioma considerado fundamental no mundo globalizado, tanto para se acessar à cultura por meio da internet, como para conseguir empregos ou ingressar nas universidades, o que ajuda a aumentar a desigualdade social no país. Diante desse cenário, a *Mobile Learning* pode auxiliar o ensino público não só motivando os alunos, mas também, fornecendo mais uma opção de material de ensino aos docentes, favorecendo a interação em sala e ampliando o tempo de aula para além das salas de aulas. Este tipo de aprendizagem também é indicada para o trabalho educacional com classes mais populares, uma vez que hoje já se tem conhecimento que os telefones celulares são mais numerosos entre a população do que os microcomputadores e no Brasil dos telefones celulares 38,1% já são *smartphones* (IPEA, 2014). Este trabalho descreve a pesquisa que resultou no EnglishGap, aplicativo para dispositivos móveis, baseado no Ensino Comunicativo de Línguas, desenvolvido para ser utilizado por alunos e professores das escolas públicas do Estado de Pernambuco.

Palavras-chave: Língua Inglesa, *Mobile Learning*, *Mobile Assisted Language Learning*, Aplicativo.

ABSTRACT

The English teaching has been neglected at public schools in Brazil. This is due, among other factors, the lack of teachers training, very large classes and low workload per class. These facts undermine and discourage students who do not have adequate access to learn a language that is considered essential in the globalized world: to have access to culture through the internet and to get jobs or enter universities, which helps increase social inequality in our country. In this scenario, the Mobile Learning can assist public education not only motivate students, but also by providing another option for teaching materials for teachers, encouraging interaction in the classroom and enlarging the class time. This type of learning is also indicated for the educational work with most popular classes, because today is already aware that cell phones are more numerous among the population than microcomputers and in Brazil in Brazil 38.1% of mobile phones are now smartphones (IPEA, 2014). This paper reports the development stages of EnglishGap, a application for mobile devices, based on Communicative Language Teaching, to be used by students and teachers in public schools at Pernambuco state.

Keywords: English Language, Mobile Learning, Mobile Assisted Language Learning, Application.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Modelo do processo de desenvolvimento de objetos sugerido pelo RIVED	66
Figura 2 – Mapa Navegacional das telas aplicativo EnglishGap	68
Figura 3 - Proposta de Exercício Grammar no ambiente <i>In the School</i>	71
Figura 4 - Proposta de Exercício <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>In the School</i>	72
Figura 5 - Continuação proposta de atividade <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>In the School</i>	72
Figura 6 - Proposta de atividade <i>Task 1</i> no ambiente <i>In the School</i>	73
Figura 7 - Proposta de atividade <i>Task 2</i> no ambiente <i>In the School</i>	73
Figura 8 - Proposta de Exercício <i>Grammar</i> no ambiente <i>Going travel</i>	74
Figura 9 - Proposta de Exercício <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>Going travel</i>	74
Figura 10 - Continuação proposta de atividade <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>Going travel</i>	75
Figura 11 - Proposta de atividade <i>Task 1</i> no ambiente <i>Going travel</i>	75
Figura 12 - Proposta de atividade <i>Task 2</i> no ambiente <i>Going travel</i>	76
Figura 13 - Proposta de Exercício <i>Grammar</i> no ambiente <i>Talking about work</i>	76
Figura 14 - Proposta de Exercício <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>Talking about work</i>	77
Figura 15 - Continuação proposta de atividade <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>Talking about work</i>	77
Figura 16 - Proposta de atividade <i>Task 1</i> no ambiente <i>Talking about work</i>	78
Figura 17 - Proposta de atividade <i>Task 2</i> no ambiente <i>Talking about work</i>	78
Figura 18 - Tela inicial do aplicativo	80
Figura 19 – Segunda tela do aplicativo	81
Figura 20 – Atividades do aplicativo	82
Figura 21 - Tela da atividade <i>Vocabulary</i> no ambiente <i>In the School</i>	82
Figura 22 – Tela da atividade <i>Task 1</i> no ambiente <i>Talking about Work</i>	83
Figura 23 – Tela da atividade <i>Task 2</i> no ambiente <i>In the School</i>	83
Figura 24 – Tela da atividade <i>Task 2</i> no ambiente <i>Going Travel</i>	84

LISTA DE SIGLAS

ANATEL - Agência Nacional de Telecomunicações

API - *Application Programming Interface*

AVA - Ambientes Virtuais de Aprendizagem

BPC - Best Practices Collection

CALL - Computer Assisted Language Learning

ECL - Ensino Comunicativo de Línguas

ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio

IADIS - International Conference Mobile Learning

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

IEEE - Institute of Electrical and Electronics Engineers

IMCL - International Conference on Interactive Mobile and Computer Aided Learning

L2 - Segunda Língua

LE - Língua Estrangeira

LTSC - IEEE Learning Technology Standards Committee

MALL - Mobile assisted language learning

MASELTOV - Mobile Assistance for Social Inclusion & Empowerment of Immigrants with Persuasive Learning

MEC - Ministério da Educação

MLEARN - World Conference on Mobile and Contextual Learning

MN - Mapa Navegacional

MoLE - Mobile Learning Environment Project

MOTILL - Mobile Technologies in Lifelong Learning

OCN - Orientações Curriculares Nacionais Línguas, códigos e suas Tecnologias

PCN+ - Orientações Curriculares Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais, Linguagem, Códigos e suas Tecnologias

PCNEM - Parâmetros Curriculares Nacionais Linguagens, Códigos e suas Tecnologias Ensino Médio

PNAD - Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios

RA - Realidade Aumentada

RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação

SEB - Secretaria de Educação Básica

SEED - Secretaria de Educação a Distância

TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

WMTE - International Workshop on Mobile and Wireless Technologies in Education

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
1.1	Descrição do problema	14
1.2	Objetivos	17
1.2.1	Objetivo Geral	17
1.2.2	Objetivos Específicos	17
1.3	Justificativa.....	17
1.4	Organização	21
2	<i>MOBILE LEARNING: CONCEITOS, CLASSIFICAÇÕES E USOS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS</i>	22
2.1	<i>Mobile learning: Definições e vantagens</i>	22
2.2	<i>Mobile Learning: Uma visão global</i>	27
2.3	<i>A M-learning: Taxonomias das formas de uso</i>	33
2.4	MALL: Mobile Assisted Language Learning	40
2.5	Conclusão	43
3	ABORDAGENS DO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: DO ENSINO TRADICIONAL A CONTEMPORANEIDADE DO ENSINO PÚBLICO DE LÍNGUAS NO BRASIL	45
3.1	Definindo terminologias.....	46
3.2	A Abordagens de ensino de língua estrangeira: do Ensino Tradicional ao Audiolingualismo	47
3.2.1	Abordagem da Gramática-tradução	47
3.2.2	Abordagem Direta	47
3.2.3	Abordagem para leitura	48
3.2.4	Abordagem udiolingual.....	49
3.3	O Inatismo e o ensino de LE	50
3.4	Ensino Comunicativo de Línguas (ECL) e as mudanças no ensino de LE...	51

3.4.1	Características do novo ECL.....	53
3.5	A contemporaneidade do ensino de línguas e o uso de aplicativos no ensino de LE	56
3.6	O Ensino de Língua Inglesa Público no Brasil: Entra as Orientações pedagógicas e a realidade das salas de aula.....	58
3.7	Conclusão	62
4	METODOLOGIA	65
4.1	Métodos da pesquisa: etapas da construção do aplicativo	66
4.2	Etapa inicial: A pesquisa.	67
4.3	Roteiro.....	67
4.4	Design pedagógico	68
4.4.1	Design Pedagógico: conceito.....	68
4.4.2	Design Pedagógico EnglishGap.....	69
5	DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO	80
5.1	Conclusão	84
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
6.1	Trabalhos Futuros	86
	REFERÊNCIAS.....	87
	APÊNDICE I: GUIA DO PROFESSOR ENGLISHGAP	94

1 INTRODUÇÃO

As alterações sociais refletem em mudanças no sistema de ensino e neste paradigma, o grande desenvolvimento por que tem passado as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), nas últimas décadas, fez com que essas adquirissem um espaço fundamental nas vidas das pessoas. A escola, por sua vez, deve está engajada nesse processo, absorvendo estas inovações.

No que diz respeito ao uso das TIC no ensino de língua estrangeira, as Orientações Curriculares Nacionais: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (OCN) tratam que, tanto no ensino de língua materna como no ensino de língua estrangeira, o processo de letramento pode e deve unir-se com a proposta de inclusão digital de forma a atender a um propósito educacional que possibilite o desenvolvimento da cidadania.

Para tanto a proposta pedagógica de leitura destas disciplinas deve contemplar suas várias modalidades: a visual, a informática (digital), a multicultural e a crítica. As OCN também incluem, juntamente com o conhecimento de uma língua estrangeira, o conhecimento digital como imprescindível para a formação de cidadãos na sociedade moderna (BRASIL, 2006).

Diante do desenvolvimento tecnológico pelo qual os dispositivos móveis, como os celulares, têm passado e da expansão do uso destes aparelhos entre a população, independentemente de classe social, o termo digital deixou de referir-se apenas aos computadores.

Há algum tempo que esses aparelhos deixaram de ser meros celulares, com capacidade de acessarem a internet via 3G, e mais recentemente no Brasil a 4G, ou por uma ligação *wi-fi*. E também com a melhoria significativa da memória e do tamanho da tela destes dispositivos, estes, juntamente *tablets* e *e-readers*, se tornaram “minicomputadores”.

A inserção destas tecnologias móveis na educação chama-se *mobile learning* (*m-learning*) (UNESCO, 2013). Nessa nova forma de aprendizagem professores e pesquisadores utilizam os mais diversos recursos dos aparelhos móveis, como o GPS, as SMS, o acesso à internet para criar os mais diversos aplicativos

educacionais que abrangem as mais diferentes áreas do conhecimento como matemática, música, geografia e o ensino de uma língua estrangeira.

Dentre as vantagens da *m-learning* pode-se citar a aprendizagem centrada no aluno, a contextualização e a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar.

O ensino de uma segunda língua por meio de dispositivos móveis surgiu como uma subárea da *m-learning*, chamada *Mobile assisted language learning (MALL)*, que é a aprendizagem assistida de um segundo idioma por meio dos dispositivos móveis. Várias são as pesquisas que mostram que a MALL pode ajudar significativamente no ensino de língua estrangeira.

A formatação de objetos/aplicativos educacionais para MALL, assim como para a *m-learning* em geral, pode se apoiar em diferentes abordagens de ensino, Behaviorista, Construtivista, Colaborativa dentre outras. O Ensino Comunicativo de Língua, baseado no paradigma cognitivista do ensino/aprendizagem, tem como principal objetivo desenvolver a função comunicativa da língua, por meio da interação entre os alunos, e a contextualização do conteúdo.

Diante do exposto, o presente estudo descreve o trabalho de elaboração do EnglishGap, um aplicativo móvel para o ensino de Língua Inglesa, voltado aos alunos do Ensino Médio da rede pública estadual de ensino de Pernambuco e baseado no Ensino Comunicativo de Línguas.

1.1 Descrição do problema

A discussão sobre a qualidade do ensino de línguas estrangeiras no Brasil, e a sensação de que ele não tem tido os resultados esperados, vêm de longa data. Estudos realizados na década de 70 já apontam problemas como: desmotivação do aluno em relação à matéria, pouca carga horária para a disciplina e turmas muito numerosas (GIMENEZ, PERIN e SOUZA, 2003).

De fato o ensino de idiomas tem sido historicamente negligenciado na educação pública brasileira, uma prova disso, foi o período de 35 anos, de 1961 a 1996, que essa matéria deixou de ser obrigatória no currículo escolar. Somente com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação, lei 9.394/96, foi retomada a

obrigatoriedade desta disciplina na escola a partir da quinta série do ensino fundamental.

A retomada da obrigatoriedade não significou e nem significa hoje uma grande melhoria no ensino de línguas estrangeiras na escola pública. Pesquisas atuais continuam apontando os mesmos problemas das realizadas em décadas passadas, e outros novos trazidos pelo aumento da necessidade dos alunos de aprender um idioma, principalmente o inglês, reconhecido hoje como língua franca. O desenvolvimento das TIC e a inclusão delas no ambiente escolar também são fatos vistos como um problema pelos professores.

Gimenez, Perin e Souza (2003) em uma pesquisa realizada nas escolas públicas de municípios do Paraná constataram o desprezo e a indiferença dos alunos em relação ao ensino público de língua inglesa. Em depoimentos de professores e gestores destas escolas identificaram que a indisciplina em sala de aula e o número de estudantes acima do ideal por turma causam estresse e frustração nos professores prejudicando o ensino.

Coelho (2005), em sua pesquisa realizada em Belo Horizonte, mostrou que os professores, apesar de acreditarem na importância do ensino dessa matéria para seus alunos, acham que a escola pública não é um ambiente favorável para a aprendizagem de línguas. Entre as principais causas que prejudicam a aprendizagem foram citadas as turmas numerosas e a pouca carga horária semanal.

Os dados das pesquisas realizadas em diferentes partes do país mostram que esses problemas se repetem. Em pesquisa realizada em Feira de Santana na Bahia, Rocha e Mascarenhas (2011) constataram que entre os diversos problemas e dificuldades das escolas públicas pode-se destacar a falta de material necessário para o ensino de língua estrangeira e a carga horária semanal destinada à matéria que é insuficiente para que o aluno adquira as habilidades esperadas. Além da jornada de trabalho do professor, fato que o impede de se dedicar mais para atender às necessidades de cada aluno.

Celani (2013) acrescenta que existe uma descrença geral em relação ao ensino público de línguas estrangeiras no Brasil, provocada por fatores como a formação deficiente de professores, a escassez de programas de Educação

continuada e a ausência de uma política clara, em nível nacional. Estes fatos somados levam a disciplina a uma posição secundária dentro do currículo.

O contexto social também é um problema uma vez que boa parte dos estudantes de escolas públicas, apesar de entenderem a necessidade do aprendizado de outro idioma, principalmente a Língua Inglesa diante do contexto do mundo globalizado, eles acreditam que para suas realidades não usarão o idioma.

Junta-se a esses fatores o desenvolvimento das TIC, que permitiu a expansão do uso de dispositivos móveis mesmo entre as camadas mais pobres da população. Estarneck e Silva (2012) mostram que alguns professores enxergam isso como mais um problema a ser enfrentado quando afirmam que, os aparelhos eletrônicos tais como aparelhos celulares, câmeras digitais, MP3 etc, são levados para a sala de aula como mais uma forma de distração, pois os alunos ouvem músicas, falam ao celular, tiram fotos na presença do professor que fica impotente para atrair a atenção dos estudantes para a aula.

Pesquisas mostram que o uso destes aparelhos na sala de aula pode auxiliar o professor, motivar os alunos, promover a aprendizagem contextualizada e personalizada. E ainda, no contexto do ensino público brasileiro, no qual muitas vezes as escolas não possuem computadores que possam ser acessados pelos alunos, eles podem ser um meio de promover a inclusão digital que, segundo as Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN+), juntamente com a aprendizagem de Língua Inglesa, é um fator importante para se ter acesso à cultura em um mundo globalizado (BRASIL, 2002).

Diante desses fatos é preciso romper com a visão de que os dispositivos móveis são um problema no contexto escolar. Dessa forma, este estudo inicia-se com a seguinte pergunta: é possível se desenvolver um aplicativo a ser utilizado em dispositivos móveis, baseado no Ensino Comunicativo de Línguas, para o ensino de Língua Inglesa nas escolas públicas?

1.2 Objetivos

1.2.1 Geral

Desenvolver um aplicativo para dispositivos móveis baseado nas vertentes Comunicativas do Ensino de Línguas, voltado ao ensino de Língua Inglesa de estudantes do ensino médio das escolas públicas.

1.2.2 Específicos

- Entender os conceitos de *m-learning* e MALL bem como suas implicações para a educação;
- Analisar diacronicamente as Abordagens de Ensino de Língua Inglesa e a viabilidade de adequação dessas a *m-learning*;
- Propor um design pedagógico para a Implementação de um aplicativo educacional;
- Propor um método para o uso do aplicativo em sala de aula.

1.3 Justificativa

Apesar das dificuldades existentes no ensino público de línguas estrangeiras do Brasil, mas especificamente no ensino de língua inglesa, uma vez que a presença deste idioma é quase hegemônica nas escolas do país, é consenso entre professores, alunos, pesquisadores e Orientações Curriculares que a aprendizagem deste idioma na atualidade é muito importante.

Salles e Gimenez (2010) afirmam que a notável expansão do inglês no mundo e seu uso como via de comunicação internacional nas últimas décadas vêm trazendo novos desafios, preocupações e expectativas. A língua inglesa vem sendo usada por mais pessoas e com mais objetivos que nunca. Essas autoras também ressaltam “que o ensino de inglês no Brasil falha do ponto de vista prático, pois não estão sendo criadas oportunidades para que as habilidades necessárias sejam trabalhadas em sala de aula” (SALLES E GIMENEZ, 2010, p.30).

Esse fato ajuda a aumentar ainda mais a desigualdade social no Brasil, entre estudantes da classe média que podem pagar por uma escola particular de idiomas e os das classes mais baixas que dependem da escola pública para ter acesso à aulas de língua, estes acabam tendo mais desvantagens nas oportunidades de emprego e no ingresso nas universidades.

Dentro das universidades as dificuldades trazidas pela falta de conhecimento da Língua Inglesa, continuam a existir. Em 2011 o governo brasileiro implantou o programa Ciências sem Fronteiras, projeto que visa distribuir 101 mil bolsas até o ano de 2015.

O objetivo dessas bolsas é promover o intercâmbio de estudantes de graduação e pós-graduação, de forma que estes façam estágio no exterior e entre em contato com o conhecimento produzido e outros sistemas educacionais (BRASIL, 2011).

Segundo o ministro da educação Aloizio Mercadante, dentre os critérios para se ingressar no Ciência sem Fronteiras, a língua é um desafio a ser superado. O ministro lembrou que um dos requisitos para participação no programa é obter no mínimo 600 pontos no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), e destacou que “Muitos jovens pobres conseguem os 600 pontos no Enem, obtêm desempenho excelente nos estudos e estão habilitados a participar do Ciência sem Fronteiras, mas carregam uma deficiência na formação da língua do país ao qual querem ir” (MERCADANTE, 2012 apud BRASIL 2012).

Tentando sanar parte deste problema em 2012, o governo federal lançou o programa Inglês sem Fronteiras que visa auxiliar os alunos de graduação e pós-graduação na aprendizagem da Língua Inglesa.

Essas iniciativas governamentais só reforçam a constatação que o ensino de Inglês em nossas escolas não é o suficiente para suprir as necessidades dos estudantes. Também reforça a ideia de que é preciso se desenvolver novos métodos para o ensino deste idioma nas escolas públicas.

Desta forma, o uso das novas TIC pode ser mais um fator de motivação entre os alunos e mais uma necessidade trazida pela globalização, segundo as Orientações Curriculares Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais, Linguagem, Códigos e suas Tecnologias (PCN+),

A aplicação de tecnologias da informação amplia as possibilidades de busca de informações em outro idioma. No caso do Inglês, é importante considerar também que conhecimentos da língua são instrumentos de acesso ao ciberespaço, uma vez que grande parte do vocabulário usual da informática emprega a língua inglesa, idioma que também predomina nos *sites* da internet (BRASIL, 2002, p. 100).

Os PCN+ também apontam como uma competência necessária aos professores a utilização de novas tecnologias uma vez que as crianças nascem em um mundo em que se “clica” então é dever dos professores se inserir no universo dos alunos (BRASIL, 2002).

Dentre as tecnologias da informação aquelas que envolvem os dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, têm tido uma grande expansão nas últimas décadas. Em pesquisa divulgada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) no ano de 2013, o número de aparelhos celulares nos domicílios brasileiros é muito superior aos de microcomputadores, principalmente nas famílias com renda entre um e dois salários mínimos.

Ressaltando que o IBGE conceitua como microcomputador, os microcomputadores de mesa e os microcomputadores portáteis (*notebooks*) (BRASIL, 2013), e é dessa forma que o termo será considerado nessa pesquisa.

Dos celulares muitos já são *smartphones*, em pesquisa divulgada no dia 13 de março do ano de 2014, o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada - IPEA mostra que em 38,1% dos lares brasileiros, pelo menos 01 residente utiliza o celular para acessar a internet (BRASIL, 2014).

A Folha de São Paulo, no dia 01 de janeiro de 2014, divulgou que as vendas de *tablets* e *smartphones* no Brasil em 2013 aumentaram 142% e 122% respectivamente. Ainda segundo o jornal, em 2014, a venda de *smartphones* deve crescer 61% enquanto a de celulares comuns 44%. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2014).

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) recomenda o uso da *m-learning* como um recurso para expandir o acesso à educação, por que a maioria das pessoas já tem acesso a um dispositivo móvel. Eles são a mais ubíqua e interativa TIC existente no planeta. Por essa razão os governos devem procurar ampliar o aprendizado via dispositivos móveis (UNESCO, 2013).

A Organização também chama a atenção para a necessidade de se desenvolver conteúdos exclusivos para esses aparelhos uma vez que, atualmente, a maioria dos conteúdos educacionais, incluindo os conteúdos digitais, não são acessíveis a partir de dispositivos móveis, nem tiram o máximo proveito de suas características. Assim ao se adaptar os recursos educacionais para o uso nessas ferramentas, assegura-se a sua relevância e acessibilidade junto aos discentes (UNESCO, 2013).

No que diz respeito ao ensino de Língua Inglesa, destaca-se o uso de aplicativos que se utilizam dos recursos dos aparelhos como a capacidade de se gravar a fala para ouvir posteriormente por meio dos microfones incorporados nos telefones celulares. Anteriormente, este tipo de prática exigia a presença de um professor. Além disso, os alunos podem conversar com pessoas fluentes na língua-alvo ou usar o aparelho para traduzir o significado de palavras e frases (UNESCO, 2013).

Para Kukulska-Hulme (2012) a *m-learning* torna mais fácil a aprendizagem de outro idioma. Embora a aprendizagem de línguas possa ser difícil para alguns, a tecnologia móvel pode ajudá-los, fornecendo, por exemplo, mais oportunidades para praticar e receber *feedback*.

Além desses fatores, existem os interesses governamentais em inserir esse tipo de equipamento nas escolas. No Brasil pode-se citar como exemplo Pernambuco que desde 2011 distribui *tablets* para os alunos das 2ª e 3ª séries do ensino médio das escolas do estado. De fato celulares e *tablets*, “invadiram” as salas de aula, então torna-se cada vez mais necessário, como recomenda a UNESCO (2013), criar objetos de aprendizagem voltados para esses aparelhos.

No que diz respeito a objetos para o ensino de língua inglesa, nota-se nas lojas online de venda de aplicativos, como a *Google Play Store*, loja de aplicativos para o sistema Android, a existência de mais de uma dezena de aplicativos exclusivamente para o ensino deste idioma. Boa parte composta por dicionários, jogos infantis, *audio books* ou por aplicativos que se restringem a aquisição de vocabulário.

Observa-se que o que existe em comum entre estes aplicativos é o estímulo ao estudo individualizado, o autoaprendizado. O que se pretende é propor um

aplicativo que seja utilizado em sala de aula, apoiado no Ensino Comunicativo de Línguas, que estimule os estudantes a produzirem seus próprios textos e a compartilhá-los com seus colegas e professores, e desta forma fornecer ao professor mais uma sugestão metodológica para que ele possa escolher o uso, ou não, em sua sala de aula.

1.4 Organização

Esta dissertação está dividida na seguinte forma:

Capítulo 1 – Introdução: contextualiza este trabalho discriminando o tema da pesquisa. Apresenta o problema e os objetivos gerais e específicos da pesquisa.

Capítulo 2 – *Mobile Learning*: Conceitos, classificações e usos para o ensino de Línguas; discute os conceitos de m-learnig, as classificações das formas de uso, a expansão deste tipo de aprendizagem no mundo e o seu uso para o ensino de idiomas.

Capítulo 3 – Abordagens do ensino de línguas estrangeiras: do ensino tradicional a Contemporaneidade do ensino público de línguas no Brasil; descreve diacronicamente as principais abordagens de ensino/aprendizagem de LE, o Ensino Comunicativo de Línguas e as dificuldades de ensino deste idioma no Brasil.

Capítulo 4 – Metodologia: descreve o método de pesquisa utilizado durante a realização deste trabalho, assim como as suas etapas e instrumentos, bem como as etapas iniciais do desenvolvimento do aplicativo, design pedagógico e roteiro.

Capítulo 5 – Desenvolvimento do aplicativo: descreve o desenvolvimento do aplicativo no que diz respeito às metodologias utilizadas.

Capítulo 6 – Considerações finais: são feitas as considerações finais da pesquisa realizada e as propostas de trabalhos futuros.

2 MOBILE LEARNING: CONCEITOS, CLASSIFICAÇÕES E USOS PARA O ENSINO DE LÍNGUAS.

Entender o conceito de *mobile learning*, suas classificações, formas de uso e a expansão desse tipo de aprendizagem no mundo é fundamental para essa pesquisa. Neste capítulo serão abordados esses temas e também a *Mobile Assisted Language Learning*, seus conceitos e exemplos de trabalhos realizados.

Na seção 2.1, *Mobile Learning: definições e vantagens*, são apresentadas as definições de *m-learning* desde sua origem até a contemporaneidade e também as vantagens desse tipo de aprendizagem. Na 2.2, *Mobile Learning: Uma visão global*, faz-se um levantamento da expansão da *m-learning* no mundo. Para tanto, realizou-se um levantamento dos congressos existentes sobre esse tema em várias partes do mundo e de publicações de várias instituições internacionais e nacionais que compilam iniciativas de uso da *m-learning*.

Na seção seguinte, *M-learning: Taxonomias das formas de uso*, são descritas as classificações das formas de uso da *m-learning*. Finalmente, na seção 2.4, *MALL: Mobile Assisted Language Learning*, apresenta-se o conceito de MALL e exemplos de trabalhos acadêmicos realizados sobre o tema.

2.1 Mobile learning: definições e vantagens.

Nas últimas décadas, a sociedade vive momentos de transformação em vários de seus setores. Na educação, o rápido desenvolvimento tecnológico, principalmente o da internet, impulsiona educadores e alunos a conviverem com a ideia de uma aprendizagem sem fronteiras e os leva ao acesso livre à informação. Isto implica novas perspectivas sobre transmissão e construção do conhecimento e sobre ensino e aprendizagem, exigindo repensar sobre o papel da sociedade, da educação, da escola, do professor e do aluno. Neste cenário, o uso das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) tratando-se mais especificamente das novas tecnologias multimídia e a internet, são instrumentos poderosos para promover a aprendizagem tanto de um ponto de vista qualitativo quanto quantitativo

(COLL & MONEREO, 2010).

Dentre estas tecnologias aquelas que abrangem os dispositivos portáteis como celulares, *smartphones* e *tablets*, têm tido uma grande expansão, principalmente no Brasil. Segundo a Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL) em setembro de 2012 o número de linhas de celulares ativas chegou a 258,86 milhões, destas 57 milhões têm acesso à internet o que representa um crescimento de 0,31% em relação ao mês anterior (BRASIL, 2012).

No ano de 2013 o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), divulgou os dados de uma pesquisa realizada no ano de 2011, que mostrou que 69,1% da população brasileira de 10 anos ou mais de idade possuía telefones móveis para uso pessoal (BRASIL, 2013).

Esse crescente aumento da utilização dos telefones celulares e de *Tablets*, já introduziu novas mudanças nos ambientes de ensino-aprendizagem. Esse novo cenário educacional instalado em torno dos dispositivos móveis deu origem ao termo *mobile learning* ou *m-learning*.

O termo *m-learning* começou a ser utilizado em 1999, quando nove países da Comunidade Européia firmaram a Declaração de Bolonha, documento que permitiu a integração do sistema educacional desses países, estabelecendo parâmetros que permitissem a mobilidade dos cidadãos a fim de facilitar o reconhecimento de seus diplomas em todo território europeu, e também o deslocamento de estudantes, professores e burocratas para estudo e treinamento. Posteriormente o termo *m-learning* passou também a designar a aprendizagem com telefones celulares, laptops e em pequenos computadores pessoais (BULCÃO, 2010).

A *m-learning* é um padrão emergente que congrega três paradigmas muito requisitados pela atual geração de educandos: modelo flexível de aprendizagem; padrão pedagógico apoiado em dispositivos tecnológicos sem fios; diretrizes voltadas essencialmente para a aprendizagem centrada no aluno. As possibilidades da *m-learning* são inúmeras, por ser um sistema ubíquo, o processo de ensino-aprendizagem se dá em qualquer lugar e a qualquer hora reduzindo as limitações temporais e espaciais. Essa é uma nova forma de aprender através da Internet com portabilidade, mobilidade, interatividade e conectividade.

Em particular, dispositivos de comunicação sem fio oferecem uma extensão natural da educação a distância via computadores (Lehner et al, 2002), pois contribuem para a facilidade de acesso ao aprendizado, por exemplo, na obtenção de conteúdo específico para um determinado assunto, sem hora e local pré-estabelecidos.(ANDRADE, MARÇAL E RIOS, 2005, p.11).

Pesquisas mostram que isso já acontece em escolas e universidades de alguns países, tais como, Estados Unidos e Europa. Nesses lugares é comum o uso dos telefones celulares no dia-a-dia da sala de aula, onde os professores, ao final de cada aula, informam aos alunos que o “*podcast*” da aula está disponível para ser baixado (download) e que surgindo dúvidas, eles podem ser enviadas ao seu número de celular por mensagem.

Para Kukulska-Hulme e Traxler (2005) *m-learning* é um conceito novo que traz algumas conotações familiares e estar certamente relacionado com a mobilidade do aluno no sentido de que os estudantes sejam capazes de se envolver em atividades educativas fora do ambiente da sala de aula.

Os autores ressaltam que para que isso ocorra não é preciso mais que motivação e oportunidade que, podem vir de livros, recursos eletrônicos, lugares e pessoas. Para eles o que há de novo na *m-learning* vem das possibilidades abertas por dispositivos portáteis, leves, que são, por vezes, pequenos o suficiente para caber em um bolso ou na palma da mão.

Kukulska-Hulme (2012) destaca que apesar do uso da tecnologia móvel permitir mais interação entre os estudantes e novos tipos de ligações entre os diferentes contextos de aprendizagem, esta não é, no entanto, a definição mais adequada de *m-learning*. Uma definição mais ampla incluiria uma ênfase na escolha aluno: os alunos podem ser mais ativos em determinar o que, quando e como estudar, ou seja, escolher suas atividades, o tempo e o lugar para realizá-las (KUKULSKA-HULME, 2012).

Traxler (2007) ressalta que os dispositivos móveis não trouxeram, apenas uma nova forma de conhecimento e uma nova forma de acessá-lo, mais também trouxeram novas formas de criar e acessar a arte e a cultura, criou novas formas de economia e comércio. Para este autor *mobile learning* não se trata apenas de “mobilidade” ou de “aprendizagem”, mas sim faz parte de um novo conceito de sociedade, a sociedade móvel.

Nesta pesquisa, *m-learning* é considerada a partir das definições dos autores

citados anteriormente e também da Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (UNESCO), que define *m-learning* como o uso das tecnologias móveis na educação, sozinhas ou em conjunto com outras TIC. As tecnologias móveis – que estão em constante evolução – são celulares, tablets, e-readers e aparelhos de games portáteis” (UNESCO, 2013).

Com o objetivo de mostrar como a *m-learning* pode melhorar o acesso e a qualidade da educação no mundo a UNESCO, no ano de 2012, publicou a *UNESCO Working Paper Series on Mobile Learning*, uma série de documentos que é dividida em dois grupos: seis artigos examinam iniciativas de *m-learning* e suas implicações políticas, e outros seis examinam como as tecnologias móveis podem apoiar professores e melhorar a sua prática (UNESCO, 2012). Esses grupos estão divididos geograficamente em África e Oriente Médio, Ásia, Europa, América Latina e América do Norte.

Na publicação que trata da América Latina, o documento mostra iniciativas bem sucedidas do uso da *m-learning* na Colômbia, Chile, Argentina e Paraguai. A Colômbia, por exemplo, em seu Programa Nacional de Alfabetização, distribuiu telefones móveis com aplicativos educacionais para jovens e adultos analfabetos que moram nas áreas remotas do país e não têm acesso aos meios formais de educação (UNESCO, 2012).

Em fevereiro de 2013, a UNESCO apresentou em Paris as Diretrizes para as Políticas de Aprendizagem Móvel. Conforme a própria UNESCO, o objetivo das diretrizes é ajudar os líderes políticos a compreender melhor a *m-learning* e como seus benefícios podem ser aproveitados para expandir a Educação Para Todos (UNESCO, 2013). O guia é dividido em duas partes: a primeira trata dos benefícios da *m-learning* e de alguns estudos de caso, a segunda aborda as dez diretrizes para as Políticas.

Para a UNESCO (2013), os benefícios trazidos pela *m-learning* são próprios deste tipo de aprendizagem e são:

- Expandir o alcance e a igualdade da educação;
- Facilitar a aprendizagem personalizada;
- Fornecer *feedback* e avaliação imediata;

- Permitir a aprendizagem a qualquer hora, em qualquer lugar;
- Assegurar a produtividade do tempo gasto em sala de aula;
- Criar novas comunidades de aprendizes;
- Fornecer suporte ao ensino contextualizado;
- Melhorar a aprendizagem continuada;
- Unir a aprendizagem formal e a informal;
- Minimizar a interrupção do ensino em áreas de conflito e desastres;
- Auxiliar os alunos com deficiência;
- Melhorar a comunicação professor-aluno, aluno-aluno, professor-professor e a administração das atividades;
- Maximizar a relação custo-eficiência.

Estas publicações da UNESCO mostram a viabilidade do uso dos dispositivos móveis na educação e a expansão da *m-learning* no mundo. Ver as pessoas estudando com um telefone móvel na mão não é mais novidade, percebe-se que a maioria dos jovens possui um celular.

Desta forma, cada vez mais, processos educativos por meio da utilização da *m-learning* estão sendo executados com êxito tanto na educação formal como na informal. Torna-se então necessário o desenvolvimento de práticas e modelos pedagógicos que acompanhem adequadamente essa evolução educacional, para que se evite que esses meios tecnológicos não passem a ser simplesmente repositórios de conteúdos onde destaca-se o objeto, seja ele tablets, smartphones ou outro dispositivo móvel qualquer, como a grande novidade e o único fato estimulante do aluno. Focar no conteúdo abordado, na interatividade e possibilidade da educação ubíqua é necessário para que não se transfira para as novas tecnologias de informação e comunicação o método de ensino tradicional tão criticado na literatura existente.

2.2 *Mobile Learning*: Uma visão global.

O uso da *m-learning* vem crescendo em todo mundo, muitas são as iniciativas, tanto de empresas privadas como governamentais, que procuram utilizar esta forma de aprendizagem para melhorar a educação, também são muitas as conferências e congressos sobre esse tema espalhados por todos os continentes. Aqui será feito um breve panorama sobre algumas iniciativas de *m-learning* no mundo e no Brasil, mas sem a pretensão de esgotar todas as abordagens voltadas para esse tema devido sua constante expansão nas pesquisas acadêmicas e nas políticas educacionais dos países.

Um dos primeiros congressos internacionais sobre *m-learning* ocorreu em 2002, foi a primeira conferência MLEARN- “*World Conference on Mobile and Contextual Learning*” em Birmingham, Inglaterra. Outro evento que teve início no ano de 2002 foi o WMTE 2002- “*International Workshop on Mobile and Wireless Technologies in Education*” organizado pelo IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*) na Suíça (TRAXLER, 2007).

A décima segunda MLEARN¹ ocorreu em outubro de 2013 em Doha no Qatar, organizado pela universidade do Atlântico Norte, e o último WMUTE², acrescentou-se “U” a sigla pelo a inclusão da palavra “*Ubiquitous*” no nome do evento, ocorreu no ano de 2012 no Japão

Outros eventos internacionais sobre *m-learning* são; IADIS-“*International Conference Mobile Learning*”³, cuja última edição ocorreu em Lisboa, Portugal, e a IMCL - “*International Conference on Interactive Mobile and Computer Aided Learning*”⁴, que ocorreu no ano de 2012 em Amman, Jordânia.

Em todo mundo também existem projetos, governamentais ou não, que procuram incentivar o uso e a pesquisa em *m-learning*, como o MOBILearn, que teve início em 2002, e incluía em seus experimentos de campo iniciais, o das tecnologias móveis para a extensão de cursos formais, aprendizagem durante visitas a museus

¹ <http://webit.cna-qatar.edu.qa/mlearn2013/>

² <http://wmute2012.info/>.

³ <http://www.mlearning-conf.org/>

⁴ www.imcl-conference.org

e aquisição de informações médicas para a vida cotidiana (BULCÃO, 2010).

O projeto, que tinha o objetivo de explorar novas formas de se utilizar as tecnologias móveis na educação estimulando os alunos a trabalharem sozinhos ou em grupos, envolvia parcerias na Europa, Estados Unidos e Austrália, e envolvia 250 das maiores instituições do mundo na área de tecnologia da informação (MOBILearn, 2013). O projeto foi concluído em 2005 (NAISMITH e CORLETT 2006 apud BATISTA 2013).

Atualmente existem iniciativas como a *European schoolnet*⁵, uma organização sem fins lucrativos, da qual fazem parte trinta Ministérios da Educação de países europeus. Fundada em 1997 e sediada em Bruxelas, tem como objetivo trazer inovações nos métodos de ensino-aprendizagem.

Tendo como parceiros ministérios de educação, escolas, professores, pesquisadores e indústrias a *European schoolnet* ajuda as escolas a utilizarem efetivamente as tecnologias na educação, e assim fornecer tanto para professores e alunos as habilidades necessárias a essa nova sociedade do conhecimento (EUROPEAN SCHOOLNET, 2013).

Para reforçar ainda mais o objetivo de apoiar os professores a introduzirem inovações tecnológicas em suas práticas educativas, a *European Schoolnet* criou, no ano 2012 em Bruxelas, o *Future Classroom Lab*⁶. Um centro para a demonstração de inovações tecnológicas e pedagógicas que é apoiado por patrocinadores como Microsoft, Samsung, Acer, Cisco, Lego e muitos outros.

Um destes patrocinadores, a Acer, desenvolveu junto com a *European schoolnet*, o projeto *Acer-European Schoolnet Tablet Pilot*⁷, estudo piloto sobre a utilização de *tablets* para a melhoria das práticas pedagógicas. Além de estudar a viabilidade dos *tablets* na educação, o projeto também pretende analisar a tendência pedagógica do um-para-um (1:1), na qual dispositivos tecnológicos de baixo custo, como *tablets*, *netbooks* e *laptops*, têm ganhado espaço nos meios pedagógicos por meio da oferta de um dispositivo por aluno.

Além disso, o programa também pretende identificar e catalogar as práticas bem sucedidas do uso de *tablets* em escolas, fornecer exemplos de usos destes

⁵ <http://www.eun.org>

⁶ <http://fcl.eun.org/>

⁷ <http://1to1.eun.org/>

dispositivos na educação e examinar fatores-chave para a integração bem sucedida das TIC nas escolas. Hoje o projeto atua em oito países da Europa: Estônia, França, Alemanha, Itália, Portugal, Espanha, Turquia e Reino Unido (EUROPEAN SCHOOLNET, 2013).

Outro projeto desenvolvido na Europa, com o apoio da União Europeia, é o MASELTOV- “*Mobile Assistance for Social Inclusion & Empowerment of Immigrants with Persuasive Learning Technologies & Social Network Services*”⁸, que tem como objetivo utilizar a *m-learning* para promover a inclusão social de imigrantes na sociedade e cultura europeia.

Utilizando recursos próprios desse tipo de aprendizagem, como a ubiquidade e a aprendizagem contextualizada, o MASELTOV cria aplicativos para auxiliar os imigrantes em atividades diárias essenciais, como na aquisição do vocabulário local, alfabetização inicial, localização de serviços de saúde, administrativos e de emergência e navegação/localização. Este projeto tem previsão de término em dezembro de 2014 (MASELTOV, 2013).

Na Noruega, o Hist Project⁹, localizado na Faculdade de Tecnologia da Universidade Sør-Trøndelag em Trondheim, tem como objetivo criar novos métodos de ensino-aprendizagem, tanto na educação superior como no ensino médio e técnico, por meio do desenvolvimento de novas pesquisas sobre o uso das TIC na educação e *m-learning*.

Para promover pesquisas em *m-learning* o Hist Project criou o Hist Mobile, baseado na ideia de que a *m-learning* causará um grande impacto na educação no futuro. Tem como foco cinco áreas de atuação: construir e testar sistemas de respostas online para estudantes via *smartphones*, projetar e estimular o uso de novas formas de avaliação, nas quais os alunos possam ser avaliados de maneiras mais criativas via dispositivos móveis, aprimorar a aprendizagem de idiomas com o uso da *m-learning* e utilizar as tecnologias móveis para promover novos tipos de jogos e para a criação de novos tipos de salas de aula virtuais (HISTMOBILE, 2013). O Hist Mobile tem previsão de término para 2015.

O MoLE- “*Mobile Learning Environment Project*”¹⁰, é um projeto de pesquisa

⁸ <http://www.maseltov.eu/>

⁹ <http://www.histproject.no/>

¹⁰ <http://www.mole-project.net>

multinacional sobre *m-learning* patrocinado pelos militares norte americanos, como parte do programa de guerra de coalizão.

Dentro deste projeto foi desenvolvido o aplicativo MedAid, projetado tanto para o sistema Android como para IOS, este aplicativo está voltado para o uso de médicos e demais profissionais de saúde, ou para a população em geral em caso de uma grande catástrofe natural.

Tem como objetivo fornecer respostas, experiências e ferramentas de aprendizagem, por meio de dispositivos móveis, para ajudar a melhorar a produtividade do trabalho médico nos países parceiros (MOLE, 2013). A equipe do projeto MoLE inclui universidades, indústrias e órgãos governamentais dos Estados Unidos e mais 21 países dentre eles, Alemanha, México, França, Canadá, Jordânia, Noruega e Peru.

Organizações e pesquisadores também se preocuparam em formatar um estado da arte sobre o uso da *m-learning* em várias partes do mundo.

Em 2008 foi publicado o livro “*The Role of Mobile Learning in European Education*”, desenvolvido dentro do projeto Sócrates da União Europeia. Esta publicação promoveu pela primeira vez um levantamento das iniciativas do uso de *m-learning* nos principais países do mundo (DIAS et al, 2008).

Os países envolvidos na pesquisa foram, Austrália, Canadá, China, Índia, Japão, Coreia, África do Sul, Taiwan e Estados Unidos, escolhidos. Segundo os autores, na época se destacaram no uso da *m-learning*. Japão, Taiwan e África do Sul foram apontados como líderes mundiais em *m-learning* (DIAS et al,2008).

Outra publicação originou-se do projeto MOTILL- “*Mobile Technologies in Lifelong Learning*”¹¹. Iniciado em 2009, o MOTILL, apoiado pela Comissão Europeia, tinha como objetivo realizar um levantamento das melhores práticas de *m-learning* voltadas para a aprendizagem por toda vida em quatro países da Europa; Itália, Reino Unido, Irlanda e Hungria. E, a partir deste levantamento, criar um estado da arte que mostrasse aos governantes como as tecnologias móveis podem fornecer um excelente suporte para a aprendizagem para toda vida.

Para isso solicitaram a organizações destes países que selecionassem e

¹¹ <http://www.motill.eu/>

analisassem dez publicações científicas relevantes sobre o tema. Dessas pesquisas foram selecionadas, por meio de uma série de critérios metodológicos, aquelas que fariam parte da Best Practices Collection (BPC), coletânea das iniciativas mais relevantes de cada país participante.

Ao todo fazem parte da coletânea onze projetos que envolvem desde a construção de ambientes virtuais de aprendizagem como o FREDERICA, Universidade de Nápoles Frederico II e o BATHSMS ambiente virtual da Universidade de Bath até o ensino de línguas como o FÓN desenvolvido para o ensino da língua Irlandesa (MOTILL, 2010).

Em 2013 a UNESCO publicou o *Policy Guidelines for Mobile Learning*, elaborado com a colaboração de especialistas de mais de vinte países, o guia contém diretrizes, recomendações e estudos de casos de iniciativas do uso da *m-learning* em diversos países, como China, Índia, Indonésia, Nigéria e Estados Unidos.

Esta publicação tem como objetivo ajudar aos governantes a compreenderem melhor a *m-learning* e seus benefícios e também, incentivá-los a adotar e estimular o uso de desta forma de aprendizagem em seus países a fim de melhorar a educação como um todo (UNESCO, 2013).

No ano anterior, 2012, a UNESCO publicou a “*Unesco Working Paper Series on Mobile Learning*”, série de publicações que está dividida em dois grandes subgrupos, seis trabalhos tratam das iniciativas de *m-learning* e suas implicações políticas e outros seis abordam como a *m-learning* pode ajudar os professores em suas prática educacionais (UNESCO, 2012). A UNESCO dividiu os dois subgrupos em cinco regiões geográficas: África e Oriente Médio, Ásia, Europa, América Latina e América do Norte.

No documento que trata da América Latina, “*Turning on Mobile Learning in Latin America: Illustrative Initiatives and Policy Implications*”, a UNESCO mostra iniciativas e políticas públicas de uso de *m-learning* na Argentina, México, Paraguai, Uruguai, Colômbia, Peru, Chile e Brasil.

No Brasil a UNESCO identificou quatro iniciativas: Minha Vida Mobile, Mobile-L Programme, *Seeds of Empowerment* e o Kantoo.

Minha Vida Mobile, desenvolvido pela empresa Vivo Brasil desde 2008, é um

projeto educativo e cultural que incentiva o uso de celulares para a produção de conteúdo audiovisual nas escolas.

Mobile-L Programme, iniciado em 2011, tem como responsável o Grupo de Estudos em Mídias e Tecnologias na Educação (GENTE) e é um programa piloto que usa *tablets* e *smartphones* para fins educacionais em uma escola de ensino fundamental na Paraíba.

Seeds of Empowerment, iniciado em 2006 pela universidade de Stanford, Estados Unidos, e implementado na América Latina em 2009, destinado a aumentar o acesso à educação básica para crianças de comunidades extremamente carentes onde há pouca ou nenhuma presença de instalações de educação formal ou adultos alfabetizados. Kanto, curso de inglês com fins lucrativos, ofertado via dispositivos móveis, desenvolvido pela empresa Vivo (UNESCO, 2012).

No Brasil, alguns autores também se preocuparam em realizar um estado da arte do uso da *m-learning* no país. Saccol et al que em 2007 divulgou um estudo exploratório sobre a aprendizagem móvel no contexto brasileiro, neste estudo se concluiu que, no Brasil, as iniciativas de *m-learning* se restringiam a usos experimentais em universidades. Esta pesquisa também apontou as dificuldades de implantação desta forma de aprendizagem nas escolas e faz sugestão de trabalhos futuros (SACCOL et al, 2007).

Em 2012, Fernandes et al realizou um levantamento sobre as iniciativas que procuram integrar os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) convencionais aos dispositivos móveis em geral, ao todo os autores identificaram dezessete iniciativas em universidades brasileiras, mas ressaltam que:

O desenvolvimento de soluções para aprendizagem móvel em contextos reais de ensino se limita ao uso de poucas funcionalidades/recursos; nenhum dos trabalhos indica a adoção de práticas de aprendizagem móvel rotineiras incorporadas, de fato, ao ensino (FERNANDES et al, 2012, p.6).

Nos últimos anos as pesquisas sobre *m-learning* têm crescido no Brasil, mas fica claro, ao se observar estudos internacionais, que ainda existe muito a ser feito sobre este tema no país, principalmente no que diz respeito a políticas públicas e incentivos governamentais, pois como se pode observar no relatório da UNESCO as principais iniciativas existentes são de empresas privadas ou são experimentais, implementadas por universidades.

2.3 *M-learning*: Taxonomias das formas de uso.

Nessa seção serão descritas as taxonomias das formas de uso da *m-learning*. Conhecer essas classificações é importante para uma melhor compreensão da *m-learning* e dos benefícios de seu uso. Vários autores se preocuparam em realizar uma classificação dos aplicativos móveis voltados para a educação, mas pela importância nos meios acadêmicos e pela maior relevância na literatura pesquisada neste trabalho foram escolhidas as classificações elaboradas por Naismith et al., 2004; Patten et al., 2006; Deegan e Rothwell 2010 e Park 2011.

Naismith et al. (2004) traz seis classificações para o uso da *m-learning* distinguidas de acordo com a teoria educacional a que elas estão relacionadas:

- Behavioristas: no paradigma Behaviorista a aprendizagem se dá por meio de estímulo e reforço, o professor oferece um estímulo ao estudante e precisa fornecer uma resposta adequada a este estímulo. No que diz respeito a aprendizagem mediada por tecnologias isso se reflete em atividades nas quais são apresentadas problemas (estímulos), depois tem a contribuição do aluno (resposta), depois o sistema fornece um feedback (reforço). Exemplo desse tipo de atividade é o *quiz*.
- Construtivistas: atividades nas quais os alunos são estimulados a construir o próprio conhecimento com base em suas experiências de vida. No construtivismo os alunos constroem ativamente seus conceitos e ideias com base nos conhecimentos prévios e nas experiências atuais. Exemplos de atividades construtivistas mediadas por dispositivos móveis são aquelas que simulam ambientes e situações reais.
- Situada: atividades que promovem a aprendizagem por meio de um contexto autêntico. Neste tipo de atividade os dispositivos móveis são especialmente adequados uma vez que podem estar inseridos em diferentes contextos, um exemplo de atividade situada são aquelas oferecidas por algumas galerias e museus que oferecem informações extras, via dispositivos móveis, sobre as obras, de acordo com a localização do visitante.
- Colaborativas: atividades, baseadas no sociointeracionismo de Vygotsky, que

promovem a aprendizagem por meio a interação social. Os dispositivos móveis podem promover a aprendizagem colaborativa fornecendo meios que possam substituir a interação *face-to-face*.

- Informal e para toda vida: atividades nas quais a aprendizagem ocorre fora dos ambientes formais de educação, este tipo de aprendizagem é influenciada pelo meio ambiente e pelas situações que enfrentamos no dia a dia e pode se dá de forma proposital ou não. Muito favorecida pelos dispositivos móveis, pois eles podem levar a aprendizagem a qualquer lugar e a qualquer hora.
- Suporte ao ensino e à aprendizagem: atividades que auxiliam na coordenação dos processos de ensino/aprendizagem. Aplicativos deste tipo podem auxiliar professores a acompanhar o desempenho de seus alunos ou fornecer materiais didáticos dos cursos.

Em seu artigo Patten et al. (2006) classifica os aplicativos para dispositivos móveis em relação ao uso e as teorias pedagógicas nas quais o desenvolvimento destes aplicativos se baseia. Desta forma o autor descreve sete categorias distintas de aplicativos: administrativos, referenciais, interativos, micromundos, coleta de dados, localização e colaborativos:

- Administrativos: estes tipos de aplicativos estão voltados para o gerenciamento e organização das atividades educacionais, podem ser calendários, agendas e livros de anotações etc. No que diz respeito às teorias pedagógicas, por serem aplicativos desenvolvidos para serem “organizadores”, não há uma teoria pedagógica na qual se baseia o seu desenvolvimento.
- Referenciais: são aplicativos como dicionários, tradutores, e-books cujos conteúdos estão disponíveis para acesso por meio de dispositivos móveis. Também entram nesta categoria leitores de texto, como o *Microsoft Reader*. São de caráter instrucional pois que têm como objetivo apenas prover o estudante com um montante de informações, a única vantagem deles seria fornecer um novo modo de acesso a esse conteúdo.
- Interativos: são aqueles aplicativos que, diferentemente dos citados anteriormente que apenas fornecem ou gerenciam informações, utilizam-se

da capacidade de entrada e saída de dados dos dispositivos móveis para promover uma interação com os usuários, um exemplo desse tipo de aplicativo podem ser os *quizzes*, mas também existem aqueles que estimulam a criatividade do estudante. Em geral, esses aplicativos se baseiam nas concepções Behavioristas de ensino.

- **Micromundos:** estimula os alunos a construir o conhecimento por meio de simulações do mundo real. Aplicativos deste tipo encorajam o senso de criatividade e de exploração do estudante. Geralmente existe uma preocupação maior em se utilizar alguma teoria pedagógica no desenvolvimento do aplicativo, a mais comumente adotada é o Construtivismo.
- **Coleta de dados:** aplicativos desta categoria fazem uso da capacidade de coletar dados dos dispositivos móveis para recolher dados e informações sobre o ambiente. Desta forma os estudantes não só estão aptos a acessar um determinado conteúdo, mas também de contribuir com sua construção fornecendo informações. Esta categoria pode ser dividida em três subcategorias: Aplicativos Científicos, Reflexivos e Multimídia.
- **Aplicativos Científicos:** o uso das tecnologias móveis tem sido largamente adotado pela ciência, como exemplo disso Patten et al (2006) cita Stanton Fraser et al. (2005), que utilizou dispositivos móveis para estimular estudantes a aprenderem mais sobre o contexto em que viviam coletando informações por meio dos aparelhos
- **Aplicativos Reflexivos:** aplicativos desta categoria expandem os referenciais e os administrativos permitindo que os estudantes, ao acessarem os conteúdos, forneçam suas impressões e observações sobre o contexto educativo. Este material pode ser usado posteriormente para a uma análise reflexiva sobre o que foi trabalhado.
- **Aplicativos Multimídia:** usam os recursos dos dispositivos móveis com câmera fotográfica, gravadores de áudio para recolher dados, podem também favorecer a reflexão e são geralmente apoiados no Construtivismo.

Conforme a maneira que são utilizados os aplicativos da categoria Coleta de dados podem ser baseados em diferentes teorias pedagógicas.

- Sensíveis à localização: Aplicativos desta categoria fazem uso dos atributos únicos dos dispositivos móveis para contextualizar as atividades de aprendizagem, permitindo que os alunos interajam adequadamente com o meio ambiente. Indo além da mera coleta de dados, estes aplicativos utilizam sensores ou sistemas de posicionamento para fazerem com que os dispositivos móveis forneçam informações referenciais aos estudantes permitindo que eles interajam com o contexto. Exemplos destes aplicativos são os utilizados em visitas a museus e os que utilizam a realidade aumentada, e em geral utilizam uma abordagem contextual.
- Colaborativos: procuram estimular a aprendizagem colaborativa por meio do compartilhamento do conhecimento independentemente da localização geográfica dos estudantes, para isso, utilizam os recursos dos dispositivos móveis para promoverem aprendizagem colaborativa.

Das sete categorias enumeradas o autor destaca a colaborativa, localização e a coleta de dados como as mais adequadas ao uso da *m-learning*, desde que sejam apoiadas no construtivismo e na aprendizagem colaborativa.

Deegan e Rothwell (2010) também contribuíram para a classificação dos aplicativos educacionais para dispositivos móveis. Segundo estes autores as classificações baseadas nas Teorias Pedagógicas, como a de Nasmith et al. (2004), são importantes, mas não ajudam a definir o design dos aplicativos.

Outro fator negativo deste tipo de classificação seria que entre uma categoria e outra podem existir subcategorias como, por exemplo, um aplicativo Construtivista pode também ser Colaborativo e de Aprendizagem Situada (DEEGAN e ROTHWELL, 2010).

Desta forma os autores propõe uma forma de classificação que, além das teorias pedagógicas, considere também a usabilidade dos aplicativos, então concluíram que aplicativos para dispositivos móveis podem ser divididos em cinco categorias: Gerenciamento da Aprendizagem, Suporte, Baseado no conteúdo, Baseado no contexto e Colaborativo.

- Gerenciamento da Aprendizagem: seriam os ambientes virtuais de aprendizagem que podem ser acessados por dispositivos móveis, por meio dos quais pode-se matricular-se em cursos, ver grade de disciplinas e receber

informações sobre os materiais de estudo. São baseados em metadados, ou seja, contêm informações sobre o conteúdo de aprendizagem e não o conteúdo de aprendizagem real.

- Suporte: dispositivos móveis que oferecem suporte em um ambiente de educação formal, em uma sala de aula ou de conferência por exemplo, e também na educação a distância de várias maneiras. Segundo os autores existem duas linhas destes aplicativos, aqueles que oferecem comunicação direta com o palestrante/professor ou por meio do “*clicker-type*”, que permitem avaliar opiniões ou averiguar o entendimento do estudante sobre um determinado assunto.
- Baseado no Conteúdo: no contexto da aprendizagem baseada por computadores professores costumam gravar ou filmar suas aulas para que os estudantes possam acessá-las por computador. Aplicativos Baseados no conteúdo permitem que os usuários acessem no dispositivo móvel uma versão resumida dos conteúdos que já teriam acesso por meio do *desktop*.
- Baseado no Contexto: aplicativo que tem como objetivo promover a aprendizagem de acordo com o ambiente em que está sendo usado. O resultado da aprendizagem e os materiais utilizados podem ser alterados de acordo com o contexto, geralmente estes aplicativos utilizam termômetros, sensores de luz, acelerômetros e microfones que são embutidos nos dispositivos móveis e auxiliam no reconhecimento do ambiente.
- Colaborativo: baseado na aprendizagem colaborativa que entende o aluno como participante ativo na construção do aprendizado, esses aplicativos permitem que o estudante colabore com o professor e seus colegas por meio da interação por dispositivos móveis.

Mais preocupada com o uso da *m-learning* na Educação a Distância (EAD), Park (2011) desenvolveu sua classificação para *m-learning* com base em seu uso nessa modalidade de ensino, para isso usou como base teórica a Teoria da Distância Transacional de Moore (1993, 2007) e a Teoria da Atividade.

Na Teoria da Distância Transacional a distância em um curso de EAD não é apenas um fator físico, mas também pedagógico. Conforme Moore (1993) a Distância Transacional descreve a relação entre professor-aluno em um ambiente no

qual estão separados por espaço e/ou tempo, esta separação produz padrões especiais de relacionamento.

Para este autor a Distância Transacional pode variar de acordo com três fatores: o diálogo entre professor-aluno, a estrutura do curso e a autonomia do estudante. Desta forma quanto maior o diálogo menor a Distância Transacional, quanto menos estruturado o conteúdo do curso, permitindo alterações nesse conteúdo para atender as necessidades dos alunos e favorecer sua autonomia, também diminui a Distância Transacional.

Moore (2007) apud Park (2011) exemplifica a Distância Transacional da seguinte forma, um programa educativo de rádio ou televisão é muito estruturado pois não permite que seu conteúdo seja alterado para atender as necessidades dos estudantes e também não permite diálogo entre professor-aluno por isso possui uma alta Distância Transacional, já um curso transmitido por teleconferência permite que haja diálogo entre professores e estudantes e permite que o professor possa alterar o programa da aula de acordo com as necessidades dos alunos, neste ambiente existe uma baixa Distância Transacional.

Já Teoria da Atividade é utilizada na classificação de Park (2011), para identificar o nível de interação entre aluno-aluno e aluno-professor nas atividades mediadas pela *m-learning*. Assim a autora classifica em Atividade Individualizada aquela na qual os estudantes realizam de forma isolada sem comunicação com os outros estudantes, já a Atividade Socializada indica aquela que os estudantes trabalham de forma coletiva, compartilhando ideias e construindo juntos o conhecimento. Desta forma a autora classificou a *m-learning* em quatro tipos:

Tipo 1: Atividade para *m-learning* com alta Distância Transacional e socializada. Uma atividade é classificada nessa categoria quando;

- Maior distância comunicativa e psicológica entre alunos e professores e entre alunos e o suporte da instituição de ensino;
- Os estudantes desenvolvem seus projetos organizados em grupos, por meio da comunicação, negociação e colaboração entre pares.
- Os materiais de aprendizagem e as normas da atividade são fornecidos por meio de cronogramas pré-elaborados, distribuído por meio dos dispositivos móveis.

A interação ocorre principalmente entre os alunos, os professores têm o mínimo de envolvimento na realização da atividade pelo grupo. Esse tipo de atividade por *m-learning* pode substituir o uso da tecnologia tradicional na sala de aula, mediando atividades nas quais os alunos em grupos ou duplas conduzem sozinhos suas atividades.

- Tipo 2: Atividade para *m-learning* com alta Distância Transacional e Individualizada. Uma atividade é classificada no Tipo 2 quando:
- Maior distância comunicativa e psicológica entre aluno e professor e entre aluno e o suporte da instituição de ensino;
- O estudante recebe, por meio dos dispositivos móveis, materiais e recursos altamente estruturados e organizados, por exemplo, áudios, textos etc.
- O aluno recebe o conteúdo e controla o seu processo de aprendizagem;
- Esse tipo de atividade é uma extensão do e-learning que permite mais mobilidade e portabilidade. O estudante pode adequar essa aprendizagem flexível ao seu estilo de vida. É uma atividade fortemente influenciada pelo contexto, quando e onde se aprende, e costuma ser utilizada para fornecer educação a estudantes que moram em áreas rurais remotas.

Tipo 3: Atividade para *m-learning* com Baixa Distância Transacional e socializada. Nesse tipo o estudante interage tanto com professores como com outros alunos por meio dos dispositivos móveis e têm;

- Menos distância comunicativa e psicológica entre aluno e professor e entre aluno e o suporte da instituição de ensino;
- Instruções e materiais de ensino menos estruturados;
- Resolvem o problema sugerido trabalhando em grupos, tentando atingir um objetivo em comum;
- Naturalmente se engajam em um processo de negociação, socialização e comunicação frequente. Esse tipo de atividade demonstra a mais avançada forma, em termos de versatilidade, do uso dos dispositivos móveis na aprendizagem.

Tipo 4: Atividade para *m-learning* com Baixa Distância Transacional e

Individualizada. Este último tipo refere-se às atividades que;

- Possuem uma menor distância psicológica e de comunicação com o professor;
- Um conteúdo de aprendizagem pouco estruturado e definido;
- O aluno pode interagir diretamente com o professor;
- O professor conduz e controla o aprendizado enquanto mantém um esforço para atender as necessidades dos alunos de forma a garantir sua autonomia. Este tipo apresenta características únicas para a *m-learning* e pode ser utilizado na *blended learning*.

Apesar de escritas em épocas diferentes e por autores diferentes é possível notar algumas semelhanças entre as quatro taxonomias apresentadas, como por exemplo, o aplicativo Construtivista de Naismith et al., 2004 é semelhante ao Micromundo de Patten et al., 2006, que por sua vez também se preocupou em classificar aqueles aplicativos que são utilizados apenas como suporte a aprendizagem, assim como Deegan e Rothwell 2010. Já Park (2011), ao utilizar a teoria da Distância Transacional que considera os fatores psicológicos e pedagógicos provocados pela distância entre alunos e professores na aprendizagem mediada pelas Tecnologias da Informação, inova em sua classificação, mas observa-se que, também considera aprendizagem colaborativa e o sociointeracionismo como a melhor forma de se utilizar os recursos da *m-learning*.

2.4 MALL: Mobile Assisted Language Learning.

Com o aumento do acesso a internet e o desenvolvimento da internet sem fio o uso de dispositivos móveis para o ensino de uma segunda língua tem aumentado em todo mundo. Alguns autores, como Chen (2013), definem MALL como uma nova área da *Computer Assisted Language Learning* (CALL). De um modo geral MALL pode ser entendida como a utilização de dispositivos móveis, celulares, *smartphones*, *tablets*, PDAs, MP3 e MP4 no ensino de um idioma (KUKULSKA-HULME e SHIELD, 2007).

Outra característica da MALL é a conectividade, por GPS, wi-fi e internet 3D. Os dispositivos móveis mais modernos podem fornecer aos estudantes uma língua

estrangeira oportunidades de se envolverem em um contexto real de interação (CHEN, 2013).

Neste contexto, o aluno pode não só responder e receber exercícios, mas também se comunicar com outros estudantes que estejam estudando o mesmo tema e também com o professor, que por sua vez pode acompanhar a aprendizagem do aluno.

Muitas são as experiências bem sucedidas do uso da MALL, Meyer e Bo-Kristensen (2009) relatam a criação de um jogo chamado *Mobile city and language guides*, que se trata de uma simulação criada para o ensino de segunda língua (L2) e língua estrangeira (LE). Voltada para adultos esta simulação é um exemplo de como o celular e os recentes desenvolvimentos da Internet pode ser utilizada para criar conexões entre a aprendizagem formal e as muitas situações informais de aprendizagem fora da sala de aula.

Usando a Internet, o Google Maps e geotagging o aluno é orientado e orientase em torno de locais reais onde a língua-alvo é usada. Este guia oferece ao aluno uma oportunidade para a aquisição da linguagem por meio de "reconhecimento de local", via funcionalidades móveis que ajudam o aluno a concentrar a sua atenção na comunicação da vida real (MEYER E BO-KRISTENSEN, 2009).

Mentira (HOLDEN E SYKES, 2010), simulação criada para o ensino de Espanhol de alunos de graduação da Universidade do Novo México, nos Estados Unidos. Baseada no game tradicional Carmem em Sam Diego, utiliza como cenário o bairro onde residem os estudantes para contextualizar o ensino do idioma, melhorando assim a aprendizagem.

No Japão Stockwell (2007), utilizou um sistema de tutoria inteligente para testar a eficiência da *m-learning* no ensino de vocabulário a estudantes de uma turma de Inglês avançado da Universidade de Waseda, mostrando que para a maioria dos estudantes o estudo com mobile e tão eficiente quanto com computadores.

Ainda no Japão Cortez e Roy (2012), por meio de um aplicativo desenvolvido para I-pods e testados com alunos de Inglês avançado de uma universidade técnica do Japão, mostrou que os alunos se sentem muito confortáveis em estudar com dispositivos móveis realizando as atividades propostas com sucesso e eficiência. Na

Índia, Upadhyay e Upadhyay (2007), desenvolveram o *Word Game* jogo para melhorar o letramento em Língua Inglesa.

Passos (2012) desenvolveu de uma aplicação móvel que permite a prática da conjugação verbal e o treino de vocabulário por meio de diferentes tipos de exercícios. Elaborado estudantes que queiram aprender português como língua estrangeira e que estejam situados num nível de conhecimentos ainda inicial.

Chen (2013), em estudo realizado na Universidade de Tecnologia do Sul da China, mostrou que *tablets* são ferramentas para criar um ambiente colaborativo, interativo e ubíquo para a aprendizagem de línguas, o estudo também mostrou que os estudantes, em geral, têm uma boa aceitação no uso desses aparelhos.

No Brasil, pode-se encontrar experiências que vão desde aquelas mais simples, que usam as funcionalidades dos dispositivos móveis para realizar atividades, até o desenvolvimento de aplicativos mais complexo. Como exemplo o caso de Xavier e Dias (2012) que, em uma experiência realizada em uma escola pública de Minas Gerais, formataram atividades para o ensino de Língua Inglesa nas quais os alunos utilizaram as câmeras fotográficas de seus celulares para tirar fotos que depois seriam usadas para a criação de narrativas usando o idioma estudado,

Também no Brasil, Silva, Oliveira e Oliveira (2013) usam a realidade aumentada (RA) no ensino de Língua Inglesa, e desenvolveram o *What is Figure?* para aprendizagem móvel da língua estrangeira utilizando RA. A aplicação tem como objetivo ajudar na assimilação de palavras da língua inglesa relacionando-as com figuras que são apresentadas no mundo real, no formato tridimensionais, utilizando RA e dispositivos móveis.

Estes são apenas alguns exemplos de pesquisas encontradas na literatura, que realizadas em todas as partes do mundo, mostram a importância do estudo, utilização e desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis no ensino de uma segunda língua.

2.5 Conclusão

Ao longo deste capítulo observou-se que, os diferentes conceitos de *m-learning* convergem para algo em comum, o uso os dispositivos móveis na educação.

A medida que a expansão de celulares e *tablets* entre a população cresce, também aumenta o interesse acadêmico em pesquisar e criar objetos educacionais que possam ser utilizados nestes dispositivos. A necessidade deste tipo de pesquisa não vem apenas da ubiquidade dessas tecnologias em nossa sociedade, mas também vem de uma necessidade social.

Como foi visto nas seções anteriores, devido ao grande acesso das populações mais carentes a aparelhos celulares, o uso da *m-learning* é uma forma de expandir o acesso à educação, principalmente em áreas rurais, de conflito ou comunidades de baixa renda, para quem o acesso a microcomputares e a internet ainda é muito difícil.

Além desses fatores, outros como a expansão do tempo de sala de aula, o uso na aprendizagem para toda vida e a personalização de aprendizagem, fazem com que pesquisadores de universidades dos cinco continentes preocupem-se em fazer estados da arte e congressos que reúnam iniciativas de *m-learning* de todo o mundo. Com isso procuram estimular os governantes a incentivarem e financiarem iniciativas educacionais com suporte na *m-learning*.

Dentre das iniciativas listadas neste capítulo existem desde aquelas que fornecem suporte a imigrantes como a existente na Europa, até as que pretendem auxiliar profissionais de saúde em regiões de conflito, como o aplicativo MoLE desenvolvido pelo exército norte americano.

Essas iniciativas mostram que a *m-learning* é um campo de pesquisa com possibilidades que ainda estão longe de ser esgotadas, inclusive no que diz respeito a MALL.

Experiências internacionais mostram que o uso de aparelhos móveis para o ensino de outro idioma é viável e recomendável, uma vez que as propriedades inerentes a esse tipo de equipamento, como a capacidade de gravar e reproduzir a voz, ou a possibilidade de interação online e de feedback imediato, permite que os

estudantes façam sozinhos ou em grupos atividades que antes exigiam a presença dos professores.

No entanto é preciso que se formatem objetos de aprendizagem próprios para esses dispositivos, como foi citado neste trabalho a UNESCO ressalta que nem todo material online existente é adequado para o uso em dispositivos móveis.

Ao se criar esses materiais é preciso incluir no desenvolvimento uma teoria pedagógica para que esse possa atender mais plenamente a necessidade de seu público alvo, daí a preocupação de alguns autores em classificar os aplicativos educacionais pela teoria utilizada em seu desenvolvimento e pela sua forma de uso.

A consciência dessas teorias e das formas de uso dos aparelhos e também das suas características ergonômicas, faz com que se evite a simples transposição para esses novos meios tecnológicos de exercícios que reflitam o método de ensino tradicional tão questionado e criticado atualmente. A simples inserção de aparelhos celulares, tabletes ou qualquer outro dispositivo móvel nas salas de aula, por si só, pode não ser um fator estimulante para os alunos. É necessário focar no conteúdo abordado, na interatividade, nos recursos dos aparelhos e na possibilidade de educação ubíqua.

3 ABORDAGENS DE ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS: DO ENSINO TRADICIONAL A CONTEMPORANEIDADE DO ENSINO PÚBLICO DE LÍNGUAS NO BRASIL.

Muitas são as abordagens de ensino de Língua Estrangeira desenvolvidas ao longo das décadas, boa parte delas ainda é utilizada nos dias de hoje nas salas de aula. No Brasil, por exemplo, ainda pode se encontrar vestígios do ensino tradicional de línguas.

Neste capítulo será feita uma análise diacrônica das principais abordagens de ensino de Língua estrangeira, desde o ensino tradicional até as abordagens mais modernas.

Na seção 3.1, Definindo terminologias, explica-se o significado de alguns termos muito utilizados no estudo de línguas como: abordagem, método, ensino de segunda língua e ensino de língua estrangeira.

Na seção seguinte, Abordagens de ensino de língua estrangeira: do Ensino Tradicional ao Audiolingualismo, faz-se uma revisão das principais abordagens de ensino antes do surgimento das teorias de Chomsky. A seção 3.3, O Inatismo e o ensino de LE, faz uma breve exposição das teorias de Chomsky demonstrando a importância delas para o ensino de línguas.

O Ensino Comunicativo de Línguas (ECL) e as mudanças no ensino de LE é o título da seção que mostra as mudanças no ensino de língua provocadas pelo surgimento do Ensino comunicativo. Essa parte do capítulo também mostra as principais características do ECL.

A seção 3.5, A contemporaneidade do ensino de línguas e o uso de aplicativos no ensino de LE, mostra algumas abordagens surgidas após o ECL e o crescente uso de aplicativos para o ensino de Língua Estrangeira.

Por fim, na seção 3.6, O Ensino de Língua Inglesa Público no Brasil: Entre as Orientações pedagógicas e a realidade das salas de aula, é realizada uma análise do ensino público de línguas no Brasil confrontando com o as Orientações pedagógicas brasileiras. Para tanto utilizou-se pesquisas realizadas em diferentes

épocas e regiões do país, a fim de demonstrar a recorrência de alguns problemas existentes, independente de época e local.

3.1 Definindo termologias.

As abordagens de ensino de língua estrangeira têm mudado ao longo dos últimos séculos, essas mudanças se dão pelo fato de que também ocorreram mudanças nos paradigmas educacionais, ou seja, a constelação de crenças, valores e técnicas partilhada pelos membros de uma comunidade científica em uma determinada época (KUHN APUD MORAES, 2007). Dessa forma, alteram-se as “crenças” e as teorias sobre aprendizagem e esse fato é acompanhado por todas as áreas do conhecimento inclusive a linguística. Pretende-se neste capítulo fazer uma síntese das abordagens que orientaram e ainda orientam o ensino de língua estrangeira.

Mas, para se tratar deste tema é preciso, antes se definir as termologias utilizadas, uma das diferenças que deve ser analisada é entre abordagem e método. Segundo Leffa (1988), devido a várias situações nas quais se usava termo método no passado convencionou-se dividi-lo em abordagem e método propriamente dito.

Neste caso, abordagem é um termo mais abrangente que inclui os pressupostos teóricos sobre a língua e a aprendizagem e o método seria mais restrito, trata-se das normas de aplicação de uma abordagem, por exemplo, como escolher o material e a forma de avaliação de um curso.

Outra diferença que precisa ser esclarecida é entre segunda língua (L2) e língua estrangeira (LE). O ensino de L2 ocorre quando a língua estudada é a língua materna da comunidade onde ocorre o aprendizado, por exemplo, um estrangeiro aprendendo português no Brasil. Já LE ocorre quando o estudo se dá em uma comunidade cuja língua materna é diferente da estudada, por exemplo, estudantes brasileiros que estudam inglês no Brasil (JUNIOR E ALMEIDA, 2008).

3.2 Abordagens de ensino de língua estrangeira: do Ensino Tradicional ao Audiolingualismo.

3.2.1 Abordagem da Gramática-tradução.

Também conhecida como Abordagem Tradicional ou Clássica, é considerada a mais antiga abordagem do ensino de língua estrangeira, com evidências de uso desde o século XVI. Ganhou ênfase no século XIX quando o ensino de LE tornou-se profissão autônoma, nela a ênfase está na norma escrita da língua, a aprendizagem se dá por meio de livros-texto, da memorização, do estudo da gramática e da tradução de termos.

Não se dá importância a língua falada, por isso o professor não precisa dominar oralmente o idioma ensinado, ele apenas precisa conhecer a terminologia gramatical (LEFFA, 1988). A avaliação se dá por meio da cobrança do conhecimento da gramática, compreensão de textos e lista de vocabulário.

Esta abordagem tinha como objetivo levar os estudantes a conhecerem a literatura da língua alvo e com isso melhorar o intelecto, a cultura e o raciocínio. Predominante nas salas de aula até meados do século XX, ainda hoje é possível encontrar a utilização desta abordagem inserida no contexto do ensino de línguas do Brasil.

3.2.2 Abordagem Direta.

Quase tão antiga quanto a Abordagem Gramática-tradução a Abordagem Direta foi a reação contra a abordagem tradicional de ensino. Adotada em quase todos os países, o princípio desta abordagem era o de que a aprendizagem de língua estrangeira deveria ocorrer em contato direto com a língua de estudo, sem interferência da língua materna, esta deveria ser excluída de sala de aula (CESTARO, 2003). A transmissão do significado se dava por meio de gestos, desenhos, mímicas, gravuras, enfim qualquer coisa que pudesse evitar a tradução.

Dar-se ênfase a linguagem oral, que é introduzida já nas primeiras aulas e a integração entre as quatro habilidades, ouvir, falar, ler e escrever (nesta ordem), é usada pela primeira vez no ensino de línguas (LEFFA, 1988).

Apesar de ser revolucionária, na época, essa abordagem ainda tem o professor como centro do aprendizado e modelo linguístico a ser seguido, havia pouca ou nenhuma interação entre os alunos, ela também ficava restrita ao contexto formal da língua e ao ambiente artificial da sala de aula.

Após o entusiasmo inicial com a nova abordagem muitos professores, seja por falta de domínio oral da língua ensinada, de materiais e estruturas nas escolas ou pelo pouco tempo de aula, acabaram abandonando a Abordagem Direta e retomando a abordagem clássica. Esta abordagem foi popular até 1940, quando os avanços nas pesquisas linguísticas e educacionais fizeram surgir o Audiolingualismo.

3.2.3 Abordagem para leitura.

Os Estados Unidos foram um dos poucos países que não adotaram a Abordagem Direta, em 1892 autoridades educacionais americanas concluíram que a aprendizagem da linguagem oral não era o objeto do ensino de línguas nas suas escolas (LEFFA, 1988). Para eles o objetivo do ensino de língua nas escolas deveria ter um caráter prático, por isso seu objetivo deveria ser a apropriação da literatura e da cultura dos países, criando assim uma versão atualizada da Abordagem Gramática-tradução.

Essa abordagem surge propondo uma combinação entre a Abordagem Tradicional e a Abordagem Direta, o objetivo principal era a leitura, então se procurava criar situações que favorecessem a leitura dentro e fora de sala de aula, a gramática era estudada apenas o necessário para a compreensão da leitura.

Tentava-se fazer com que os alunos compreendessem os textos sem traduzi-los literalmente para o idioma materno, traduções eram usadas ocasionalmente. Muito criticada na época por focar apenas em uma das habilidades, esta abordagem

foi popular nos Estados Unidos e Canadá da década de 1930 até o início da Segunda Guerra Mundial (LEFFA, 1988).

3.2.4 Abordagem Audiolingual.

Logo os norte-americanos perceberam que não bastava focar somente na leitura no ensino de línguas, junto com a Segunda Guerra Mundial surgiu a necessidade do exército americano de encontrar soldados falantes fluentes de idiomas estrangeiros. Eles procuraram esses falantes e não encontraram, então surgiu a Abordagem Audiolingual como uma reação dos próprios americanos a Abordagem para Leitura.

Fortemente baseada no Estruturalismo Americano e no Behaviorismo, nesta abordagem, que também ficou conhecida como Método do Exército, a língua é vista como um sistema formal, regularizado, padronizado e descontextualizado, e a aprendizagem era vista como um conjunto de hábitos condicionados que se adquiria através de atos mecânicos de estímulo e resposta (SKINNER apud MESSIAS E NORTE, 2011).

Tendo muitas semelhanças com a Abordagem Direta, obteve tanto sucesso que logo a Abordagem Audiolingual interessou as universidades, e depois as escolas secundárias aderiram ao método. As premissas que sustentavam o método por muitos anos dominaram o ensino de línguas, segundo Leffa (1988) essas premissas eram:

- Língua é fala, não escrita: reestabelecia a ênfase na linguagem oral, o que não fosse falado não era língua, o aluno deveria ouvir depois falar, como ocorre na língua materna, somente depois de dominar a linguagem oral o estudante deveria entrar em contato com a linguagem escrita.
- Língua é um conjunto de hábitos: reflexo do behaviorismo de Skinner, a língua é um hábito condicionado que deveria ser adquirida por meio de estímulos, as respostas certas dadas pelos alunos deveriam ser imediatamente reforçadas pelo professor.

- Ensine a língua e não sobre a língua: a linguagem é aprendida através da prática, não por meio de regras. A gramática era ensinada por meio de analogias.
- As línguas são diferentes: defendia-se a análise contrastiva, pela comparação dos sistemas de uma língua com os de outra, procurava-se prever os erros dos alunos, a função primordial do instrutor era encontrar as diferenças entre a primeira e segunda língua e nelas focar a atenção.

O Audiolingualismo predominou até a década de 1960 quando novas teorias, como as de Chomsky, se opuseram aos métodos baseados na repetição e no estímulo.

3.3 O Inatismo e o ensino de LE.

No fim da década de 50 surgiram críticas contra o Audiolingualismo, boa parte delas resultantes das teorias do linguista americano Noam Chomsky, que em seu livro *Syntactic Structures* (1957), rejeitou as Abordagens Estruturalistas do ensino de línguas apoiadas pelas teorias Behavioristas. Para Chomsky língua não é uma estrutura que pode ser memorizada por meio do hábito e do condicionamento, para este linguista a aquisição da linguagem se dá por meio de um processo criativo e de inovação e pela formação de novas frases e padrões de acordo com regras de grande abstração e complexidade (CHOMSKY APUD RICHARDS E RODGERS, 1999).

Chomsky em sua Teoria da Gramática Transformacional propõe que as propriedades fundamentais da língua vêm da capacidade inata da mente humana de adquirir a linguagem (RICHARDS E RODGERS, 1999), a essa capacidade deu-se o nome de Inatismo.

Uma das diferenças fundamentais da Linguística Gerativista de Chomsky para a Estruturalista, que pode ser representada Leonard Bloomfield, é que para os estruturalistas, apoiados na corrente filosófica do empirismo, a língua é um fenômeno unicamente social, e é adquirida no meio através da imitação, repetição e estímulo, os indivíduos nascem uma “tábula rasa” e adquirem a linguagem imitando aqueles os circundam.

Por sua vez, na linguística Gerativista a linguagem está representada no indivíduo em uma gramática mental, constituída por uma série de regras mentais que lhe são inatas. A linguagem existe separada da cognição e da necessidade de comunicação (GARDEL, 2006).

Durante algum tempo, até no início dos anos setenta, houve um considerável interesse na aplicação da teoria da gramática gerativo-transformacional para o ensino de línguas, mas sem claras orientações metodológicas, nem qualquer método especial que incorporasse esse tipo de aprendizagem. A falta de uma alternativa para Audiolingualismo no ensino de línguas nos Estados Unidos levou a um período de adaptação, inovação, experimentação e alguma confusão (RICHARDS e RODGERS, 1999).

Neste período que Leffa (1988) chamou de período de transição, sugeriram métodos que geralmente estavam ligados a nomes e não a correntes linguísticas, como por exemplo, a Sugestologia, a Aprendizagem por Aconselhamento, o Método silencioso e a Abordagem Natural.

Neste mesmo período na Europa surgiam estudos que provocariam grandes mudanças no ensino de línguas:

Enquanto que nos Estados Unidos, quer na lingüística estruturalista de Bloomfield ou na gramática gerativo-transformacional de Chomsky, os lingüistas se concentravam no código da língua, analisada ascendentemente até o nível da frase, na Europa os linguistas mantinham a tradição dos estudos semânticos e sociolingüísticos, enfatizando o estudo do discurso. Esse estudo pressupunha não apenas a análise do texto - oral ou escrito - mas também as circunstâncias em que o texto era produzido e interpretado (LEFFA, 1988, p.18).

Nascia uma nova visão do ensino de línguas: a Abordagem Comunicativa.

3.4 O Ensino Comunicativo de Línguas (ECL) e as mudanças no ensino de LE.

Em 1970 educadores começaram a se questionar se o ensino de língua estava atingindo seus objetivos, alguns observaram que, com os métodos vistos anteriormente, os estudantes eram capazes de formatar sentenças corretas na língua estudada desde que dentro da sala de aula, mas eram incapazes de usá-la fora do contexto de comunicação genuína, fora das salas de aula (LARSEN-FREEMAN, 2007)

A Abordagem Comunicativa começa da noção da linguagem como forma de comunicação, o objetivo do ensino de línguas seria desenvolver o que Hymes (1972) chamou de competência comunicativa, termo criado por ele para contrapor a competência linguística de Chomsky (RICHARDS E RODGERS, 1999).

Para Chomsky a teoria linguística está preocupada principalmente com um falante-ouvinte ideal em uma comunidade de fala completamente homogênea, que conhece a sua língua perfeitamente e não é afetado por condições gramaticalmente irrelevantes como limitações de memória, distrações, mudanças de atenção e interesse, e erros (aleatórios ou característicos) ao utilizar a língua (CHOMSKY APUD RICHARDS E RODGERS, 1999).

Desta forma o foco da teoria linguística estava em um mundo ideal, com falantes ideais, que eram dotados de uma capacidade abstrata que lhes permitam produzir gramaticalmente frases corretas em uma língua. Passou-se a acreditar, no entanto, que a teoria linguística deveria ser vista como parte de uma teoria da comunicação mais geral e incorporasse a cultura e sociedade.

Também ficou claro que o fato dos estudantes conhecerem a estrutura gramatical de uma língua não os tornavam aptos a utilizá-la em uma situação comunicativa, e que eles devem executar certas atividade de conversação dentro de um contexto social. Em resumo, ser capaz de se comunicar em uma determinada língua requer mais que competência linguística, mas sim uma competência comunicativa (WINDDOWSON 1978, WILKINS 1976, HYMES 1971 apud LARSEN-FREEMAN, 2007).

Desta forma o ECL visa aplicar as teorias da Abordagem Comunicativa fazendo da competência comunicativa o principal objetivo ao se aprender uma língua.

Richards (2006) resume as mudanças ocorridas nas abordagens e metodologias no ensino de línguas nos últimos cinquenta anos em três fases: fase I, Abordagens Tradicionais, vai até o fim da década de sessenta; fase II Ensino Comunicativo de Línguas Clássico (Abordagem Comunicativa), de 1970 até 1990, marcada pela oposição aos métodos tradicionais e à Gramática Gerativista de Chomsky, como descrito nesta seção; fase III atual Ensino Comunicativo de

Línguas (ECL), iniciado na década de noventa terá suas principais características descritas na próxima seção.

3.4.1 Características do novo ECL.

Como foi dito, o principal objetivo do ECL é desenvolver nos estudantes a competência comunicativa, mas o que esse termo significa? Para responder essa questão Richards (2006) lista quais são os principais conhecimentos linguísticos necessários para se desenvolver essa competência, que são:

- Saber usar a língua para diferentes propósitos e funções;
- Saber como adequar o uso da língua de acordo com o contexto e os participantes envolvidos (por exemplo, saber quando usar o discurso formal e informal);
- Saber produzir e compreender diferentes tipos de textos (narrativos, notícias, entrevistas, conversações, etc.);
- Saber manter a comunicação mesmo que tenha alguma dificuldade em algum aspecto da língua (por meio do uso de diferentes estratégias comunicativas).

O quarto item descrito por Richards (2006) demonstra uma importante característica do ECL, enquanto nas abordagens baseadas na estrutura gramatical da língua o erro era intolerável, no ECL os erros devem ser tolerados e vistos como um resultado natural no desenvolvimento da linguagem. O professor deve perceber os erros nas atividades que envolvam fluência e corrigi-los depois em atividades específicas para esse fim (LARSEN-FREEMAN, 2007).

Além desta característica Richards (2006) cita dez pressupostos básicos para o atual ECL são eles:

1. A aprendizagem de uma língua estrangeira é facilitada quando os alunos estão envolvidos em atividades de interação e comunicação significativa;
2. Tarefas e exercícios em sala de aula eficazes são aqueles que proporcionam aos estudantes oportunidades deles expandirem seus recursos de linguagem, de perceberem como a língua é utilizada e de participarem de trocas interpessoais e significativas;

3. A comunicação significativa é resultante de conteúdos elaborados de forma relevante, proposital, interessante e envolvente;
4. A comunicação é um processo holístico que muitas vezes apela ao uso de várias habilidades da linguagem;
5. A aprendizagem de línguas é facilitada tanto por atividades que envolvem a aprendizagem indutiva ou descoberta de regras subjacentes, bem como por aquelas que envolvem análise da língua e reflexão sobre ela;
6. A aprendizagem de línguas é um processo gradual, que envolve o uso criativo da linguagem, e de tentativa e erro. Embora os erros sejam um produto normal do processo de aprendizagem, o objetivo final do ensino é que os alunos sejam capazes de usar a nova língua precisa e fluentemente;
7. Os alunos desenvolvem seus próprios meios para a aprendizagem, por isso têm progressos em ritmos diferentes, e têm diferentes necessidades e motivações para a aprendizagem de línguas;
8. Aprendizagem de línguas bem sucedida envolve o uso de estratégias de aprendizagem e de comunicação eficazes;
9. O papel do professor na sala de aula é de um facilitador, que cria um clima propício à aprendizagem e oferece oportunidades para os estudantes praticarem a língua alvo e refletirem sobre o uso da linguagem;
10. A sala de aula é uma comunidade onde os alunos aprendem através da colaboração e partilha.

Sobre o papel do professor e do aluno Larsen-Freeman (2007) enfatiza que o professor deve estar presente apenas em algumas etapas das atividades, como por exemplo, quando tem que trabalhar algum aspecto estrutural da língua. Na maior parte das vezes sugere-se que o professor aja como facilitador das atividades, propondo exercícios nos quais os estudantes interajam uns com os outros. Para que isso ocorra, pode-se organizar atividades a serem realizadas em duplas, pequenos grupos ou que envolvam toda turma.

Numan (2001) ressalta que outra tendência do atual ECL tem sido o desenvolvimento de abordagens centradas no aluno, o que significa o uso de informações dos e para os estudantes no planejamento, implementação e avaliação

dos programas de ensino de língua estrangeira. Desta forma o desenvolvimento do currículo torna-se um esforço colaborativo entre professores e alunos, uma vez que estes estarão envolvidos na seleção do conteúdo, metodologia e avaliação do curso.

No que diz respeito a cultura, no ECL, significa a vida cotidiana dos usuários falantes da língua, e o comportamento não verbal dessas pessoas (LARSEN-FREEMAN, 2007).

Outro conceito muito utilizado no ECL é o de tarefa, Numan (2001) define tarefa comunicativa com uma parte do trabalho em sala de aula no qual os alunos compreendem, produzem ou interagem na língua alvo se preocupando mais com o significado do que com a forma.

Apesar de o Ensino Comunicativo ser considerado uma abordagem e não um método por ter bases teóricas originadas em várias áreas do conhecimento, como a linguística, a filosofia da linguagem com os atos de fala, a influência da pragmática, da sociolinguística e da análise do discurso (MESSIAS E NORTE, 2001), alguns autores dão sugestões de tarefas e materiais que podem auxiliar a sala de aula a se tornar um ambiente comunicativo de ensino de línguas.

Larsen-Freeman (2007) cita alguns exemplos de tarefas e materiais que podem ser utilizados, como: o uso de materiais autênticos, o que ajuda a expor aos estudantes a língua alvo em uma variedade de situações. A autora também sugere a utilização de frases ou textos “misturados”, o que significa fornecer aos estudantes frases ou textos fora da ordem natural para que eles possam reorganizá-los, esse tipo de exercício fornece ao aluno a compreensão da coerência e coesão na língua alvo. Também se pode utilizar jogos, tirinhas ou encenação de peças, que são atividades que podem realizadas em grupos e que estimulam a interação entre os alunos.

O paradigma comunicativo do ensino de línguas foi utilizado como embasamento teórico para a elaboração aplicativo que é o principal objeto desta pesquisa.

3.5 A contemporaneidade do ensino de línguas e o uso de aplicativos no ensino de LE.

A escolha da Abordagem Comunicativa vem do fato de que desde 1990 ela tem sido amplamente utilizada, por descrever um conjunto de princípios muito gerais fundamentados na noção de competência comunicativa como o objetivo do ensino de línguas estrangeiras, e trazer um programa e uma metodologia para se alcançar esse objetivo.

O ensino de línguas comunicativo tem continuado a evoluir à medida que o nosso entendimento dos processos de aprendizagem de segunda língua se desenvolve, a Teoria de Ensino Comunicativo de Línguas atual, e sua prática, baseia-se em diversos paradigmas e tradições educacionais (RICHARDS, 2006).

Mas é fato que a linguística, assim como outras áreas do conhecimento, continua a evoluir, e os métodos e abordagens citados nesse capítulo são revistos, discutidos, postos em prática e avaliados constantemente por professores, pesquisadores e linguistas.

E assim novas propostas e métodos continuam a surgir como o da Sala de Aula Ecológica, Van Lier (2000) apud Richards (2013), no qual os cursos começam sem um currículo pré-determinado, o programa, as atividades emergem das necessidades e opiniões dos alunos. Diante destas necessidades o professor utiliza os recursos disponíveis no ambiente e orienta os estudantes no sentido de atingirem seus objetivos.

Outra sugestão mais radical é a que trata do pós-método, nela o que seria necessário para o ensino de línguas estrangeiras não é um método alternativo, mas uma “alternativa ao método” (KUMARAVADIVELU APUD HARMER, 2007).

O termo pós-método é utilizado para se referir ao ensino que não se baseia nas prescrições e procedimentos de um determinado método, nem segue um programa pré-determinado. Mas, que se apoia nas concepções individuais do professor sobre a língua, e sobre ensino/aprendizagem de línguas, no seu conhecimento prático e nas habilidades que desenvolveu por meio de sua formação e experiência profissional, e também, da percepção das necessidades e interesses

dos alunos, e do o entendimento do contexto de ensino (KUMARAVADIVELU APUD RICHARDS, 2013).

Para Harmer (2007) o necessário é que o professor saiba o que é realmente importante em termos metodológicos, e reconhecer que a escolha de um único método pode não ser a atitude mais correta em algumas situações, por isso o professor precisa estar apto a reconhecer a ideia central da cada abordagem existente.

Sendo o professor livre para escolher que abordagem ou método utilizar, decidiu-se usar a Abordagem Comunicativa como base para o desenvolvimento de um aplicativo para o ensino de língua inglesa, pelas razões já citadas no início desta seção.

Não ignorando a existência de outros aplicativos voltados para esse fim, em uma busca na *Google Play Store*, loja online de aplicativos para o sistema Android, nota-se rapidamente a existência de mais de uma dezena de aplicativos exclusivamente para o ensino de Inglês, e outros tantos para o ensino de inglês juntamente com outros idiomas.

Boa parte deles composta por dicionários, jogos infantis, *audio books* ou por aplicativos que se restringem a aquisição de vocabulário, pode-se destacar entre eles o Babbel, o Duolingo, o Busuu e o Voxy, pelo sucesso que fazem entre os usuários, eles juntos possuíam até dezembro de 2013 mais de oito milhões de downloads.

O Duolingo, o único totalmente gratuito dos quatro, possui exercícios de tradução, de áudio, escrita e *liste*, mas restringi-se ao uso de frases curtas e descontextualizadas. O Babbel e o Busuu, gratuitos apenas em uma versão básica, possuem estruturas semelhantes e possuem exercícios de tradução, vocabulário, áudio e *listen*. O Voxy, totalmente pago, apresenta uma proposta diferente que inclui conteúdo geolocalizado, e personalização do conteúdo de acordo com as informações fornecidas pelos usuários.

Não se pretende realizar uma análise detalhada destes aplicativos ou discutir seus métodos, mas algo em comum entre eles é o estudo individualizado, o autoaprendizado. O que se pretende é propor um aplicativo que seja utilizado em sala de aula, que estimule os estudantes a produzirem seus próprios textos e a

compartilhá-los com seus colegas e professores, e desta forma fornecer ao professor mais uma sugestão metodológica para que ele possa escolher utilizar, ou não, em sua sala de aula.

3.6 O Ensino de Língua Inglesa Público no Brasil: Entre as Orientações pedagógicas e a realidade das salas de aula.

No Brasil o ensino de uma língua estrangeira moderna na escola foi, por muito tempo, considerado pouco relevante, diante disso Cox e Assis-peterson apud Pessoa e Pinto (2013) afirmam que a história brasileira do ensino de Língua Estrangeira é de fracasso, o que se deve aos 35 anos de não obrigatoriedade do ensino idiomas na escola pública.

Esse período durou de 1961 até 1996, neste ano a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, retomou a obrigatoriedade desta disciplina no currículo escolar, em seu artigo 26º diz que:

Na parte diversificada do currículo será incluído, obrigatoriamente, a partir da quinta série, o ensino de pelo menos uma língua estrangeira moderna, cuja escolha ficará a cargo da comunidade escolar, dentro das possibilidades da instituição.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais Linguagens, Códigos e suas Tecnologias Ensino Médio (PCNEM) afirmam que apesar das discussões sobre aprender uma língua estrangeira remontarem há vários séculos, e que no Brasil desde a primeira metade do século XX a legislação já indicava o caráter prático que o ensino de língua estrangeira deveria ter, mas, na prática isso não ocorreu. A carga horária reduzida, e a falta de professores com formação adequada foram responsáveis pela não aplicação dos termos legais (BRASIL, 2000).

Essa parece ser, ainda, uma realidade nos dias atuais, as Orientações Curriculares Nacionais Linguagens, códigos e suas Tecnologias (OCN), que são posteriores ao PCNEM, relatam que pesquisas realizadas junto a grupos de estudantes da escola básica pública, mostram que estes acreditam que o aprendizado de uma língua estrangeira se concretiza apenas em cursos de idiomas, não havendo expectativa quanto à escola regular (BRASIL, 2006).

Isso aponta para falta de estrutura nas escolas para o ensino de línguas, segundo as OCN as falas dos alunos expressam o desejo de que as escolas disponham de condições mais favoráveis para o ensino de idiomas (BRASIL,2006).

Os depoimentos dos estudantes também expressam a consciência deles da importância da aprendizagem de outro idioma, principalmente a Língua Inglesa, que é reconhecida mundialmente como a língua franca atual.

O quadro do ensino de línguas nas instituições educacionais brasileiras reforçam a hegemonia do inglês, apesar dos PCNEM e das OCN entenderem por línguas estrangeiras modernas o Inglês e o Espanhol, e certificarem que as escolas podem optar pelo ensino de uma ou de outra dependendo do contexto, ou das duas caso haja possibilidade, é certo que o ensino da Língua Inglesa é quase hegemônico nas escolas públicas do Brasil.

As PCN+ reconhecem a importância deste idioma no mundo globalizado. Afirmam que é importante considerar também que conhecimento desta língua é um instrumento de acesso ao ciberespaço, uma vez que grande parte do vocabulário usual da informática emprega a Língua Inglesa, idioma que também predomina nos *sites* da internet (BRASIL, 2002).

Observando-se as citações dos PCN+, dos PCNEM e das OCN, observa-se a grande contradição dessas orientações. Enquanto os PCN+ reforçam a importância da aprendizagem do idioma estrangeiro, as OCN e os PCNEM ressaltam que a escola pública tem falhado historicamente no ensino dessa matéria.

Esta falha é mais uma razão para a manutenção da desigualdade social no país, Salles e Gimenez (2010) afirmam que a presença da língua inglesa no Brasil é cada vez maior e pode ser notada diariamente em todos os setores da sociedade, em nomes de lojas, propagandas, camisetas e músicas. Com isso cresce a oferta de ensino de institutos privados, e como na maioria dos países, o conhecimento deste idioma no Brasil, virou sinônimo de prestígio social sendo almejado por todos.

Segundo as autoras o Inglês no Brasil tornou-se mais um fator para o aumento das diferenças sociais

Assim, a língua inglesa também funciona no Brasil como um fator que contribui para as diferenças entre as classes sociais como distintivo da camada popular. Dessa forma, para a periferia, a língua inglesa é constantemente associada com esse valor de prestígio e poder, o que explica o massivo uso de camisetas com dizeres em inglês sem nem

mesmo se ter a mínima ideia do que o escrito significa. Para estes, o contato com a língua inglesa faz com que eles se sintam parte do grupo (SALLES E GIMENEZ, 2010, p.28).

Grupo aqui entendido como a classe média para a qual o inglês é visto como uma extrema necessidade por parte dos pais que esperam garantir um bom emprego no futuro para seus filhos.

Boa parte dessa dicotomia entre a classe média e as classes populares no que diz respeito ao conhecimento da língua inglesa vem, como já foi dito, dos problemas existentes no ensino público.

Santos (2011) ressalta que turmas numerosas, a falta de recursos físicos adequados e a escassez de professores proficientes na língua alvo com formação adequada, provocam frustrações, ansiedade e questionamentos no corpo docente e esse sentimento, é compartilhado também pelos alunos, seus pais e pela sociedade como um todo

Coelho (2005) em sua pesquisa que trata sobre as crenças de professores e estudantes sobre a aprendizagem de línguas na escola mostrou, por meio de relatos dos docentes, que estes apesar de acreditarem na importância do ensino dessa matéria para seus alunos acham que a escola pública não é um ambiente favorável para a aprendizagem de línguas. Entre as principais causas que prejudicam a aprendizagem foram citadas as turmas numerosas e a pouca carga horária semanal.

Além disso, existe o contexto social, nos depoimentos colhidos por Coelho (2005), os professores afirmam que muitos de seus alunos estão presos à realidade contextual em que vivem e por isso não conseguem “enxergar mais longe”.

Com essa afirmação pode-se retomar a discussão sobre as diferenças sociais, enquanto os filhos da classe média sonham com viagens à Disney e intercâmbios internacionais, os das classes menos favorecidas estão preocupados com assuntos mais urgentes como a família, falta de emprego, de infraestrutura nos bairros etc.

Sobre isso Longaray (2009) afirma que

Não há dúvida de que estamos a postos para ensinar língua estrangeira, mas a grande maioria dos professores hoje, em sala de aula, ocupa-se de tarefas que vão muito além daquelas previstas pelo currículo. Tarefas que podem incluir, por exemplo, o ensino de noções básicas de higiene e de controle de doenças infantis e o apoio aos alunos vítimas de violência doméstica. A escola que temos atualmente parece muito mais apropriada às

necessidades dos alunos provenientes de famílias da classe média do que àquelas crianças oriundas de comunidades resultantes de invasões, cuja prioridade consiste em sobreviver um dia de cada vez (LONGARAY,2009,p.54).

Com essa afirmação, a docente reconhece que muitos professores que lecionam idiomas nas escolas públicas também atuam em cursos e escolas particulares, a autora chama a atenção para o fato de que nem sempre transpor os métodos desses ambientes para a escola pública é o mais adequado.

Isso não significa oferecer um ensino inferior, ou subestimar a capacidade de aprendizagem desses estudantes mas sim que é preciso, ao se elaborar as aulas, pensar no contexto social.

Diante de tantas dificuldades cotidianas, é preciso reforçar nesses alunos que o aprendizado de outro idioma pode ser um elemento favorável na hora de arrumar um emprego ou de ingressar em uma universidade, também é preciso conscientizá-los de que aprender inglês, por exemplo, é ter mais acesso a cultura por meio da internet como afirmam os PCN+.

Para tanto é preciso que as aulas sejam envolventes e motivem os estudantes, que tenham como objetivo o ensino comunicativo, que se faça uso de dinâmicas diferentes, como trabalhos em grupos, jogos dentre outras como sugerem os professores entrevistados por Coelho (2005).

Desta forma é preciso contornar as dificuldades existentes, como a carga horária pequena e as turmas numerosas, é nesse ponto que a *m-learning* pode auxiliar o professor, tanto sendo mais um material a ser utilizado em sala de aula, para estimular os estudantes e contribuir para a interação entre eles, mas sendo também um instrumento de distribuição de material didático e *feedbacks* entre alunos e professores.

UNESCO (2012) argumenta que a *m-learning* é particularmente adequada para uma estratégia de distribuição de material didático para regiões remotas, rurais ou para a população economicamente menos favorecidas para as quais o acesso a conexão da internet banda larga é inexistente ou pouco confiável.

No Brasil em 2013 o IBGE divulgou os resultados da PNAD. Realizada em 2011 a pesquisa revelou que o brasileiro tem mais acesso a aparelhos celulares em seus domicílios do que a microcomputadores.

Enquanto apenas 39,4% dos domicílios possuíam microcomputadores, o uso de telefones celulares pela população atinge 69,1%, quando se trata da população que ganha entre um e dois salários mínimos o número de pessoas que afirmam usar telefones móveis para uso pessoal sobe para 77,2 % (BRASIL, 2013).

Destes celulares muitos já são *smartphones*, em pesquisa divulgada no dia 13 de março do ano de 2014, o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada - IPEA mostra que em 38,1% dos lares brasileiros, pelo menos 01 residente utiliza o celular para acessar a internet (BRASIL, 2014).

A Folha de São Paulo, no dia 01 de janeiro de 2014, divulgou que as vendas de *tablets* e *smartphones* no Brasil em 2013 aumentaram 142% e 122% respectivamente. Ainda segundo o jornal, em 2014, a venda de smartphones deve crescer 61% enquanto a de celulares comuns 44%. (FOLHA DE SÃO PAULO, 2014).

Os números mostram que os celulares são mais presentes na vida das pessoas das classes sociais mais baixas do que os microcomputadores e são dessas classes que vem a maioria dos estudantes das escolas públicas no Brasil. Desta forma esses aparelhos podem ser, como afirma a UNESCO (2012), uma opção para auxiliar no ensino publico tanto dentro como fora das salas de aula seja de língua inglesa ou outra disciplina.

3.7 Conclusão

A análise diacrônica das abordagens de ensino de língua estrangeira mostra que o ensino/aprendizagem de um segundo idioma sempre foi considerado importante. Seja para acesso a cultura de outro país ou para se comunicar com o povo de um país aliado em uma guerra, ao longo dos séculos linguistas sempre buscaram o “melhor método” para se ensinar idiomas.

Em meados do século XX o surgimento do paradigma Construtivista e Sociointeracionista, e de pesquisas como a do linguista Chomsky fizeram que a língua, finalmente, fosse vista como um fenômeno social, e não uma estrutura fixa

que poderia ser decorada, como pensavam os adeptos do ensino tradicional e os Behavioristas.

Nesse contexto, na década de 70 do século XX, linguistas europeus chegaram a conclusão que a língua só tem razão de ser se utilizada em um contexto de uso real, ou seja a principal função de língua é a comunicativa.

Assim surgiu a Abordagem Comunicativa do ensino de línguas e com ela uma grande mudança no ensino de idioma, esta abordagem tem como principal objetivo desenvolver no estudante a capacidade comunicativa. Atualmente o Ensino Comunicativo de Línguas continua a se desenvolver e a ser utilizada em grande parte do mundo.

Mas também é correto afirmar, como o visto em seções anteriores desse capítulo, que o estudo linguístico não parou no Ensino Comunicativo, e novas teorias continuam a surgir.

Mas apesar dessa importância secular do aprendizado de uma língua estrangeira, no Brasil o ensino de idiomas tem sido negligenciado por décadas, como exemplo pode-se citar a exclusão dessa matéria do currículo das escolas públicas por um período de 35 anos, de 1961 até 1996.

Mesmo com o retorno da obrigatoriedade, problemas como professores com formação inadequada, salas de aulas numerosas e pouca carga horária continuam, até os tempos atuais, prejudicando o ensino de línguas nas escolas públicas do país.

Como resultado disso, observa-se a falta de interesse dos alunos pela disciplina e a falta de motivação por parte dos professores. Esses fatores prejudicam os estudantes, principalmente no que diz respeito a Língua Inglesa, reconhecidamente língua franca mundial, e requisito para se ingressar no mercado de trabalho e nas universidades. A falta de acesso adequado a Língua Inglesa também se tornou um fator que ajuda a aumentar a desigualdade social no país.

Nesse cenário o uso da *m-learning* pode auxiliar a sanar a dificuldades existentes no ensino público de Língua Inglesa, estimulando os estudantes em sala de aula, contribuindo para interação entre eles ou como forma de distribuição de material didático e de fornecimento de *feedbacks*.

Além disso, foi demonstrado neste capítulo que a *m-learning*, conforme afirma a UNESCO (2012), é indicada para a educação de classes menos favorecidas, por estes terem menos acesso a internet e a microcomputadores. Desta forma a *m-learning* pode apresentar-se como uma opção viável ao ensino público, seja dentro ou fora de sala de aula.

4 METODOLOGIA.

Como foi visto, anteriormente neste trabalho, o ensino público de Língua Inglesa no Brasil vem sendo negligenciado por décadas. Atualmente professores e alunos ainda sofrem os reflexos dos anos em que o ensino dessa matéria ficou fora dos currículos escolares.

Salas de aulas numerosas, pouca carga horária, falta de formação adequada dos professores e de material didático, indisciplina e indiferença dos alunos, e uso de celulares por estudante durante a aula foram alguns problemas, dentre outros, relatados nas pesquisas citadas no referencial teórico desta dissertação.

Diante desses problemas professores, gestores e órgãos governamentais têm pesquisado, discutido e implementado soluções para resolvê-los. Mas como ressaltam os PCNEM essas tentativas também tem fracassado.

Dentre as iniciativas mais recentes, pode-se destacar a do governo de Pernambuco, que enviou 25 professores para Inglaterra, e pretende enviar, em 2014, 1.600 alunos da rede pública para cursos de inglês no exterior.

No futuro, pesquisas serão necessárias para verificar os resultados dessas iniciativas. No que diz respeito ao uso das tecnologias, como já foi citado anteriormente, pode-se destacar a distribuição de *tablets* para alunos do ensino médio das chamadas Escolas de Referência do Estado.

Diante do exposto, essa pesquisa será de natureza aplicada, uma vez que tem em seu objetivo principal a elaboração de um aplicativo para auxiliar na melhoria das aulas de Língua Inglesa nas escolas públicas. Quanto aos objetivos, são de natureza exploratória.

Segundo Barros e Lehfeld (2010, p. 93): “Pesquisa aplicada é aquela em que o pesquisador é movido pela necessidade de conhecer uma aplicação imediata dos resultados. Contribui para fins práticos visando à resolução mais ou menos imediata do problema encontrado na realidade”.

4.1 Métodos da pesquisa: etapas da construção do aplicativo.

No desenvolvimento da proposta de aplicativo apresentada neste trabalho, foram seguidas as etapas sugeridas para a elaboração de objetos de aprendizagem. Segundo o *IEEE Learning Technology Standards Committee* (LTSC) objetos de aprendizagem são: “qualquer entidade digital ou não, que pode ser utilizada, reutilizada durante o ensino com suporte tecnológico” (IEEE, 2014).

Como exemplo de objetos de aprendizagem o comitê cita: conteúdo multimídia, conteúdo instrucional, objetivos de ensino e *software* instrucional (IEEE, 2014). Apesar do LTSC não se referir a *m-learning* diretamente, pode-se entender que um aplicativo para dispositivos móveis, voltado exclusivamente para o ensino de Língua Inglesa, pode ser considerado um objeto de aprendizagem.

Desta forma como planejamento no processo de criação do EnglishGap foi utilizado o modelo de elaboração de objetos de aprendizagem proposto pela RIVED - Rede Interativa Virtual de Educação – RIVED/MEC. Projeto originado por meio da parceria entre a Secretaria de Educação Básica (SEB) e Secretaria de Educação a Distância (SEED) do Ministério da Educação.

O RIVED tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem (RIVED, 2014). Iniciado em 1999, hoje o RIVED possui um repositório com vários objetos que podem ser acessados por meio de um sistema de busca no site da Rede.

Figura 1- Modelo do processo de desenvolvimento de objetos sugerido pelo RIVED



Fonte: CORDEIRO et al. (2007)

4.2 Etapa inicial: a pesquisa.

Inicialmente foi realizada uma pesquisa exploratória bibliográfica, com o objetivo de compreender os conceitos e usabilidades da *m-learning* e MALL e a suas adequações para o ensino de línguas. Também foi feito um levantamento de iniciativas educacionais que utilizam a *m-learning*, no mundo e no Brasil, como demonstrado no segundo capítulo desta dissertação.

Também na fase de pesquisa, decidiu-se que o aplicativo seria baseado no Ensino Comunicativo de Línguas, discutido no capítulo anterior. E que o protótipo do aplicativo contará com atividades contextualizadas, baseadas em três áreas temáticas para aula de Língua Estrangeira, sugeridas pelas PCN+, que são: trabalho, estudo e viagens.

O documento possui ao todo 29 sugestões de temas, relacionados à vida cotidiana dos estudantes, conforme os PCN+: “Os temas sugeridos podem, além de enfeixar assuntos de interesse dos adolescentes e permitir que, na ampliação vocabular, se aproveite o conhecimento que eles certamente possuem nesses campos” (BRASIL, 2002. P.106).

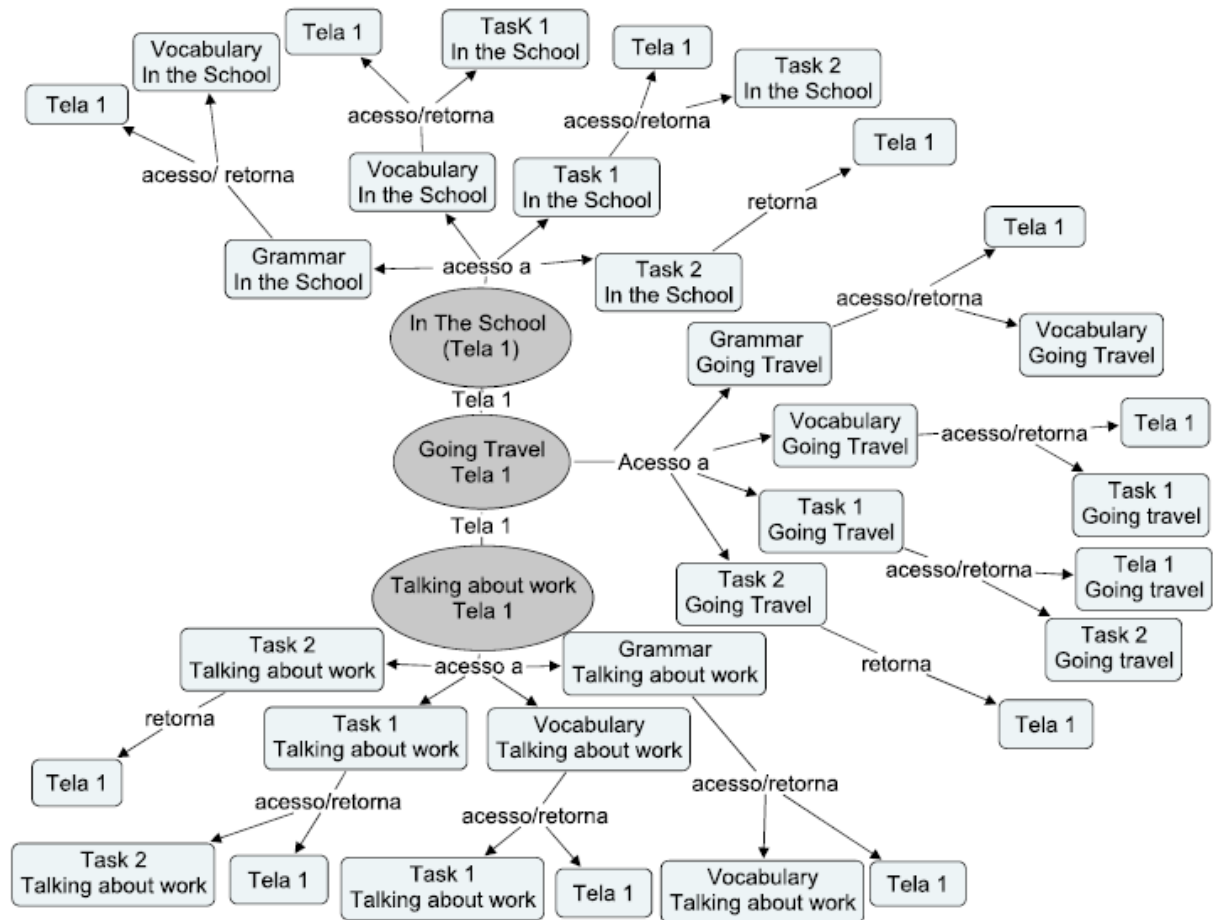
Assim, os três temas que fariam parte da composição do protótipo foram escolhidos por se acreditar que são assuntos que interessam particularmente os jovens que estão no ensino médio.

4.3 Roteiro.

Para Cordeiro (2007 p. 4) roteiro é “a descrição detalhada de todas as telas que irão compor o objeto. A elaboração do roteiro ajuda a visualizar o produto final e pode reduzir frustrações e o tempo de produção”.

Este autor também sugere que para a elaboração do roteiro seja feito um Mapa Navegacional (MN) para auxiliar o técnico programador na visualização da dinâmica das telas do objeto de aprendizagem (CORDEIRO, 2007). A figura 2 mostra o MN do aplicativo EnglishGap, com a sugestão de navegação das telas:

Figura 2 - Mapa Navegacional das telas do aplicativo EnglishGap



Fonte: a autora

4.4 Design pedagógico

4.4.1 Design Pedagógico: conceito.

Para Cordeiro et al. (2007, p.4) Design Pedagógico é:

Documento que descreve em linhas gerais as ideias dos autores para um determinado módulo. Ele traz os objetivos educacionais, o tema central e as atividades/estratégias de aprendizagem para o aluno. Este documento é um planejamento de como ensinar certo conteúdo utilizando as potencialidades do computador.

No caso desta pesquisa, procurou-se seguir as recomendações de Traxler (2007) que diz que para se desenvolver aplicativos educacionais, além de se pensar no design do seu conteúdo, é preciso também utilizar as características únicas dos dispositivos móveis como o fácil acesso à internet e o compartilhamento de

informações. Além disso, também é necessário se considerar o tamanho das telas dos aparelhos e levar em consideração o uso do *touchscreen*.

Desta forma o Design Pedagógico do EnglishGap será apresentado na próxima seção.

4.4.2 Design Pedagógico EnglishGap.

O Design Pedagógico do EnglishGap foi elaborado da seguinte forma:

APLICATIVO ENGLISHGAP

- **Design Pedagógico**
- **Público alvo:**
 - O aplicativo será projetado para estudantes da 1ª a 3ª série do ensino médio das escolas publicas.
- **Tipo de aplicativo:**
 - Educativo
- **Componente curricular:**
 - Língua Inglesa
- **Objetivos**
 - Promover a aquisição de vocabulário, a compreensão da estrutura gramatical da língua, desenvolver a leitura e interpretação de texto, e auxiliar a promover uma abordagem de ensino comunicativa.
- **Descrição**
 - O aplicativo deve conter 03 ambientes diferentes, estes cenários serão temáticos de acordo com a situação que se pretende simular. Nestes ambientes o estudante terá que responder exercícios diferentes, como fazer correspondência de figuras com palavras, responder perguntas, formular perguntas: identificar erros de frases.
- **Ambientes**

O aplicativo apresentará 03 diferentes ambientes, relacionados a um dos temas retirados dentre os temas sugeridos pelas Orientações Educacionais

Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: trabalho, estudo e viagem. Cada tema terá o vocabulário e assuntos gramaticais diferentes:

- Tema: Escola
 - Componente Gramatical Abordado: *Verb to be*
 - Tema: Trabalho
 - Componente Gramatical Abordado: *Simple present.*
 - Tema: Viagem
 - Componente Gramatical Abordado: *Present continuous*
- **Estruturas dos ambientes**

Ao acessar cada tema, o usuário terá acesso a subdivisões chamadas *Grammar*, *Vocabulary*, *Task one* e *Task two*, cada uma com uma atividade correspondente.

Grammar terá uma versão resumida da gramática sobre tema; *Vocabulary*, contém o vocabulário sobre o tema, com gravuras correspondentes a *Task 1*, uma atividade sobre o tema, baseada nas atividades que favorecem o Ensino Comunicativo de Línguas sugeridas por LARSEN-FREEMAN (2007) que são simulações de diálogos reais e frases fora da ordem “misturadas” para que os alunos possam reagrupá-las.

Task 2, parte mais importante do aplicativo, nela os alunos poderiam postar e receber atividades, o professor poderia enviar exercícios ou *feedbacks* aos seus alunos, formatando um espaço de compartilhamento de atividades, nela também contém sugestões de produção de textos a serem realizadas pelos discentes, como relatar as últimas férias e preencher dados pessoais.

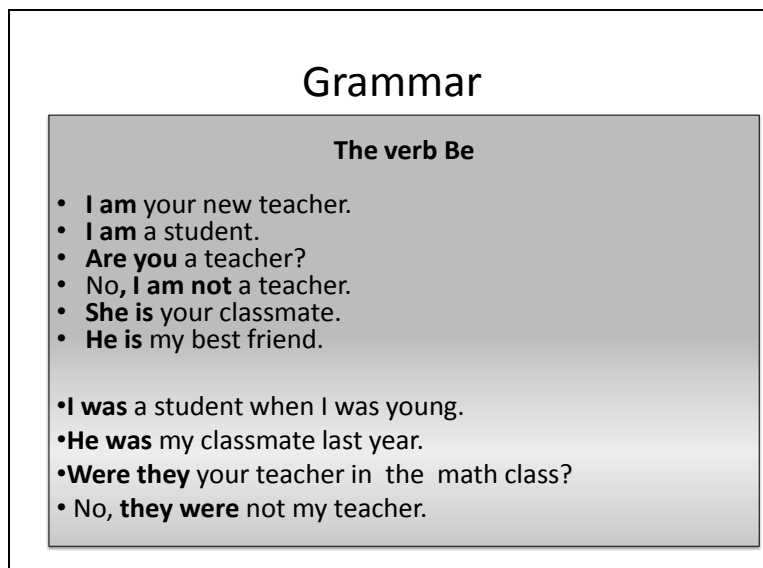
- **Atividades**

Como dito anteriormente cada ambiente, *In The School*, *Going travel* e *Talking about work*, deve conter uma atividade *Grammar*, uma atividade *Vocabulary*, uma *Task 1* e uma *Task 2*. Ou seja o protótipo do aplicativo contará com três atividades *Grammar*, três *Vocabulary*, três *Task 1* e três *Task 2*.

- Ambiente 1: In The School.

- Grammar: a figura 3 demonstra uma proposta de exercício Grammar no ambiente *In The School*. A figura mostra a atividade já respondida, mas no aplicativo o usuário poderá selecionar a resposta correta entre opções de múltipla escolha.

Figura 3 - Proposta de Exercício *Grammar* no ambiente *In the School*.



Fonte: a autora

- Vocabulary: A figura 4 mostra proposta de exercício *Vocabulary* no ambiente *In the School*. Na figura a atividade já aparece respondida, no aplicativo o as palavras deverão estar previamente dispostas, figura 5, para que o usuários as “arrastem” utilizando o *touchscreen* para o local correto.

Figura 4 - Proposta de Exercício *Vocabulary* no ambiente *In the School*.

Vocabulary

(completar as frases com as palavras em vermelho)

- Marcos is a **teacher**
- We study in a **school**.
- We are **students**.
- Sandra and Carlos studying in the same classroom so they are **classmates**.
- **Biology** studies the animals.
- Biology, History, Math and English are **subjects**.
- The teacher writes on a **blackboard**.
- We play soccer in the **break**.

Fonte: a autora

Figura 5 - Continuação proposta de atividade *Vocabulary* no ambiente *In the School*.

As palavras do vocabulário que devem completar as frases devem estar previamente dispostas “embaralhadas” para eles arrastarem até a frase correta. Exemplo:

```

graph TD
    school[school] --- students[students]
    students --- blackboard[blackboard]
    break[break] --- classmates[classmates]
    classmates --- subjects[subjects]
    teacher[teacher] --- Biology[Biology]
    
```

Fonte: a autora

A atividade *Vocabulary*, no aplicativo, deverá estar composta em uma única tela.

○ Task 1: a figura 6 mostra uma proposta de Task 1 para o ambiente *In the School*. Nessa Task 1 as palavras para completar o exercício também devem estar disponíveis para o usuário escolher a correta e “arrastá-la” até a frase. Semelhante a *Vocabulary* figura 5.

Figura 6 - proposta de atividade Task 1 no ambiente *In the School*.

Task one

Complete the dialogue

—Hi, welcome to this **school**, my name **is** Mariah.

—Nice to meet you Mariah, my name **is** Julia.

—Nice to meet you too, Julia.

—Mariah, Do you know where **is** my **classroom**?

—Of course I know, we will be **classmates**.

—Come on! let me introduce you to our **English teacher**, her name **is** Kate.

Fonte: a autora

- Task 2: A figura 7 demonstra uma proposta de *Task 2* no ambiente *In The School*. A *Task 2* é uma atividade de produção pessoal do estudante, ao término desta atividade ele poderá compartilhá-la com seus colegas e professores.

Figura 7 - proposta de atividade Task 2 no ambiente *In the School*.

Task two

Now, imagine that there is a new student in your school. Write a dialogue introduce him to your friends.

Welcome my name is...

Fonte: a autora

- Ambiente 2: *Going travel!*

- Grammar: a figura 8 demonstra uma proposta de exercício Grammar no ambiente *Going travel*. A figura mostra a atividade já respondida, mas no aplicativo o usuário poderá selecionar a resposta correta entre opções de múltipla escolha. Também seria ideal exemplificar cada ação descrita nas frases com uma

- figura. **Figura 8** - Proposta de Exercício *Grammar* no ambiente *Going travel*

Grammar

- (usar exemplos com imagens)
- We **are** **traveling** on vacation.
- Carlos **is** **buying** tickets.
- They **are** **checking** the itinerary.
- Are **they** **traveling** by plane?
- Rita **is not** (isn't) **going** to Brazil.
- Maria **was** **living** in Brazil last year.

Fonte: a autora

- Vocabulary: A figura 9 mostra proposta de exercício *Vocabulary* no ambiente *Going travel*. No aplicativo as palavras, correspondentes a cada gravura, deverão estar previamente dispostas, figura 10, para que o usuários as “arrastem” utilizando o *touchscreen* para o local correto.

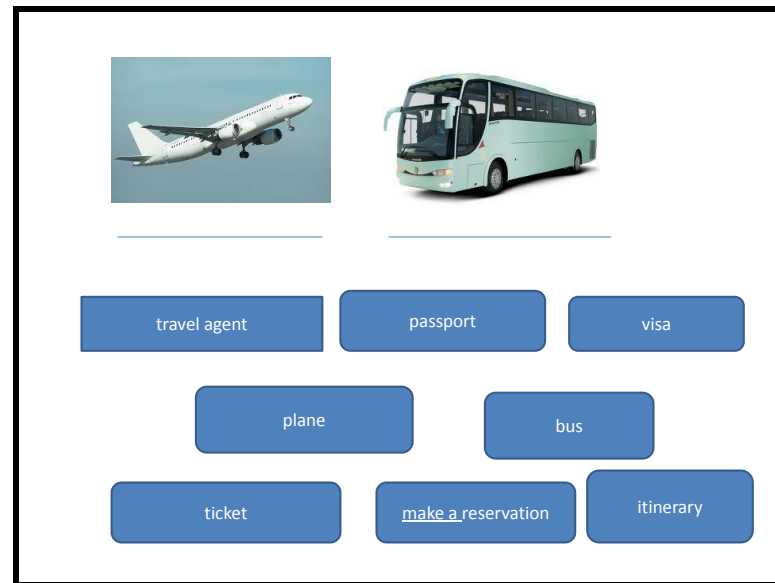
Figura 9 - Proposta de Exercício *Vocabulary* no ambiente *Going travel*

Vocabulary



Fonte: a autora

Figura 10- Continuação proposta de atividade Vocabulary no ambiente *Going travel!*



Fonte: a autora

A atividade *Vocabulary*, no aplicativo, deverá estar composta em uma única tela.

- Task 1: a figura 11 mostra uma proposta de Task 1 para o ambiente *Going travel*. Nessa Task 1 as palavras para completar o exercício também devem estar disponíveis para o usuário escolher a correta e “arrastá-la” até a frase. Exemplo em *Vocabulary* figura 10.

Figura 11- proposta de atividade Task 1 no ambiente *Going travel!*

Task 1:

Task one

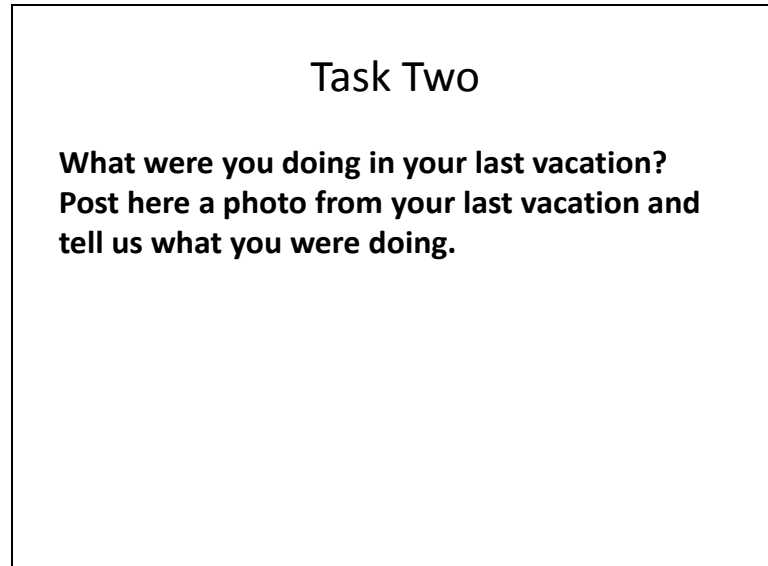
Complete with present continuous tense. Use the verbs indicated.

- **John:** So, Ed, what are you doing in your vacation. (do)
- **Ed:** I am traveling to Rio with my family.(travel)
- **John:** Is your father organizing the trip?(organize)
- **Ed:** Yes, He already bought the plane tickets and did the hotel reservation.
- **John:** So have a great time there!

Fonte: a autora

- Task 2: A figura 12 demonstra uma proposta de *Task 2* no ambiente *Going travel*. A *Task 2* é uma atividade de produção pessoal do estudante, ao término desta atividade ele poderá compartilhá-la com seus colegas e professores.

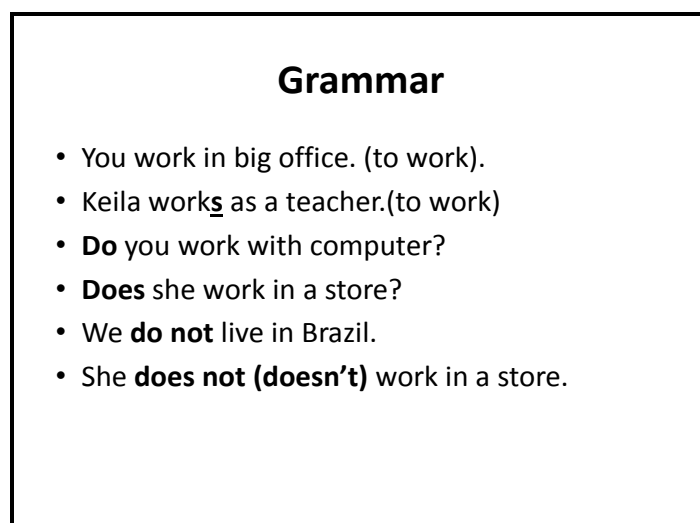
Figura 12- proposta de atividade *Task 2* ambiente *Going travel!*



Fonte: a autora

- Ambiente 3: *Talking about work*
 - Grammar: a figura 13 demonstra uma proposta de exercício Grammar no ambiente *Talking about work*. A figura mostra a atividade já respondida, mas no aplicativo o usuário deverá completar as frases no tempo verbal correto, usando o teclado do celular.

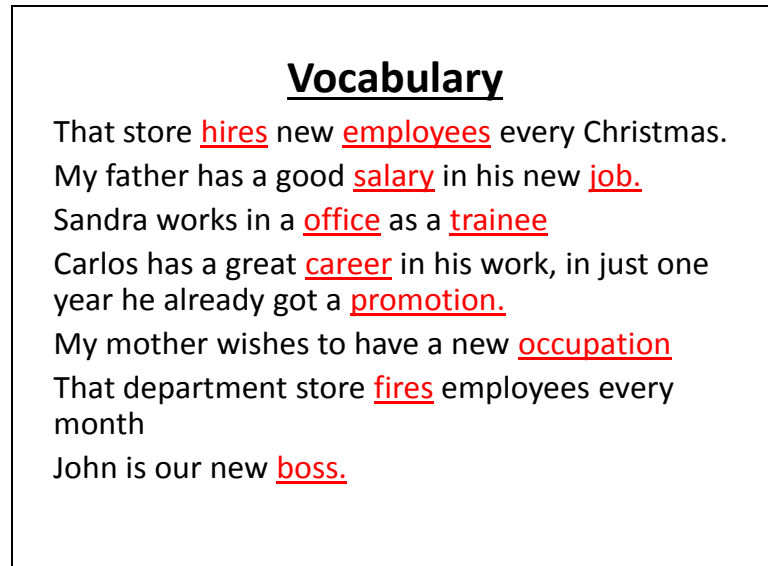
Figura 13- Proposta de Exercício *Grammar* no ambiente *Talking about work*



Fonte: a autora

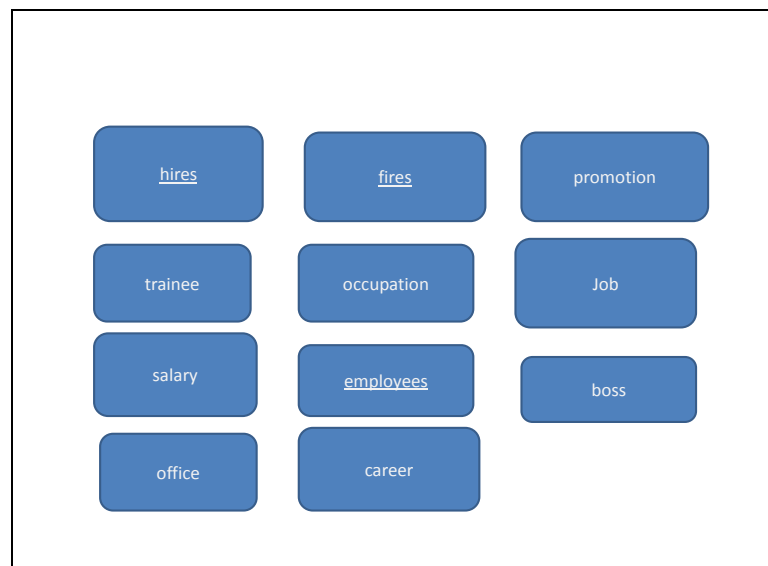
- Vocabulary: A figura 14 mostra proposta de exercício *Vocabulary* no ambiente *Talking about work*. No aplicativo as palavras que completam cada frase deverão estar previamente dispostas, figura 15, para que os usuários as “arrastem” utilizando o *touchscreen* para o local correto.

Figura 14 - Proposta de Exercício *Vocabulary* no ambiente *Talking about work*



Fonte: a autora

Figura 15 - Continuação proposta de atividade *Vocabulary* ambiente *Talking about work*



Fonte: a autora

A atividade *Vocabulary*, no aplicativo, deverá estar composta em uma única tela. O estudante deve usar o *touchscreen*, para colocar as palavras nas frases corretas.

○ Task 1: : a figura 16 mostra uma proposta de Task 1 para o ambiente *Talking about work*. Nessa Task 1, as frases estão fora da ordem correta, o usuário de utilizar o *touchscreen* para colocá-las na ordem correta da língua.

Figura 16 - proposta de atividade Task 1 no ambiente *Talking about work*

Task one

- **Put the words in the correct order.**
- father/Does/ a good/ have/ your/ job?
R. Does your father have a good job?
- does not /Sandra/ know/after/ what to do/ school.
R. Sandra does not know what to do after school.
- a good /Do/have/you/salary?
R. Do you have a good salary?
- lessons/He/every day/ his/does
R. He does his lessons every day.

Fonte: a autora

○ Task 2: A figura 17 demonstra uma proposta de *Task 2* no ambiente *Talking about work*. A Task 2 é uma atividade de produção pessoal do estudante, ao término desta atividade ele poderá compartilhá-la com seus colegas e professores.

Figura 17 - proposta de atividade Task 2 no ambiente *Talking about work*.

Task two

Fill in this formulary using your own personal data.

- **Name:**
- **Address:**
- **Phone number:**
- **POSITION/AVAILABILITY.**
- **Position Applied for:**
- **Days/Hours Availabe:**
- **What date are you available to start work?**
- **Education: Name and Adress of school:**

Fonte: a autora

- **Experiência do usuário:**

No protótipo, as matérias escolhidas são do nível básico no ensino de Língua Inglesa. Na prática o aluno não precisa ter conhecimento prévio do idioma para o professor utilizá-lo em suas aulas. No futuro espera-se utilizar níveis mais avançados de conhecimento.

- **Formas de *feedback*.**

Nas atividades *Grammar*, *Vocabulary*, e *Task 1* pode existir um botão “*submit*” o qual o usuário, ao tocá-lo, saiba imediatamente se respondeu certo ou errado.

Nas atividade *Task 2*, o estudante poderá compartilhá-la, via internet ou pelo os recursos do dispositivos móveis, com seus colegas e professores e eles poderão fornecer o *feedback* ao aluno, também via dispositivos móveis.

- **Pré- requisitos dos dispositivos móveis.**

Para que os estudantes e professores instalem o aplicativo em seus aparelhos e possam utilizar todos os seus recursos é preciso que os dispositivos tenham acesso a internet seja por rede *Wi-fi* ou 3G.

Informações específicas sobre uma metodologia centrada no uso deste aplicativo em sala de aula encontram-se no Apêndice I deste trabalho, no Guia do professor elaborado de acordo com o modelo fornecido pela RIVED.

5 DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO

O EnglishGap é um aplicativo móvel que tem como objetivo promover a aquisição de vocabulário, a compreensão da estrutura gramatical da língua, desenvolver a leitura e interpretação de texto, e auxiliar a promover uma abordagem de ensino comunicativa.

Foi desenvolvido em HTML5, com linguagem de programação JavaScript e de estilo CSS3 e com outros recursos como JQuery, JQuery Mobile e JQuery UI.

Desta forma o aplicativo foi desenvolvido com tecnologias web padrão e está disponível em uma URL própria, www.englishgap.com.br, e foi elaborado de forma a se adequar as características dos dispositivos móveis. A figura 18 demonstra a tela inicial do aplicativo na web:

Figura 18 – Tela inicial do aplicativo



Fonte: a autora

Inicialmente para se acessar ao aplicativo e a todas suas funções seria necessário o uso da internet. Mas, para não limitar o uso do aplicativo apenas quando conectado à rede, foi utilizado o *framework PhoneGap*.

PhoneGap é um *framework* livre e de código aberto que permite criar aplicações móveis usando APIs (*Application Programming Interface*) web padronizados e adaptá-las a plataforma móvel que se pretende utilizar. Atualmente o *PhoneGap* permite o desenvolvimento de aplicativos para as plataformas Android, IOS, Windows Phone, BlackBerry, WeOS e Bada (*PhoneGap*, 2014).

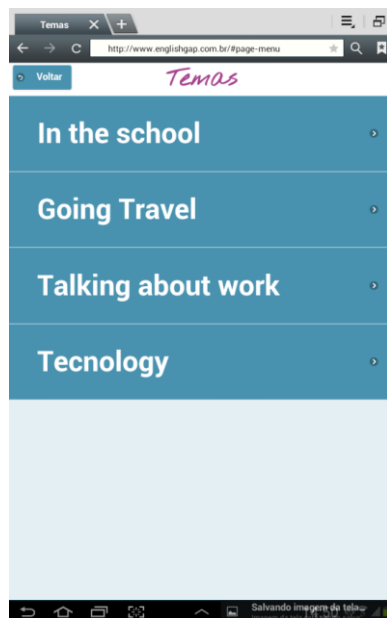
Conforme STARK e JEPSON (2012, p.18) existem vários projetos que permitem tornar um aplicativo web *off-line* dentre os quais:

O *PhoneGap* é o mais notável – estão desenvolvendo ativamente soluções que permitem aos desenvolvedores web pegar um aplicativo web e empacotá-lo como um aplicativo nativo para Android e outras plataformas móveis.

Além de permitir o acesso *off-line*, o *PhoneGap* também permite que o aplicativo seja disponibilizado na loja de aplicativos *Android*, a *Google Play Store*.

Desta forma, o *EnglishGap* contém atividades que podem ser respondidas sem o acesso a internet nos seus diferentes ambientes. A figura 19 mostra a segunda tela do aplicativo que permite o acesso às atividades.

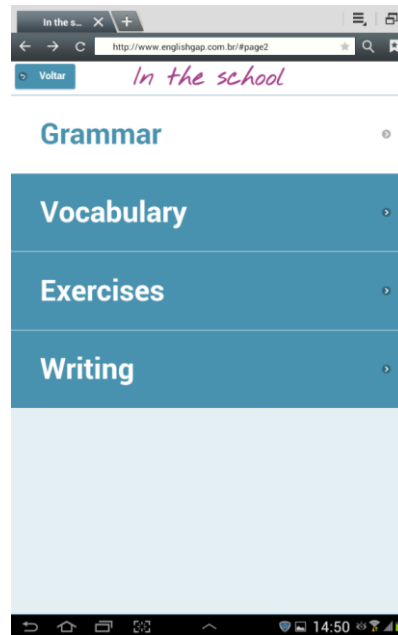
Figura 19 – segunda tela do aplicativo



Fonte: a autora.

Ao acessar os ambientes o usuário tem acesso as atividades do aplicativo, figura 20, *Grammar*, *Vocabulary*, *Task 1 (exercice)* e *Task 2 (wrinting)*, as quais têm suas características descritas no capítulo anterior e no Guia do professor (apêndice I).

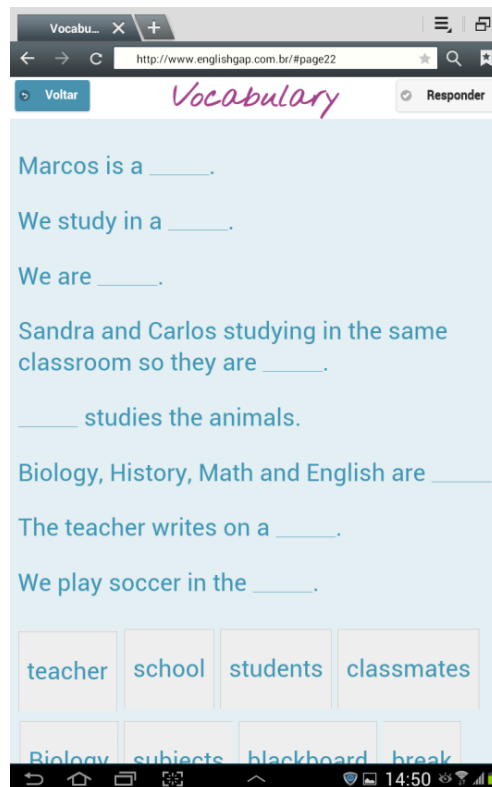
Figura 20 – Atividades do aplicativo



Fonte: a autora

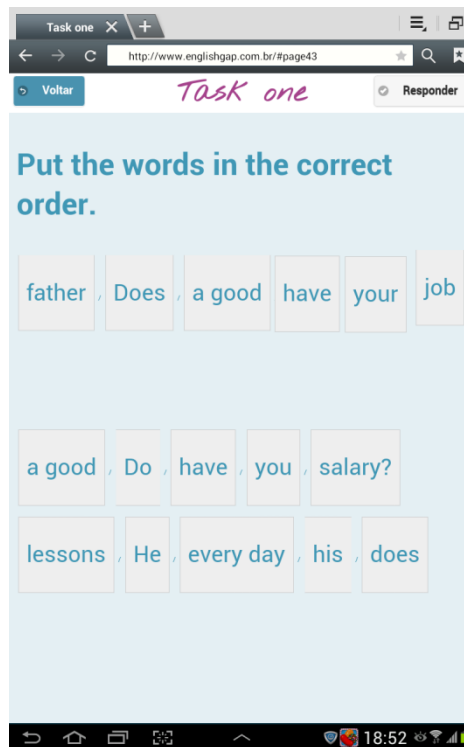
As figuras 21 e 22, dos ambientes *In the School* e *Talking about work* respectivamente, mostram exemplos das atividades *Vocabulary* e *Task 1*, que podem ser respondidas *off-line* com *feedback* imediato dado pelo aplicativo:

Figura 21 – Tela da atividade *Vocabulary* no ambiente *In the school*.



Fonte: a autora

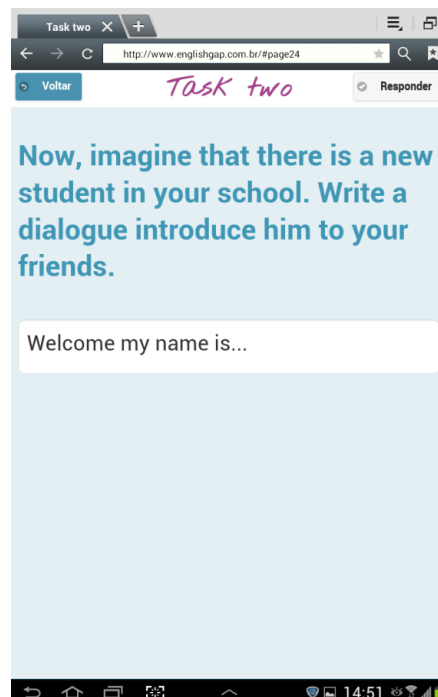
Figura 22 – Tela da atividade *task 1* no ambiente *Talking about work!*



Fonte: a autora.

Já atividades, como as *Task 2*, necessitam serem compartilhadas entre os estudantes e seus colegas e professores. Para que haja essa interação é preciso que os dispositivos tenham acesso a internet seja por rede *Wi-fi* ou 3G. A figura 23 mostra a tela da atividade *Task 2* no ambiente *In the School*

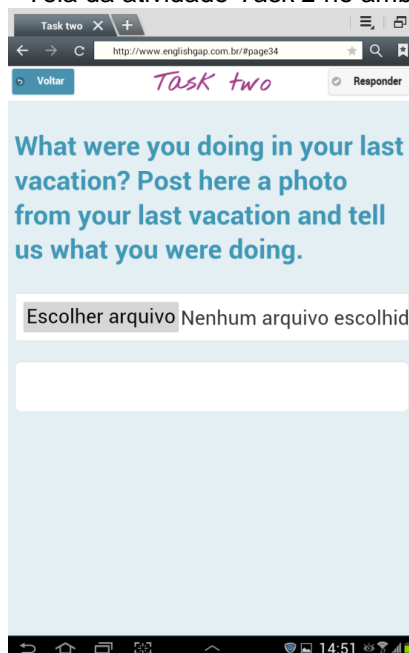
Figura 23 - Tela da atividade *Task 2* no ambiente *In The School*.



Fonte: a autora

A Task 2 também pode solicitar o uso de algum recurso do aparelho móvel, como o envio de arquivos. Por exemplo, a *Task 2* do ambiente *Going Travel!* Solicita a postagem de uma foto, figura 24:

Figura 24 – Tela da atividade *Task 2* no ambiente *Going Travel!*



Fonte: a autora

Assim o EnglisGap foi pensado para utilizar os diferentes recursos dos dispositivos móveis e permitir a interação entre seus usuários.

5.1 Conclusão

Desenvolver um aplicativo móvel para fins educacionais é um desafio que exige não só o conhecimento do conteúdo abordado, nesse caso a Língua Inglesa, e de suas teorias de ensino. Também é necessária uma equipe, que entre outros profissionais, tenha em sua composição um técnico programador que possa implementar o aplicativo.

A implementação do EnglishGap e a escolha dos recursos tecnológicos que foram relacionados nesse capítulo, foi realizada por um programador baseado no design pedagógico e mapa navegacional mostrados na metodologia.

EnglishGap atualmente é um protótipo, com possibilidades de expansão e aprimoramentos tanto na área pedagógica quanto tecnológica, que pode contribuir com o ensino de Inglês nas escolas do Brasil.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas últimas décadas nossa sociedade vem passando por um processo de transformação, segundo Castells (2005), devido ao surgimento de um novo paradigma tecnológico surgido a partir da década de 60 com o desenvolvimento das TIC. O autor também ressalta que as tecnologias da informação e comunicação não determinam a sociedade, é a sociedade quem as determinam, “A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias” (CASTELLS, 2005, p.16)

Essa evolução tecnológica influencia a educação e a escola, uma vez que estas não são imunes às mudanças ocorridas na sociedade que as circunda. Desta forma, nesta pesquisa percebeu-se a importância e a viabilidade do uso de uma forma de aprendizagem relativamente nova, a *m-learning*.

Por meio da pesquisa bibliográfica, foi observada a existência de exemplos, brasileiros e internacionais, de iniciativas bem sucedidas do uso da *m-learning* em diversas áreas do conhecimento, principalmente no ensino de Língua estrangeira.

Também se constatou, por meio da leitura das pesquisas utilizadas no referencial, a possibilidade desta forma de aprendizagem ser usada com êxito nas escolas públicas brasileiras, mesmo diante de todas as dificuldades conhecidas, haja vista que as especificidades trazidas pelos dispositivos móveis os tornam mais acessíveis para a população em geral.

Durante o desenvolvimento do aplicativo EnglishGap, percebeu-se a importância da elaboração de um design pedagógico, apoiado em uma teoria educacional existente.

Notou-se também as dificuldades de se elaborar aplicativos educacionais para dispositivos móveis, uma vez que é preciso se pensar em ubiquidade, *touchscreen*, compartilhamento, interação, uso dos recursos dos aparelhos e outros tantos diferenciais, e desta forma, tentar não transferir para esses aplicativos o mesmo design utilizado em objetos elaborados para microcomputadores.

Por fim observou-se que a pesquisa sobre *m-learning* no Brasil é um campo em expansão, longe de esgotar todo o potencial. E também, a falta de uma pública

clara, que se restringe a mera distribuição de dispositivos nas escolas e que não estimula a pesquisa. Assim, as iniciativas de uso da *m-learning* no Brasil restringem-se as universidades e empresas privadas.

6.1 Trabalhos Futuros.

A elaboração do EnglishGap é apenas uma parte do que pode ser ainda estudado. A seguir, serão relacionadas algumas sugestões de trabalhos futuros que podem ser realizados a partir desta pesquisa:

- **Teste de Usabilidade:** Para Rubin e Crisnell (2008), teste de usabilidade é o processo que envolve representantes do público alvo de um produto para avaliar se ele atende aos critérios de uso desejados. Assim, o teste do EnglishGap junto ao seu público alvo, alunos do ensino médio de escolas públicas estaduais, é importante para se avaliar a adequação deste aplicativo ao ensino de Língua Inglesa.
- **Avaliação da aprendizagem:** utilizar o aplicativo em uma sala de aula e comparar o desempenho dos estudantes nas matérias abordadas no aplicativo, antes e depois do uso dele nas aulas, e assim verificar se o EnglishGap contribui ou não para a melhoria da aprendizagem de Língua Inglesa.
- **Avaliação do aplicativo pelos professores:** a opinião dos professores é importante para a avaliação e melhorias do aplicativo e na construção de planos de atividades que possam utilizá-lo durante as aulas.
- **Melhorias na interação:** para que no futuro, os professores e alunos possam, via web ou dispositivos móveis, elaborarem atividades para serem utilizadas no aplicativo. E que também os professores possam criar um banco de exercícios que possam ser enviados aos alunos por meio do uso do aplicativo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Laura; VIANA JUNIOR, Oseas. Tópicos em Aquisição de Segunda Língua. Salvador: FTC, 2008.

ANDRADE, Rossana ; MARÇAL, Edgar; RIOS, Riverson. Aprendizagem utilizando dispositivos móveis com sistemas de realidade virtual. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 3, n. 1, 2005. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/issue/view/932>. Acesso em: 05 de maio de 2013.

ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI (Greece). International Conference on Interactive Mobile Communication Technologies and Learning. 2012. Disponível em: <<http://www.imcl-conference.org/>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

BATISTA, Sílvia Cristina F. Mobile Learning: Reflexões sobre o tema. Citi-Circuito da Tecnologia da Informação do Instituto Federal Fluminense, v. 7, 2013. Disponível em: <<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/view/2786>>. Acesso em: 15 out. 2013.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3. ed. São Paulo: Pearson, 2010.

BRASIL. Agência Nacional de Telecomunicação. Em setembro, telefonia móvel chega a 258,86 milhões de linhas. Disponível em: <<http://www.anatel.gov.br/Portal/exibirPortalInternet.do>>. Acesso em: 21 out. 2012.

BRASIL. **Programa Ciências sem fronteiras**. 2011. Disponível em: <<http://www.cienciasemfronteiras.gov.br/web/csf/o-programa>>. Acesso em: 13 jan. 2014.

BRASIL. **CIÊNCIA SEM FRONTEIRAS**: Estudantes de baixa renda farão exame de proficiência em inglês. 2012. Fala do discurso do Ministro transcrita pelo Jornal do MEC em 14 mai. 2012. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=17752#content>. Acesso em: 13 jan. 2014.

BRASIL. INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA - IPEA. . **SIPS-sistema de Indicadores de Percepção social**: Serviços de Telecomunicações. Brasília: IPEA, 2014. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=21678&catid=9&Itemid=8>. Acesso em: 13 mar. 2014.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases de Educação Nacional. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: WWW.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 10 mar. 2014.

BRASIL. PCNEM: Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio Línguas, Códigos e suas Tecnologias. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/index.php?id=12598:publicacoes&option=com_content&view=article>. Acesso em: 09 maio 2014.

BRASIL. PCN+ Ensino Médio: orientações educacionais complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: Linguagem, Códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, 2002.

BRASIL. Pesquisa Nacional Por Amostra de Domicílio- PNAD: Acesso à internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. 2013. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística- IBGE. Disponível em: <ftp://ftp.ibge.gov.br/Acesso_a_internet_e_posse_celular/2011/PNAD_Inter_2011.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2013.

BRASIL; MEC (Org.). ORIENTAÇÕES CURRICULARES PARA O ENSINO MÉDIO: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2006. Disponível em: <portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_02_internet.pdf>. Acesso em: 03 de mar. 2014.

BULCÃO, Renato (Org.). Aprendizagem por m-learning. In: LITTO, Fredic M.; FORMIGA, Marcos. Educação a Distância: O estado da arte. São Paulo: Pearson, 2010. p. 81-86.

CASTELLS, Manuel. Sociedade em Rede: do Conhecimento à Política. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Org.). A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política. Belém (Por): Imprensa Nacional, 2005. p. 17-30.

CELANI, Antonieta. Antonieta Celani fala sobre o ensino de Língua Estrangeira. 2013. Entrevista Realizada por Daniela Almeida. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/lingua-estrangeira/fundamentos/nao-ha-receita-ensino-lingua-estrangeira-450870.shtml>>. Acesso em: 16 dez. 2013

CESTARO, Selma Alas Martins. Ensino de língua estrangeira: história e metodologia. Universidade Federal do Rio Grande do Norte/USP, 2003.

CHEN, Xiao-bin. Tablets for Informal Language Learning: Student Usage and Attitudes. Language Learning & Technology: a refereed journal for second and foreign language educators , East Lansing, p. 20-36. 01 fev. 2013. Disponível em: <<http://lt.msu.edu/issues/february2013/v17n1.pdf>>. Acesso em: 18 jul. 2013.

COELHO, Hilda Simone Henriques. "É POSSÍVEL APRENDER INGLÊS NA ESCOLA ?" CRENÇAS DE PROFESSORES E ALUNOS SOBRE O ENSINO DE INGLÊS EM ESCOLAS PÚBLICAS. 2005. 142 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ALDR-6ACG69/disserta__o_pdf_hilda_coelho.pdf?sequence=1>. Acesso em: 12 dez. 2013.

COLL, César; MONEREO, Carles. Psicologia da educação virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. São Paulo: Artmed, 2010.

COLLEGE OF THE NORTH ATLANTIC (Qatar). 12th World Conference on Mobile and Contextual Learning: MLEARN. 2013. Disponível em: <<http://webit.cna-qatar.edu.qa/mlearn2013/index.html>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

CORDEIRO, Rogério Avellar C. et al. Utilizando mapas conceitual, de cenário e navegacional no apoio ao processo de desenvolvimento de objetos de aprendizagem. *Revista Renote: Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 5, n. 1, p.1-14, 01 jul. 2007. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/issue/view/946>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

CORTEZ, Ruth Patricia; ROY, Debopriyo. Screen Interface Design for Mobile-assisted Language Learning in EFL Context: A Case Study in Japan. *Journal of Language Teaching and Research*, v. 3, n. 3, p. 353-368, 2012. Disponível em: <http://www.academypublisher.com/jltr/vol03/no03/jltr0303.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2013.

DEEGAN, Robin; ROTHWELL, Paul. A Classification of M-Learning Applications from a Usability Perspective. *Journal Of The Research Center For Educational Technology*. Spring, p. 16-27. 01 abr. 2010. Disponível em: <<http://www.rcetj.org>>. Acesso em: 15 jul. 2013.

DIAS, Ana et al. Introdução ao mobile learning. 2008. Disponível em: <http://www.ericsson.com/res/thecompany/docs/programs/the_role_of_mobile_learning_in_european_education/socrates_mlearning_wp4_portuguese.pdf>. Acesso em: 06 nov. 2013.

ESTARNECK, Edson de Siqueira; SILVA, Viviane Freitas da. Motivação no ensino de língua inglesa: uma experiência de observação em uma escola pública. *Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*, v. 3, n. 1A, p. 168-178, 2012.. Disponível em: <<http://www.uniabeu.edu.br/publica/index.php/RE/article/view/372>>. Acesso em: 15 dez. 2013.

EUROPEAN SCHOOLNET. European schoolnet. 2013. Disponível em: <<http://www.eun.org/>>. Acesso em: 06 nov. 2013.

FOLHA DE SÃO PAULO (São Paulo). **Vendas de smartphones e tablets crescem mais de 100% em 2013**. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2014/01/1391973-vendas-de-smartphones-e-tablets-cresceram-mais-que-100-em-2013.shtml>>. Acesso em: 12 mar. 2014.

GARDEL, Paula Silveira. A interação e as atividades pedagógicas como mediadores na aprendizagem de vocabulário em aulas de inglês como segunda língua. 2006. 187 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.maxwell.lambda.ele.puc-rio.br/8297/8297_1.PDF>. Acesso em: 02 dez. 2013.

GIMENEZ, Telma Nunes; PERIN, Jussara Olivo Rosa; DE SOUZA, Marisa Marques. Ensino de Inglês em Escolas Públicas: o que pensam pais, alunos e profissionais da educação. *Signum: Estudos da Linguagem*, v. 6, n. 1, p. 167-182, 2003.. Disponível

em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/issue/view/334>. Acesso em: 16 dez. 2013.

HARMER, Jeremy. *The Practice of English Language Teaching*. 4. ed. Cambridge: Pearson, 2007.

HISTPROJECT (Trondheim). Hist Project. 2013. Disponível em: <<http://www.histproject.no>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

HOLDEN, Christopher L.; SYKES, Julie M. Leveraging mobile games for place-based language learning. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, v. 1, n. 2, p. 1-18, 2011. Disponível em: <http://arisgames.org/wp-content/uploads/2011/04/Holden_Sykes_PROOF.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2014.

IEEE Learning Tecnology Standard Committee (LTSC). WG12 Learning Object Metadata.2014. Disponível em: <<HTTP://ieeeltsc.org/>>. Acesso em 12 de jan. 2014.

KUKULSKA-HULME, Agnes. Mobile Learning and the Future of Learning: An HETL Interview with Dr. Agnes Kukulska-Hulme. Higher education teaching and learning portal, 28 fev. 2012. Entrevista a HETL. Disponível em: <<https://www.hetl.org/interview-articles/mobile-learning-and-the-future-of-learning-an-hetl-interview-with-dr-agnes-kukulska-hulme/>>. Acesso em: 25 fev. 2013.

KUKULSKA-HULME, Agnes; SHIELD, An overview of mobile assisted language learning: Can mobile devices support collaborative practice in speaking and listening. *EuroCALL* 2007. Disponível em: <<citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi...>>. Acesso em: 15 maio 2013.

KUKULSKA-HULME, Agnes; TRAXLER, John (Org.). *Mobile Learning: A handbook for educators and trainers*. Londres: Routledge, 2005.

LARSEN-FREEMAN, Diane. *Techniques and Principles in Language Teaching*. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2007.

LEFFA, V. Metodologia do ensino de Línguas. In.: BOHN, H. I; VANDRESEN, P. *Tópicos m linguística aplicada: o ensino de línguas estrangeiras*. Florianópolis: UFSC, 1988. p. 211-236.

LONGARAY, Elisabete Andrade. A aprendizagem de inglês na escola pública no Brasil e o mito da importância da língua estrangeira. *Em Aberto, Brasília*, v. 22, n. 81, p.47-59, 01 ago. 2009. Disponível em: <<http://www.publicacoes.inep.gov.br/detalhes.asp?pub=4386>>. Acesso em: 10 dez. 2013.

MASELTOV (Austria). *Mobile Assistance for Social Inclusion & Empowerment of Immigrants with Persuasive Learning Technologies & Social Network Services*. 2013. Disponível em: <<http://www.maseltov.eu/>>. Acesso em: 10 nov. 2013.

MESSIAS, Rozana Aparecida Lopes; NORTE, Mariângela Braga. *Abordagens, métodos e perspectivas sócio-interacionistas no ensino de Língua Inglesa*. São

Paulo: Unesp. 2011. Especialização em Língua Inglesa. Disponível em: <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40350/3/2ed_ing_m1d1.pdf>. Acesso em: 02 jul. 2013.

MEYER, Bente; BO-KRISTENSEN, Mads. Designing location aware games for mobile language learning. International Conference on Multimedia and Information and Communication Technologies in Education. 2009. V. II. p. 1086-1090. Disponível em: <<https://resources.oncourse.iu.edu/.../Mobile%20Devices/Meyer%202009...>>. Acesso em: 12 mar. 2013.

MOBILEARNING PROJECT. Guidelines for learning, teaching and tutoring in a mobile environment. 2005. Disponível em: <<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>>. Acesso em: 06 set. 2013.

MOLE (Estados Unidos). Mobile Learning Environment Project. 2013. Disponível em: <<http://www.mole-project.net/>>. Acesso em: 09 nov. 2013.

MOORE, Michael G.. Theory of transactional distance. 1993. Disponível em: <<http://www.c3l.uni-oldenburg.de/cde/support/readings/moore93.pdf>>. Acesso em: 07 out. 2013.

MORAES, Maria Cândida. O paradigma educacional emergente. 13. ed. São Paulo: Papirus, 2007.

MOTILL (Italia) (Org.). MOTILL MOBILE TECHNOLOGIES IN LIFELONG LEARNING. BEST PRACTICES. 2010. Disponível em: <<http://www.motill.eu>>. Acesso em: 28 out. 2013.

NAISMITH, Laura et al. Literature Review in Mobile Technologies and Learning. Birmingham: Futurelab, 2004. (FUTURELAB SERIES). Disponível em: <http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Mobile_Review.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2013.

NATIONAL CENTRAL UNIVERSITY (Japan). IEEE WMUTE2012/ DIGITEL2012. 2012. Disponível em: <<http://wmute2012.info/>>. Acesso em: 03 nov. 2013.

NUMAN, David. Designing Tasks for the Communicative Classroom. 5. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

PARK, Yeonjeong. A pedagogical framework for mobile learning: Categorizing educational applications of mobile technologies into four types. International Review of Research in Open and Distance Learning, v. 12, n. 2, p. 78-102, 2011. Disponível em: <<http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/791/1699>>. Acesso em: 27 set. 2013.

PASSOS, Hugo André Gomes de Magalhães. Aplicação móvel direcionada para o treino da conjugação verbal e consolidação de vocabulário. 2012. 90 f. Dissertação (Mestre) - Curso de Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação,

Universidade Do Porto, Porto, 2012. Disponível em: <positorio-aberto.up.pt > ... > FEUP - Dissertação de Mestrado>. Acesso em: 08 dez. 2013.

PATTEN, Bryan et al. Designing collaborative, constructionist and contextual applications for handheld devices. *Computers & Education*. Annapolis, p. 294-308. 01 maio 2006. Disponível em: <<http://www.sciencedirect.com/science/journal/03601315/46>>. Acesso em: 19 jul. 2013.

PESSOA, Rosane Rocha; PINTO, Joana Plaza. On resistance to the English language learning. *Trab. linguist. apl.*, Campinas, v. 52, n. 1, jun. 2013. RICHARDS, Jack C.. *Curriculum Approaches in Language Teaching: Forward, Central, and Backward Design*. *Relc Journal*. Singapore, p. 5-33. 01 dez. 2013. Disponível em: <<http://rel.sagepub.com/content/current>>. Acesso em: 05 dez. 2013.

PHONEGAP. **Free and open source framework**. 2014. Disponível em: <<http://phonegap.com/>>. Acesso em: 14 mar. 2014.

RICHARDS, Jack C.. *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. Disponível em: <http://www.cambridge.org/other_files/downloads/esl/booklets/Richards-Communicative-Language.pdf>. Acesso em: 25 out. 2013.

RICHARDS, Jack C.; RODGERS, Theodore S.. *Approaches and Methods in Language Teaching*. 5. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

RIVED. Rede Interativa Virtual de Educação. Disponível em: <<http://rived.proinfo.mec.gov.br>>. Acesso em: 13 de jan. de 2014.

ROCHA, Aline Tatiane Batista; MASCARENHAS, Maria Cristina Braga. Fatores que interferem desfavoravelmente na prática diária dos professores de língua inglesa. 2011. Disponível em: <<http://www2.uefs.br/semic/upload/2011/2011XV-022ALI143-100.pdf>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

RUBIN, Jeff; CHISNELL, Dana. *Handbook of Usability Testing*. 2. ed. Indianapolis (USA): Wiley Publishing, 2008.

SACCOL, Amarolinda I. C. Z. et al. M-LEARNING OU APRENDIZAGEM COM MOBILIDADE: UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE SUA UTILIZAÇÃO NO BRASIL. 2007. Disponível em: <http://gpedunisinos.files.wordpress.com/2009/06/art_m-learning-ou-aprendizagem-com-mobilidade.pdf>. Acesso em: 17 nov. 2013.

SALLES, Michele Ribeiro; GIMENEZ, Telma. Ensino de inglês como língua franca: uma reflexão. *BELT JOURNAL*. Porto Alegre. v.1. n.1. p 26-33. Jan/jul 2010. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/belt/article/viewArticle/7267>>. Acesso em: 13 dez. 2013.

SANTOS, Eliana Santos de Souza e. O Ensino Da Língua Inglesa No Brasil. BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras n.01. dez. 2011. Disponível em: <www.babel.uneb.br/n1/n01_artigo04.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2012

SILVA, Danila; OLIVEIRA, Rafael Costa de; OLIVEIRA, Luciene Chagas de. Realidade Aumentada no Desenvolvimento de uma Aplicação da Aprendizagem Móvel para Ensino da Língua Estrangeira. Disponível em: <www.lbd.dcc.ufmg.br/bdbcomp/servlet/Trabalho?id=16588>. Acesso em: 10 jul. 2013.

STARK, Jonathan. JEPSON, Brian. Aplicativos Android com HTML, CSS e JavaScript. São Paulo: Novatec Editora, 2012.

STOCKWELL, Glenn. Vocabulary on the Move: Investigating an Intelligent Mobile Phone-Based Vocabulary Tutor. Computer Assisted Language Learning, v. 20, n. 4, p. 365-383, 2007. Disponível em: http://www.f.waseda.jp/gstock/Stockwell_CALL_2007.pdf. Acesso em: 26 jun. 2013.

TRAXLER, John. Defining, Discussing and Evaluating Mobile Learning: the moving finger writes and having writ . . . IRRODL: The International Review of Research in Open and Distance Learning. v. 8. n. 2. 2007. Disponível em: <www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/346/875>. Acesso em: 15 jul. 2013.

TRINITY COLLEGE DUBLIN (Ireland). IADIS International Conference Mobile Learning. 2012. Disponível em: <<http://www.mlearning-conf.org/>>. Acesso em: 02 nov. 2013.

UNESCO. TURNING ON MOBILE LEARNING IN LATIN AMERICA: Illustrative Initiatives and Policy Implications. França: Unesco, 2012. Disponível em: <<http://www.unesco.org/new/en/unesco/themes/icts/m4ed/mobile-learning-resources/unescobilelearningseries/>>. Acesso em: 27 jun. 2013.

UNESCO. UNESCO policy guidelines for mobile learning. França: Unesco, 2013. Disponível em: <unesdoc.unesco.org/images/0021/00219641e.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2013.

UPADHYAY, Shalini; UPADHYAY, Nitin. Mobile Language Class: Language Learning through Mobile Gaming. International Journal of Instructional Technology & Distance Learning. Sep. 2007. Disponível em: http://www.itdl.org/Journal/Sep_07/article03.htm. Acesso em: 19 dez. 2012.

XAVIER, Maria do Carmo Ferreira; DIAS, Lucimeri Ricas. Pelo telefone-histórias e relatos sobre o uso de celulares como ferramenta de ensino e aprendizagem de língua inglesa no Brasil. In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2012. Disponível em: <www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/download/2109/1875>. Acesso em: 11 mar 2014.

APÊNDICE I: GUIA DO PROFESSOR ENGLISHGAP.



GUIA DO PROFESSOR APLICATIVO ENGLISHGAP PPGTEG/EADTEC- UFRPE



Olá! Bem Vindo (a).

Este é o guia do professor que contém as instruções necessárias para se tirar o melhor proveito do Aplicativo Educacional “EnglishGap”, desenvolvido em uma pesquisa realizada no Programa de Pós-graduação em Tecnologia e Gestão em Educação a Distância- PPGTEG da Universidade Federal Rural de Pernambuco- UFRPE.

Neste guia você encontrará informações específicas sobre uma metodologia centrada no uso do aplicativo para ensino de Língua Inglesa.

Desenvolver as competências comunicativas na Língua Inglesa é uma de nossas metas no processo de aprendizagem. E desenvolver essas habilidades com o auxílio da *mobile Learning* (aprendizagem móvel), que é a aprendizagem por meio dos dispositivos móveis com celulares, *smartphones* e *tablets*, é um grande desafio tanto para pesquisadores, professores e estudantes.

Parte desse desafio vem do fato de esse tipo de aprendizagem ser algo muito recente, tanto nos meios acadêmicos como nas escolas. Para continuarmos aprimorando as atividades desenvolvidas para *mobile learning* contamos com seu apoio por meio da utilização do EnglisGap como um instrumento de uso integral ou parcial em suas atividades pedagógicas.

O guia está organizado da seguinte forma:

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------|
| I - Introdução | VI - Atividades complementares |
| II - Objetivos | VII – Avaliação |
| III - Pré-requisitos | VIII - Sugestões de leituras |
| IV - Tempo previsto para a atividade | |
| V – Uso do aplicativo | |

I Introdução

A intenção deste aplicativo é promover a aquisição de gramática, vocabulário em alguns assuntos de Língua Inglesa. Ele também tem o intuito de estimular a produção textual do discente e de promover o ensino comunicativo por meio do compartilhamento dessas produções entre estudantes e professores.

O seu desenvolvimento teve como principal base teórica o Ensino Comunicativo de Línguas, por isso todas as atividades contidas nele foram desenvolvidas apoiadas nessa teoria.

Além disso, também pretendemos propor um meio de inserir no contexto das aulas um dispositivo que é visto por muitos professores como um problema em suas salas, os telefones celulares. A “invasão” das escolas por essa tecnologia, que hoje é considerada uma das mais ubíquas do mundo, tem levantado questionamentos de gestores, professores e pesquisadores sobre qual a melhor atitude a se tomar sobre esse fato.

Pesquisadores e professores do mundo inteiro têm constatado que a proibição ou banimento desses aparelhos da escola não é viável, se tratando de uma geração de estudantes que cresceu utilizando esses dispositivos. Então por que não utilizá-los nas aulas? Essa é a reflexão que nos propomos, e convidamos você professor a seguir conosco nesse desafio.

II Objetivo

Promover a aquisição de vocabulário, a compreensão da estrutura gramatical da língua, desenvolver a leitura e interpretação de texto, e auxiliar a promover uma abordagem de ensino comunicativa.

III Pré- requisitos

O aplicativo trata de assuntos do nível básico do ensino de Língua Inglesa, como o *Verb Be, Present Continuous e Simple Present*, temas introdutórios da gramática da Língua Inglesa. Como facilitador da aprendizagem desses temas é melhor que os estudantes tenham um conhecimento prévio dos pronomes pessoais do caso reto mas, caso eles ainda não tenham, estes pronomes podem ser trabalhados concomitantemente aos tempos verbais.

IV Tempo previsto para as atividades

O uso do aplicativo em sala de aula é facultativo, você professor pode simplesmente solicitar que seus estudantes realizem as atividades em suas casas e posteriormente discutir os resultados na sala, daí o tempo de realização depende da iniciativa individual de cada aluno.

Mas, caso você queira usar o aplicativo como método em suas aulas seguem abaixo os tempos previstos para cada atividade.

Como você verá na próxima seção desse guia o EnglishGap está dividido em três ambientes temáticos diferentes, cada ambiente está dividido em atividades que são chamadas *Grammar, Vocabulary, Task 1 e Task 2*. O tempo de realização de cada atividade no aplicativo varia de acordo com a complexidade exigida e de como o professor irá inseri-las no contexto da aula.

Assim sugerimos que as atividades de *Grammar e Vocabulary*, por serem atividades com menos complexidade e de manuseio mais simples no dispositivo móveis, sejam realizadas em 30 min, tanto para a resposta como para o *feedback* entre colegas e professores.

Já para as atividades *Task 1 e Task 2*, são mais complexas e exigem maior reflexão por parte dos estudantes, então sugerimos o tempo de uma aula para sua realização aproximadamente 45 min.

V Uso do aplicativo.

Essa versão inicial do EnglishGap está dividida em três ambientes temáticos, O aplicativo apresentará 03 diferentes ambientes temáticos, relacionados a um dos temas retirados dentre os temas sugeridos pelas Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais: trabalho, estudo e viagem. Cada tema terá o vocabulário e assunto gramatical diferentes.

No ambiente chamado *In the School* o componente gramatical abordado será o *Verb Be*, em outro ambiente denominado Going travel o componente gramatical abordado é o *Present continuous* e por fim no ambiente *Talking about work* o componente gramatical abordado é o *Simple present*.

Cada ambiente terá subdivisões que são atividades que, como já falamos na seção anterior, são chamadas de *Grammar*, *Vocabulary*, *Task 1* e *Task 2*, ou seja no momento o aplicativo conta com 03 atividades *Grammar*, 03 *Vocabulary*, 03 *Task 1* e 03 *Task 2*.

A navegação entre os ambiente do aplicativo foi pensada para ser dá de forma simples e intuitiva, você vai perceber que facilmente que ao acessá-lo terá acesso rápido a qualquer ambiente e as suas atividades. Se você e seus alunos já tem o hábito de usar aplicativos em *smartphones* não terão dificuldade nenhuma em utilizar o EnglishGap. Na sequência seguem sugestões de uso do aplicativo:

- Sugestões para as atividades *Grammar*:

Essas atividades foram elaboradas com o intuito de introduzir o assunto aos estudantes, nesse caso pretendemos que com ela o aluno tenha o contato inicial com o tema e aprenda intuitivamente a utilizar a gramática antes de ter contato com as regras propriamente ditas, primeiro tenha o uso prático para depois aprender as regras gramáticas.

Desta forma sugerimos que essa atividade seja utilizada para introduzir o conteúdo a ser estudado, chamar a atenção dos discentes para o tema e estimular a discussão sobre ele.

Ao responder essas atividades o próprio aplicativo vai fornecer o *feedback* imediato ao aluno, na hora do término ele já vai saber se respondeu correto ou não.

- Sugestões para as atividades *Vocabulary*:

As atividades *Vocabulary* contêm figuras para que o estudante coloquem as palavras correspondentes, ou frases para que eles completem com a palavra certa.

Também foi pensada para que os estudantes adquiram o vocabulário sobre o tema de forma prática, por meio do uso direto, sem decorar as palavras.

Assim como na atividade *Grammar*, sugerimos a você professor que a utilize para introduzir o novo tema.

Também nessa atividade, ao respondê-la, o próprio aplicativo vai fornecer o *feedback* imediato ao aluno, na hora do término ele já vai saber se respondeu correto ou não.

- Sugestões para a atividade *Task 1*:

A atividade *Task 1* trata-se de uma tarefa baseada no Ensino Comunicativo e Línguas, foi pensada para que os estudantes avaliem seu aprendizado e observem seus erros e dúvidas. Sugerimos então que após as discussões sobre a gramática e o vocabulário você solicite que os alunos tentem responder a *Task 1* um e daí avaliem seu desempenho. Nessa atividade o aluno também receberá *feedback* imediato do aplicativo.

- Sugestões para a atividade *Task 2*:

A *Task 2* se propõe a estimular que os estudantes ponham em prática o tema discutido e também a produção escrita em Língua Inglesa, nela contam sugestões de produções textuais relacionados ao tema abordado. Diferentemente das atividades anteriores os alunos poderão compartilhar por meio do aplicativo suas produções com colegas e professores, e esses serão os fornecedores do *feedback*.

O objetivo é estimular o diálogo entre a turma e a auto-observação dos erros. Sugerimos que o professor utilize uma aula inteira nessa atividade ou opte para que o discente a realize em casa.

Caso, em razão do tipo de aparelho móvel que o aluno possuir, ele achar desconfortável utilizar o dispositivo para elaborar seu texto, você pode sugerir que ele o produza manuscrito, mas deixando claro a importância do compartilhamento com o colega.

VI Atividades Complementares.

Como atividades complementares você pode utilizar os recursos dos telefones para trabalhar as atividades de *listening* e *speaking* dos conteúdos abordados, como por exemplo, usar o gravador de voz dos aparelhos, para que os alunos gravem suas falas em inglês e depois ouçam o desempenho.

Ou também, você pode continuar desenvolvendo a parte escrita e utilizar as câmeras fotográficas e solicitar que eles tirem fotos dos seus colegas em alguma atividade na escola e descrevam em inglês o que eles estavam fazendo.

VII Avaliação

O Ensino Comunicativo de Línguas nos diz que os erros são toleráveis em atividades de uso da língua e devem discutidos posteriormente em momentos apropriados. Assim sugerimos que a avaliação no EnglishGap seja realizada pelo próprio estudante, por meio dos *feedbacks* fornecidos pelo aplicativo, colegas e professores. Identificadas as falhas e as dúvidas essas podem ser discutidas em sala e corrigidas com a orientação do professor.

VII Sugestões de leitura.

- Eaton. Sarah E. **Global Trends in Language Learning in the 21st Century.** Onate Press, Calgary. 2010. Disponível em: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED510276.pdf>.
- Tayebinik. M. Puteh. Marlia Puteh. **Mobile Learning to Support Teaching English as a Second Language.** Journal of Education and Practice. Vol 3, No 7, 2012. Disponível em: <http://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/1850>.
- XAVIER, Maria do Carmo Ferreira; DIAS, Lucimeri Ricas. **Pelo telefone-histórias e relatos sobre o uso de celulares como ferramenta de ensino e aprendizagem de língua inglesa no Brasil.** In: Anais do Workshop de Informática na Escola. 2012. Disponível em: www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/download/2109/1875.