

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
E DA COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO

Jéssica Pontes Aires

**UMA NOVA PERSPECTIVA PARA OS LABORATÓRIOS DE ENSINO
DE LÍNGUAS**

Vila Flores, RS
2018

Jéssica Pontes Aires

**UMA NOVA PERSPECTIVA PARA OS LABORATÓRIOS DE ENSINO DE
LÍNGUAS**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação**.

Orientadora Prof.^a Vanessa Ribas Fialho

Vila Flores, RS
2018

Jéssica Pontes Aires

**UMA NOVA PERSPECTIVA PARA OS LABORATÓRIOS DE ENSINO DE
LÍNGUAS**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação**.

Aprovada em 07 de dezembro de 2018.

Vanessa Ribas Fialho, Dra. (UFSM)

Alan Ricardo Costa, Me. (UNISC)

Carolina Fernandes Alves Pastoriza, Me. (UFSM)

Vila Flores, RS
2018

UMA NOVA PERSPECTIVA PARA OS LABORATÓRIOS DE ENSINO DE LÍNGUAS

UNA NUEVA PERSPECTIVA PARA LOS LABORATORIOS DE ENSEÑANZA DE LENGUAS

Jéssica Pontes Aires¹, Vanessa Ribas Fialho²

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo geral propor a instauração de laboratórios de línguas estrangeiras nas escolas, dentro dos laboratórios de informática, mostrar uma nova perspectiva para o ensino de línguas viabilizando a junção do espaço físico (laboratório) com espaço virtual e com as novas tecnologias e suas ferramentas advindas da internet e do computador. O estudo é de caráter qualitativo e utiliza os princípios da etnografia para avaliar as práticas comunicacionais mediadas pelo computador. Para averiguação desta pesquisa foi verificada a literatura da área, percebendo o ensino de línguas e o computador, a inserção do computador na escola e a história dos laboratórios de línguas. Também foram delimitadas as ferramentas disponíveis de forma gratuita na internet para o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas: ler, ouvir, escrever e falar; ocorrendo assim a avaliação destas ferramentas com base em alguns critérios estabelecidos: quanto à disponibilidade gratuita e em aplicativos; seus desígnios para o ensino e objetivos, além das habilidades motivadas. Assim, para compor a página foram selecionadas as ferramentas de uso comum e a indicação da habilidade determinada, criando-se um laboratório de línguas virtual por meio da estruturação de uma página. Com isso, intento redesenhar os laboratórios de ensino de línguas, onde a tecnologia se une ao que deveria ser o principal objetivo da educação, a troca constante de conhecimento. E neste sentido, fica evidente que há diversidade de ferramentas disponíveis na web quando aplicadas ao ensino de idiomas só favorecem para o estímulo, ainda que indiretamente, de qualquer habilidade comunicativa.

Palavras-chaves: Laboratório, Ensino, Língua estrangeira, Ferramentas, Tecnologia.

RESUMEN

Esta pesquisa tiene como objetivo general propone la instauración de laboratorios de lenguas extranjeras en las escuelas, dentro de los laboratorios de informática, mostrar una nueva perspectiva para la enseñanza de lenguas viabilizando la unión del espacio físico (laboratorio) con espacio virtual y con las nuevas tecnologías y sus herramientas originarias del internet y del ordenador. El estudio es de carácter cualitativo y utiliza de los principios de la etnografía para evaluar las prácticas comunicacionales mediadas por el ordenador. Para la averiguación de la pesquisa fue verificada la literatura del área, percibiendo la enseñanza de lenguas y el ordenador, la inserción del ordenador en la escuela y la historia del laboratorio de lenguas. También fueron delimitadas las herramientas con base en algunos criterios establecidos: cuanto la disponibilidad gratuita, y en aplicativos; sus designios para la enseñanza y objetivos; además de las habilidades motivadas. Así, para componer la página fueron seleccionadas las herramientas de uso común y la indicación de la habilidad determinada, creándose un laboratorio de lenguas virtual por medio de la estructuración de una página. Con eso, intento rediseñar los laboratorios de enseñanza de lenguas, donde la tecnología se une al que debería ser el principal objetivo de la educación, el cambio constante de conocimiento. Y, en este sentido, se queda evidente que la diversidad de herramientas disponibles en la web cuando aplicadas en la enseñanza de idiomas solo favorecen para el estímulo, aunque indirectamente, de cualquier habilidad comunicativa.

Palabras-claves: Laboratorio, Enseñanza, Lengua extranjera, Herramientas, Tecnología.

¹ Graduada em Letras Habilitação Espanhol e suas Literaturas, aluna do Curso de Especialização em Tecnologias da Comunicação e Informação Aplicadas à Educação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM);

² Orientadora, Pós Doutora em Letras pela Universidade Católica de Pelotas, professora no Curso de Especialização em Tecnologias da Comunicação e Informação Aplicadas à Educação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

1 INTRODUÇÃO

Na atual conjuntura em que nosso mundo se encontra, a tecnologia é o ponto de partida, seja para melhorar o desenvolvimento de trabalhos em grandes empresas e instituições, ou agregar e aprimorar o ensino de alguma especificidade. Nesse sentido, o uso de ferramentas no ensino e aprendizagem propicia uma nova maneira de aprender, planejar, desenvolver e distribuir conhecimento.

Sabe-se que as novas tecnologias possibilitam aos aprendizes uma gama de conhecimento e recursos que viabilizam a interação e novos caminhos de raciocínio; que permitem/instigam o crescimento cognitivo, já que, esses novos caminhos podem ser gerados a qualquer momento quando o aprendiz faz conexões justapondo conceitos que nunca haviam sido antes associados (PAIVA, 2001).

Assim, então a tecnologia e os seus elementos integram-se à educação por meio de suas práticas, procurando instrumentalizar e interagir com a comunidade escolar de forma crítica, motivacional e responsável. Com a chegada do computador nas escolas, essa integração se tornou mais palpável, e os docentes se motivaram para impulsionar sua prática.

Porém, com o passar dos anos, os laboratórios de informática foram caindo em desuso, quando utilizados se baseiam em meras pesquisas e no que tange ao ensino de línguas a aprendizagem ainda é bem tradicional. Perante essas reflexões, vislumbro uma investigação sobre o uso dos laboratórios de informática nas escolas e sua aplicação no ensino de línguas, e como os mesmos estão a serviço do ensino de línguas no contexto da atualidade tecnológica. Deste modo, proponho a instauração de laboratórios de línguas estrangeiras nas escolas, dentro dos laboratórios de informática, mostrar uma nova perspectiva para o ensino de línguas viabilizando a junção do espaço físico (laboratório) com espaço virtual e com as novas tecnologias e suas ferramentas advindas da internet e do computador.

Para averiguação desta pesquisa foi verificada a literatura da área, percebendo a história dos laboratórios de línguas; também foram delimitadas as ferramentas disponíveis de forma gratuita na internet para o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas: ler, ouvir, escrever e falar; ocorrendo a descrição de algumas ferramentas, e a indicação de seu uso para determinada habilidade; e por fim, a exemplificação com a criação de um laboratório de línguas virtual por meio da estruturação de uma página. Com isso, intento redesenhar os laboratórios de ensino

de línguas, onde a tecnologia se une ao que deveria ser o principal objetivo da educação, a troca constante de conhecimento. Pois, para obter sucesso e satisfação na aquisição de qualquer aprendizado, principalmente, de um idioma é necessário inserir práticas com a linguagem e fazer o bom uso da ferramenta, caso contrário só estaremos transferindo moldes antigos (PAIVA, 2008).

Este artigo apresenta a seguir tópicos do referencial teórico que destacam temas referentes à *Informática na Escola, O ensino de línguas e a tecnologia* e, por último, os aspectos sobre a *História do laboratório de Línguas*. Posteriormente, apresenta o percurso metodológico desta investigação, a análise dos dados finalizando com as considerações finais.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA/REVISÃO DA LITERATURA

2.1 TRABALHOS CORRELATOS

Esta seção tem por objetivo apresentar trabalhos com o uso do computador para ensino de língua. Inicialmente serão apresentados os objetivos de cada pesquisa, seus métodos e resultados encontrados. A pesquisa pelos trabalhos foi conduzida no site da biblioteca da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), com o tema “O uso do computador no ensino de línguas”. Assim, foi encontrado um artigo intitulado como “O computador e suas Ferramentas como Recurso Didático no Ensino e na Aprendizagem do Vocabulário de Língua Espanhola”, oriundo do curso de especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação.

A presente pesquisa traz uma abordagem sobre o uso da informática em uma escola municipal, no município de Restinga Sêca, com análise de possibilidades ofertadas pela tecnologia ao ensino de línguas estrangeiras. Dentro deste contexto busca mostrar que é possível desenvolver atividades, materiais didáticos e pedagógicos, utilizando editor de textos, figuras e software educativo (PINARELO, 2009)

Para alcançar seus objetivos o estudo baseou-se nas tecnologias fazendo o uso de um objeto de aprendizagem virtual como metodologia. Além disso, exercícios de fixação a partir dos conteúdos trabalhados em sala de aula agregaram no processo de ensino e aprendizagem. Os resultados encontrados foram averiguados

por meio de duas etapas, primeiro trabalhando com os educandos os conteúdos sem o objeto de aprendizagem; e em segundo momento com o objeto de aprendizagem, assim para a execução os discentes foram levados para o laboratório de informática, no qual exploraram atividades e conteúdos já vistos em aula, porém com a utilização do computador e uma ferramenta (PINARELO, 2009).

Assim sendo, a turma obteve uma média de acertos nas tarefas realizadas de 70%, demonstrando ter compreendido o trabalho. Com tudo, ficou evidenciada que o interesse e motivação do aluno para aprender por meio de ferramentas ou objetos de aprendizagem melhoram relativamente o desempenho e desenvolvimento (PINARELO, 2009).

O segundo trabalho é oriundo do curso de especialização em Mídias na Educação, também ofertado pela UFSM. O estudo nomeado como “Possibilidades de Uso dos Recursos do computador e da Internet no Ensino da Língua Inglesa”, teve por objetivo o uso da música utilizando o computador e a internet para instigar o gosto pela aprendizagem de uma segunda língua, mais especificamente, a língua inglesa, sendo desenvolvido em uma escola estadual, do município de Santana do Livramento (GOMEZ, 2013).

Assim, a metodologia de cunho qualitativo e etnográfico, focou nas aulas de Língua Inglesa, em uma turma da 8ª série. Com o intuito de averiguar os interesses da turma pela disciplina, em primeiro momento obteve-se a aplicação de um questionário contendo perguntas sobre o uso do computador para aquisição de conhecimentos; além de justificar o porquê e para que o uso do mesmo. Para a aplicação das atividades os alunos foram levados para o laboratório de informática, nele pesquisaram sobre duas canções, refletindo sobre a letra e identificando os termos no idioma estudado, contrastando com a língua materna (GOMEZ, 2013).

Desse modo, os alunos foram desafiados a criar um blog, onde pudesse suceder uma interação com os demais integrantes da escola, visando à troca construtiva de ideias para a disciplina, expondo vídeos e elaborando materiais para melhorar a aprendizagem de língua inglesa (GOMEZ, 2013).

Segundo as fontes de estudo pode-se concluir sobre a importância das ferramentas educacionais e a contextualização das mesmas com o contexto sociocultural. Ressaltando a necessidade de se conhecer a realidade do aluno, e assim promover práticas que favoreçam a autonomia na aprendizagem a partir da tecnologia e os meios de comunicação. Outro aspecto averiguado foi o

distanciamento da escola perante a tecnologia, fazendo com que uma reflexão seja feita sobre mudar as práticas num todo em prol de melhorias no processo de aquisição de conhecimento (GOMEZ, 2013).

2.1.1 Informática na escola

Esta seção tem por objetivo apresentar a literatura referente à informática na escola, discorrendo sobre a chegada do computador e sua adesão nas escolas. Para dar conta desse tema foram aprofundadas leituras baseadas em autores como Paiva, Silva, além de outras publicações já disponíveis em portais online do Ministério da Educação. Trabalhar com o computador é uma prática muito comum atualmente, e seu aproveitamento é muito importante no cenário educacional. Com isso, a educação passou e vem passando por diversas mudanças estruturais e funcionais para se enquadrar nas novas tecnologias.

A chegada do computador às escolas ocorreu de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), o qual apontava que a tecnologia deveria ser incorporada a educação para expandir de modo crítico e autônomo o aprendizado do aluno. Além disso, a inserção do computador nas escolas também ocorreu devido a investimentos do Ministério da Educação, no Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), criado em 09 de abril de 1997, visando promover tecnologia e informática no ensino fundamental e médio (MEC, PROINFO, 2010).

O PROINFO tinha como objetivo fazer com que a informática na escola pública provocasse de modo educativo uma aproximação da cultura escolar com as novas tecnologias já usufruídas pela sociedade. Fazendo assim com que o processo de ensino e aprendizagem melhorasse intensificando a aproximação da escola com a realidade, facilitando o desenvolvimento científico, cognitivo, e o estímulo para que o aluno seja um cidadão colaborador e ativo na sociedade. A partir de então, as escolas deveriam se organizar para receber estes computadores, e os governos estaduais e municipais seriam encarregados da estruturação para a instalação, e demais elementos necessários para compor o ambiente (PAIVA, 2010).

Porém, como toda a nova inserção, o despontamento do computador gerou aflição entre os profissionais. Para auxiliar os docentes o Ministério da Educação (MEC) através do referido projeto produziu ações com o intuito de formar os

profissionais envolvidos para o uso educativo e pedagógico das Tecnologias de Informática e Comunicações (TICs) (PAIVA, 2013).

Pois, como menciona Silva:

O educador continua sendo quem planeja e desenvolve as situações de ensino a partir do conhecimento que possuem e dos processos de aprendizagem, desta vez utilizando a ferramenta tecnológica como mais um recurso para ensinar e aprender. Ele é responsável pelos processos que desencadeia para promover a construção de conhecimentos, e nesse sentido é insubstituível (SILVA, 2009, p.01).

Contudo, as formações oferecidas foram limitadas e segregadas, não acompanhando os avanços tecnológicos, permitindo que o profissional da educação tenha resistência ao lidar com a tecnologia, fazendo com que os computadores não sejam utilizados, ou em muitos casos, caiam em desuso, ora por falta de recursos e manutenção, ora por interesse e qualificação docente.

Portanto, é necessário pensar em mudanças para que o uso das tecnologias faça parte do currículo escolar, assim como de formações continuadas e conjuntas pois, não adianta se pensar em formação continuada separadamente, é preciso investir em todas as esferas para assim, beneficiar igualmente os envolvidos nessa aprendizagem.

2.1.2 O ensino de línguas e as tecnologias

Esta seção tem por objetivo apresentar a história da tecnologia no ensino de línguas, demonstrando desde o seu surgimento até o que temos na atualidade. A leitura e averiguação se basearam nas autoras Paiva e Araújo.

A história do surgimento da tecnologia no ensino de línguas tem como marco a invenção da imprensa por Gutenberg. Com essa descoberta surgiram livros que foram rapidamente consumidos, e no que tange ao ensino de línguas, a gramática foi uma das primeiras a ser usufruída. O uso do livro no ensino de línguas iniciou em 1578, e permitia ao aluno estudar sem o auxílio do professor, possibilitando uma liberdade de aprendizagem. Mas a didática dos livros, ora focava na sintaxe, ora em memorização de vocabulário por meio de gravuras. Com o passar dos anos novas ferramentas foram surgindo e sendo incrementadas para o ensino de idiomas, como máquinas que reproduzem som e imagem (PAIVA 2015).

Em 1878, Thomas Edson inventou o fonógrafo que funcionava de modo a gravar e reproduzir sons, depois veio o gramofone com gravação de discos e a fita magnética, os quais permitiam levar material gravado com amostras de fala para a sala de aula. Já em 1930 foram inseridos ao ensino de línguas, mais especificamente ao Inglês, filmes produzidos pelos estúdios Walt Disney. No final dos anos 50 com a criação dos laboratórios e com a chegada da televisão no Brasil, incorporaram-se ao ensino as tecnologias de rádio e a televisão. Deste modo, na tentativa de aperfeiçoar o ensino essas ferramentas passaram a fazer parte das escolas como um método para aprendizagem de uma língua estrangeira (PAIVA, 2015).

O computador teve seu surgimento, de uma necessidade de atender os interesses do governo americano, em meio a Guerra Fria. Já o ensino de línguas mediado por computador iniciou com o Projeto PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*) em 1960, na Universidade de Illinois. Este projeto utilizou-se de uma ferramenta de autoria, o tutor, que permitia o desenvolvimento de exercícios de gramática e vocabulário com *feedback* automático, oferecendo instrução mediada por computador em várias línguas (PAIVA, 2015).

Os primeiros computadores pessoais surgiram no Brasil na década de 80, enquanto na Inglaterra já circulavam programas de reconstrução de textos, que chegaram ao país somente nos anos 90. Entretanto a abordagem continuava sendo de forma tradicional, visto que o modo de ensino era o mesmo (PAIVA, 2015).

Em 1991 mais um avanço se deu a partir da criação da Rede Nacional de Pesquisa através do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), que permitiu a integração de universidades e professores com outros países. O acesso público ocorreu em 1994 com provedores particulares e em 1997 chega a WWW, nos moldes que conhecemos hoje (PAIVA, 2015).

Assim, a internet alcançou o mundo e os estudantes de língua estrangeira ganharam uma nova forma de interagir e aprender um idioma. Com a implementação do computador e seu universo infinito de atividades, exercícios e conversas online, o ensino de línguas tem se beneficiado positivamente, pois a tecnologia está ao alcance de todos para enriquecer e motivar o processo de ensino e aprendizagem. Porém incorporá-la na sala de aula é o grande desafio do ambiente escolar. Nesse sentido, Paiva (2008, p.1) comenta que “o sistema educacional

sempre se viu pressionado pela tecnologia, do livro ao computador, e faz parte de sua história um movimento recorrente de rejeição”.

É importante observar que a língua é um organismo histórico e cultural em constante evolução atribuída por nossas culturas e sociedades transformistas. Ela organiza e determina as possibilidades de percepção do mundo (ARAÚJO, 2008). Portanto, se recusar e fechar os olhos para a modernidade, só nos mostra que o professor, principalmente, os de línguas devem se reformular tecnologicamente para expandir, de modo mais crítico e eficaz o ensino, e não somente reproduzir conteúdo por meio de aulas expositivas.

Deste modo, fica evidenciado que a tecnologia deve ser manuseada para aprofundar melhor os conteúdos, para que o docente faça com que seus objetivos sejam significativos e promovam o uso das tecnologias como uma extensão da sala de aula.

2.1.3 Os laboratórios de línguas

Esta seção apresenta a história dos laboratórios de línguas, suas vertentes teóricas, como foi o uso do computador até o que temos hoje, averiguando em artigos dos autores Paiva, Leffa e Moreira. Em meados dos anos 50 tivemos a criação dos laboratórios que eram instalações dispendiosas com local fixo, tratamento acústico e fiação específica e que impossibilitavam a comunicação e interação entre os usuários e usuários-professores (PAIVA, 2015). Os laboratórios se estruturavam com microcomputadores ligados a um computador central da onde saiam às aulas manipuladas pelos professores, baseadas em uma abordagem estruturalista enfatizando o ensino da gramática (LEFFA, 2006).

Nesse sentido, os laboratórios foram utilizados para o ensino de línguas por meio do sistema PLATO, onde o computador veio para facilitar e enriquecer as aprendizagens das línguas. Juntamente a isto teve início o surgimento da CALL (Aprendizagem de Línguas Assistida pelo Computador) baseada no Behaviorismo onde sua aprendizagem primava pela repetição e memorização, os equipamentos eram programados para repetir estruturas, havia uma rotina de aprendizado rígida e mecânica (MOREIRA, 2003).

Porém, o CALL Behaviorista se tornou ineficaz e, em meados dos anos 60 havendo diversos questionamentos sobre este método de ensino, resolveu-se adotar

o método áudio-lingual para tais práticas, que se baseava em práticas frequentes da língua e reprodução de sequências gramaticais corretas; modificando O CALL existente para CALL Comunicativa (MOREIRA, 2003).

Contudo, mais um método não obteve a excelência esperada e a CALL Comunicativa passou por uma nova estruturação, chamando-se de CALL Integrativa caracterizando-se pelo uso da internet, comunicação diária e rápida agregando todas as ferramentas disponíveis na mesma. Com isso, no final dos anos 80, a internet e os computadores multimídias iniciaram um novo processo de ensino até o que temos hoje (MOREIRA, 2003).

Esses novos laboratórios ultrapassam as barreiras tradicionais das salas de aula e possibilitam ao contexto educacional um novo modo de comunicação com o mundo, permitindo a interação entre os originários e aprendizes da língua alvo. Neste sentido, é inútil mencionar que as tecnologias de informação urge por se fazer presentes nos currículos, pois o nosso sistema educacional do “agora” falha no que tange ao preparo tecnológico para melhorar o labor pedagógico (PAIVA, 2001).

É bem verdade que os avanços tecnológicos já estão bem envoltos no ensino de línguas, e que embora, necessite de adequações sua funcionalidade já consegue provocar autênticas mudanças no ensino de modo geral. Porém, para chegar ao que temos o caminho não foi simples, e migrar por suas raízes demonstra o quanto necessitamos ampliar e adequar os ambientes e as ferramentas tecnológicas.

3 METODOLOGIA DE PESQUISA

Para dar conta dos objetivos deste estudo, optou-se pela pesquisa de natureza qualitativa. A pesquisa qualitativa traz como contribuição ao trabalho uma mistura de procedimentos de cunho racional e intuitivo capaz de contribuir para melhor compreensão dos fenômenos (POPE e MAYS, 1995). Além disso, foram utilizados os princípios da etnografia para avaliar as práticas comunicacionais mediadas pelo computador, uma vez que, os objetos estudados fazem parte do ciberespaço (MONTARDO & ROCHA, 2005).

3.1 CONTEXTOS DE INVESTIGAÇÃO

A pesquisa iniciou por meio de vivências em estágios curriculares e extracurriculares, em que os professores, em especial, os de línguas não conseguiam fazer um bom manejo do computador e da tecnologia em suas aulas. Outro fator que contribuiu foram às aulas nos laboratórios de línguas durante o período da graduação. Nestes, a utilização da ferramenta se dava em um formato arcaico, fazendo uso da metodologia áudio lingual, sem nenhuma interação.

Deste modo, no intuito de entender a relação dinâmica dos professores, mais especificamente, dos docentes de línguas, com os laboratórios de informática e as suas práticas com o objeto, despertou o interesse pela temática em questão, vislumbrando colaborar com o ensino de línguas em uma nova perspectiva.

3.2 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE DADOS

A coleta de dados foi realizada por meio de uma pesquisa via internet, com a finalidade de fazer um mapeamento das ferramentas gratuitas ou parcialmente gratuitas disponíveis, e que poderiam ser utilizadas para estimular as habilidades de escrita, audição, leitura e fala, podendo se compor de todas as habilidades juntas ou separadamente.

Posteriormente a avaliação de cada ferramenta ocorreu por meio de um quadro documental elaborado pela pesquisadora. Neste quadro foram avaliadas as competências comunicativas disponíveis, se possui aplicativos ou apenas site, sua gratuidade, se o seu desígnio é com fins educativos, e, por último, o objetivo da ferramenta para o usuário.

3.3 CRITÉRIOS OU PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Após a análise das ferramentas de acordo com os critérios elencados no quadro de mapeamento houve a seleção de um site para construção da página na web. A página do Laboratório foi composta por ferramentas selecionadas após o mapeamento de 17 ferramentas, assim foram selecionados nove instrumentos que podem ser utilizados em aula, e fossem de uso comum e público. Dentro disso,

houve a especificação da habilidade que cada um motiva. Além disso, a página também se constitui de conteúdos extras como dicionários, sites de revistas e páginas com recursos educativos que viabilizam a criação de aulas mais interativas e motivacionais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A coleta dos dados foi concebida por meio de mapeamento na internet, buscando ferramentas de acordo com as habilidades envolvidas nas competências comunicativas. Nesta busca foram selecionadas ferramentas que podem ser utilizadas para o ensino de línguas, dando prioridade para aquelas que podem motivar pelo menos uma habilidade comunicativa (ler, escrever, ouvir e falar).

Sendo assim, não foram descartadas aquelas que são específicas para o ensino de idiomas, pois, o foco é nas habilidades que são estimuladas por meio delas. Porém, a ênfase da pesquisa é nas ferramentas que em primeiro momento parecem ser inusitadas para tal função, mas podem ser utilizadas para o ensino, ainda que não tenham sido criadas para isso.

Quadro 1 – Tabela de mapeamentos das ferramentas

FERRAMENTA	APLICATIVO	HABILIDADE TRABALHADA	GRATUIDADE	DESIGNADO P/ O ENSINO	OBJETIVO
Audacity	Versão app	Ouvir e falar	Sim	Não	Gravar, editar e mixar sons
Beelinguapp	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Sim	Aprender idiomas
Babbel	Versão app	Todas as habilidades	Parcial	Sim	Aprender idiomas
Duolingo	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Sim	Aprender idiomas
Expresso	Não possui app	Escrita e leitura	Sim	Não	Editor de textos
Facebook	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Não	Rede social
Feedly	Versão app	Leitura	Sim	Não	Criar perfil de leitura
Google Drive	Versão app	Escrita e leitura	Sim	Sim	Escrita compartilhada
Google Earth	Versão app	Escrita e leitura	Sim	Não	Localização
Google Tradutor	Versão app	Escrita e leitura	Sim	Não	Escrita compartilhada
Hello Talk	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Sim	Aprender idiomas com nativos
Itranslate	Versão app	Escrita e leitura	Sim	Sim	Tradução
Skype	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Não	Chat de conversa
Ubook	Versão app	Leitura e Ouvir	Sim	Não	Leitura e escuta de livros
Waze	Versão app	Escrita e leitura	Sim	Não	Localização
Whatsapp	Versão app	Todas as habilidades	Sim	Não	Chat de conversa
Youtube	Versão app	Ouvir e falar	Sim	Não	Vídeos

Fonte: Elaborado pela autora.

Assim, o Quadro 1 obteve sua avaliação por meio de alguns critérios, o primeiro é quanto à ferramenta ter versão em aplicativo, pois o intuito é que o trabalho ou atividade não se restrinja apenas a um espaço. Observando que em sua maioria todas possuem versão em aplicativo, apenas uma conhecida como “Expresso” não possui.

O segundo critério avaliado é referente às habilidades que cada uma pode instigar e potencializar quando manuseada em atividades e tarefas. Verificando que a maioria das ferramentas apresenta mais de uma habilidade que pode ser estimulada. Estas ferramentas suportam diferentes atividades, com várias finalidades. O terceiro critério foi referente à gratuidade, uma vez que, deve ser acessado por todos os tipos de usuários, sem restringir o processo de ensino. Assim sendo, foi dada ênfase para aquelas que possuem acesso livre.

O quarto e último critério foram os objetivos gerais de cada uma, averiguando que os desígnios das 17 elencadas 10 não foram destinados para aprendizagem, porém apresentam capacidade para ensinar de modo versátil e lúdico. Demonstrando que para o ensino, especificamente, de idiomas não há tantas barreiras com a tecnologia, basta criatividade e audácia.

Pois, como menciona Leffa (2005) aprendemos com os instrumentos que criamos, e quando mediamos o ensino pelo computador estamos com a ferramenta da ferramenta, que nela carrega uma diversidade de instrumentos que consomem o fazer de diferentes coisas.

Assim então, para confeccionar a página do laboratório virtual para o ensino de línguas foram pesquisados três sites que disponibilizam o manuseio e posterior acesso de modo gratuito. Nessa busca foi selecionado o “*AdobeSpark*” por apresentar um manejo de fácil compreensão, mobilidade e responsividade. Este aplicativo possui um conjunto de ferramentas acessíveis para aqueles usuários que não dominam produtos para design mais avançados.

O “*Spark*” permite criar imagens, layouts, sites para blogs, entre outros, com templates prontas que auxiliam de modo criativo. O acesso à ferramenta pode ser por uma conta do *Adobe*, chamada de *Adobe ID*, ou é possível vincular o *Adobe Spark* ao *Facebook* ou *Google*.

Os primeiros passos para a confecção da página foram à criação de um logotipo e o nome configurando como “*Lab.on*”, ou seja, Laboratório Online de Línguas.

Figura 1 – Logotipo para a página do laboratório



Fonte: Elaborado pela autora.³

O segundo passo foi selecionar as ferramentas que deveriam compor a página. O parâmetro aplicado é devido ao fato de que, a página deve apresentar de modo simples e acessível os instrumentos de trabalho, sem desestimular o usuário. Neste sentido, foram selecionadas nove ferramentas das 17 dispostas no quadro do mapeando sendo elas: o *Facebook*, o *Google Drive*, o *Google Tradutor*, o *Google Earth*, o *Skype*, o *Ubook*, o *Whatsapp*, e o *Youtube*.

Assim, a prioridade por tais ferramentas se deve ao fato de possuírem aceitação e facilidade de manuseio por qualquer usuário. Pois, são atuais, públicas, interativas e, principalmente, por estarem em constante atualização. Possibilitando que o processo de ensino se construa de modo colaborativo, criativo e em permanentes mudanças e adaptações.

Corroborando com um dos subsídios metodológicos do *Proinfo*, segundo Paiva (2013, p. 03), “utilizar as *TICs* nas estratégias docentes, promovendo situações que focalizem a aprendizagem dos alunos e resultem numa melhoria efetiva de seu desempenho”.

O terceiro ponto foi organizar as ferramentas em ordem alfabética, identificadas por sua logomarca, e ao seu lado fazer uma breve apresentação da mesma, explicando quais habilidades são motivadas no seu trabalho. Logo mais

³ A página pode ser acessada pela leitura do Qrcode ou acessando o link e páginas. (<<https://spark.adobe.com/page/bJM4xG1YuC9C7/>>).

abaixo, outra sessão foi organizada por habilidades, sendo essa mais específica para aquele profissional que busca ensinar com foco na competência comunicativa, ou seja, ao detectar a dificuldade do aluno o professor encontrará o recurso que melhor auxilia no desenvolvimento.

Figura 2 – Sessão por habilidade da página



Fonte: Elaborado pela autora.⁴

A linguagem formulada na explicação procura dialogar com o usuário de modo instigador e instrutivo; estimulando o acesso de modo livre. Também, o *layout* da *web* é simples, de fácil interação e comunicação, com a finalidade de inserir qualquer usuário, até mesmo aquele que não possui intimidade com a tecnologia, buscando evitar a desmotivação e resistência.

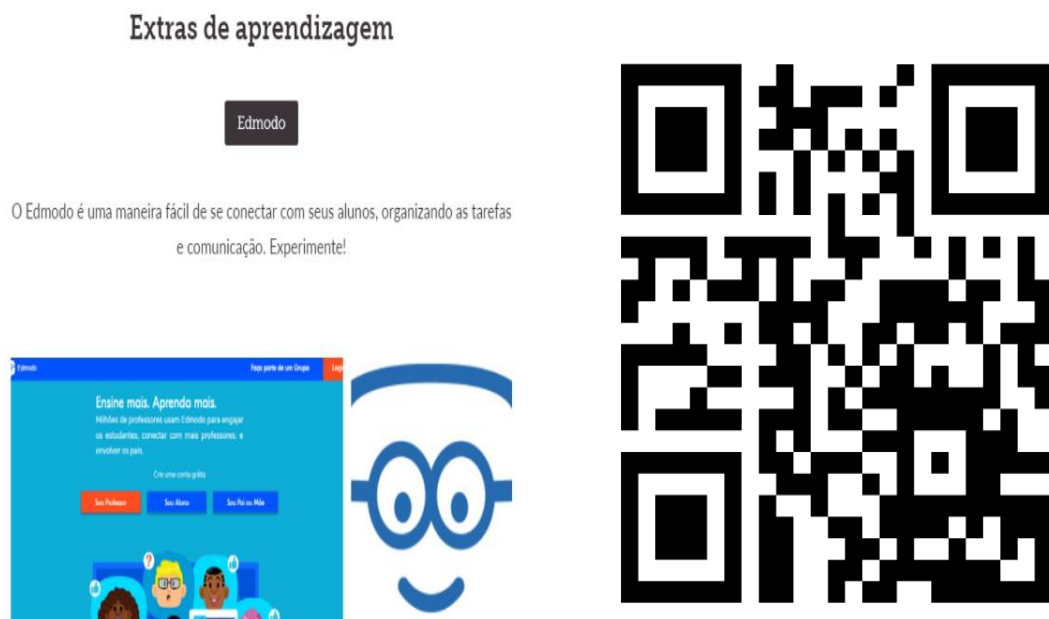
O quarto aspecto proposto na página é considerado conteúdo extra, por ser compreendido de que possa vir a auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, viabilizando a interação de outro modo. Eles estão organizados ao final da página e disponíveis em links, sendo eles: o *Edmodo* que é uma plataforma que gerencia a aprendizagem, com a oferta de um ambiente virtual para interação da comunidade escolar, permite ao docente criar uma rede de tarefas em sua classe com inserção de arquivos, tarefas, mensagens, além de abrigar arquivos de bibliotecas virtuais.

⁴A página pode ser acessada pela leitura do Qrcode ou acessando o link e páginas. (<<https://spark.adobe.com/page/bJM4xG1YuC9C7/>>).

O Jornal *El Pais* com a finalidade de demonstrar notícias e acontecimentos em todo mundo, proporcionando um novo método para se trabalhar em aula, e estimulando criticamente os alunos, ou usuários. Também, dentro desse contexto o site Nova Escola e *Ted* oportunizam aos docentes, notícias, vídeos de pouca duração, planos de aula, cursos, e tudo que envolve contexto escolar, incentivando a criatividade, novos métodos e práticas dos docentes.

Outra ferramenta disponível é o *Khan Academy*, conhecido como uma ONG educacional que oferece uma coleção grátis de vídeos de diferentes disciplinas oportunizando ao docente inovar, aprender e reformular seus métodos e crenças, além de instigar o ensino interdisciplinar.

Figura 3 – Sessão dos conteúdos extras da página



Fonte: Elaborado pela autora.⁵

Para finalizar o laboratório online dispões de páginas de dicionários como *Oxford* para o inglês, *Real Academia Espanhola* para o idioma espanhol, dicionário de sinônimos, dicionário online de língua de portuguesa, e outro que pode ser

⁵A página pode ser acessada pela leitura do Qrcode ou acessando o link e páginas. (<<https://spark.adobe.com/page/bJM4xG1YuC9C7/>>).

utilizado para todos os idiomas o *Wordreference*, tudo pensado para em auxílio e estímulo das habilidades comunicativas.

Figura 4 – Sessão dos dicionários na página



Fonte: Elaborado pela autora.⁶

Com isso, a finalidade da página do “*Lab.on*” é trazer uma nova perspectiva para o ensino de línguas e os laboratórios, desmistificando a versão de que o ensino de línguas deve ser baseado nas teorias arcaicas do ensino tradicional, estruturado e repetitivo, sem interação, trocas e construções.

Pois, como comenta Leffa (2006) a aprendizagem de línguas estrangeiras pode ter a integração das quatro habilidades em uma única atividade. A internet proporciona isso ao estudante, e integra-o a trocas de experiências autênticas quando se interage com alguém em outra parte do mundo.

Deste modo, este novo modelo, viabiliza o acesso às novas tecnologias, incorporam ações, possibilidades e atividades sem intimidar o professor e o aluno, demonstrando que as tecnologias são aliadas da educação, e sua apropriação não deve ser temida, e sim, inserida a um processo que pode se tornar muito mais satisfatório e benéfico. Pois, como trata Paiva (2013) à formação para o uso das

⁶A página pode ser acessada pela leitura do Qrcode ou acessando o link e páginas. (<<https://spark.adobe.com/page/bJM4xG1YuC9C7/>>).

tecnologias deve ser pensada de modo a institucionalizá-las, combinando a análise de necessidades, e selecionando os métodos em uma estrutura pedagógica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa teve como finalidade mostrar uma nova proposta utilizando as tecnologias no ensino, mais especificamente, o de línguas. Trazendo uma reconfiguração dos Laboratórios de Línguas utilizados antigamente, sem interação, trocas e aprendizado mútuo. Baseados em um ensino repetitivo e rotineiro, onde os alunos acatavam os conhecimentos e regras passados por seus professores.

Felizmente os anos passaram e algumas mudanças puderam ser realizadas, ainda que não exatamente como todo o educador estime. As escolas permanecem com pouco investimento em estrutura, tecnologia, e recursos, porém com estudos nessa perspectiva os alunos e docentes podem vislumbrar um ensino mais igualitário e satisfatório.

Sabemos que a mudança é lenta, gera desconforto, tensões e na maioria das vezes resistência em diferentes setores do nosso sistema educacional. Porém, não se pode continuar mantendo os alunos em sala de aula por tanto tempo, ainda mais com um mundo tecnológico que permite o alcance ao conhecimento de um modo mais transversal.

Quando se fala em ensino de línguas presume-se que para o sucesso de sua aprendizagem é necessário que haja inserção de práticas interativas. E neste sentido, fica evidente que há diversidade de ferramentas disponíveis na web quando aplicadas ao ensino de idiomas só favorecem para o estímulo, ainda que indiretamente, de qualquer habilidade comunicativa.

Assim, pensar em tecnologias é lidar constantemente com estímulos e inovações, e quando incorporadas na aprendizagem e ao ambiente escolar, garantem um processo de ensino mais próximo dos alunos, pois oferecer a eles um segundo idioma por meio de ferramentas tecnológicas, ou até mesmo aprofundar na sua língua materna, é ratificar novas formas de comunicação, dando sentido à aprendizagem, beneficiando, promovendo e enriquecendo o ensino.

Nesse sentido, o principal objetivo deste Laboratório online é fazer com que o aluno compreenda que ele é autônomo e ativo na sua aprendizagem. Que o ensino é livre, e pode ser modificado e adaptado de acordo com as inovações que

surgem ao longo do caminho. Talvez, Roger Waters ao escrever a música “*The wall*” não imaginasse que aquele ensino no qual o *Pink Floyd* cantou em seu clipe como abusivo e mecanizado, no futuro ganharia infinitas possibilidades e todos os muros fossem derrubados pela tecnologia e suas diferentes formas de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, Catya Marques A. de; MONTAÑÉS, Dr^a. Amanda Pérez. **O ensino de espanhol no Brasil: História de um processo em construção.** 2013.

BRASIL, Ministério da Educação (MEC). **Proinfo Integrado.** Disponível em: <portal.mec.gov.br>. Acesso em: 30 abr. 2018.

_____, Secretária da Educação Média e Tecnológica – Ministério da Educação. **Parâmetros Nacionais Curriculares.** Disponível em: <portal.mec.gov.br>. Acesso em: 30 abr. 2018.

DA SILVA GOMEZ, Marilailine Pereira. **Possibilidades de Uso dos recursos do computador e da Internet no Ensino da Língua Inglesa** . 2013. 17 p. Artigo (Curso de Especialização em Mídias na Educação)- UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2013.

GODOY, Arilda, Schmidt. Pesquisa qualitativa: Tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas.**São Paulo, v. 35, n.3, p, 20-29, 1995.

LEFFA, Vilson. J. Defining a CALL activity. **Linguagem em (Dis)curso.** Tubarão: v.5, n.2, p.337 - 355, 2005.

_____. A Aprendizagem de Línguas Mediada por computador. In: Vilson J, Leffa. (Org). **Pesquisa em Linguística Aplicada:** temas e métodos. Pelotas: Educat, 2006, p 11-36.

MOREIRA, Francisca Helga. **Evolução do Uso do computador no ensino de línguas** . 2003. 10 p. Artigo (Revista Letras)- Funcap, Universidade Estadual do Ceará, Curitiba, 2003.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. O computador: um estranho na educação linguística da América do Sul. **Renote Revista Novas Tecnologias na Educação.** V.1, n. 1. 2008.

_____. (2001) A www e o ensino de inglês.**Revista Brasileira de Linguística Aplicada.** v. 1, n1, 2001.p.93-116.

_____. (2013) A Formação do professor para uso da tecnologia. **A formação de professores de línguas:** Novos Olhares– Volume 2. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013. p. 209-230.

_____ (2015) O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica. **Olhares sobre tecnologias digitais: linguagens, ensino, formação e prática docente.** Coleção Novas Perspectivas em Linguística Aplicada Vol. 44. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015, p.21-34.

_____ (2010) Tecnologia na docência em línguas estrangeiras: convergências e tensões. **Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho docente.** Belo Horizonte: Autêntica, 2010, v. V, p.595-613.

PINARELO, Maristani Machado. **O Computador e suas Ferramentas como Recurso Didático no Ensino e na Aprendizagem do Vocabulário de Língua Espanhola** . 2009. 18 p. Artigo (Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas à Educação)- UFSM, Universidade Federal de Santa Maria, Restinga Seca, 2009.

POPE, Catherine; MAYS, Nick. *Reaching the parts other methods cannot reach: an introduction to qualitative e methods in health and health service research.* **In British Medical Journal**, nº 311, p42-45, 1995.

PROINFO. Computadores para 26 mil escolas. 4 mar.2009. Disponível em: <portal.mec.gov.br>. Acesso em: 10 Ago. 2018.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lúcia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1999, p.110.

SILVA, Maiara Barbosa Monteiro. Informática no Ambiente escolar.**Planeta educação.** Disponível em: <www.planetaeducacao.com.br>. Acesso em: 10 mai. 2018.