

# **MOBILE- LEARNING: EXPERIÊNCIAS E ESCOLHAS AUTÔNOMAS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS RESSIGNIFICANDO ÂMBITOS DA EAD**

**CURITIBA/PR ABRIL/2017**

**MARILENE SANTANA DOS SANTOS GARCIA - UNINTER - marilenegarc@uol.com.br**

**Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)**

**Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO CONTINUADA EM GERAL**

## **RESUMO**

*O presente estudo é um extrato de uma pesquisa maior, realizada entre 2015 e 2016, que focou o uso de dispositivo móveis para a aprendizagem de línguas, com aplicação de 65 questionários a respondentes de 15 a 25 anos. No referido extrato é focalizado o tema autonomia na aprendizagem, pela análise do uso de aplicativos educacionais, buscando revisar e recontextualizar os âmbitos da Educação a distância mais amplos, não institucionalizados, a partir de escolhas próprias dos aprendizes. Com a expansão do uso de dispositivos móveis, grande oferta de aplicativos, e elevada variedade de propostas educacionais, os usuários tornaram-se também aprendizes, desenvolvendo técnicas autônomas para navegar por interfaces, corresponder às atividades propostas, interagir com tais atividades, bem como manter-se no curso ou descartá-lo, conforme seu nível de satisfação e interesse pessoal. A comunicação na interface, a pertinência dos conteúdos, como também a facilidade de uso de intuição, indução e dedução, aspectos primários e mais aprofundados do processo cognitivo, desencadeiam ações ao longo do percurso de aprendizagem desses sujeitos pesquisados. Esses são alguns dos processos que conduzem tais aprendizagens que expandem o lugar, responsabilidades e perfis de quem aprende por escolhas próprias, e a distância.*

**Palavras-chave: mobile-learning; dispositivos móveis, aplicativos para aprender línguas. Educação a distância**

## **AGRADECIMENTOS**

À Capes, ao TIDD e à UNINTER

## **Introdução**

Com o advento dos dispositivos móveis e seus aplicativos, apoiando as práticas de mobile-learning, abriu-se uma nova maneira de se considerar o âmbito de atuação da educação a distância, que parte de um contexto mais formal, institucional, expandindo-se para contextos de aprendizagem mais informais, deflagrados pelas escolhas de quem quer aprender algo, por escolha própria, tomando atitudes de baixar ou comprar aplicativos nas lojas android ou IOS, transformando o próprio dispositivo em plataforma personalizada.

Moore e Kearsley (2007, p. 9), definem Educação a distância (EaD) como “(...) o aprendizado planejado que ocorre normalmente em um lugar diferente do local de ensino, exigindo técnicas especiais de criação do curso e de instrução, comunicação por meio de várias tecnologias e disposições organizacionais e administrativas especiais”. Assim, com os dispositivos móveis e aplicativos para a aprendizagem autônoma, transita-se no referencial teórico e prático da educação a distância, porém assumindo-se novas abrangências e escolhas. O tema autonomia na aprendizagem de línguas, ensino e pesquisa, já estudado mais profundamente, a partir de Benson (2001 e 2011), em sua obra *Teaching and Researching: Autonomy in Language Learning*, mas também se amplia por conta dessas novas práticas.

Observamos este fator de autonomia, oportunidades e personalização de escolhas para os estudos por meio de pesquisa realizada entre 2015 e 2016 com usuários de dispositivos móveis focados em aplicativos para aprendizagem de línguas. A saber: Duolingo, Busuu, Babbel e Vox, para aprendizagem do inglês.

### **Objetivos:**

Os objetivos gerais dizem respeito a amplificar visões sobre o lugar, o âmbito e modelagens da Educação a distância, em decorrência do uso de dispositivos móveis.

Como objetivos específicos, podemos considerar:

1. Experiências de aprendizagens mais autônomas, personalizadas e movidas por escolhas próprias;
2. Letramento digital para aprendizagem pela mediação de interfaces de dispositivos móveis
3. Ressignificação de perfis de aprendizes nesse contexto de aprendizagem
4. Características dos dispositivos móveis para aprendizagens autônomas.

## Referencial teórico

O ensino de língua estrangeira tem sido preocupação de estudos há muitos anos, porém destacam-se aqui alguns marcos necessários para contextualizar sua presente condição. Como, por exemplo, na década de 50, em consequência da reviravolta político-social pós Segunda Guerra Mundial, cresceu, significativamente, o interesse pelas formas de se ensinar de língua estrangeira, apressando-se os esforços quanto à melhoria de metodologias de ensino e de produtos instrucionais. Tais tendências dominam as práticas de ensino de línguas até final dos anos 70, com acentuada inspiração behaviorista.

Nos anos 70 surgem os *DRILLS* escritos e material para cursos baseado no modelo do “computador como tutor” (*PLATO System: Programmed Logic for Automated Teaching Operations*)– essencialmente comportamentalista. O *Computer Assisted Language Learning (CALL)* já começava a tomar corpo a partir desta época. Já nos anos 80, aceita-se a tendência de incorporar mais aspectos da comunicação didática para o ensino de línguas, principalmente baseados em princípios como escolha, lacuna de informação e feedback. No final desta década o computador é visto como “tutor” em jogos, reconstrução de textos, leitura pausada, auto-correção etc. Nesta linha, com a incorporação da multimídia, o computador é tido como “estímulo” para discussões, dramatizações, simulações e apresenta ferramentas para verificação ortográfica, incorporando um aspecto de produção mais autônoma dos aprendizes e de interação com tais ferramentas.

No início dos anos 90, aparecem programas sistemáticos de ensino, em termos de suas características comportamentais, cognitivas, afetivas, sociais e políticas. Opera-se uma visão mais completa de quem aprende uma língua para elaborar o trabalho de quem ensina. Realiza-se, neste sentido, uma releitura de conceitos específicos que levam em conta a maturidade cognitiva e afetiva dos alunos, como, por exemplo, a adaptação dos conceitos da chamada Andragogia, como suporte na preparação de materiais de ensino para adultos. O advento do computador introduz o conceito de formatos de materiais de ensino a partir de websites e CD-ROM.

Nos anos 2000, por conta da ampliação do uso de novas tecnologias da informação e comunicação, reforça-se tendência de utilizar recursos do ambiente Internet, bem como a sua integração em uma perspectiva pluricultural. Neste cenário, surgem os diferenciais da comunicação síncrona e assíncrona, com produção colaborativa de conteúdo, jogos online, vídeo-aulas, vídeo-tarefas, ambientes virtuais de aprendizagem (AVA).

Devido à influência dos sistemas mediadores da tecnologia digital (BARCELOS, 2004), com suporte da Linguística Aplicada, ocorrem práticas de ensino e aprendizagem cada vez mais variadas, incluem-se, mais fortemente, as reflexões que se alinham com o conhecimento intercultural, com as políticas dominantes para o ensino em massa, individualizado e autodidata de línguas como também as possibilidades de aprendizagem geradas pelas comunidades virtuais, democratizando acessos e participações nas formas de aprendizagem, sistemas “Tandem”, de troca mútua para aprendizagem presencial (face to face) ou via programas de Internet (FIGUEIREDO & SILVA, 2015; BRAMMERTS, 1996).

Na segunda metade dos anos 2000 e até o momento atual, a ampliação de democratização de acessos avança por conta de políticas pela conectividade e melhoria do tráfego de dados e banda larga, melhorando grandemente a oferta de dispositivos multimídia. O site *YouTube*, que surgiu em 2005, com o conceito de compartilhamento de vídeos, abriu diferentes possibilidades de acesso a línguas estrangeiras, pois explora o audiovisual como suporte importante para diferentes aprendizagens, destacando-se como plataforma de acesso (TERANTINO, 2011).

Surgem, na sequência, os aplicativos voltados a diversas finalidades, como jogos/músicas/ lazer/serviços, estendendo-se para as práticas de aprendizagem de línguas. Logo, reforça-se um forte perfil autônomo dos aprendizes. Esses aplicativos reapropriam-se de recursos característicos de jogos, com propostas de simples navegação, interfaces e usabilidade apropriadas a celulares (smart- e I-phones) e tablets, incorporando conceitos de gamificação e imersão. Constatam-se a característica da “atitude de tomada de decisão”, não só em relação ao aplicativo escolhido, como também à abordagem pedagógica mais apropriada, em que processos cognitivos de dedução e indução para a aprendizagem alternam-se continuamente, bem como o resgate de memória, foco, atenção e raciocínio. A intuição é um requisito nos processos de usabilidade dos dispositivos móveis. Também são incorporados elementos próprios das experiências em redes sociais, sites colaborativos de exercícios, quadros explicativos de funcionamento gramatical, blogs, fan-pages em facebook, entre outros meios. Isso mostra a amplitude de aprendizagem, não só relativa ao aplicativo em si, mas à plataforma digital personalizada.

O celular inteligente tornou-se uma plataforma de comunicação, atuação, interação e práticas sociais, incorporando também lazer e outros modos de aprendizagens (GARCIA, 2014). Juntando-se às possibilidades de troca em redes e comunidades sociais. Por decorrência, ampliaram-se as faixas de público-alvo, como destaca Maciel (2012), referindo-se aos aplicativos presentes em tablets dirigidos a crianças, de um e

cinco anos, que lidam com jogos, livros clássicos, dispositivos para desenhar, ensinar conceitos musicais, bem como trabalhar noções de cidadania. O termo mobile-learning tornou-se uma decorrência da ampliação do número de usuários de dispositivos móveis, das conexões wi-fi, novas possibilidades de usos, hábitos, entre elas a aprendizagem mobile. Existem variadas conceituações para definir o que seja mobile-learning. Tal fato tem levado à emergência de processos que buscam respaldo em estudos de cognição, formas de design e comunicação sígnica, códigos próprios, verbais e não verbais diversificados, como resultado do uso de sistemas de comunicação em tempo real, e pela incorporação de novos hábitos de comunicação, pela instantaneidade das trocas de mensagens interpessoais, facilidade nos sistemas de navegação e ubiquidade (SACCOL, 2011; BENTO E CAVALCANTE, 2013).

### **Procedimentos metodológicos**

Este estudo é um extrato de uma pesquisa mais ampla sobre mobile-learning e seus aplicativos para aprendizagem de línguas, que utilizou diferentes perspectivas para focar o objeto e resultados. Os procedimentos metodológicos para efeito do presente artigo abrangeram:

- 1) Em sua parte empírica: tomar parte do resultados da aplicação de questionários a 65 sujeitos, entre 15 e 25 anos, observando-se as formas de tomada de decisão como registro de autonomia e interesse em aprender línguas por aplicativos e também conhecer quais aplicativos eram usados por esse público com essa finalidade.
- 2) Em sua análise documental, foram descritos e analisados os aplicativos citados nas respostas aos questionários, a saber: Busuu, Babbel, Duolingo e Voxy.
- 3) Em seus aspectos educacionais, foram levantados instrumentos para avaliar os propósitos de aprendizagem, as atividades pedagógicas, incluindo o grau de interação, usabilidade e aspectos gamificados. Foram feitas também análises sobre experiências nos âmbitos da aprendizagem informal, da escolha livre para aprender, que compõem as aprendizagens ativas e autônomas.

Assim, foram categorizados dois grandes grupos de usuários dessa amostra, que a partir de seus perfis, seja quanto à disponibilidade em aprender, seja quanto à sua experiência digital com uso de aplicativos para finalidade de aprendizagem, deliberaram sobre quais aplicativos utilizar. Essa escolha define-se por alguns aspectos gerais, como os tipos como oportunidades, como também mais específicos de dependem de habilidades, competências e interesses já definidos individualmente.

## **Apresentação e discussão dos resultados**

A interpretação dos dados apresentaram a seguinte constatação: 72% dos respondentes afirmaram que a principal razão para aprender línguas por aplicativos em dispositivos móveis foi a de otimizar o tempo, nas esperas de ônibus, nos trajetos, na ociosidade, na falta de opções de contato com amigos, na exploração de softwares/aplicativos móveis. Esse aspecto evidencia a ampliação a importância das plataformas pessoais na exploração de espaços e tempo para atividades de aprendizagem. Dessa maneira, o dado apurado abriu-se para as seguintes interpretações sobre essas "oportunidades" para aprender: a) acessos a aplicativos que ensino línguas podem ser desencadeadores de motivações para aprendizagens, mas não se pôde afirmar ainda quanto à qualidade, eficácia e eficiência dessas ações, provendo sustentabilidade e permanência no curso escolhido; b) a oportunidade de possuir e dominar uma plataforma de comunicação e informação a partir de dispositivos móveis pode ocupar espaços tradicionais do ensino formal e presencial e com isso gerar novos hábitos nos aprendizes, que se tornam mais curiosos e investigadores, são hábeis em explorar interfaces intuitivamente, testam a navegabilidade do aplicativo com criticidade, resgatam a memória, interpretam novas linguagens e trabalham auto-didatismo, focando a organização dos estudos; c) a simultaneidade de ações realizadas a partir de dispositivos móveis, em multiplataformas, pressupõe fluência digital, mas ainda não deve ser vista como conclusiva quanto às competências relacionadas a aprender uma língua, como por exemplo se geram mais dispersão ou, ao contrário, imersão; d) os respondentes não declaram preocupação em saber até que ponto esse tipo de aprendizagem poderá chegar, ou de que forma irão dominar a língua-alvo com consistência. Contudo, 53% deles afirmaram que o fato de ter acesso ao celular e a aplicativos dessa natureza, já é visto como um ganho.

A amostragem de respondentes não era homogênea, não só quanto à faixa-etária, de 15 a 25 anos, mas também no sentido de que estes apresentavam diferentes experiências e domínio de níveis linguístico da língua-alvo, bem como na forma de domínio de experiências digitais. Desta maneira, pôde ser possível identificar os seguintes grupos de aprendizes de línguas com plataformas mobile:

a) Grupos diferentes com relação ao domínio linguístico de partida:

1) Um grupo formado por iniciantes na língua-alvo, que ficam "deslumbrados" com as novidades da interface dos aplicativos, podendo descartá-las e substituí-las facilmente (35% desistiu do curso pelo aplicativo. Esses seriam os aprendizes mais "vulneráveis" a se manter no curso (55% desistiram do curso por aplicativo).

2) um grupo formado pelos que têm nível mais avançado na língua-alvo, mas que persiste nas buscas de recursos para treino e ampliação de referências, sendo os menos ansiosos e mais focados na aprendizagem(23% desistiram do curso pelo aplicativo).

b) Grupos diferentes com relação à experiência em aprender com aplicativo:

1) um grupo formado pelos chamados nativos digitais, ou seja, aqueles que entendem e utilizam naturalmente, aplicativos e o ambiente mobile como uma oferta espontânea e natural para aprender – caracterizando-se pelo “aqui agora”.

2) um grupo dos que sentem dificuldade para lidar com a interface de acesso, bem como com suas ferramentas, e desacreditam no sucesso do recurso, desistindo ao enfrentar o primeiro obstáculo.

### **Considerações finais**

As análises de dados revelaram que tomada de decisão para aprender e buscar o aplicativo mais adequado é uma atitude significativa em termos de autonomia, bem como a escolha do aplicativo adequado e reconhecer os formas de acesso a qualquer hora e a qualquer lugar, contudo esses aspectos se depararam com variáveis não controláveis pelo presente estudo, como consistência de ações, formas de dedicação ao curso, ludicidade pela gamificação ou mesmo criticidade para abandonar a plataforma de estudos. Observou-se que a consolidação do perfil de um aprendiz mais crítico, que faz a seleção, uso, e também o descarte o abandono do dispositivo, no momento em que se sente insatisfeito com alguma proposta de atividade, com o sistema tecnológico oferecido, com a usabilidade do sistema, com os valores solicitados para pagamento, ou mesmo com as opções oferecidas para não se sentir sozinho nessa empreitada de aprendizagem deve ser um fator a ser aprofundado em novas pesquisas, pois há comportamentos paradoxos, que, por exemplo, mesclam o gostar e o abandonar os estudos.

Embora os respondentes consigam identificar nos aplicativos citados, como Duolingo, Busuu, Babbel e Voxy, algumas deficiências, eles podem também reconhecer uma forma de "oportunidade", tanto para aqueles que partem do zero quanto para aqueles mais adiantados em nível de conhecimento da língua-alvo, embora ainda seja prematuro discorrer sobre a qualidade dos resultados de aprendizagem. Nesse contexto, entende-se que aprendizagem de línguas pode incorporar *mix* de metodologias ativas, entre elas: tangencial, transitória, interativa, individualizada e coletiva, imediata, entre outras, que

sustentam práticas mais autônomas de aprendizagem, o que contribui para mais abrangências e experiências de Educação a distância e, conseqüentemente, levam à expansão de modelos, tangenciando o híbrido, ou mesmo indo além do institucionalizado.

## Referências

BARCELOS, Ana. Maria. Crenças sobre aprendizagem de línguas, *Linguística Aplicada e ensino de línguas*. In **Linguagem & Ensino**, Pelotas, v. 7, n. 1, p. 123-156, jan./jul. 2004.

BENSON, Phil. **Teaching and Researching: Autonomy in Language Learning**. London: Routledge, segunda edição, 2011.

BENTO, Maria Cristina & CAVALCANTE, Rafaela. **Tecnologias Móveis em Educação: o uso do celular na sala de aula**, *ECCOM*, v. 4, n. 7, jan./jun. 2013. FIGUEIREDO, Francisco J. Q. & SILVA, Suellen. Aprendizagem de línguas em regime de teletandem em um contexto tecnológico de educação: interações entre alunos brasileiros e alemães In **Revista DELTA**: vol.31 no.3 São Paulo Dec. 2015.

BRAMMERTS, Helmut. 1996. Tandem language learning via the internet and the International E-Mail Tandem Network. In: Little, David & Helmut Brammerts (ed.). **A guide to language learning in tandem via the Internet**. CLCS Occasional Paper 46: 9-22.

GARCIA, Marilene.S.S Mobile-Learning e a ressignificação de perfis de aprendizes de línguas estrangeiras. In **Revista Tecnologia Educacional da ABT**, vol. 205 , 2014.

KEARSLEY, Greg. **Educação on-line. Aprendendo e ensinando**. São Paulo, Cengage Learning, 2011.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a Distancia - Uma visão Integrada**. São Paulo: Thomson Learning, 2007.

SACCOL, Amaralina. BARBOSA, Jorge; SCHLEMMER, Eliane. **M-E Learning e U-Learning: novas perspectivas da Aprendizagem móvel e Ubiqua**. Editora Pearson Pratices Hall, 2011.

TERANTINO, Joseph M. Emerging technologies youtube for foreign languages: You



have to see this video. In **Language Learning & Technology.**, Vol. 15, Number 1 pp. 10–16, February 2011. Disponível em <http://lt.msu.edu/issues/february2011/emerging.pdf>. Acesso em 24/04/2017.