

Artigo Original

O Uso de Smartphones na Aprendizência de Línguas Estrangeiras e o Novo Papel Dos Docentes

Heloyse Rossi¹ e Beatriz Helena Dal Molin²

1. Mestranda do programa de pós-graduação em Letras da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, Cascavel, Paraná.

2. Pós-doutora no Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento, professora do Programa de Mestrado em Letras Linguagem e Sociedade da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, Cascavel, Paraná.

heloyse_rossi@hotmail.com e biabem2001@gmail.com

Palavras-chave

Aprendência
Língua estrangeira
Professor
Smartphones

Resumo: Os crescentes avanços da ciência, da tecnologia e do ciberespaço têm inquietado os processos educacionais. Nesse contexto, temos a rápida expansão tecnológica, que podemos denominar de Tecnologia de Comunicação Digital (TCD), na qual estão compreendidos os *smartphones*, que aí estão apontando para a importância de se discutir e analisar os aspectos relacionados ao processo de ensino/aprendizagem com a utilização desses dispositivos móveis. Por estarem presentes no cotidiano dos estudantes, os *smartphones* podem ser utilizados como uma estratégia para um ensino de língua estrangeira inovador, dinâmico, interativo e colaborativo, proporcionando a criação de um ambiente de inteligência coletiva e troca de saberes. Nesse cenário, a função do docente se altera em alguns aspectos, pois ele não será mais responsável por transmitir conhecimentos prontos, mas instigará seus estudantes na busca e construção dos seus próprios caminhos do conhecimento. Com isso, cria-se em sala de aula um ambiente de Aprendizência, termo utilizado por Assmann (2000) e também por Dal Molin (2003) que faz referência a um novo modelo de escola. O objetivo desse artigo é apresentar as vantagens que os *smartphones* podem oferecer ao ensino de uma língua estrangeira, apontado para as novas formas de aprender e ensinar que surgem nesse contexto, e os novos caminhos e desafios dos docentes em processos de Aprendizência. Utilizaremos como aporte teórico as diretrizes da UNESCO (2014) para aprendizagem móvel e os autores: Lévy (1999), Dal Molin (2003), Assmann (2000), Prensky (2001), Motter (2013), entre outros.

Artigo recebido em: 20.08.2018

Aprovado para publicação em: 29.10.2018

INTRODUÇÃO

Segundo pesquisa da Anatel, em março de 2018, o Brasil registrou 235.786.195 milhões de linhas ativas na telefonia móvel e densidade de 113,54 acessos por 100 habitantes. Esse número é muito significativo e nos mostra que a quantidade de telefones celulares ultrapassa o número de habitantes no país. Grande parte desses *smartphones* está nas mãos de nossos estudantes de ensino fundamental e médio das escolas brasileiras e, como nos mostra Lévy (1999), é indispensável que as políticas educacionais levem em consideração esse fato.

Dal Molin (2003) faz uma referência ao que Assmann (2000) chama de Aprendizência e que também será um termo adotado neste trabalho, por seu cunho e feição:

Por Aprendizência entendemos um processo que muito embora expresse naturezas de um fazer diferenciado estão intimamente ligadas ao novo modelo de escola. Esse jogo de alternância e interação deverá ser altamente enfático, acabando de vez com as dicotomias

aluno-professor, ensino-aprendizagem, pois aquele que ensina aprende e quem aprende por sua vez ensina, num processo contínuo de construção, porque de ressignificação de contextos, numa escola viva/vida (DAL MOLIN, 2003, p. 23-24).

No que consideramos como processo de Aprendizência, destacamos que ele se dá amalgamando conhecimentos e TCD em seus avanços compatíveis com o homem hodierno, logo, com uma escola que precisa trabalhar aos moldes do século XXI. Levando isso em conta, destacam-se as Diretrizes da UNESCO (2014), bem como os estudiosos da área.

Como estão presentes no dia-a-dia dos estudantes, os *smartphones* podem ser uma estratégia para um ensino inovador e próximo a realidade dos jovens do século XXI, os Nativos Digitais. De acordo com as “Diretrizes de Políticas para a aprendizagem móvel”, propostas pela UNESCO no ano de 2014, os aparelhos móveis podem facilitar a aprendizagem, uma vez que eles superam os limites entre a aprendizagem formal e não formal. Além disso, o uso de aparelhos móveis em sala de aula, mais especificadamente os *smartphones*, por serem mais acessíveis e comuns entre os adolescentes, pode expandir o alcance e a equidade da educação, facilitar a aprendizagem individualizada, fornecer retorno e avaliação imediatos, permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar, assegurar o uso produtivo do tempo em sala de aula, criar comunidades de estudantes, apoiar a aprendizagem fora da sala e criar uma ponte entre a aprendizagem formal e não formal.

O ensino de língua estrangeira tem recebido diversos benefícios com o uso da TCD, estes que vão desde um simples tradutor digital, facilitando os estudos dos aprendizes, até sites e aplicativos que oferecem aulas online, vídeos, práticas de conversação com falantes nativos, testes de compreensão do idioma, apropriação de vocabulários e pronúncia, entre outros.

De acordo com Dal Molin (2003), com o uso de recursos da TCD, amplas possibilidades se abrem na escola, uma vez que junto a esse uso surge um espírito de agilidade, interatividade, flexibilidade e de velocidade.

Ao utilizar recursos da TCD, como os *smartphones*, o papel do professor, a relação com os saberes e o acesso aos conhecimentos se alteram em alguns aspectos. A inteligência dentro de sala de aula passa a ser coletiva, em que professores e estudantes entram em um processo de convergência, tendo como pano de fundo o ciberespaço, termo que foi definido por Lévy (1999) como rede ou meio de comunicação que surgiu a partir da interconexão dos computadores de todo o mundo. Nesse cenário, o docente passa de único possuidor dos conhecimentos para facilitador e animador da aprendizagem.

Diante do exposto, o objetivo do presente artigo é, primeiramente, apresentar as novas maneiras de ensinar e aprender que surgem com o uso da TCD em atividades pedagógicas, tendo como embasamento teórico Lévy (1998) e (1999), Assmann (2000), Jenkins (2009) e Ramal (2000). Na sequência, mostramos as vantagens que o uso de *smartphones* pode proporcionar para o ensino de línguas, sugerindo algumas atividades que podem ser desenvolvidas em sala de aula com a utilização de aplicativos para *smartphones*, e também propostas de uso dos aplicativos para além da escola, estabelecendo uma aprendizagem continuada, tendo como base as diretrizes da Unesco (2014) e os estudos de Dal Molin (2003), Lévy (1999), Fonseca (2013), Motter (2013) entre outros. Em seguida, tecemos comentários sobre os novos caminhos e desafios dos docentes na era digital, considerando os estudos de Prensky (2001), Zacharias (2016), Barton e Lee (2015) e outros.

1. A NOVA RELAÇÃO COM O SABER NA ERA DO CIBERESPAÇO

O ciberespaço, que para Lévy (1999) especifica a infraestrutura material da comunicação digital, o universo oceânico de informações que ela abriga e os seres humanos que navegam e alimentam esse universo, está em constante movimento e isso tem influenciado a forma como vemos o saber de cada indivíduo. Conforme Lévy (1998), qualquer reflexão séria sobre o devir dos sistemas de educação e formação na cibercultura deve se apoiar em uma análise da transformação contemporânea da relação com o saber. Ou seja, as novas tecnologias favorecem diferentes formas de acesso ao conhecimento, assim, o saber de cada indivíduo passa a ser construído a partir de um aprendizado cooperativo.

Com a ampliação do mundo, a descoberta de sua diversidade e o crescimento dos conhecimentos técnicos e científicos, o domínio do saber por um pequeno grupo ou ainda por um único indivíduo tornou-se uma ilusão. Como cita Lévy (1998), quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna universal e, com isso, o mundo informacional se torna menos totalizável. É evidente, como aponta o autor, que o conhecimento passou a ser indominável, pois “a emergência do ciberespaço não significa em absoluto que tudo esteja enfim acessível, mas que o tudo está definitivamente fora de alcance” (LÉVY, 1998, n.p.).

A partir disso, Lévy (1998) observa que a direção mais promissora para a atual era do ciberespaço é o aprendizado cooperativo. Nessa forma de aprendizagem, o autor destaca que professores e estudantes estão conectados a campos virtuais e põem em comum recursos materiais e informacionais que estão à sua disposição. A inteligência passa então a ser coletiva, e o ciberespaço é o principal suporte e um dos instrumentos privilegiados dessa inteligência.

Jenkins (2009) menciona que em uma inteligência coletiva são desenvolvidas questões ilimitadas e profundamente interdisciplinares, que deslizam e escorregam através de fronteiras e levam ao conhecimento combinado de uma comunidade mais diversa, supondo que cada pessoa tem algo a contribuir.

Nessa mesma perspectiva, Assmann (2000) relata que as novas tecnologias ampliam o potencial cognitivo do ser humano e possibilitam muitas mixagens cognitivas complexas e cooperativas. Assim, o autor mostra que um grande número de agentes cognitivos pode interligar-se em um mesmo processo de construção de conhecimentos, sendo que os próprios sistemas interagentes artificiais se transformam em máquinas cooperativas, com as quais podemos estabelecer parcerias de aprendizagem. Para Jenkins (2009), nenhum de nós pode saber de tudo, mas cada um sabe alguma coisa, então podemos associar nossos recursos e unir nossas habilidades. Esse é o intuito de um ensino pautado na inteligência coletiva, com estudantes e docentes compartilhando conhecimentos.

Em sua obra, Ramal (2000) descreve que as práticas escolares tradicionais não podem se sustentar na cibercultura, dessa maneira, a autora argumenta que formas diferentes de pensar e de aprender surgem nesse contexto, bem como outras formas de ensinar, de organizar a escola e também de avaliar. Além disso, ela comenta que na escola da próxima década, e nesse momento pode-se fazer uns parênteses chamando atenção ao fato de que essa “próxima década” corresponde a atualidade, os professores serão responsáveis por formar alunos que possam otimizar os próprios processos de construção do conhecimento. A “escola do futuro”, que Ramal (2000) menciona em seu texto, que exige mudanças em vários aspectos, é a escola do agora, e as mudanças também precisam acontecer no agora, mas, como deixa claro Zacharias (2016), incorporar mudanças e inovações nas escolas não é tarefa fácil, pois a estrutura e a organização que prevalecem nas escolas ainda preservam os modelos do século passado.

Se na atual era do ciberespaço a inteligência passa a ser coletiva e o aprendizado cooperativo, o passo inicial para uma mudança na escola está centrado na figura do educador. Sua postura de único possuidor dos

conhecimentos precisa mudar e sua nova atitude passa a ser a de guia, desenvolvendo em sala um processo de Aprendizagem, que como já mencionado anteriormente nas palavras de Dal Molin (2003) acaba com as dicotomias professor/aluno e ensino/aprendizagem, estabelecendo um novo modelo de escola.

2. O USO DE SMARTPHONES NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Os dispositivos móveis, como os *smartphones*, *tablets*, *laptops* e *ipods* vêm sendo utilizados como alternativas de aprendizagem nas escolas. Tendo em vista que a diversidade de aparelhos móveis é imensa e que esse número tende a crescer, a UNESCO (2014, p.8) adota em seu documento a seguinte definição para aparelhos móveis: “são digitais, facilmente portáteis, de propriedade e controle de um indivíduo e não de uma instituição, com capacidade de acesso à internet e aspectos multimídias, e podem facilitar um grande número de tarefas, particularmente aquelas relacionadas à comunicação”.

Os dispositivos móveis estão incluídos no grupo denominado *Mobile Learning* – aprendizagem móvel, que consiste “no uso educacional de dispositivos móveis e portáteis em atividades de ensino e aprendizagem” (MÜLBERT E PEREIRA, 2011, p. 1). Conforme as autoras, essas tecnologias facilitam o compartilhamento do conhecimento em diferentes mídias, em qualquer lugar e a qualquer tempo. Souza (2012) destaca que *Mobile Learning* é tudo o que acontece quando o estudante está em um local pré-definido para estudo, mas tira proveito das situações de mobilidade, melhorando suas habilidades e conhecimentos por meio da tecnologia móvel.

Dentre os dispositivos que podem suportar a aprendizagem móvel, Fonseca (2013) mostra que o *smartphone* é, sem dúvida, o mais popular e acessível. Para a autora, as justificativas para a utilização dos *smartphones* no ensino seriam:

[...] a familiaridade, por ser considerada uma tecnologia amigável e comum no cotidiano, a mobilidade e portabilidade, que permite levá-lo para qualquer parte, os aspectos cognitivos, por meio do contato com uma gama de recursos em vários formatos (texto, som, imagem, vídeo) e a conectividade, através da internet no celular, que amplia as formas de comunicação e o acesso à informação, atributos apontados como potencializadores dessa atividade (FONSECA, 2013, p. 266).

Jenkins (2009) lembra que não se fazem mais celulares de função única, os atuais celulares, ou seja, os *smartphones* apresentam infinitas funções, que vão muito além de simplesmente fazer uma ligação para alguém. “Nossos telefones celulares não são apenas aparelhos de telecomunicações; eles também nos permitem jogar, baixar informações da Internet; tirar e enviar fotografias ou mensagens de texto” (JENKINS, 2009, p. 43), e, por que não estudar um idioma estrangeiro?

Conforme a Unesco (2014), os *smartphones* são a ferramenta tecnológica mais amplamente usada no planeta, e por serem portáteis e relativamente baratos, ampliam de grande forma a viabilidade e o potencial da aprendizagem personalizada, aumentando a motivação dos aprendentes para buscar oportunidades de aprendizagem.

Barton e Lee (2015) afirmam que as novas mídias oferecem novas possibilidades de interação multilíngue, pois na web, qualquer pessoa, mesmo as pessoas que não se veem como bilíngues, podem fazer coisas utilizando diferentes línguas.

Nessa perspectiva, Murray (2003) aponta para o fato de que certas modalidades do conhecimento podem ser mais bem representadas em formatos digitais do que de forma impressa. A autora afirma que “o conheci-

mento de língua estrangeira, por exemplo, pode ser mais bem transmitido com exemplos de múltiplos falantes em ambientes autênticos do que com listas de palavras numa página” (MURRAY, 2003, p. 21).

Segundo Motter (2013), a adoção da TCD nos processos de Aprendizência de Línguas proporciona “o envolvimento do estudante no uso real da língua estrangeira, e irá ajudá-lo na percepção como ser social. Além de desenvolver o raciocínio em outra língua, irá conduzi-lo a perceber o quanto o mundo é heterogêneo, diverso e culturalmente rico ao seu redor” (MOTTER, 2013, p. 38).

Em acréscimo, o uso da TCD em sala de aula pode suprir as dificuldades da escola em desenvolver o conhecimento prático em língua estrangeira, pois, com a sua utilização, Motter (2013, p. 66) assegura que “A leitura e a escrita ganham suportes de toda ordem e enriquecem as perspectivas de aprendizagem. A audição, a fala e a visão, se beneficiam das facilidades avivadas pelas mídias digitais, exercendo uma função motivadora no estudo de um idioma diferente”.

Além de toda praticidade, agilidade e criatividade que a aprendizagem móvel é capaz de proporcionar, o professor que planeja suas aulas usando *smartphones* se aproxima dos estudantes, se mostra atento e consciente sobre as novas tecnologias e, dessa forma, pode motivar o aprendiz.

Para poder desenvolver uma aprendizagem móvel de forma eficaz e atingir todos os benéficos citados acima, a UNESCO (2014) recomenda que sejam concretizadas algumas ações. De acordo com o documento, as políticas referentes à aprendizagem móvel das escolas precisam ser atualizadas, pois a maioria das políticas de uso da tecnologia, no campo da educação foi criada antes do advento dos aparelhos móveis. Também é importante capacitar os professores sobre como fazer avançar a aprendizagem por meio de tecnologias móveis. Conforme o documento, o investimento governamental na formação dos professores é mais importante do que o investimento na própria tecnologia, levando em conta que os docentes frequentemente utilizam a tecnologia em sala para “fazer coisas velhas de formas novas” em vez de transformar e melhorar as suas abordagens de ensino.

Além de treinar os professores sobre como usar as tecnologias móveis de maneira mais adequada, a UNESCO (2014) sugere que os aparelhos móveis sejam utilizados para disponibilizar os recursos educacionais e os planos de aula para os professores, bem como oferecer desenvolvimento profissional e cursos de formação de educadores, complementando as formações presenciais. As tecnologias móveis também podem ser utilizadas para melhorar a comunicação e a gestão educacional, aprimorando a interação entre escolas, professores, estudantes e pais. O bom uso da tecnologia móvel pode proporcionar vantagens tanto para os estudantes quanto para os educadores, pois “Ao racionalizar e simplificar tarefas, como o registro de frequência e os resultados das avaliações, as tecnologias móveis permitem que os educadores tenham mais tempo para se concentrarem na instrução” (UNESCO, 2014, p. 40) e, conseqüentemente, o aluno é beneficiado por essa economia de tempo em torno do trivial.

Outro fator pertinente para atingir os benefícios da Aprendizência com o emprego da tecnologia móvel, destacado pelo UNESCO (2014), é que conteúdos educacionais sejam criados e aperfeiçoados para uso em aparelhos móveis, considerando que a maioria dos conteúdos da escola não está disponível para esses aparelhos e não aproveita integralmente suas propriedades de multimídia e comunicação. No entanto, para que seja possível o desenvolvimento de processos de Aprendizência por meio dos aparelhos móveis, é imprescindível uma conectividade confiável com a internet. O documento da UNESCO (2014) menciona que os governos devem trabalhar com atividades relevantes para construir e ampliar a infraestrutura tecnológica, bem como fornecer acesso equitativo à conectividade móvel. Além disso, os governos devem adotar medidas para fornecer aparelhos móveis e conectividade a estudantes que não possuem seu próprio aparelho.

Promover o uso seguro, responsável e saudável das tecnologias móveis é outro aspecto a ser considerado. De acordo com a UNESCO (2014), os *smartphones* podem ser utilizados para acessar materiais impróprios, causando comportamentos indesejáveis, como *bullying*, e envio de mensagens violentas e sexualmente explícitas, além de possibilitar a interação com indivíduos perigosos. Porém, como menciona o documento, a proibição desses aparelhos nos sistemas formais de educação não impede os jovens de utilizá-los. O que a escola precisa fazer é aumentar a conscientização dos estudantes sobre o uso seguro dos aparelhos móveis, fornecendo informações sobre o seu uso de maneira produtiva e adequada, levando em conta que é improvável que essas orientações sejam dadas em outros lugares.

De forma geral, ainda existem muitas dúvidas em relação ao aprendizado de línguas, pautado no uso da TCD, com a utilização do *smartphone*. Como destacado pela UNESCO (2014), as pessoas tendem a ver os *smartphones* apenas como portais de diversão e entretenimento, não como meios de acesso à educação, e, normalmente, essas tecnologias são deixadas de lado pela escola, vistas como uma distração ou perturbação. Em acréscimo, existe certa resistência por meio de alguns profissionais da área da educação ao fato de se utilizar os *smartphones* em sala de aula como mais uma via de acesso a informações que deve ser transformada em conhecimento de modo a promover uma aprendizagem mais dinâmica, originada de trocas e intercâmbio de informações que pela integração e interatividade deve tornar-se um conhecimento a mais na vida dos estudantes.

2.1 SUGESTÕES DE USO DOS SMARTPHONES NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

A internet oferece inúmeros aplicativos que podem ser escolhidos pelos professores de línguas estrangeiras, a partir dos conteúdos planejados, do perfil dos estudantes, nível de conhecimento e interesses. Vários aplicativos abordam a língua de maneira significativa, com textos, vídeos, áudios, exercícios de compreensão, interpretação, pronúncia, por meio de músicas, entre outros. Basta que o professor selecione o que achar mais adequado para suas propostas de ensino e o utilize em suas aulas a fim de enriquecer, complementar e diferenciar a sua prática docente.

Alguns aplicativos também oferecem a modalidade *game*, em que os aprendentes, através de atividades na língua estrangeira, precisam evoluir o seu nível e passar por algumas fases. Com estes aplicativos, o professor pode criar um ambiente desafiador dentro de sala, fazendo com que os estudantes disputem em equipes ou individualmente, aumentando o interesse deles em relação à aprendizagem que acontece como uma brincadeira.

Jenkins (2009) acredita que algumas atividades que não são consideradas por pais e professores como possibilidade de Aprendizagem, tais como os jogos, podem sim ser utilizadas nas escolas. Nas palavras do autor:

Se as crianças devem aprender as habilidades necessárias à plena participação em sua cultura, podem muito bem aprendê-las envolvendo-se em atividades como a edição de um jornal numa escola imaginária ou ensinando umas às outras as habilidades necessárias para se sair bem em jogos para múltiplos jogadores, ou quaisquer outras coisas que pais e professores atualmente consideram ocupações sem importância (JENKINS, 2009, p. 249).

Leffa (2014) também acredita que os jogos podem ser possibilidades para se aprender nas escolas, segundo ele, o *game* tem a característica de desenvolver dois aspectos de aprendizagem: como conhecimento e como habilidade. “Quem joga desenvolve o corpo e a mente” (LEFFA, 2014, p. 1).

Em consonância com os dois autores, Gomes (2016) alude que os jogos estimulam a memória, desenvolvem o raciocínio rápido e a capacidade de tomar decisões, e, quando jogados em equipe, os jogos têm o poder de promover a socialização.

É válido ressaltar que as sugestões de uso de aplicativos para enriquecer as aulas de línguas estrangeiras não significa que o professor precisa utilizar a tecnologia a todo custo e a todo tempo em suas aulas. Essas atividades são uma forma de complementar os conteúdos que estão dispostos em livros didáticos e explorar as estruturas da língua estrangeira e o seu uso de uma forma diferenciada e criativa. O docente pode fazer uma mescla entre atividades do livro, caderno e quadro, com exercícios nos aplicativos, vídeos, jogos, músicas, etc.

Outro ponto a ser destacado é que o uso de aplicativos em sala de aula pode proporcionar atividades individuais, em que cada estudante resolve exercícios em um determinado aplicativo, assiste um vídeo no idioma estrangeiro, ou escuta uma música e faz a leitura e interpretação de sua letra na língua que está sendo explorada, mas, também podem ser aplicados em atividades de interação, nas quais podem ser criados grupos ou duplas para que os estudantes disputem entre si a resolução de atividades nos aplicativos, desafiem seus colegas na interpretação de frases ou textos na segunda língua, entre outras.

Outra estratégia é o professor incentivar o seu estudante a continuar buscando conhecimento mesmo fora do ambiente escolar, garantindo que a aprendizagem dentro e fora de sala se apoiem mutuamente. Utilizando o *smartphone*, o aluno pode aprender em qualquer hora e lugar, ampliando o tempo de exposição dos conteúdos do seu interesse, buscando suas próprias formas de aprendizagem que atenderão às suas expectativas, ou seja, desenvolvendo seu próprio método de aprendizagem autônomo, o que faz com que ele aprenda muito mais e continue aprendendo em seu cotidiano.

Ademais, os aplicativos também podem ser utilizados como tarefa de casa. Em vez de o estudante produzir um exercício no livro ou no caderno, o professor pode combinar com a sala para que todos façam o *download* do aplicativo X e façam os exercícios de algum módulo desse aplicativo, usando, por exemplo, exercícios que estão relacionados a conteúdos que foram anteriormente explorados em sala.

Como mostram as diretrizes da Unesco (2014), vários aplicativos para o ensino de línguas “falam” e “ouvem” os estudantes através de alto-falantes e microfones embutidos nos *smartphones*, essas práticas de linguagem, anteriormente ao desenvolvimento tecnológico, só eram possíveis com a presença de um professor. Com isso, a aprendizagem pode se tornar autônoma e contínua, não se encerrando na sala de aula.

Aplicativos de conversa, como é o caso do *WhatsApp*, que permite o bate-papo com uma pessoa ou a criação de grupos e a conversa simultânea com várias pessoas, também podem ser usados para fins pedagógicos. Esse aplicativo pode funcionar como uma ponte entre professores e estudantes para o compartilhamento de arquivos, conteúdos de sala, vídeos, listas de atividades, tarefas de casa, etc. Além do mais, pode ser utilizado para recados, lembretes e comunicados entre professores e estudantes quando estiverem fora do ambiente escolar.

Os docentes podem criar grupos no aplicativo com todos os estudantes da sala para interagir online. Em alguns momentos, em vez de escreverem seus comentários sobre os temas explorados ou respostas para perguntas que são propostas em sala de aula apenas em seus cadernos, os estudantes podem compartilhar no grupo do *WhatsApp*, assim, todos os colegas tomam conhecimento das respostas e opiniões do grupo, podendo também comentar e interagir a partir do que uns outros estudantes escreveu, o que proporciona uma troca de saberes e uma aprendizagem colaborativa

3. OS NOVOS CAMINHOS E DESAFIOS DOS DOCENTES

Muitos professores se sentem inseguros e apresentam resistência ao usar as novas tecnologias em suas práticas docentes. Segundo Assmann (2000), isso tem muito a ver com o falso receio de ser superados, no plano cognitivo, pelos recursos instrumentais da informática. Zacharias (2016) aponta que a inclusão da TCD nas instituições educativas ainda é muito incipiente do ponto de vista pedagógico, pois “as crenças dos educadores ainda estão arraigadas em suas vivências como aprendizes de um modelo de ensino que sempre privilegiou a recepção, a transmissão e a ética” (ZACHARIAS, 2016, p.26).

Porém, este modelo de ensino vem se tornando obsoleto, ao passo que professores necessitam criar novas estratégias em seus processos de ensino para que se aproximem de seus estudantes, e que em vez de apenas ensinarem, passem também a aprender com seus alunos, desenvolvendo em sala um ambiente de Aprendizagem.

A nova era digital, como já mencionado, pode proporcionar esse envolvimento entre professores e alunos, e o ciberespaço se torna o pano de fundo nesse processo. Assim, Prensky (2001) alega que precisamos inventar metodologias em todas as disciplinas escolares e em todos os níveis, usando nossos estudantes para nos guiar, em que professores e estudantes compartilham tanto conhecimentos teóricos quanto tecnológicos, um ajudando o outro.

Os professores da era digital deixam de ser os “possuidores” do conhecimento, mas aprendem ao mesmo tempo em que os alunos, atualizando seus saberes disciplinares, suas competências pedagógicas e também seus conhecimentos sobre o uso da TCD. Como aponta Lévy (1999), a competência do docente passa a ser a de incentivo para que os seus estudantes aprendam a pensar, ele se torna assim um animador da inteligência coletiva dos grupos dos quais é o responsável. O autor esclarece que a atividade do docente “será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc” (LÉVY, 1999, p. 171).

Nessa mesma perspectiva, Assmann (2000) vê que o papel do docente “já não será mais o de transmissão de saberes supostamente prontos, mas o de mentores e instigadores ativos de uma nova dinâmica de pesquisa-aprendizagem” (ASSMANN, 2000, p. 8).

Para Barton e Lee (2015), ao tomar decisões sobre o uso da tecnologia em suas práticas pedagógicas, os professores precisam refletir sobre suas próprias relações com as mídias, tanto dentro quanto fora de sala de aula, o que pode implicar em uma renegociação da relação entre os conhecimentos do professor e dos estudantes, bem como uma aceitação da perícia dos estudantes em algumas áreas. Isto é, a opinião dos jovens também deve ser levada em conta quando se cria um ambiente de Aprendizagem em sala de aula, posto que ao utilizar um meio no qual eles são “senhores”, os Nativos Digitais se sentem mais seguros e “à vontade” para aprender, podendo compartilhar com os educadores e também com outros colegas os seus conhecimentos.

Zacharias (2016) corrobora com esses pensamentos ao citar que os espaços interativos oferecidos pela cultura digital tendem a descentralizar o papel do professor e permitem que os aprendentes “tomem para si mesmos as rédeas de sua própria aprendizagem, tornando-se menos passivos e mais participativos” (ZACHARIAS, 2016, p.28). Quando o controle da aprendizagem está com o estudante, ele tem a liberdade de escolher o que melhor o leva a aprender sobre esta ou aquela temática de estudo. Essa escolha envolve, por exemplo, o direito em optar sobre como deseja usar o material didático disponível, de estabelecer seus próprios objetivos, de progredir no seu próprio ritmo, de escolher o tema de casa, de se auto avaliar, etc.

Gomes (2016) acrescenta que é relevante que professores se aproximem da realidade dos seus estudantes para desenvolver um processo de Aprendizência, como afirma o autor:

É imprescindível que os professores se aproximem dessas novas formas de aprender, desses novos espaços de aprendizagem que estão surgindo na sociedade contemporânea, ressignificando e contextualizando a sua prática, aproximando-se dessa forma do contexto em que vivem os alunos (GOMES, 2016, p. 158).

Ao se aproximar do contexto do aluno, o professor dá novo significado as suas práticas pedagógicas que, possivelmente, se tornarão mais significativas para os estudantes. Prensky (2001) exemplifica isso mencionando que não há razão para uma geração que é capaz de memorizar mais de 100 personagens do Pokémon, com todas as suas características, história e evolução, não poder aprender e memorizar conteúdos escolares, tudo depende apenas de como esses conteúdos são apresentados, ou seja, da forma como educadores estão planejando as suas aulas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por anos, os computadores foram um recurso tecnológico muito útil para trabalhadores das mais diversas áreas e estudantes. No entanto, com a modernização dos aparelhos celulares, podemos afirmar que estamos vivendo a era das tecnologias móveis. De acordo com Souza (2012):

Graças à melhora da cobertura e usabilidade, os dispositivos móveis não podem ser considerados apenas “telefones”. A tecnologia móvel se desenvolveu com grande velocidade na última década, redução dos dispositivos, ampliando suas funções, custos reduzidos, etc. Isto tem produzido um grande avanço por toda a sociedade (SOUZA, 2012, p. 34, grifos do autor).

Os dispositivos móveis têm se tornado parte vital em nossas vidas, normalmente é o último que tocamos para dormir e o primeiro que consultamos ao acordar, os usuários estão muito adaptados a tecnologia móvel e, segundo Souza (2012), muitos pesquisadores da área já estão falando que a era do *desktop* acabou e agora a raiz são os dispositivos móveis.

Além disso, como constatamos no decorrer do texto, os *smartphones* oferecem inúmeras vantagens para os processos de ensino, por sua potencialidade para atender as necessidades individuais do estudante, por meio da personalização e interatividade. Assim, professores que utilizam a TCD em sala de aula, por meio dos *smartphones* e dos diversos aplicativos disponíveis na rede, desenvolvem uma metodologia criativa, flexível e mais próxima das reais necessidades educacionais de cada estudante.

Nesse contexto, os educadores assumem uma nova função, passando de únicos possuidores do conhecimento, para animadores de uma inteligência que se torna coletiva, na qual professores e estudantes ensinam e aprendem ao mesmo tempo, criando um ambiente denominado Aprendizência.

Professores podem desenvolver diferentes tarefas em sala com o uso dos *smartphones* e também incentivar que esse uso se estenda para além do ambiente escolar. Utilizando o *smartphone*, o estudante pode aprender muito mais e em seu cotidiano, especialmente quando se trata de uma língua estrangeira, seja pela carga horária ou pela metodologia utilizada no ensino, poucos estudantes se tornam fluentes apenas com o que é passado em sala. Com isso, a autonomia torna-se uma estratégia para a aprendizagem de línguas e os aplicativos para *smartphone* podem auxiliar nesse processo.

O uso de *smartphones* para o ensino de línguas é uma forma de inovação, que exige planejamento por parte dos docentes e também da escola. Lévy (1999, p. 169) menciona que “os indivíduos toleram cada vez menos seguir cursos uniformes ou rígidos que não correspondem a suas necessidades reais e à especificidade do seu trajeto de vida”. Ao propor atividades com o uso de aplicativos de *smartphone* no ensino de língua estrangeira, como as que foram descritas nesse trabalho, aproximamos o ensino ao mundo real dos estudantes.

Na nova era do ciberespaço, Leffa (2003, p. 10) alude que “Os alunos não vão mais todos juntos aprender o mesmo conteúdo do mesmo jeito”. Mas, temos que convir que esta é uma escola que, no Brasil ainda está por nascer. Ser, precursores dela, no entanto, é um direito que temos como educadores do século XXI.

REFERÊNCIAS

- ASSMANN, Hugo. **A metamorfose do aprender na sociedade da informação**. 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-19652000000200002> Acesso em: 10 ago. 2018.
- BARTIN, D.; LEE, C. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- DAL MOLIN, Beatriz Helena. **Do tear à tela: uma tessitura de linguagens e sentidos para o processo de aprendizagem**. 214 f. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção, Área de Concentração em Mídia e Conhecimento) – Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC, 2003.
- FONSECA, A.G.M.F. Aprendizagem, Mobilidade e Convergência: Mobile Learning com Celulares e Smartphones. **Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano**, n. 2, p. 163-181, 2013. Disponível em: <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/42>>. Acesso em: 19 set. 2018.
- GOMES, Suzana dos Santos. Infância e tecnologias. - In: COSCARELLI, Carla Viana (org). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p.15-26.
- JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LEFFA, Vilson José. Gamificação adaptativa para o ensino de línguas. In: CONGRESSO IBEROAMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA, INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO. Buenos Aires. **Anais, 2014**. Disponível em: <http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/Gamificacao_Adaptativa_Leffa.pdf>. Acesso em: 30 set. 2018.
- _____, Vilson José. Quando menos é mais: a autonomia na aprendizagem de línguas. In: Christine Nicolaidis; Isabella Mozzillo; Lia Pachalski; Maristela Machado; Vera Fernandes. (Org.). **O desenvolvimento da autonomia no ambiente de aprendizagem de línguas estrangeiras**. Pelotas: UFPEL, 2003. Disponível em: <<http://www.leffa.pro.br/textos/trabalhos/autonomia.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.
- _____, Pierre. **O universal sem totalidade, essência da cibercultura**. 1998b. Disponível em: <<http://caosmose.net/pierrelevy/ouniversalsem.html>>. Acesso em: 20 set. 2018.
- MOTTER, Rose Maria Belim. **My way: um método para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa**. 281f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Área de concentração Mídia e Conhecimento). Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC, 2013.
- MÜLBERT, A.L.; PEREIRA, A.T.C. Um panorama da pesquisa sobre aprendizagem móvel (m-learning). In: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE PESQUISADORES EM CIBERCULTURA, 2011, Florianópolis. **Anais do V Simpósio Nacional da ABCiber**. Disponível em: <<http://abciber.org.br/simposio2011/anais/Trabalhos/artigos/Eixo%201/7.E1/80.pdf>> Acesso em: 21 jun. 2018.

MURRAY, Janet E. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital,%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 09 out. 2018.

RAMAL, Andrea Cecilia. Avaliar na cibercultura. Porto Alegre: **Revista Pátio**, Ed. Artmed, 2000.

SOUZA, Bruno. **Mobile learning**: educação e tecnologia na palma da mão. Cariacica: Educa Móvel, 2012.

UNESCO, **Diretrizes de políticas para aprendizagem móvel**. Paris, 2014. Disponível em: < <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2018.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento Digital: desafios e possibilidades para o ensino. - In: COSCARRELLI, Carla Viana (org). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p.15-26.

