



INTER
FACES
CIENTÍFICAS

EDUCAÇÃO

ISSN IMPRESSO 2316-333X

E-ISSN 2316-3828

DOI-10.17564/2316-3828.2018v6n3p107-118

NÚMERO TEMÁTICO - PROCESSOS DE FORMAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM NA CIBERCULTURA

TECNOLOGIA MÓVEL E PRATICANTES DE LÍNGUA INGLESA

MOBILE TECHNOLOGY AND ENGLISH LANGUAGE PRACTICERS

TECNOLOGÍA MÓVIL Y PRACTICANTES DEL IDIOMA INGLÉS

Luciana de Jesus Lessa Censi²

Rosane Meire Vieira de Jesus³

RESUMO

Este artigo pretende trazer à tona as maneiras com que alguns praticantes de língua inglesa como língua estrangeira, do 7º ao 9º ano do ensino fundamental de uma escola pública, compreendem os processos ensinoaprendizagem nesse idioma associado ao uso da tecnologia móvel. Conhecer esses praticantes, ouvi-los e interpretá-los se mostraram como alternativas para entender como se viabiliza a relação entre a educação linguística e a tecnologia móvel no cotidiano escolar. Considerando que os praticantes se caracterizam por

desenvolver táticas e criações para subverter situações da realidade que lhes é dada, foi utilizado grupo de diálogo *online*, na perspectiva do estudo qualitativo e de uma abordagem interpretativa a partir de Gadamer (1999).

PALAVRAS-CHAVE

Tecnologia móvel. Praticantes de língua inglesa. Cotidiano escolar. Diálogo.

¹ Artigo baseado na dissertação intitulada “Aplicativos móveis e praticantes de língua inglesa: diálogos com um cotidiano escolar em Feira de Santana-BA” e defendida no Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação/Universidade do Estado da Bahia (2017).

RESUMEN

Este artículo pretende traer a la luz las maneras con que algunos practicantes del idioma inglés como lengua extranjera, del 7º al 9º año de la enseñanza fundamental de una escuela pública, comprenden los procesos de enseñanza de aprendizaje en ese idioma asociado al uso de la tecnología móvil. Conocer a estos practicantes, oírlos e interpretarlos se mostraron como alternativas para entender cómo se viabiliza la relación entre la educación lingüística y la tecnología móvil en el cotidiano escolar. Considerando que los practicantes se caracterizan

por desarrollar tácticas y creaciones para subvertir situaciones de la realidad que se les da, se utilizó un grupo de diálogo en línea, en la perspectiva del estudio cualitativo y de un enfoque interpretativo a partir de Gadamer (1999).

PALABRAS CLAVE

Tecnología móvil. Practicantes de habla inglesa. Cotidiano escolar. Diálogo.

ABSTRACT

This paper brings to light the ways in which some practitioners of English as a foreign language from 7th up to 9th grades at a public school, understand the teaching-learning processes associated to mobile technology. Coming to know these practitioners, listening to them and interpreting them have been shown as alternatives to understand how the relationship between language education and mobile digital technology in the school life is feasible. Considering that practitioners are characterized by developing tactics

and creations to subvert situations of the reality that are given to them, it was used online dialogue groups, from the perspective of qualitative study and from an interpretative approach based on Gadamer (1999).

KEYWORDS

Mobile technology. Practitioners of English. School Life. Dialogue.

1 PRIMEIRA ABA: A PESQUISA

Esta pesquisa parte da premissa de que, para investigar “com” o cotidiano, que é transitório, incontrolável e imprevisível, faz-se necessário que os sujeitos que praticam o cotidiano tragam à tona questões pertinentes a eles quanto às ocorrências do dia a dia e, é assim que tais sujeitos acabam assumindo os papéis de protagonistas e de autores da investigação (FERRAÇO, 2007). Logo se faz uso da expressão praticante de Língua Inglesa (LI) em torno da figura do estudante, um dos praticantes do cotidiano escolar, com base nas possibilidades de que este sujeito constrói caminhos próprios para aprenderensinar a LI por meio das táticas e da inventividade (CERTÉAU, 1994).

A grafia de termos como aprenderensinar e de outros na tessitura deste texto, que aparecem unidos, pluralizados e/ou invertidos, tem inspiração nas pesquisas cotidianistas (ALVES, 2008), destacando a junção de termos que visa a superar dicotomias estabelecidas na ciência moderna. Esta opção de escrita reside na ideia de entender que o cotidiano escolar, em sua multiplicidade e complexidade, em que, muitas vezes, tudo acontece ao mesmo tempo (FERRAÇO, 2007), solicita que não se fragmente ou isole relações entre elementos e/ou processos, haja vista também o risco de o próprio dualismo proporcionar contradições internas ao conhecimento científico.

A cultura digital tem afetado as ações dos praticantes de LI no cotidiano escolar. Os *smartphones* estão por todos os espaços tempos da escola. Consequentemente, são múltiplas as tensões que surgem nesse cotidiano, decorrentes da intensificação do digital nas práticas sociais, que têm sido reconfiguradas. Os praticantes estão, em grande parte do tempo, conectados; fotografam a lousa; não se esquecem de tirar as *selfies* e de postá-las imediatamente nas redes sociais; usam o fone de ouvido insistentemente até durante as aulas; e formam grupos durante o intervalo escolar para criar construções no jogo *Minecraft*.

Além disso, conseguem driblar o sigilo da senha da rede WI-FI da escola e se mostram tão apegados aos aparatos tecnológicos que competem no uso das

tomadas de eletricidade para carregar os celulares nas salas de aula. Entenda-se, então, nessa discussão, como tecnologia móvel dispositivos digitais móveis como celulares, *tablets*, *laptops* etc.

Esta pesquisa, considerando a presença cada vez maior de dispositivos digitais móveis no cotidiano escolar, tem origem na seguinte indagação: diante da reconfiguração das práticas sociais no cenário da cultura digital, de que forma os praticantes compreendem os sentidos e significados que constroem, a partir das mídias digitais móveis, especialmente os celulares, como artefatos técnico-culturais, dentrofora da escola nos processos ensinoaprendizagem da LI?

O presente texto se encontra estruturado em 4 abas que fazem alusão à forma como os conteúdos são organizados nos aplicativos, aplicações ou *apps* presentes nos dispositivos móveis. Na segunda aba, apresentam-se os praticantes, o local da pesquisa e a metodologia; na terceira, faz-se a exposição do movimento interpretativo-teórico do grupo de diálogo *online* (GDO); e, por fim, na quarta aba, há as últimas enunciações deste ciclo de investigação a partir das experiências e interações com os praticantes de LI, o cotidiano escolar e as literaturas sobre tecnologias, educação e linguagens.

2 SEGUNDA ABA: PRATICANTES, LOCAL E METODOLOGIA

Concernente aos praticantes de LI que formam a amostra desta pesquisa, são 14 praticantes diversos do 7º ao 9º ano do ensino fundamental II (aqui nomeados por números em inglês), dentre 7 turmas de um colégio da rede pública estadual, em 2016. Filhos de artesão, servente, vendedora, vigilante, técnico em agropecuária e autônomo, são praticantes oriundos de bairros periféricos, que, segundo informações cedidas por eles próprios, dispõem de serviços de internet em suas residências ofertados por empresas privadas.

Todos os praticantes têm um dispositivo móvel com acesso à rede, já que foi uma condição exigida para a participação na investigação. A maioria

utilizou um *smartphone* durante as atividades propostas, somente um deles apresentou um *tablet*. Nem todos os praticantes tinham o hábito de levar seus dispositivos para a escola. Alguns relataram ter medo de assaltos ou por proibição dos pais ou responsáveis. Entretanto alguns deles já tinham o costume de levar os *smartphones* para a escola, sobretudo para fazer uso de jogos, especialmente *Minecraft*, durante os intervalos e horários vagos em que professores faltam às aulas.

O colégio onde acontece o campo empírico localiza-se na zona urbana, porém atende, no total, quase duzentos estudantes oriundos de bairros mais distantes do centro, conforme informações encontradas no Projeto Político Pedagógico. O corpo docente é formado por 15 professores. Dentre eles, somente 2 são concursados para ministrar aulas de LI e possuem formação específica. Atualmente, as docentes, uma delas é a pesquisadora, dividem a carga horária referente às 7 turmas existentes na instituição, sendo 2 horas/aulas ministradas a cada turma por semana e complementam a carga horária com outras disciplinas.

Vale salientar que a escola é participante do Programa de Educação Integral – ProEI – oferta educação integral à comunidade, desde 2014, do 6º ao 9º ano do ensino fundamental II. Todos os praticantes permanecem na escola de 7h20min às 15h40min. O laboratório de informática tem 8 computadores inoperantes, 2 em funcionamento e 2 com conexões banda larga de 1MB, cujo acesso legal não é permitido aos praticantes, mas estes, conforme relataram, acabam burlando a regra por meio do uso de *apps* que descobrem senhas das redes WI-FI e, assim, facilmente a senha é disseminada entre eles, garantindo acessos à internet, mesmo sem qualidade.

O PPP da instituição evidencia a matriz curricular que norteia a Educação Integral, na qual se destaca a existência do componente curricular Língua Estrangeira Moderna, bem como do componente curricular Educação e Tecnologias Digitais (ETD).

Além da análise interpretativa do PPP, foram observados instantes de espontaneidade dos praticantes, sobretudo, a partir das relações que es-

tabelecem com a LI, as tecnologias e *apps* móveis, nas aulas e durante alguns intervalos. Verificou-se, para este estudo, uma grande vantagem da técnica de observação participante natural, na qual há a participação real do observador na vida da comunidade da qual já faz parte, pois, além de poder captar esclarecimentos que acompanham o comportamento dos observados (GIL, 2008), relaciona-se e traçam-se paralelos entre os enunciados dos praticantes no grupo de diálogo e seus comportamentos no cotidiano escolar.

Imbuir-se do sentimento de mundo (ALVES, 2008), experienciar o cotidiano, senti-lo, ouvi-lo, tocá-lo, enxergá-lo, apegando-se aos detalhes e ao que outrora parecia invisível mostraram-se como medidas no combate aos preconceitos e certezas que se julga ter por ser, antes de tudo, parte do cotidiano em questão. Para esse exercício, importou, pois, propiciar uma aproximação da compreensão dos praticantes, dos cotidianos deles, no que se refere à tecnologia móvel a fim de produzir um conhecimento situado.

Por se tratar de um estudo qualitativo, em que se valoriza a “[...] partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível [...]” (CHIZZOTTI, 2003, p. 211), a pesquisa foi divulgada nas 7 turmas da escola, salientando que era importante que os participantes tivessem um dispositivo móvel em rede (*tablet*, *smartphone* ou *laptop*).

Feita a divulgação da pesquisa, 21 praticantes do 7º ao 9º ano expressaram interesse em aderir à proposta. Nesse contato com os possíveis sujeitos da investigação, foi solicitado a cada um deles um número telefônico com o aplicativo *WhatsApp* em funcionamento, pois esse cenário foi o procedimento da investigação, com diálogos produzidos coletivamente em um ambiente digital, reverenciando, acima de tudo, a escuta/escrita.

Desse modo, optou-se por envolver um aplicativo móvel no Grupo de Diálogo *Online* (GDO) para possibilitar um processo de diálogo entre os

praticantes de LI e pesquisadora na negociação de visões compartilhadas. A ideia de diálogo que orientou a criação e o desenvolvimento do grupo de *diálogo* partiu da compreensão de que o diálogo hermenêutico é a “fusão de horizontes de mundo”, discutido por Gadamer (1999).

Cada indivíduo tem um horizonte de mundo que é o âmbito de visão de tudo o que pode ser visto a partir de um determinado ponto. No entanto esse horizonte não é definitivo, estático; abre-se nas possibilidades do evento do ser, ou seja, na temporalidade da presença, na sua relação constante de refazimento do mundo e de si – ser-no-mundo. Gadamer (1999, p. 402) afirma que “O horizonte é, antes, algo no qual trilhamos nosso caminho e que conosco faz o caminho”. A fusão acontece quando os envolvidos do diálogo têm a intenção de compreender o outro, então estende seus horizontes para abarcar e integrar. Na interação, a esfera de percepção e de intervenção no mundo é alterada, deslocando o ser-á dos limites do mundo conhecido e a autocompreensão é avaliada e posta em risco.

Para a realização do GDO, foi criado um grupo no aplicativo *WhatsApp*, intitulado Participantes da Pesquisa. Apenas 14 dos contatos dos praticantes de LI foram localizados com o aplicativo devidamente instalado. Posteriormente à criação do grupo no *WhatsApp*, foi elaborado um roteiro de questões de cunho pessoal e relativas ao tema do estudo a serem postadas no ambiente.

A existência de uma relação prévia (docente-discente) com os praticantes de LI do GDO, no *Whatsapp*, de certa maneira, trouxe um conforto, uma espécie de segurança aos participantes e à pesquisadora. Pesquisadores da área salientam que, em pesquisa *online*, a familiaridade entre os informantes é um dos critérios que concede confiabilidade ao processo (KOZINETS, 1997 apud AMARAL; NATAL; VIANA, 2008, p. 38).

A interação *online* entre a pesquisadora e os praticantes se deu ao longo de 8 dias e as perguntas eram postadas diariamente e respondidas conforme o interesse, a disposição e a disponibilidade de cada praticante de LI.

3 TERCEIRA ABA: MOVIMENTO INTERPRETATIVO-TEÓRICO DO GRUPO DE DIÁLOGO *ONLINE* (GDO)

No primeiro momento, os praticantes mencionaram nome, idade e série. Identificou-se a participação de 9 praticantes de inglês do sexo masculino e 5 do sexo feminino, todos com idade entre 11-15 anos e das turmas do 7º ao 9º ano (6ª, 7ª e 8ª séries).

Na sequência, seguem revelações dos praticantes quanto aos usos dos dispositivos digitais móveis em casa:

07/04/16, 7:34 AM – Praticante *two*: Uso redes sociais, pesquisas, para escutar musicas e assistir video etc

07/04/16, 3:19 PM – Praticante *six*: Pesquisas

07/04/16, 3:20 PM – Praticante *six*: Redes sociais

07/04/16, 3:20 PM – Praticante *six*: Sociais

07/04/16, 4:57 PM – Praticante *five*: Jogar ou assistir filmes

07/04/16, 5:21 PM – Praticante *three*: Para assistir ou pesquisar

07/04/16, 7:54 PM – Praticante *ten*: Para pesquisas, navegar nas redes sociais, tirar fotos, ouvir músicas e etc...

07/04/16, 7:55 PM – Praticante *twelve*: Um monte de coisas assistir, ouvir musica, trabalho de escola, jogar e etc

08/04/16, 7:02 AM – Praticante *thirteen*: Para navegar, ouvir musicas, jogar e etc.. (GRUPO DE DIÁLOGO *ONLINE*, 2017).

Mais do que todas as outras palavras reunidas, “Um monte de coisas”, a expressão “etc” e as reticências nas respostas dos praticantes parecem traduzir que eles fazem praticamente tudo e, às vezes, ao mesmo tempo, utilizando seus dispositivos digitais móveis em rede. Afinal de contas, “o telefone celular tem sido o dispositivo maior da convergência tecnológica” (LEMOS, 2010, p. 161). Há, pois, uma grande brecha em que a escola pode atuar no que tange ao incentivo e desenvolvimento de autoria e protagonismo juvenis em rede.

A reorganização da cultura frente ao digital, marcado pela desmaterialização de suportes, tem resultado em uma redefinição de práticas sociais contemporâneas. Porém a escola ainda caminha muito lentamente para assumir as mudanças e aderir ao digital, ao *online* nos processos ensinoaprendizagem, preocupando-se até mais com as regras quanto ao controle no uso dos dispositivos digitais móveis dos praticantes em sala de aula.

A cultura digital que tem permeado outros cotidianos dos praticantes de LI não tem sido explorada nas práticas escolares. Pelo contrário, os praticantes externam a existência de tensões em torno do uso das tecnologias digitais móveis no cotidiano escolar ao serem questionados sobre o uso delas nas aulas de LI:

13/04/16, 8:53 AM – Praticante *two*: Quer dizer só uma vez quando eu não sabia uma palavra ai eu pesquisei no tradutor

13/04/16, 8:53 AM – Praticante *three*: Nao

13/04/16, 8:54 AM – Praticante *three*: Ainda nao

13/04/16, 9:08 AM – Praticante *four*: Ainda não

13/04/16, 8:47 AM – Praticante *five*: Nao, nunca usei

13/04/16, 12:11 PM – Praticante *seven*: Não

13/04/16, 12:24 PM – Praticante *eight*: Nao

13/04/16, 1:59 PM – Praticante *nine*: Nao

13/04/16, 3:01 PM – Praticante *ten*: Sim para trazer alguma palavra

13/04/16, 3:07 PM – Praticante *seven*: Sim

13/04/16, 3:08 PM – Praticante *seven*: O tradutor

13/04/16, 9:52 PM – Praticante *twelve*: Nao

13/04/16, 10:21 PM – Praticante *six*: Raramente

13/04/16, 10:22 PM – Praticante *six*: A professora fica reclamado

13/04/16, 10:28 PM – Praticante *eight*: Concordo

13/04/16, 10:41 PM – Praticante *six*: Mano vc ta queto

13/04/16, 10:41 PM – Praticante *six*: E ela manda vc ficar queto. (GRUPO DE DIÁLOGO ONLINE, 2017).

Verifica-se que os usos que os praticantes fazem de seus dispositivos não são legitimados pela escola: “a professora fica reclamando”. Nesse quesito, os praticantes disseram, com poucas exceções, que não

expericiam o uso do celular ou de qualquer outro dispositivo digital móvel nas aulas de inglês. As exceções se referem a usos de caráter instrumentalizante e puramente voltados ao consumo em rede, nos quais a mudança se dá apenas no suporte, do físico para o digital. Por exemplo, de igual forma, eles podem usar o *Google Tradutor* no dispositivo móvel ou o dicionário impresso para pesquisar palavras em inglês. Nota-se, pois, uma dicotomia entre as práticas sociais mediadas por dispositivos digitais móveis e as práticas escolares. Provavelmente, o “ainda não” de alguns praticantes expressa as expectativas deles em integrarem as tecnologias digitais móveis às aulas de LI.

Todavia, ainda assim, os praticantes têm usado seus dispositivos sem intencionalidade pedagógica, na maioria das vezes, para muitos fins no cotidiano escolar:

08/04/16, 12:53 PM – Pesquisadora: Para quê vc usa o celular, *tablet* ou qq outro dispositivo digital móvel NA ESCOLA?

08/04/16, 4:27 PM – Praticante *two*: Para entrar em redes sociais, as vezes pesquisar o que for preciso para o aprendizado

08/04/16, 6:53 PM – Praticante *three*: Para pesquisar ou jogo e ouvir musica

08/04/16, 6:54 PM – Praticante *three*:

08/04/16, 6:54 PM – Praticante *twelve*: Jogar e ouvir musica

08/04/16, 7:13 PM – Praticante *ten*: Para ouvir músicas e de vez em quando pesquisar

08/04/16, 7:48 PM – Praticante *five*: Jodar

08/04/16, 7:48 PM – Praticante *five*: Jogar

08/04/16, 9:29 PM – Praticante *one*: Jogar e pesquisar bastante

08/04/16, 10:22 PM – Praticante *six*: Escuto musicas tipo

08/04/16, 10:23 PM – Praticante *six*: Musicas

08/04/16, 10:25 PM – Praticante *six*: Tipo the x-files

09/04/16, 7:01 AM – Praticante *seven*: Escuto música, vejo vídeo, faço pesquisa e fico resenhado no whatts zap

09/04/16, 10:53 AM – Praticante *eight*: Jogar também kkk

10/04/16, 11:21 AM – Praticante thirteen: Eu uso para entrar em redes sociais, ouvir música e varias outras coisas ..

10/04/16, 11:42 AM – Praticante eleven: Para jogar pesquisar e entre outras coisas. (GRUPO DE DIÁLOGO *ONLINE*, 2017).

O praticante *six*, associando as pistas que são fornecidas, expõe a reclamação da professora por causa do manuseio dos dispositivos na sala de aula e os usos dos aparelhos revelados por outros praticantes no cotidiano escolar, algumas vezes para pesquisar, mas em grande parte, sem intencionalidade pedagógica, concede elementos para uma discussão sobre a condição atual da escola diante de questões como o saber e o papel do professor em um mundo de mudanças constantes e velozes.

Os praticantes de LI estão conectados à rede para pesquisar quando julgam necessário, ainda que não se tenha informações sobre o processo e qualidade dessas pesquisas. Eles já se deram conta de que o saber está a um toque dos dedos, dos polegares. E o professor? Já redefiniu o seu papel? Para Lévy (1999), com o saber móvel e por toda a parte, o professor carece de se adequar a um novo estilo de pedagogia no qual ele deixa de ser o transmissor de conhecimentos. As novas funções midiáticas dos dispositivos digitais móveis, integradas ao ciberespaço e o acesso a conteúdos originais ou autênticos na rede permitem a exploração de dimensões diferentes da linguagem, favorecendo o desenvolvimento de habilidades linguísticas nos processos ensinoaprendizagem de LI.

Dito isso, entende-se que os professores de LI necessitam ampliar competências que extrapolam o domínio da língua, cujas pesquisas na área de Linguística Aplicada já denominam as (outras) quatro habilidades: *design*, navegação, investigação e colaboração (BUZATO, 2004). Partindo da mediação docente, essas novas habilidades podem conferir um maior proveito aos processos em educação que envolve tecnologias digitais em rede e, além disso, direcionar os praticantes para usos em/da rede mais autônomos, críticos e colaborativos.

A apropriação de dispositivos digitais móveis e de redes sem fio é caracterizada pelo acesso a um espaço híbrido formado pela relação entre o espaço físico e o espaço eletrônico, uma zona de intersecção, conhecida como território informacional (LEMOS, 2010). Tal território já é ocupado e habitado pelos praticantes de LI nos diversos usos que fazem da tecnologia digital móvel em rede nos próprios cotidianos. Uma vez que não se trata do espaço físico escola ou do espaço eletrônico internet interessa a esta pesquisa reconhecer possibilidades de a escola explorar esse espaço híbrido ou movente em suas práticas cotidianas com os praticantes.

Há um potencial nesse território informacional para reconfigurar os processos ensinoaprendizagem, acima de tudo, no cotidiano escolar, beneficiando o desenvolvimento da competência comunicativa em qualquer língua, permitindo que situações de ensinoaprendizagem aconteçam rumo aos usos autorais, criativos, plurais, éticos e cidadãos (SANTOS, 2011).

Nesse sentido consistem a cibercultura, a qual compreende “todos os processos que vão se estabelecer a partir da conectividade e das atividades em rede”, ou seja, “a vivência da cultura digital em rede” (CORDEIRO, 2014, p. 132), e o ciberespaço em potencializar a inteligência coletiva e a articulação entre os coletivos inteligentes, já que cada indivíduo constitui uma oportunidade de aprendizado para o outro (LÉVY, 2011).

São tais potencialidades que envolvem o universal sem totalidade (LÉVY, 1999) para que os processos ensinoaprendizagem de língua estrangeira (LE) se realizem a partir da cooperação entre os praticantes do idioma e não exclusivamente do que se está instituído. Durante as postagens no GDO, houve um praticante que postou seu canal, recém-criado no *Youtube*, e solicitou curtidas dos demais. Outra praticante postou um vídeo, que, possivelmente, acessou por interesse pessoal, relacionado a determinado assunto que estava sendo trabalhado nas suas aulas de inglês na escola.

Com salas de aula lotadas e pouca carga horária semanal, que se resume a 2 aulas de 50 minutos, o primeiro dilema que se coloca diante do professor é ser indiferente à realidade que o circunda ou buscar conhecer os interesses dos praticantes de LI, quais

práticas gostariam de vivenciar e como, isso porque dentrofora da escola, práticas outras em que o idioma aparece já estão acontecendo.

11/04/16, 8:32 AM – Pesquisadora: Nos usos que você faz do aparelho celular ou de qualquer outro dispositivo digital móvel, em quais momentos a língua inglesa aparece?

11/04/16, 12:19 PM – Praticante *six*: A vezes

11/04/16, 12:39 PM – Praticante *eight*: Nos jogos

11/04/16, 3:42 PM – Praticante *six*: Quando to jogando jogos

11/04/16, 4:01 PM – Praticante *twelve*: Ne uns jogos massaaaa

11/04/16, 4:13 PM – Praticante *two*: Quando jogo alguns tipos de jogos que não são em portugues as vezes tbm e videos, musicas internacionai etc...

11/04/16, 4:35 PM – Praticante *thirteen*: Em alguns jogos, musicas etc...

11/04/16, 4:55 PM – Praticante *five*: Nenhum

11/04/16, 8:20 PM – Praticante *three*: Nos jogos, videos, e audios

11/04/16, 11:05 PM – Praticante *ten*: Em musicas internacionais, sites ingleses, jogos q contém a língua inglesa, aplicativos ingleses e outros...

12/04/16, 6:55 AM – Praticante *one*: Em musicas, app, sites e etc (GRUPO DE DIÁLOGO *ONLINE*, 2017).

Na maioria das respostas dos praticantes de LI, o contato com a LI acontece por meio de jogos. O praticante *twelve* expressa um ânimo intenso em relação aos jogos nos quais parece que a LE não é uma limitação ao êxito e, provavelmente, não deverá ser para os outros praticantes que também citaram “jogos”. Sobressai, nessa discussão, a tendência apontada de que, na sociedade contemporânea, parece crescer o interesse por jogos (BUSARELLO; ULBRICHT; FADEL, 2014). Essa tendência é proporcional à oferta de jogos, juntamente com a disseminação e o aperfeiçoamento das tecnologias, sobretudo, aquelas móveis e em rede.

Ainda que aprenderensinar inglês, dialogando com os estudos de Paiva (2005), não seja o objetivo primordial nos usos apontados pelos os praticantes

de LI, entende-se que esses sujeitos, em cotidianos diferentes do escolar, encontram-se imersos em situações de usos reais e autênticos da língua, por meio da tecnologia móvel em rede. Independente de os usos em que o inglês aparece serem impulsionados por uma motivação despertada em sala de aula, o que se evidencia é que o idioma estrangeiro é parte dos cotidianos desses praticantes, constituindo uma oportunidade para ativar e/ou fortalecer a autonomia e a inteligência coletiva.

As tecnologias digitais móveis e em rede podem facilitar o acesso a materiais digitais com enfoques em habilidades diversas, ampliando espaçostempos para aprenderensinar e possibilitando as aprendizagens, enfatizadas por Lévy (1999), personalizadas e em rede.

Há de se aproveitar no campo das línguas que o consumo de conteúdos de outrora ampliou-se, com a Web 2.0, para a produção e disseminação de conteúdos. Se em outros cotidianos os praticantes de LI já se encontram imersos em contextos que envolvem e exploram habilidades linguísticas para além da leitura, outras práticas também podem ser ofertadas no cotidiano escolar.

Por que os jovens praticantes e tantas outras pessoas não desgrudam dos celulares ou *tablets*? Porque eles podem fazer todas ou quase todas as coisas por meio desses aparelhos: fazer chamadas, fotografar, filmar, gravar som, enviar mensagens instantâneas, acessar a internet para diversos fins etc. Tais aparelhos incorporam inúmeras funcionalidades, pois são multifuncionais, despertam sentidos e percepções e mesclam linguagens. Temos a realização da chamada convergência das mídias (JENKINS, 2009).

Jenkins (2009) enfatiza que o que se chama de convergência vai além de um processo tecnológico que reúne variadas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas significa uma transformação cultural que influencia nas maneiras como as pessoas se relacionam com as informações, produzem conhecimentos e interagem socialmente. Ela tem relação com a cultura participativa entre consumidores e cidadãos frente às possibilidades interativas, além de favorecer a inteligência coletiva. Por isso os praticantes citaram o

acesso aos jogos, músicas e redes sociais como usos que fazem da tecnologia móvel em rede. Significa que muitas de suas práticas sociais têm sido realizadas na interação com essa tecnologia.

Os praticantes de LI também expressaram seus anseios para os usos de tecnologias e aplicativos móveis nas aulas de LI, o que lhes interessaria:

- 14/04/16, 8:51 AM – Praticante *eight*: Com um aplicativo de tradução do inglês para o português
14/04/16, 9:01 AM – Praticante *seven*: Um aplicativo de voz pra ajudar na pronúncia
14/04/16, 9:13 AM – Praticante *six*: Os dois
14/04/16, 9:14 AM – Praticante *three*: Com app
14/04/16, 11:43 AM – Praticante *ten*: Um aplicativo de voz e tradução para facilitar o aprendizado
15/04/16, 1:49 PM – Praticante *two*: Eu utilizo um o nome dele é Duolingo, amo ele e simplesmente aprendi muito nele. (GRUPO DE DIÁLOGO *ONLINE*, 2017).

Percebe-se, nos relatos, talvez, uma tendência a corresponder aos objetivos da pesquisa ou a uma insistência em relação ao uso de aplicativos, especificamente de voz e de tradução, nas aulas de LI. Esta postura presume um interesse em desenvolver habilidades voltadas para a produção oral e a compreensão auditiva no idioma. Parece haver um desejo de experimentar a língua com a finalidade voltada à comunicação oral.

4 QUARTA ABA: CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim compreende-se que há uma potência formativa quanto à tecnologia móvel nos processos ensino-aprendizagem com os praticantes de LI no cotidiano escolar. A LI é tão participante dos cotidianos dos praticantes quanto à cibercultura. Nossos praticantes de LI, em seus diferentes cotidianos, estão imersos nesse idioma e em rede, comunicam-se e estabelecem relações sociais, consomem conteúdos e interagem com eles. Estão, também, sob os efeitos da convergência das mídias ou a tornam, de fato, real.

Apesar de se verificar a inexistência de formas instituídas, mas instituintes, os praticantes têm levado marcas da cultura digital para o cotidiano escolar. Contudo não há rastros de que a escola reconheça os potenciais da cibercultura – como, por exemplo, para a inteligência coletiva – nas práticas desse cotidiano. Ainda que o solo pareça fértil, serão necessários outros investimentos para instaurar mudanças de concepções e de comportamentos que se agreguem às possibilidades de dar novos formatos às práticas do cotidiano escolar em LI, frente a um mundo cada vez mais digital e em rede.

E, nessa discussão, salienta-se a importância que merece ser dada à questão do professor-pesquisador de suas práticas, de sua sala de aula, de seu cotidiano escolar. Há muito a ser aprendido ensinado com os praticantes de LI em seus cotidianos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Nilda. Decifrando o pergaminho – o cotidiano das escolas nas lógicas das redes cotidianas. In: OLIVEIRA, Inês Barbosa; ALVES, Nilda. **Pesquisa nos/dos/com os cotidianos das escolas**: sobre redes de saberes. 3.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2008. p.15-38.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n.20, p.34-40, dez. 2008.

BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. A Gamificação e a Sistemática de Jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional. In: FADEL, Luciane Maria et al (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. p.11-37.

BUZATO, Marcelo El Khouri. As (outras) quatro habilidades. The Four (Other) Skills. **TE@D** – Revista digital de tecnologia educacional e educação a distância, São Paulo, v.1, p.1-20, 2004. Disponível

em: <<http://www.pucsp.br/tead/n1a/artigos%20pdf/artigo4.pdf>>. Acesso em: 1 mar. 2017.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer.** Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1994.

CHIZZOTTI, Antonio. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, Braga, v.16, n.2, p.221-236, 2003.

CORDEIRO, Salete de Fátima Noro. **Tecnologias digitais móveis e cotidiano escolar: espaços/tempos e aprender.** 2014. 322f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/17729>>. Acesso em: 25 jul. 2016.

FERRAÇO, Carlos Eduardo. Pesquisa com o cotidiano. In: **Educação & Sociedade – Dossiê: “Cotidiano Escolar”**, Campinas, v.28, n.98, jan-abr. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302007000100005&lng=pt>. Acesso em: 22 jan. 2017.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica.** Tradução de Flávio Paulo Meurer. 3.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2008.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução de Susana Alexandria. 2.ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMONS, André. Celulares, funções pós-midiáticas, cidade e mobilidade. **Urbe – Revista Brasileira de Gestão Urbana (Brazilian Journal of Urban Management)**, Curitiba, v.2, n.2, p.155-166, jul-dez. 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** Tradução Luiz Paulo Rouanet. 7.ed. São Paulo: Loyola, 2011.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Como se aprende uma língua estrangeira? In: ANASTÁCIO, Elismar Bertoluci de Araújo; MALHEIROS, Márcia Rita Trindade L.; FIGLIOLINI, Márcia Cristina Rocha. (Org.). **Tendências contemporâneas em Letras.** Campo Grande: UNIDERP, 2005. p.127-140. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/como.htm>>. Acesso em: 23 nov. 2016.

SANTOS, Edméa. A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos. In: FONTOURA, Helena Amaral da; SILVA, Marco. **Práticas pedagógicas, linguagem e mídias: desafios à pós-graduação em educação em suas múltiplas dimensões.** Rio de Janeiro: ANPEd Nacional, 2011. p.75-98. Disponível em: <<http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>>. Acesso em: 26 out. 2016.

Recebido em: 9 de Junho de 2017
Avaliado em: 12 de Janeiro de 2018
Aceito em: 19 de Janeiro de 2018

2 Professora efetiva de Língua Inglesa da Rede Estadual de Educação em Feira de Santana, Bahia; Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação/Universidade do Estado da Bahia – UNEB. E-mail: censiluciana@hotmail.com.

3 Professora Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Gestão e Tecnologia Aplicadas à Educação e do Departamento de Educação do Campus XIV/Universidade do Estado da Bahia; Doutora em Educação pelo Programa de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação/Universidade Federal da Bahia – UFBA. E-mail: rrmvieira@uneb.br

