

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Letras
Programa de Pós Graduação em Letras – PPGL

Vivianny Duarte Teles

**A análise de um objeto de aprendizagem em
dispositivo móvel: vocabulário em Língua
Inglesa**

Recife – PE

2013

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Letras
Programa de Pós Graduação em Letras – PPGL

Vivianny Duarte Teles

**A análise de um objeto de aprendizagem em
dispositivo móvel: vocabulário em Língua
Inglesa**

Orientador: Dr. Antônio Carlos dos Santos Xavier

Dissertação apresentada como requisito complementar para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração em Linguística, do programa de Pós Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco.

Recife – PE

2013

Catálogo na fonte

Bibliotecária Maria Valéria Baltar de Abreu Vasconcelos, CRB4-439

T269a Teles, Vivianny Duarte

A análise de um objeto de aprendizagem em dispositivo móvel: vocabulário em língua inglesa / Vivianny Duarte Teles – Recife: O Autor, 2013.

160 f.: il.

Orientador: Antônio Carlos dos Santos Xavier.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Letras, 2013.

Inclui referências, apêndices e anexos.

VIVIANNY DUARTE TELES

O Aprendizado de Língua Inglesa Através de Objeto de Aprendizagem em Dispositivo Móvel

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco como requisito para a obtenção do Grau de Mestre em Linguística, em 26/8/2013.

DISSERTAÇÃO APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Antônio Carlos dos Santos Xavier
Orientador – LETRAS - UFPE

Prof. Dr^a. Maria Cristina Caldas de Camargo Lima Damianovic
LETRAS - UFPE

Prof^a. Dr^a. Kyria Rebeca Finardi
EDUCAÇÃO - UFES

Recife – PE
2013

AGRADECIMENTOS

A Deus pelas bênçãos já recebidas e por ter me colocado adversidades na vida para fazer com que eu as superasse e compreendesse melhor o propósito da minha jornada.

Aos meus pais pelo apoio e amor incondicional em todos os momentos.

À Capes pela bolsa concedida.

Aos orientadores José Alberto Miranda Poza e Antônio Carlos Xavier pela paciência e fé nesse projeto.

À banca examinadora pela amizade, disposição e carinho na análise deste projeto.

Aos funcionários e amigos do PPG Letras que me trataram sempre bem e me acolheram em Recife. Especificamente à professora Nelly Carvalho que me acolheu como uma filha que enfrentou uma cidade desconhecida e sozinha.

A Maurilio Silva pelo seu total apoio nessa jornada e pelo fruto de nosso amor que está por vir.

Alice: “Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para sair daqui?”

“Isso depende bastante de onde você quer chegar”, disse o gato de Chesire.

“O lugar não me importa muito...”, disse Alice.

“Então não importa que caminho você vai tomar”, disse o Gato.

(Excerto de Alice no País das Maravilhas, Lewis Carol)

O sucesso não se encontra no final do caminho.

Ele está na própria jornada.

François Garagnon

RESUMO

Atualmente a tecnologia tem acompanhado as novas perspectivas de ensino e se adaptado a elas com o intuito de facilitar o processo de ensino-aprendizagem. No ensino de línguas estrangeiras, especificamente, no ensino de língua inglesa, é possível e fácil encontrar muitos softwares especializados no ensino como cursos em CDROMs, websites, jogos digitais, entre outros, que abordam peculiaridades da língua inglesa como o ensino de vocabulário e gramática. Cada um desses recursos com suas metodologias específicas tem como objetivo facilitar o aprendizado de línguas estrangeiras. Esta pesquisa propõe analisar como um software em dispositivos móveis pode facilitar o processo de aprendizagem de vocabulário de língua inglesa. Para tanto, um objeto de aprendizagem foi desenvolvido e aplicado com oito estudantes de língua inglesa em nível intermediário em um curso de idiomas. Os procedimentos de avaliação envolveram questionários aplicados antes e após da aplicação do software com o intuito de selecionar os participantes e, ao final, analisar seus relatos de suas experiências com o software, de acordo com os objetivos propostos para essa pesquisa. Os resultados revelaram que o aprendizado de vocabulário, de acordo com os próprios alunos, contribuiu para uma revisão e aprendizado de novas palavras. Também foi possível perceber que os participantes ficaram motivados uma vez que o aprendizado se deu de forma diferente: os informantes interagiram com o software. Pesquisas sobre e-learning e m-learning como a de Holmes & Gardner (2006) já apontaram para o potencial pedagógico das tecnologias móveis que oferecem novas possibilidades tanto aos educadores quanto aos educandos ao enriquecerem suas experiências de ensino e de aprendizagem.

Palavras-chave: aprendizagem, vocabulário, língua inglesa, dispositivos móveis, software.

ABSTRACT

Currently the technology has accompanied the new perspectives of teaching and adapted them in order to facilitate the process of teaching and learning. In the teaching of foreign language, specifically English language teaching, it is possible and easy to find many software specialized in teaching this language like CDROMs courses, websites, digital games, among others, that address the peculiarities of English as the teaching of vocabulary and grammar. Each of these features with its specific methodologies aim to facilitate the learning of foreign language. This research proposes to examine how a software on mobile devices can facilitate the process of learning English vocabulary. Therefore, a learning object was developed and applied to eight students of the English language at an intermediate level in a language course. Assessment procedures involved questionnaires before and after applying the software in order to select the participants and at the end to be analyzed from the reports of their experiences with the software, according to the proposed objectives for this study. The results showed that learning vocabulary, according to the students themselves, contributed to a revision and learning new words. Also it was revealed that participants were motivated once the learning occurred differently through the interactions of the students with the software, which many researchers as Holmes & Gardner (2006) testify about the e-Learning to offer new opportunities for that both teachers and students can enrich their experiences of teaching and learning through the use of new learning technologies.

Keywords: learning, vocabulary, English language, mobile devices, software.

Lista de Figuras:

Figura 1. Nokia Asha 305 e Nokia 700.

Figura 2. Guia turístico alegre, sério e cansado.

Figura 3. Mapa do aeroporto.

Figura 4. Alfândega.

Figura 5. Freeshops.

Figura 6. Loja Eletronic Wave.

Figura 7. Loja Just 4 Kids.

Figura 8. Loja Fashion.

Figura 9. Loja World Games.

Figura 10. Minigame aeroporto.

Figura 11. Recepção do hotel.

Figura 12. Minigame quarto de hotel.

Figura 13. Zoológico.

Figura 14. Reservatório.

Figura 15. Jardim de Shakespeare.

Figura 16. Sheep Meadow.

Figura 17. Quiz do Central Park.

Figura 18. Restaurante.

Figura 19. Brasão da Imigração.

Lista de Tabelas e Quadros:

Tabela 1. Dados do IBGE 2013.

Tabela 2. Vantagens e desvantagens do e-Learning.

Tabela 3. Classificação dos participantes da pesquisa.

Tabela 4. Participantes selecionados para a análise.

Tabela 5. Expressões e vocabulário específico do módulo 1.

Quadro 1. Sequência de lojas.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1	14
1. 1 Das razões para investigar a aplicação de um objeto de aprendizagem	15
1. 2. Dos objetivos geral e específicos	17
1. 3. Da metodologia: sujeitos e instrumento de coleta	18
1. 4. Das características do software como objeto de aprendizagem	20
1. 4. 1. Primeiro módulo.....	22
1. 4. 2. Segundo módulo.....	27
1. 4. 3. Terceiro módulo.....	29
1. 4. 4. Quarto módulo	32
1. 5. Do desenvolvimento do objeto de aprendizagem.....	34
1. 5. 1. Java ME.....	34
CAPÍTULO 2	36
2. 1. Linguagem e língua	37
2. 2. Interações sócio-discursivas	41
2. 3. Breve história do e-Learning e alguns conceitos	43
2. 3. 1. Vantagens e desvantagens para o uso de e-Learning:.....	46
2. 4. m-Learning:.....	49
2. 4. 1. Uso do m-Learning:	51
2. 5. O que é letramento?	55
2. 5. 1. Letramento digital e hipertexto:	56
2. 6. Tecnologias a serviço da educação.....	59
2. 6. 1. Objetos de aprendizagem (OA).....	61
2. 7. As interações no ensino de línguas.....	63
CAPÍTULO 3	66

3. Procedimentos para a análise de dados	67
3. 1. Questionário de sondagem.....	67
3. 2. Questionários avaliativos	68
3. 2. 1. Relatos sobre o primeiro módulo do software	69
3. 2. 2. Relatos sobre o segundo módulo do software	73
3. 2. 3 Relatos sobre o terceiro módulo do software	76
3. 2. 4 Relatos sobre o quarto módulo do software	80
3. 2. 5 Relatos sobre a experiência com os minigames do software.....	85
3. 2. 5. 1 Minigame - esteira de malas.....	85
3. 2. 5. 2 Minigame - quarto de hotel	87
3. 2. 5. 3 Minigame quiz Central Park.....	89
3. 2. 6 Reflexões acerca do vocabulário do software	91
3. 2. 7 Avaliações sobre possíveis contribuições do software no cotidiano dos participantes.....	95
3. 3 Análise comparativa entre os dois grupos de participantes.....	100
3. 3. 1 Vocabulário do software	100
3. 3. 2. Minigames do software.....	101
3. 4. 3 Interações com o software.....	102
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	104
5. REFERÊNCIAS.....	107
Apêndice A.....	113
Apêndice B.....	118
Apêndice C.....	121
Apêndice D.....	142
Anexo I	145

INTRODUÇÃO

Diante da era tecnológica em que estamos vivendo, torna-se praticamente impossível não fazer parte de ambientes nos quais a tecnologia está presente. A todo o momento, estamos cercados por algum celular, notebook, netbook, internet, tablet, etc, e é quase certo que a informação de que precisamos no dia-a-dia passe por esses meios.

Na educação, tal constatação não tem sido diferente. A tecnologia também está presente tanto na formação de professores quanto na prática educativa, geralmente com o intuito de facilitar e motivar o ensino, pois facilitam o acesso a novos conhecimentos e promovem uma atualização aos sistemas variados de transmissão de conhecimento, transformando a teoria em prática e facilitando a mediação nesses ambientes (SOUZA & SOUZA, 2010; SANTOS COSTA, 2013). No ensino de língua estrangeira, isso também tem sido objeto de estudo, pois hoje encontramos laboratórios de informática em muitas escolas e cursos de idiomas, vários CD-ROMs com cursos práticos em bancas de revista, além de sites que fornecem cursos gratuitos online na internet. Várias pesquisas têm sido desenvolvidas e a maioria delas atesta que o uso de tecnologias no ensino traz benefícios para a aprendizagem (MEANS & OLSON, 1995; DOGIVOC, 2005; ANG, 2006; SANTOS COSTA, 2013).

Ao pensarmos no processo de aprendizagem de segunda língua, especificamente a língua inglesa, através do uso de softwares, propomos essa pesquisa que investiga como se dá o aprendizado de vocabulário específico de língua inglesa através de um objeto de aprendizagem em dispositivo móvel (celular) aplicado a estudantes de língua inglesa em nível intermediário de aprendizagem que ainda não tiveram alguma experiência com viagem de avião, sendo esse o principal critério para a seleção dos participantes dessa pesquisa.

A partir da aplicação do software, especialmente desenvolvido para esta pesquisa pelo próprio pesquisador com a ajuda de um programador, analisaremos se e como o uso de objeto de aprendizagem em dispositivo

móvel pode facilitar o aprendizado de língua inglesa. Para tanto, objetivamos responder a três questões: (1) Como ocorre a interação entre os aprendizes de inglês e o objeto de aprendizagem?, (2) Como essas interações possibilitam e influenciam a aquisição de vocabulário de língua inglesa desses aprendizes? E (3) Em quais outros aspectos o objeto de aprendizagem auxilia no aprendizado de língua inglesa?

Para esta pesquisa adotaremos os termos aplicativo e software no que se refere ao objeto de aprendizagem por ambos possuírem a mesma função: executar tarefas específicas através de um dispositivo tecnológico. Consideramos também, dentro do contexto de nossa pesquisa, que os objetos de aprendizagem são, por sua natureza, ferramentas digitais com propósitos específicos, no qual se enquadra o objeto desta pesquisa.

A presente pesquisa está dividida em três capítulos. O primeiro capítulo apresenta uma discussão sobre o crescente uso da tecnologia dos dispositivos móveis no âmbito educacional, bem como os objetivos propostos, a metodologia envolvida e os processos envolvidos no desenvolvimento do objeto de aprendizagem. O segundo capítulo apresenta um estudo acerca da história da inserção das tecnologias digitais na educação através da explanação do e-Learning (aprendizado por meio eletrônico), assim como o paradigma do m-Learning (aprendizado por meio de dispositivo móvel) e suas características, passando pelo estudo dos fenômenos de e-letramento que acompanharam a revolução tecnológica na sociedade tal como o letramento digital e o uso do hipertexto. Esse capítulo também trata da aprendizagem significativa (aquisição de novos conhecimentos através do conhecimento prévio) adquirida por meio das ferramentas tecnológicas, nesse caso, os objetos de aprendizagem que são abordagens comuns no que se refere à junção de tecnologias e aprendizado. O terceiro capítulo propõe uma análise acerca dos participantes envolvidos nesta investigação a fim de investigar as perguntas de pesquisa mencionadas anteriormente e traçar considerações a respeito dos resultados obtidos com o *corpus* apresentado no capítulo dois.

Capítulo 1

Neste capítulo apresentaremos a justificativa para a realização desta pesquisa, bem como descreveremos a metodologia e a elaboração do software desenvolvido especialmente para essa pesquisa.

1. 1 Das razões para investigar a aplicação de um objeto de aprendizagem

Nas últimas décadas, o ensino de um modo geral e, em especial, o de língua inglesa tem se deparado com a possibilidade da utilização das tecnologias da informação e comunicação (TICs). O ensino tradicional hoje em dia tornou-se insuficiente para atender às necessidades dos estudantes de língua estrangeira, necessidades essas que se modificaram de acordo com a disposição de informação gerada pela globalização em seus âmbitos sociais, econômicos e políticos, e que atribuíram para os processos de ensino e aprendizagem de língua inglesa, um destaque evidenciado através dos discursos midiáticos (BUENO & MORAIS, 2011; SANTOS COSTA, 2013).

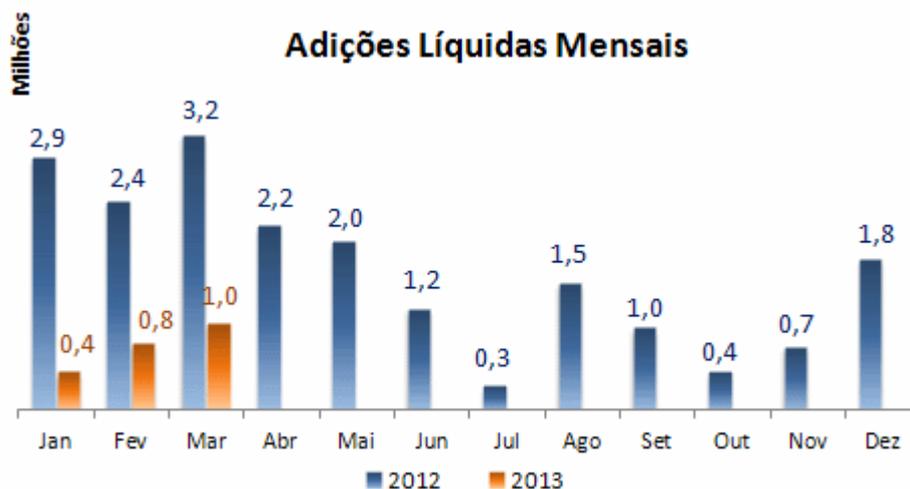
As interações em língua inglesa cresceram a partir do momento que os países sentiram a necessidade de se comunicar entre si, apesar de suas línguas maternas não serem necessariamente o inglês. A língua inglesa é o idioma mais utilizado para a comunicação entre pessoas de diferentes nacionalidades e, com o aumento do número de movimentos migratórios, tal fato se repete em grande escala pelo mundo. A demanda de falantes de língua inglesa cresce a cada dia, assim como os cursos, metodologias e ferramentas voltadas para o ensino desse idioma (GRADDOL, 2006). Eventos mundiais, como a Copa do Mundo e as Olimpíadas, representam um impulso na difusão das interações em língua inglesa fazendo aumentar o número de falantes deste idioma (FINARDI; PREBIANA & MOMM, 2013).

Para atender a crescente demanda de aprendizes de língua inglesa, a tecnologia tem sido uma forte aliada em seu ensino. O avanço da tecnologia se estendeu até às dimensões da educação promovida por diversas instituições governamentais e hoje existem sites e aplicativos especialmente voltados para o uso da informática no ensino de línguas que se apropriam de diferentes

recursos que vão desde a internet até a utilização de dispositivos móveis como ferramenta para o ensino de línguas estrangeiras (HOLMES & GARDNER, 2006, p. 37). Como exemplo de sites e aplicativos, citamos o Duolingo¹ e o Mindsnacks² que abordam não somente a língua inglesa, mas também outros idiomas como o espanhol, francês, chinês, alemão, entre outros; além do LinguaLeo³ que objetiva o aprendizado de língua inglesa através de jogos para crianças e adultos.

No Brasil, segundo dados da Anatel, o país fechou o mês de março de 2013 com 264,5 milhões de celulares, representando um aumento em cerca de 1,01 milhão de novas adições comparados a março de 2012⁴. Esse resultado implica que existam 133,25 linhas ativas para cada 100 habitantes. A agência ainda prevê que ao final do ano referido na pesquisa, o Brasil terá 4 milhões de celulares com tecnologia 4G⁵. A tabela 1 demonstra o crescimento de adições líquidas de celulares no Brasil apurados durante os períodos de 2012 a 2013 pelo IBGE⁶:

Tabela 1. Dados do IBGE 2013



¹ www.duolingo.com

² www.mindsnacks.com

³ www.lingualeo.com/pt

⁴ Maiores informações em: www.anatel.gov.br

⁵ Quarta geração de tecnologia de telefonia móvel

⁶ Maiores informações em: www.ibge.gov.br

Diante do crescente número de usuários brasileiros com dispositivos móveis, esta pesquisa foca seu olhar investigativo no potencial pedagógico decorrente do uso desses poderosos aparelhos de comunicação. Portanto, tivemos como objetivo analisar se e como um objeto de aprendizagem inserido em dispositivo móvel, como um celular, por exemplo, poderia facilitar ou não o aprendizado de língua inglesa. Visamos com os resultados desta pesquisa ampliar, em um futuro próximo, o fácil acesso a softwares educacionais que serão disponibilizados gratuitamente. A viabilização deste software certamente ajudará a aumentar, a biblioteca nacional de objetos de aprendizagem, fazendo com que professores e aprendizes de língua inglesa como língua estrangeira tenham mais opções ao seu alcance.

1. 2 Dos objetivos geral e específicos

Explicitadas as razões sociais para o desenvolvimento desta pesquisa que se concentram no aumento da população brasileira detentora de celulares e por isso do grande acesso dos brasileiros a essa tecnologia móvel, além da necessidade de aprender inglês, exporemos em seguida os objetivos geral e específicos de nossa investigação de cunho linguístico-tecnológico.

De modo geral, buscamos observar se e como a utilização de um objeto de aprendizagem aplicado em dispositivo móvel do tipo celular poderia contribuir ou até dificultar o processo de aprendizagem de vocabulário de inglês como língua estrangeira e internacional (FINARDI & FERRARI, 2008).

Especificamente e, decorrendo da aplicação deste software desenvolvido para a pesquisa, intencionamos verificar os seguintes objetivos específicos:

- (1) Verificar como se caracteriza o software desenvolvido;
- (2) Observar de que forma o software possibilita e influencia a ampliação do vocabulário dos aprendizes estudados;

(3) Identificar quais outros aspectos do cotidiano da aprendizagem de uma língua estrangeira como o inglês o software pode auxiliar.

1. 3 Da metodologia: sujeitos e instrumento de coleta

Para a realização do nosso experimento científico, foram selecionados inicialmente dez alunos de inglês em um curso de idiomas que adota a método comunicativo. Os critérios para a triagem dos sujeitos informantes foram:

- a) participar voluntariamente como informantes da pesquisa;
- b) estar no nível intermediário do aprendizado da língua inglesa constatado pelo teste de proficiência do curso livre de inglês, campo de coleta de dados da nossa investigação;
- c) não ter ainda viajado ao exterior nem ter experienciado viajar de avião.

A eleição de tais critérios para a escolha de nossos informantes se pautou na intenção de adequar o nível lexical dos textos que compõem o software ao nível de conhecimento de inglês daqueles que participariam da pesquisa, bem como utilizar temas abordados normalmente nas lições e módulos elaborados para o nível intermediário de inglês.

Consideramos que o domínio básico dos números, de alguns verbos no passado, presente e futuro, presente contínuo e particípio passado seriam necessários para que houvesse uma compreensão textual satisfatória por parte do aprendiz de inglês que se encontrava no nível intermediário escolhido.

Para avaliar o perfil do participante da pesquisa, um questionário foi elaborado (Apêndice D) contendo perguntas sobre as razões do informante para aprender inglês, quais seriam as atividades que ele mais realizaria e se ele já havia tido alguma experiência com a língua inglesa no exterior. Após a triagem e a avaliação do perfil dos participantes, o software foi aplicado com os dez informantes selecionados, todos estudantes de inglês da escola campo.

Em seguida, após a aplicação do software, outro questionário contendo sete questões discursivas foi aplicado aos participantes com o intuito de avaliar, através dos relatos dos mesmos, a experiência deles com o aplicativo que lhes apresentamos, a fim de obter suas impressões sobre o equipamento. Objetivávamos saber quais facilidades e dificuldades os informantes encontraram no uso do software, saber se ele teria influenciado ou não na ampliação da aquisição de vocabulário e dos seus conhecimentos gerais da língua inglesa.

O software desenvolvido para esta pesquisa, intitulado “Here I GO, New York”, tem como objetivo proporcionar uma simulação de viagem à Nova Iorque, por meio de um guia turístico – Mr. Logan – desde a chegada àquela cidade americana até à volta ao Brasil. Dividido em quatro módulos, o software aborda temas relacionados ao desembarque no aeroporto, à hospedagem em hotel, à ida a restaurantes, a pontos turísticos daquela cidade, às compras e ao embarque de retorno ao Brasil. Também conta com minigames ao final dos três primeiros módulos como forma de avaliar o aprendizado obtido durante cada um dos módulos, bem como o conhecimento prévio dos aprendizes sobre o tema abordado nas lições apresentadas em formas de módulos. Para o desenvolvimento do aplicativo, contamos com a colaboração do estudante Maurílio Silva, mestrando do curso de Ciências da Computação, responsável pela programação do aplicativo.

Os modelos de dispositivos móveis escolhidos para a pesquisa foram o Nokia Asha 305 e o Nokia 700. Ambos são modelos *touchscreen*⁷. Apesar de possuir serviços de multimídia como câmera, player de mp3, vídeos e rádio FM, o Asha 305 não é considerado um smartphone pelo seu sistema operacional S40 (Symbian 40) e também por possuir pouco poder de processamento com 10 MB de RAM, memória de massa expansível até 64 MB. Por isso, esse modelo é considerado um celular popular e de baixo custo. Por outro lado, o Nokia 700 é um smartphone, pois além de possuir todos os recursos do Asha 305, oferece conexão wi-fi e 3G⁸, tem um sistema

⁷ Telas sensíveis ao toque

⁸ Terceira geração de tecnologia de telefonia móvel

operacional mais avançado, o Symbian Belle, e seu poder de processamento é maior com 1 Ghz (Gigahertz) e memória expansível até 2 GB (Gigabytes). O intuito de utilizar dois celulares diferentes no que se refere ao processamento das informações foi demonstrar como o software desenvolvido para essa pesquisa pode se adaptar a aparelhos de baixo custo, com pouco poder de processamento e de recursos limitados. Assim, o aplicativo proporcionaria o aprendizado para públicos que não possuíssem condições financeiras para adquirir um smartphone. Dessa forma, visávamos atender a públicos de maior e menor poder aquisitivo no Brasil.

Figura 1. Nokia Asha 305 e Nokia 700



1. 4 Das características do software como objeto de aprendizagem

“Here I GO New York” proporciona uma simulação de viagem à Nova Iorque através de situações básicas que um indivíduo certamente irá vivenciar ao viajar para esta cidade, tais como: embarque e desembarque no aeroporto, realização de compras, registro em hotel, interações com personagens e expressões utilizadas em restaurantes. A partir de interações com o guia matriz do software, Mr. Logan, o aprendiz de língua inglesa pode exercitar seu conhecimento de língua ao ler as informações transmitidas pelo guia por pequenos textos, bem como responder às suas perguntas durante a utilização

do software. Os gêneros dos textos variam de acordo com os temas propostos em cada módulo, tais como: diálogos formais e informais, preenchimento de formulário, menu de restaurante, comandos para compras, descrição de mapa e questionário.

Não há áudio nas falas dos personagens, sendo essa uma limitação encontrada durante o desenvolvimento da aplicação, pois um dos modelos de celular escolhido limita o tamanho do software no todo em 2 megabytes. Isto torna inviável a implementação dos arquivos de áudio que possuam uma maior extensão. Ressaltamos também que o foco do aplicativo encontra-se na leitura de textos. Efeitos sonoros de confirmação, negação e algumas figuras de objetos principais situam o ambiente de cada módulo e ajudam na compreensão do usuário das diferentes situações de uso do idioma.

Os textos dos módulos tem por objetivo explorar a relação do verbal com o não-verbal no processo de construção de sentidos, de maneira que o usuário possa, com facilidade, compreender o que se passa sob determinada situação. O usuário interage principalmente com o guia turístico, mas também com outros personagens com os quais o usuário dispõe de possibilidades (geralmente duas) para conduzir um diálogo, podendo praticar assim sua compreensão textual da maneira que melhor julgar.

Mr. Logan é o personagem principal que interage com o usuário. Ele é um carismático guia turístico que acompanha o usuário em todos os módulos. É o personagem principal que propõe atividades e é responsável por conduzir os módulos do software orientando sempre o usuário no que ele deve fazer para prosseguir. Esse tutor do aplicativo, assumido por Mr. Logan, visa ajudar a desenvolver a capacidade de autonomia no usuário do software, fazendo com que o este controle sobre seu aprendizado ao lhe proporcionar a opção de pular (SKIP) diálogos e algumas partes dos módulos. Assim como o guia “tutor”, outros personagens da aplicação como oficial da imigração, vendedores de lojas, garçom, recepcionista e outros personagens específicos de cada módulo, possuem caráter afetivo expressados em quatro feições faciais: alegre, sério, triste e cansado, utilizadas de acordo com as interações com esses

personagens. No entanto, alguns não possuem essas quatro expressões, a exemplo do tutor Mr. Logan.

Figura 2. Guia turístico alegre, sério e cansado.



O software foi aplicado em celulares smartphones que possuem telas sensíveis ao toque, pois nosso intuito é fazer com que os usuários possam tocar em elementos como objetos e pessoas que compõem o cenário em si, proporcionando uma sensação de realidade, além de facilitar o manuseio do mesmo pelo usuário. Esses elementos terão destaque perante o cenário e tem por objetivo fazer com que o aluno adquira autonomia ao tocar em um deles e obter uma interação de acordo com suas necessidades.

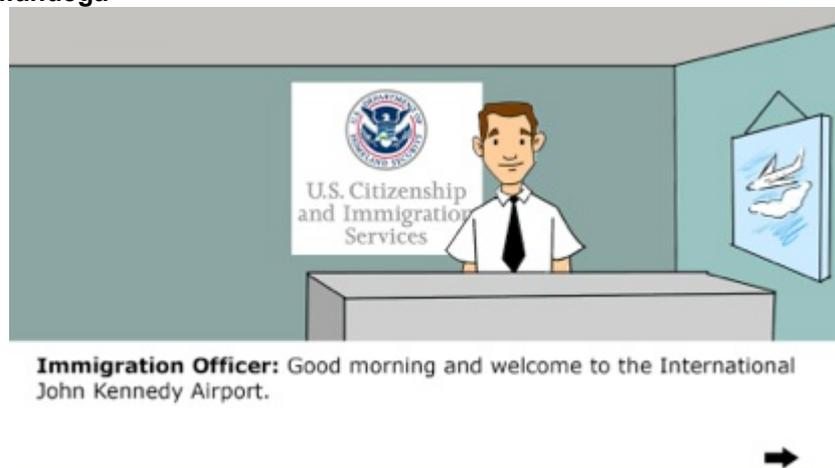
Nos tópicos seguintes, é apresentada uma descrição do aplicativo “Here I GO New York” e o que contém cada um dos módulos e.

1. 4. 1 Primeiro módulo

Após uma ilustração de um avião pousando, o usuário encontra um agente da alfândega que vai pegar seus dados (momento em que o usuário pode inserir seu nome e idade) e fazer algumas perguntas básicas sobre o formulário de declaração a ser entregue à imigração. Nesta parte, o usuário pode solicitar a tradução de cada item do formulário ao tocar no botão de interrogação a frente das palavras. Em seguida, o jogador encontra o guia

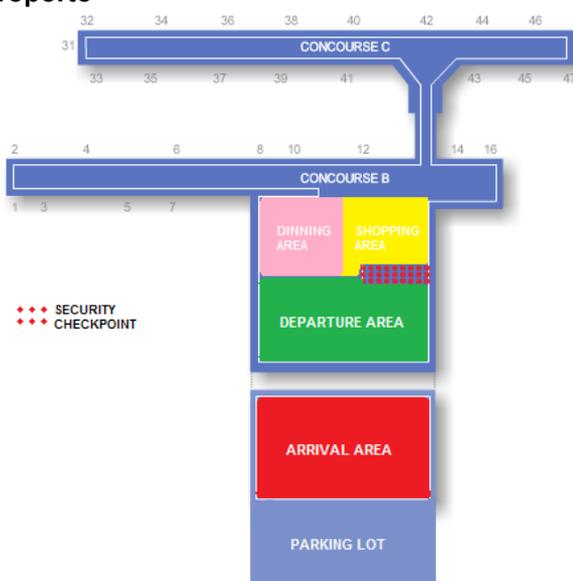
turístico que dá as boas-vindas e acompanha o usuário durante toda a visita a Nova Iorque.

Figura 3. Alfândega



O guia apresenta o mapa do aeroporto⁹ JFK (John F. Kennedy) e explica as principais áreas (destacadas por cores) como estacionamento, alfândega, embarque, desembarque, restaurantes e freeshops (áreas de lojas dos aeroportos). Ao terminar a explanação, o guia sugere ao usuário que conheça as lojas do aeroporto.

Figura 4. Mapa do aeroporto



⁹ Terminal 8 extraído e adaptado de <http://www.panynj.gov/airports/jfk-airport-map.html>

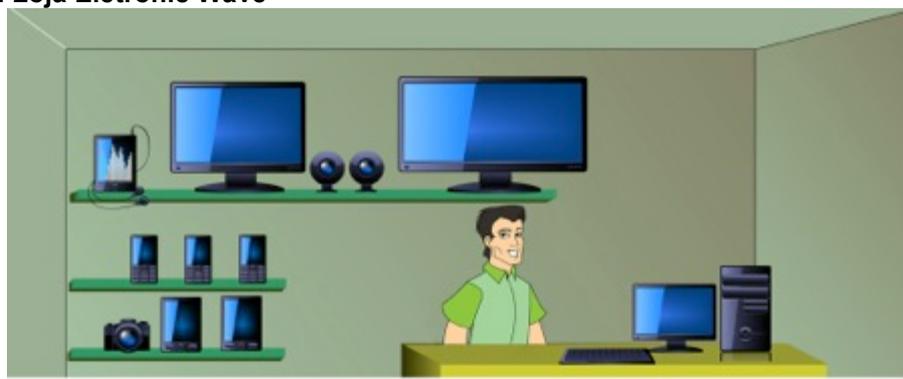
São quatro lojas, mas em apenas três (Tech Life, Just 4 Kids e Fashion), o usuário pode utilizar as opções de compra, bem como ter contato com o vocabulário essencial para realizar este tipo de operação. A loja “Next Game” não possui itens compráveis porque ela apresenta um minigame que tem por objetivo pedagógico avaliar a memória e realizar um feedback do vocabulário visto nas outras lojas. Todos os itens dispostos na vitrine são compráveis:

Figura 5. Freeshops



- **Eletronic Wave:** nessa loja, o usuário pode visualizar e comprar alguns objetos tecnológicos como iPod, notebooks, tablets, smartphones, câmeras fotográficas e televisores.

Figura 6. Loja Eletronic Wave

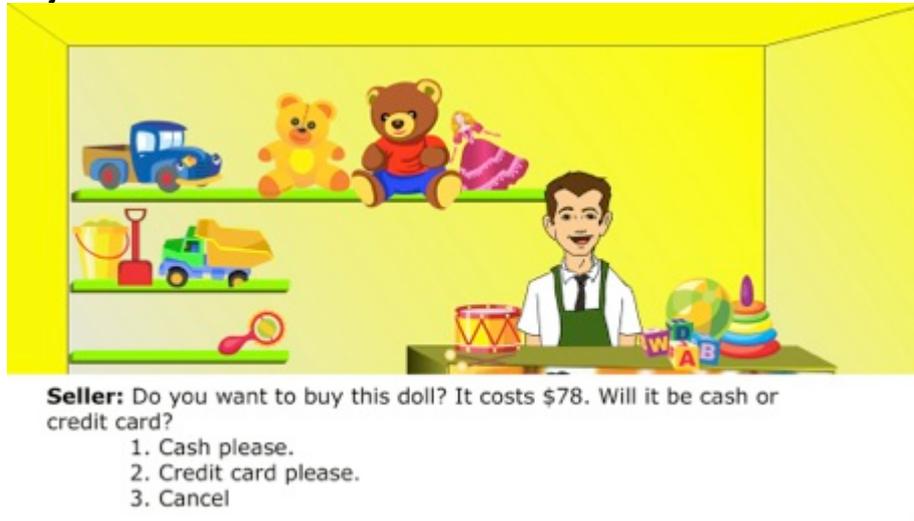


Seller: Welcome to Eletronic Wave. How can I help you?



- **Just 4 Kids:** nessa loja o usuário visualiza uma vitrine com alguns brinquedos como ursos de pelúcia, bonecas de porcelana, trenzinho, carrinho, robôs e um tabuleiro de xadrez.

Figura 7. Loja Just 4 Kids



- **Fashion:** nessa loja o usuário pode comprar na vitrine um casaco feminino, uma calça jeans, uma gravata, uma camisa, um vestido e tênis.

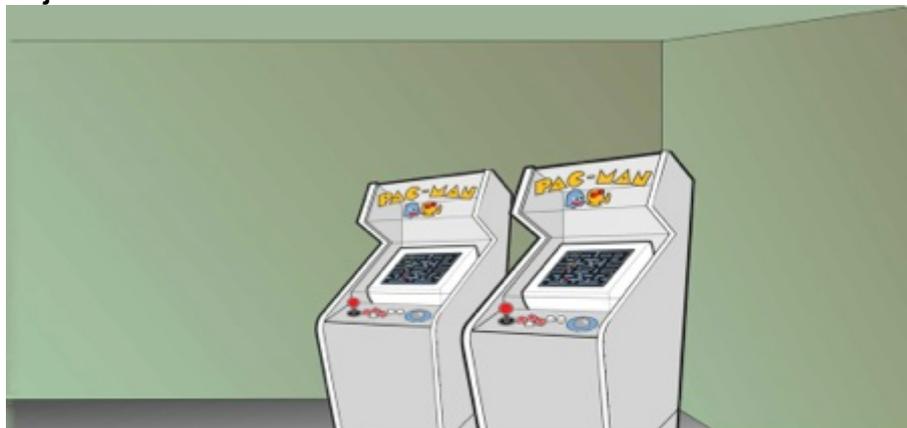
Figura 8. Loja Fashion



- **World Games:** essa loja tem por função introduzir o minigame. O guia, depois de falar sobre os videogames que são vendidos na loja, observa que existe um jogo em demonstração e convida o usuário a jogar uma

partida num videogame; dá-se início a um minigame que vai revisar os vocabulários aprendidos no passeio pelo aeroporto.

Figura 9. Loja World Games

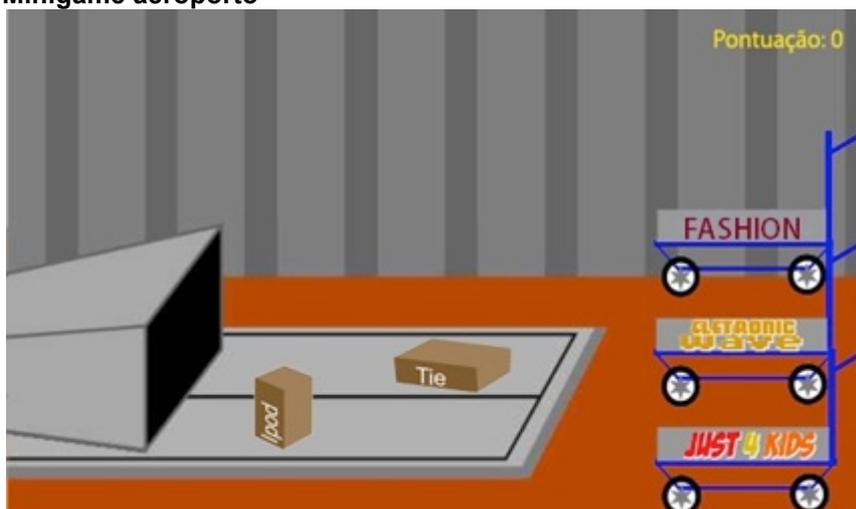


Mr. Logan: Hey Look! There is an arcade for free play! Let's try it!
It will be fun!

Just touch on the arcade to start the game.

O minigame consiste em uma imagem inicial de esteira com várias caixas com formatos e nomes de produtos que deslizam da esquerda pra direita. O objetivo é arrastar cada caixa para o carrinho com o nome da loja correspondente ao produto. Caso cinco produtos ultrapassem a esteira, eles caem e se quebram no chão indicando o fim de jogo. Para cada acerto, o jogador recebe dez pontos. A esteira se movimenta em uma única velocidade, no entanto os carrinhos das lojas quando carregados, saem do cenário se deslocando para a direita e retornando após três segundos. Se ocorrer *game over*, fim antecipado do jogo, o guia incentiva o usuário a tentar mais uma vez. O objetivo do jogo é estimular a associação de palavras do vocabulário visto e/ou aprendido durante a visita nas lojas, bem como fazer com que o jogador elabore a melhor estratégia para completar o jogo e assim amplie seu léxico na língua alvo, no caso, a inglesa.

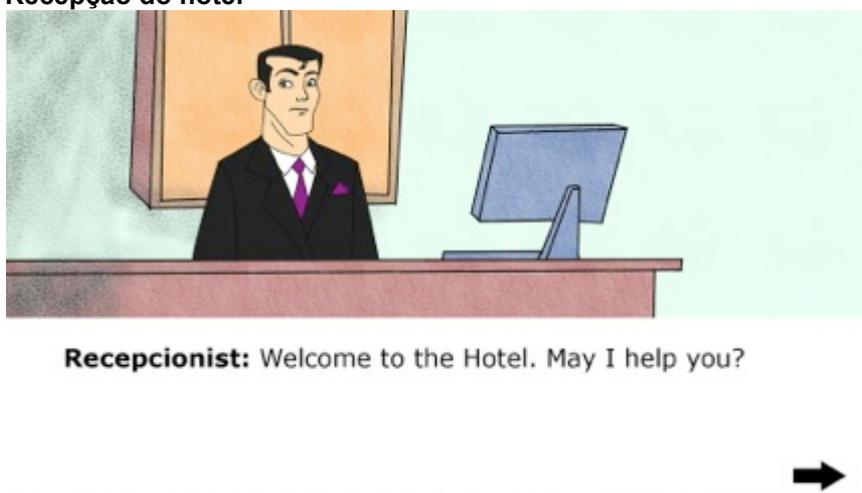
Figura 10. Minigame aeroporto



1. 4. 2 Segundo módulo

O segundo módulo aborda o vocabulário para a realização dos procedimentos básicos para fazer um registro em hotel. Ao chegar ao hotel, o guia conduz o usuário até a recepção. Lá o guia solicita ao recepcionista fazer o check-in em nome do usuário. O recepcionista, então, faz-lhes algumas perguntas concernentes ao registro no hotel, como a forma de pagamento da diária, por exemplo. Após a checagem dos dados, o recepcionista entrega a “chave” com o número do quarto.

Figura 11. Recepção do hotel



O guia e o usuário dirigem-se ao quarto e em seguida o guia deixa o usuário descansar para só retornar no dia seguinte. Depois do descanso de um dia, ambos se reencontram, guia e usuário, e, ao sair do quarto (tocando na porta de saída), eles encontram uma velhinha de aparência tristonha. O guia pergunta se pode ajudar e ela diz que não consegue encontrar alguns objetos dentro de seu quarto e está com pressa para sair. O guia, então, sugere procurar esses itens no quarto dela, dando início a outro minigame.

Neste novo minigame, busca-se avaliar o conhecimento do usuário acerca de objetos pessoais básicos e necessários para serem utilizados durante uma viagem a outro país. O quarto da senhora (igual ao do usuário) está desorganizado, com várias roupas e objetos espalhados por vários cantos do quarto. O objetivo é encontrar os dez objetos que são listados pela senhora dentro do tempo máximo de cinco minutos. Para achá-los, o usuário pode pedir dica para o guia que consiste na apresentação ao usuário do significado de cada um deles ao tocar no botão HINT (dica, em inglês). Para cada objeto encontrado, seu respectivo nome some da lista de objetos desaparecidos. Caso o usuário não encontre todos os objetos dentro de três minutos, o guia insiste para que ele os procure mais uma vez.

Figura 12. Minigame quarto de hotel



Após encontrar os objetos, a senhora, feliz, agradece e vai embora. O guia turístico, então, sugere um passeio pelo Central Park, um dos pontos turísticos mais procurados pelos turistas na cidade de Nova York.

1. 4. 3 Terceiro módulo

Ao chegar ao Central Park, o guia conta um pouco sobre o lugar e sua história. Sugere quatro lugares para o usuário visitar naquele parque. Naqueles quatro cenários, o usuário poderá vivenciar situações distintas. Ele poderá visitá-los, em qualquer ordem, através de um menu. Em todos os locais poderá também escolher saber mais sobre o local:

- **Central Park Zoo:** Uma criança está esperando pela próxima apresentação dos leões marinhos. Ela comenta que vem ao zoológico todos os dias para poder vê-los se alimentando e que, quando crescer, gostaria de trabalhar naquele lugar;

Figura 13. Zoológico



Daisy: Yup! See you later sea lions! Bye bye sir!

- **Central Park Reservoir:** trata-se de um grande lago com uma longa pista utilizada para prática de caminhadas e corridas em seu entorno. Um corredor cansado sentado aparece no canto da pista. Ele conta ao usuário que decidiu correr porque era muito gordo e doente. Logo após essa conversa, ele recupera o fôlego e volta a correr;

Figura 14. Reservatório



- **Shakespeare Garden:** Um casal aparece se casando no jardim e confessam o quanto estão felizes. Revelam por que escolheram o Shakespeare Garden para celebrar a cerimônia ao invés de fazê-lo em uma igreja;

Figura 15. Jardim de Shakespeare



Couple: Thanks!

1. Why have you decided to get married?
2. You got married! That's wonderful!

- **Sheep Meadows:** Neste espaço, várias pessoas surgem: umas deitadas, outras sentadas na grama, mais algumas se banhando ao sol, enquanto outras exercitam-se ao ar livre e até fazem piquenique. O guia comenta que essas atividades são usuais entre os nova-iorquinos. Neste momento, o usuário tem a oportunidade de conversar com uma garota que está tomando banho de sol e esperando o início de um show de rock previsto para acontecer ali.

Figura 16. Sheep Meadow

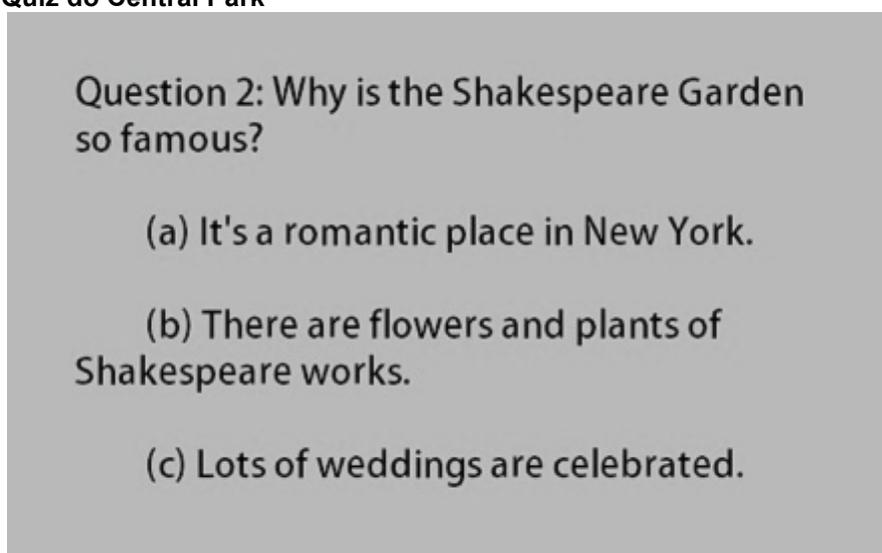


Tan girl: Thank you! Oh my God! It will start soon!

1. Sorry, what's going to start?
2. Are you waiting for something?

Independentemente da ordem dos lugares, ao finalizar a visita a todos eles, o guia entrega um panfleto do parque que contém um pequeno questionário sobre os lugares que foram visitados no Central Park. O minigame foi elaborado com dez questões sobre os quatros lugares que foram apresentados ao usuário. Cada pergunta contem três alternativas de resposta, na qual apenas uma está correta. Ao final do questionário, o guia observa quais perguntas o usuário acertou e exibe a resposta correta em caso de erros terem sido cometidos.

Figura 3. Quiz do Central Park



1. 4. 4 Quarto módulo

O guia leva o usuário a um restaurante chamado “The Big N”. O garçom o recebe e pergunta se o usuário quer uma mesa para fumante ou não fumante e em seguida entrega-lhe o cardápio. Esse cardápio está dividido em cinco categorias: appetizers (aperitivos), beverages (bebidas), desserts (sobremesas), steaks (carnes) e salads (saladas). O usuário pode visualizar cada uma das categorias, selecionar e fazer o pedido (order) para o garçom e este vai confirmá-lo.

Figura 18. Restaurante



Waiter: Good evening and welcome to to the Big N Restaurant. Would you like a table for two?



Após a refeição, o garçom pergunta ao usuário se deseja algo mais, oferece-lhe formas de pagamento e agradece-lhe a visita. O guia, então, explica como funcionam as formas de pagamento e como é feita a gorjeta nos Estados Unidos. Essa informação associa-se à etiqueta cultural nos Estados Unidos, segundo a qual não existe uma regra definida para gorjetas, visto que existem valores específicos para diferentes serviços. Decidimos, pois, fazer uso dessa informação porque se integra aos costumes praticados por pessoas que vivem e visitam aquele país, adequando-se, portanto, ao nosso propósito de simulação de viagem com o aplicativo.

Este módulo não apresenta um minigame em virtude do encerramento da aplicação, bem como da prática do pedido no restaurante através da relação entre o visual do menu, as informações contidas no mesmo, além das interações do tutor e do garçom, que consolidariam o vocabulário básico desta situação específica. Após sair do restaurante, o guia conduz o usuário até o hotel para realizar o *check-out* e em seguida, leva-o ao aeroporto onde se despede do usuário, finaliza, dessa forma, as atividades com o aplicativo. Propusemos a realização do *check-out* após o término dos diálogos no restaurante para obtermos uma sequência coerente de fatos para o encerramento da aplicação.

Acreditamos que essas atividades propostas nos quatro módulos compreendem algumas situações prováveis a serem vivenciadas por um viajante ao exterior. Saber realizar compras, registrar-se em um hotel, visitar pontos turísticos, além de conhecer os procedimentos básicos em um restaurante para fazer pedidos são necessidades comuns a qualquer turista. Em cada situação apresentada nos módulos, vocabulários específicos são abordados e dessa forma a aquisição e uso contextualizado pode contribuir para o aprendizado de língua inglesa, uma vez que o objetivo conceitual do software se firma em uma simulação de viagem.

1. 5 Do desenvolvimento do objeto de aprendizagem

Após a escolha dos aparelhos de telefones celulares utilizados nesta pesquisa, decidimos desenvolver o software na plataforma Java ME que funcionava bem em todos os aparelhos selecionados. Assim, asseguramo-nos que o aplicativo rodaria corretamente e não apresentaria erros que interferissem no desempenho dos participantes da pesquisa.

1. 5. 1 Java ME

Java ME ou J2ME é a plataforma Java da Oracle Technology Network desenvolvida para levar a máquina virtual Java a dispositivos móveis tais como PDAs (Personal Digital Assistant), telefones celulares, smartphones, controles remotos, tablets, entre outros.

A arquitetura da plataforma Java ME é dividida em configurações, perfis, máquina virtual e pacotes opcionais como as API's (Application Program Interface). A máquina virtual define quais as limitações dos programas que serão executados no dispositivo. As configurações definem as bibliotecas que são necessárias para o funcionamento da máquina virtual que são o CLDC (Connected, Limited Device Configuration) e o CDC (Connected Device Configuration). Os perfis são um conjunto de aplicações que complementam

uma configuração e fornecem funcionalidades para desenvolver um aplicativo para um determinado dispositivo e por fim, os pacotes opcionais são uma biblioteca com uma grande disponibilidade de API's que vão facilitar a aplicabilidade dos comandos específicos de cada aplicação.

O desenvolvimento do software levou em conta vários aspectos tais como: a montagem do ambiente de desenvolvimento, ambientes de desenvolvimento disponíveis e base de usuários instalada. Dessa forma, a plataforma Java ME foi escolhida como a melhor escolha entre as plataformas consideradas para o desenvolvimento deste software. Isto se deve ao prévio conhecimento por parte da equipe, e um menor custo envolvido no desenvolvimento e disponibilização de seus softwares, visto que o Java ME é uma plataforma gratuita sendo a utilizada no maior número de aparelhos no mercado e, conseqüentemente, por um maior número de usuários.

Capítulo 2

Neste capítulo 2, apresentamos os conceitos básicos que permeiam as análises dos dados desta pesquisa como: linguagem e língua, interação sociodiscursiva, e-learning, o m-learning, letramento alfabético e digital e objetos de aprendizagem.

2. 1 Linguagem e língua

A necessidade de se comunicar sempre esteve presente na vida humana desde o início de sua existência. É através da comunicação que estabelecemos relações socioculturais necessárias para o crescimento e evolução da sociedade em geral, tornando-a, portanto, "um ato de transmissão de uma mensagem de qualquer ordem entre um emissor e receptor" (LIMA, 1998, p.16). No entanto, para que haja essa interação entre esse emissor e receptor, faz-se necessário o uso da linguagem.

O homem sempre foi capaz de moldar a linguagem de acordo com suas necessidades e de torná-la essencial em seu processo de evolução. Nesse sentido, a linguagem é considerada como o principal meio de comunicação entre povos, sob suas diversas características, tais como as verbais (identificadas por textos) e não verbais (identificadas por símbolos e imagens). De acordo com Rousseau (2003, p.52), a linguagem advém da necessidade de comunicação do homem, pois:

Desde que o homem foi reconhecido por outro como um ser sensível, pensante e semelhante a si próprio, o desejo e a necessidade de comunicar-lhe seus sentimentos e pensamentos fizeram-no buscar meios para isto.

Both (2009, p. 3), reforça que a linguagem pertence ao ser humano pois:

...com ela o homem significa pensamentos, sentimentos, emoções, interesses, vontades e atos. Com ela, organiza o mundo humano, construindo sentido para o que faz e aprende, bem como para o que existe e acontece no mundo.

De acordo com as afirmações dos autores citados, a linguagem faz parte do homem e de sua necessidade de se comunicar, sendo, por sua vez, inata. Desde o período paleolítico, o homem sentia a necessidade de se comunicar e com o tempo foi criando meios para que pudesse expressar seu cotidiano, seus pensamentos e seus sentimentos através de pinturas rupestres. Dessa forma, percebe-se que a linguagem tem acompanhado a evolução humana por fazer parte da natureza do ser humano no desejo de querer se comunicar.

Mas, para que o homem pudesse expandir sua comunicação além de símbolos e desenhos utilizados na pré-história, surgiu a necessidade da criação de um sistema de códigos que pudesse expressar com mais acuidade o que o homem pensava e sentia. Dessa forma, a língua estava sendo criada.

De acordo com Câmara (apud CERVEIRA, 2009), a língua “compreende uma organização de sons vocais específicos, ou fonemas com que se constroem formas linguísticas”. Essa organização se refere a um sistema que depreende a formação de palavras e de enunciados. Consoante aos conceitos de sistema de códigos, temos também Cunha e Cintra (1985, p. 19) que afirmam que a língua é um “sistema gramatical pertencente a um grupo de indivíduos. Meio através do qual uma coletividade se expressa, concebe o mundo e age sobre ele. É a utilização social da faculdade de linguagem”.

Partindo do sentido de sistema usado por grupo ou uma comunidade, Rocha Lima (2003, p. 25) aborda a concepção de um sistema único, no qual a língua “é um sistema: um conjunto organizado e opositivo de relações, adotado por determinada sociedade para permitir o exercício da linguagem entre os homens”.

Podemos perceber que para esses gramáticos, a língua é um sistema de códigos ou um conjunto de sistemas que a distingue da linguagem. De fato, a linguagem se dá através do uso da língua, no entanto ela, não se restringe ao uso dela, visto que a linguagem se exprime por diversas formas através de gestos, símbolos, figuras não verbais, entre outras formas. A língua é uma das formas de linguagem. Provavelmente a principal delas.

Na linguística encontramos os estudos de Saussure. Este, por sua vez, impactou os estudiosos da área de Ciências Humanas de um modo geral ao determinar a língua como objeto de estudo da linguística. Para ele, a linguagem verbal se divide em duas partes: a língua (*langue*), considerada um sistema de signos interiorizados por sujeitos falantes, e a fala (*parole*), que trata do ato individual do sujeito na escolha das palavras para a enunciação. O conceito de signo linguístico, também definido pelo linguista genebrino, foi um marco teórico nos estudos de linguagem que também buscou definir regras formais, pois dispunha de duas faces: o significado e o significante (imagem acústica). Saussure (1995, p. 80) assim define o signo:

O signo linguístico une não uma coisa e uma palavra, mas um conceito e uma imagem acústica. Esta não é o som material, coisa puramente física, mas a impressão psíquica desse som, a representação que dele nos dá o testemunho de nossos sentidos; tal imagem é sensorial e, se chegamos a chama-la “material”, é somente neste sentido, e por oposição ao outro termo da associação, o conceito, geralmente mais abstrato.

Ao tratar do uso da língua de forma coletiva pelos grupos sociais, Saussure afirmou que nenhum indivíduo é capaz de criar ou modificar uma língua, individualmente. Para ele, a língua “é a parte social da linguagem, exterior ao indivíduo que, por si só, não pode nem criá-la nem modificá-la; ela não existe senão em virtude de uma espécie de contrato estabelecido entre os membros da comunidade” (SAUSSURE, 1995, p. 27).

As contribuições de Saussure propiciaram para vários estudiosos uma base nos estudos de língua e linguagem e até mesmo a ampliação do objeto linguístico delimitado pelo linguista suíço, uma vez que seus estudos não se focaram no sujeito usuário da língua. Chomsky, outro linguista que, apesar de ser da mesma escola estruturalista de Saussure, postula que o indivíduo já nasce com uma capacidade inata de se comunicar, ou seja, nascemos com uma predisposição genética ou um “estado inicial” para desenvolver a

aquisição de uma linguagem (CHOMSKY, 1998). Dessa forma, cada língua é uma manifestação específica do estado inicial uniforme (p. 24).

A Teoria Gerativa Transformacional proposta por Noam Chomsky considera a língua um conjunto de sentenças formadas por uma cadeia de elementos (morfemas e palavras). Para Chomsky, o indivíduo que domina um conjunto finito de regras terá a capacidade de produzir um número infinito de sentenças. As diferenças entre Saussure e Chomsky se encontram também nesta peculiaridade. Enquanto que para o primeiro a língua é um sistema de signos (morfema e palavras), para o segundo a língua é um conjunto de sentenças produzidas a partir de regras pré-estabelecidas.

Bakhtin acredita que a língua não se constitui de um sistema abstrato, mas na interação verbal que se realiza na enunciação entre os sujeitos. As palavras são determinadas por se originarem de alguém e por se dirigirem a alguém, sendo o produto da interação entre os sujeitos falante e ouvinte (BAKHTIN, 1981, p.113). Dessa forma, para Bakhtin, a enunciação é um elo na cadeia dos atos de fala (idem, p. 98) e seu sentido está representado pela interação dessas vozes, as quais representam diferentes posições sociais e ideológicas. Em suma, Bakhtin (1997, p. 316) resume o enunciado como:

...um elo na cadeia da comunicação verbal de uma dada esfera. As fronteiras desse enunciado determinam-se pela alternância dos sujeitos falantes. Os enunciados não são indiferentes uns aos outros nem são autossuficientes, conhecem-se uns aos outros, refletem-se mutuamente. São precisamente esses reflexos recíprocos que lhes determinam o caráter. O enunciado está repleto dos ecos e lembranças de outros enunciados, aos quais está vinculado no interior de uma esfera comum da comunicação verbal. O enunciado deve ser considerado acima de tudo como uma resposta a enunciados anteriores dentro de uma dada esfera.

Em outras palavras, a ação de interação dialógica está ligada à necessidade do homem de concretizar suas ideias, expressar seus sentimentos e transmitir informações em direção a outro receptor. Esta

interação é caracterizada como sociocomunicativa, considera fortemente o contexto social, histórico e ideológico, na qual o falante está inserido.

2. 2 Interações sociodiscursivas

As relações interativas tiveram seus estudos aclamados desde o século XIX com o advento dos estudos do interacionismo simbólico que foca no comportamento humano e suas relações (REGO, 2009), e passaram a ser objeto de estudo a partir do século XX , tornando-se inclusive parte de alguns estudos linguísticos, a exemplo da linguística aplicada, da análise do discurso, da análise da conversação, da semântica argumentativa e de alguns estudos ligados à pragmática. Atualmente muitos materiais didáticos têm sido elaborados à luz dessas teorias interacionistas, por considerarem como um elemento básico face as suas metodologias, como, por exemplo, os livros que abordam o método comunicativo da língua inglesa.

Existem vários autores que contribuem para a linguística com concepções de interação, no entanto, para este estudo serão considerados o dialogismo de Bakhtin (1981), o interacionismo de Vygotsky (1998) e sociointeracionismo de Bronckart (2006/2009). Bakhtin acredita que a verdadeira natureza da linguagem encontra-se na interação socioverbal, na qual o homem é essencialmente social e a linguagem é ideológica, como já mencionamos. Nesse sentido a linguagem é a interação entre locutor e interlocutor.

Vygotsky (1998), em sua abordagem sociointeracionista, considera que a fala e o uso de signos são incorporados a qualquer ação, e esta se transforma e se organiza produzindo novas formas de comportamento que futuramente constituirão o intelecto do homem. O autor ainda afirma que quanto mais complexa é a ação exigida pela situação com solução menos direta, maior é a importância que a fala adquire na operação como um todo (GOULARTE, 2012). Ao pesquisar a fala egocêntrica das crianças, Vygotsky afirma que a linguagem tem função interpessoal quando a criança recorre

verbalmente a um adulto, e em seguida passa a ter função intrapessoal quando essa fala socializada é internalizada. Em outras palavras, tudo nasce a partir da interação com o outro, mediada pelas linguagens.

Ancorando-se nos princípios do interacionismo socioverbal de Bakhtin e do interacionismo social de Vygotsky, Bronckart (2006) desenvolve o interacionismo sociodiscursivo que postula três princípios gerais. O primeiro princípio defende que “o problema da construção do pensamento consciente humano deve ser tratado paralelamente ao da construção do mundo dos fatos sociais e das obras culturais” (p. 9). O segundo princípio considera que as Ciências Humanas devem se apoiar na filosofia e se preocupar com questões de intervenções práticas. E o terceiro princípio trata dos questionamentos das Ciências Humanas, as quais implicam relações de interdependência entre os aspectos psicológicos, cognitivos, sociais, culturais, linguísticos, bem como os processos evolutivos e históricos. A partir dos três princípios citados, a linguagem destaca-se como elemento central no interacionismo sociodiscursivo.

Bronckart vê a língua como uma organização social estruturada em signos, os quais representam três mundos: a) o *mundo objetivo*, onde há representações sobre os parâmetros do ambiente; b) o *mundo subjetivo* representando as características individuais de cada um dos indivíduos integrados na tarefa, e c) o *mundo social*, o qual constitui a maneira de organizar a tarefa. Esses três mundos representam o contexto da atividade social¹⁰.

Ainda segundo o autor, a atividade social por sua vez, nos apresenta duas formas de agir: a geral e a de linguagem, e que apesar de possuírem características específicas, ambas estão inseridas em uma relação simbiótica. O agir geral se compõe de atividades coletivas que organizam as interações do homem com o meio ambiente (BRONCKART, 2006, p. 138). Essas atividades coletivas se transformam de acordo com a história do homem, bem como se

¹⁰ Considerada pelo autor como a maneira como são organizadas as funções comportamentais dos seres vivos em relação ao meio ambiente e os elementos de representação interna sobre esse mesmo ambiente (BRONCKART, 2009, p. 31).

adaptam às suas necessidades. Dessa forma, as atividades coletivas, ou o 'contexto', influenciam diretamente os comportamentos individuais ou coletivos, bem como sua linguagem. O agir da linguagem, por sua vez, nada mais é do que a própria linguagem em uso, e que se divide em duas dimensões: a social (criação de normas, valores e planejamento e avaliação de atividades coletivas) e a individual (interiorização da linguagem como pensamento consciente), além de possibilitar a interpretação do homem no contexto.

De acordo com o conceito de atividade social, a criação de um texto envolve valores históricos e socioculturais, pois ao proferir essa ação de linguagem, o homem pode refletir acerca de suas atividades coletivas e ações individuais, transformando o texto em um instrumento instável, pois o contexto varia de acordo com aspectos sociais e históricos que influenciam diretamente na forma de interagir e na forma de agir da linguagem. Portanto, para Bronckart, o estudo de textos e/ou discursos sempre deve levar em consideração o contexto de produção no qual se está inserido, além das relações que fatores externos e internos exercem sobre os seus leitores.

Essa consideração do texto para o que está 'fora' dele como as características sociais, históricas e individuais que conduzem os processos de interações entre autor/leitor, propiciou o desejo de se buscar um apoio teórico que se distancie do ensino tradicional. Nesse sentido, encontra-se a inserção das novas tecnologias ao ensino como forma de atender o quadro evolutivo e sócio histórico da sociedade. Nossa pesquisa se enquadra nessa perspectiva, uma vez que o uso de dispositivos móveis como ferramentas que auxiliam no processo de aprendizagem podem se adequar às novas necessidades da praticidade da sociedade em geral, bem como exploram as interações entre homem e máquina em favor do aprendizado.

2. 3 Breve história do e-Learning e alguns conceitos

A tecnologia está presente em diversos setores da sociedade atual. Na educação, é possível identificar a inserção de ferramentas tecnológicas que

viabilizam e facilitam o aprendizado dentro e fora da sala de aula, proporcionando sua eficácia. No entanto, de onde surgiu essa necessidade de agregar novas ferramentas tecnológicas ao ensino formal escolar?

Em meados do ano de 1980, após o aumento da necessidade do ensino à distância e devido à experiência da Segunda Guerra Mundial na qual o ensino e/ou treinamento militar de idiomas através de filmes e áudio aumentou, cresceu também a necessidade de desenvolver novos sistemas que permitissem maior facilidade e interatividade no ensino. Tudo isso levou ao surgimento do Computer Assisted Instruction¹¹ (CAI). Este tinha por objetivo desenvolver programas de treinamento que pudessem ser utilizados por estudantes em computadores. Nessa mesma época, de acordo com Delcloque (2000), surgiu também o Computer Assisted Language Learning¹² (CALL), considerado o primórdio da junção entre ensino de línguas estrangeiras e tecnologia.

O CALL não é um método, e sim uma ferramenta que pode facilitar o ensino de língua estrangeira promovendo a interação do aprendiz com a língua alvo através de exercícios e jogos interativos, bem como a autonomia do aluno no aprendizado de línguas. A grande disponibilidade em tecnologia computacional fez crescer o interesse de educadores pelo CALL, pois para eles ficou evidenciada a possibilidade de elaborar ou modificar aplicativos e programas para se ajustar às mais diversas situações no ensino de línguas, tendo como resultado um aumento no número de estudantes expostos a esses programas nas escolas e nas suas próprias casas. Com o passar do tempo e com a facilidade do uso de computadores, os materiais do CALL passaram a ser desenvolvidos para atividades simples como reconstrução de textos, leitura e jogos de vocabulário.

Durante a década dos anos 90 do século passado, com a difusão da internet, educadores usuários do CALL adotaram métodos de ensino sócio-

¹¹ Instrução assistida por computador

¹² Aprendizado de línguas assistido por computador

colaborativo¹³ ao incorporar as vozes e os variados conhecimentos dos alunos espalhados ao redor do mundo. A internet é tida como uma ferramenta do CALL pela qual se pode incluir o aprendiz em várias comunidades de língua espalhada pelo mundo através de e-mails, ambientes virtuais e domínios compartilhados. Diante de tantas trocas de informações, da disponibilidade e facilidade dos programas baseados no CALL, Chapelle (2001, p. 22) conclui que “o século XX era uma época de aprendizado idiossincrático, de desenvolvimento de softwares e do experimento da relação entre o ensino de línguas e a computação em geral”. Chapelle, no entanto, não previu que a demanda das relações tecnológicas com o ensino fosse se expandir de grupos pequenos para grandes comunidades e fosse disponibilizada mais facilmente nos dias de hoje.

Warschauer (1996 apud GRUBA, 2002, p. 261) divide o desenvolvimento do CALL em três fases: behaviorista, comunicativa e integrada.

O **CALL Behaviorista** é definido pela teoria de aprendizagem de Skinner (estímulo-resposta). A repetição excessiva a um determinado aspecto da língua era considerada essencial e os computadores foram ferramentas ideais para este tipo de aprendizagem, porque não se cansavam e não ficavam impacientes como os professores com a necessidade de repetição dos aprendizes. Além disso, o programa pode adaptar os exercícios ao nível de aprendizagem do aluno.

O **CALL comunicativo** baseia-se na abordagem comunicativa, a qual foca o uso da língua em lugar de propor sua análise, ensinando a gramática implicitamente. Sua correlação com o surgimento dos PCs tornou comum o desenvolvimento de softwares voltados para ensino de línguas. Ao excluir os exercícios de repetição, o CALL comunicativo passou a promover a prática das quatro habilidades (fala, leitura, escuta e escrita) por meio de reconstrução textual, leitura acompanhada e jogos educativos.

¹³ Trata-se de uma abordagem na qual várias pessoas, especialistas e aprendizes, podem contribuir através da troca de experiências para o aprendizado de um grupo de pessoas (DELCLOQUE, 2000).

O **CALL integrado**, por sua vez, tem como base as teorias socioculturais de interação com a língua alvo e coincidiu com o desenvolvimento da tecnologia multimidiática (textos, gráficos, sons e animação) e da internet. Com esses recursos, os alunos podem controlar e colaborar com o estudo da língua direcionando-o para um propósito específico por meio de chats, fóruns, vídeos em tempo real e jogos online, nos quais são vivenciadas situações autênticas com a língua alvo.

O termo **e-Learning** acompanhou os avanços tecnológicos no campo educacional a partir do CAI e do CALL e, em outras palavras, é a combinação de tecnologia aliada ao ensino. O e-Learning se realiza mais comumente em ambientes online que vão desde a concessão de informações para envolver o aluno até simulações interacionais complexas. Ambientes de aprendizagem têm sido desenvolvidos para proporcionar um gerenciamento em possíveis objetos de interação aluno-professor (aplicativos – nossa pesquisa –, tutoriais online, grupos de discussão, fóruns e chats são exemplos desses objetos), bem como o registro da criação de perfis de aprendizes: sua biografia, suas necessidades de aprendizagem, avaliações, entre outras informações concernentes à educação. Muitas das discussões sobre os prós e contras da utilização do e-Learning se fundamentam na ausência da interação face a face entre educadores e educandos (WARSCHAUER, 1993 apud HOLMES & GARDNER, 2006). No entanto, ainda não se chegou a um consenso, visto que os objetivos de aprendizagem são mantidos tanto no processo de ensino tradicionalista professor/aluno quanto no processo de ensino máquina/aluno.

2. 3. 1 Vantagens e desvantagens para o uso de e-Learning:

Essa preocupação advém desde as concepções primordiais sobre a interação homem-máquina, na qual Levy (1992) afirma que, para que os programas possam atuar no contexto educativo de forma eficaz, faz-se necessária a intervenção de um instrutor com o intuito de que os laços que unem o aprendiz ao seu professor/tutor no processo de ensino-aprendizagem

não sejam perdidos. Lima e Capitão (2003, p. 13) apresentam um conjunto de vantagens e desvantagens definidas em grupos que participam do processo de aprendizagem, como demonstrado na Tabela 2:

Tabela 2. Vantagens e desvantagens do e-Learning

e-Learning	
Vantagens	Desvantagens
Alunos	
Flexibilidade no acesso à aprendizagem	Internet pode oferecer uma largura de banda pequena para determinar conteúdos.
Economia de tempo	Obriga a ter uma motivação forte e um ritmo próprio.
Aprendizagem mais personalizada	
Controle e evolução da aprendizagem ao ritmo do aluno	
Recurso de informações globais	
Acesso universal a aumento da equidade social e do pluralismo no acesso à educação e a fonte de conhecimentos.	
Professor	
Disponibiliza recursos de informação que abranjam todo o ciberespaço.	Mais tempo na elaboração de conteúdos
Constrói um repositório de estratégias pedagógicas	Mais tempo de formação.
Otimiza a aprendizagem de um número elevado e diversificado de alunos.	
Facilidade de atualizar a informação	
Reutilização de conteúdos	
Beneficia-se da colaboração com organizações internacionais.	
Instituição de ensino ou formação	
Fornecer oportunidades de aprendizagem com qualidade elevada.	Custos de desenvolvimento mais elevados
Alcança um número mais elevado e diversificado de alunos	Custos de formação mais elevados
Flexibilidade na adição de novos alunos sem incorrer em custos adicionais.	Resistência humana manifestada por alguns professores.
Custos de infraestruturas físicas (salas de aula) são eliminados ou reduzidos.	

Fonte: LIMA, J & CAPITÃO, Z. **E-learning e e-conteúdos: Aplicações das teorias tradicionais e modernas de ensino e aprendizagem à organização e estruturação de e-cursos**, 2003, p. 13.

Diante da limitação física do acesso à informação, atualmente a aprendizagem é cada vez mais presente em locais escolhidos pelos próprios alunos em momentos que se adaptem às suas necessidades, e nos quais a sensação de conforto tem impacto positivo e facilitativo do aprendizado. Isto porque a flexibilidade do e-Learning permite a inclusão de alunos que não são ou que não estão em condições móveis como aqueles que estão internados em hospitais, por exemplo. O e-Learning também oferece acesso àqueles indivíduos que estão em constante mobilidade e que não têm tempo para frequentar uma escola. Para Carvalho (2009), o e-Learning se apresenta em modalidades distintas:

- **Assíncrona:** o aprendizado ocorre sem a presença necessária de um professor e/ou tutor, pois o conteúdo fica disponível constantemente, caracterizando uma situação individual de aprendizagem.
- **Síncrona:** a aprendizagem ocorre de forma coletiva entre professor e aluno por meio da tecnologia. Encontros são predeterminados em tempo real para que ocorra a troca de informações e conteúdo
- **Blended learning:** Reúne as características dos modelos síncrono e assíncrono. Trata-se de um sistema de informação à distância, porém inclui sessões presenciais, o que explica a expressão *blended* que significa combinação e/ou mistura.
- **m-Learning:** aprendizado móvel dependente da tecnologia dos dispositivos móveis, bem como de seus recursos de transmissão de dados, e que pode ocorrer em qualquer hora e lugar.

Um exemplo básico de e-Learning aqui no Brasil é o Telecurso 2000, pois aulas são ministradas em módulos nos quais qualquer pessoa pode ter acesso ao ligar a TV. No entanto, onde e quando os alunos interagem com o e-Learning? A resposta para esta pergunta é que o e-Learning permite que as pessoas possam aprender em qualquer lugar e a qualquer hora. No caso do Telecurso 2000, as pessoas devem se adaptar aos horários de exibição do

curso, sendo, portanto, essa uma limitação ao e-Learning que acontece por meio dos dispositivos móveis.

Diante desse fenômeno de propagação de informações em diversos lugares e dos avanços tecnológicos cada vez maiores, o m-Learning tem assumido maior destaque principalmente em equipamentos portáteis e conectados à internet, no caso, em telefones celulares. Para nossa pesquisa, esses foram os dispositivos de natureza móvel que adotamos para instalar o aplicativo destinado à aprendizagem do vocabulário da língua inglesa.

2. 4 m-Learning:

Conceituar o m-Learning não é uma tarefa fácil, pois ainda não se chegou a um consenso sobre qual ênfase se deve dar importância: se ao âmbito das tecnologias e ferramentas utilizadas pelo m-Learning e/ou se ao campo educacional e pedagógico. Selecionamos alguns conceitos mais adequados aos propósitos de nossa pesquisa:

m-learning é a interseção entre a computação móvel e o e-learning: recursos acessíveis onde quer que esteja, capacidade de pesquisa, interações, suporte poderoso para a aprendizagem efetiva, e avaliação baseada no desempenho. O m-learning é independente da localização no tempo ou no espaço (QUINN, 2000)¹⁴.

Aprendizagem móvel é qualquer tipo de aprendizado que acontece quando o aluno não está em um local fixo pré-determinado, ou o aprendizado que ocorre quando o aluno aproveita as oportunidades de aprendizagem oferecidas pelas tecnologias móveis (O'MALLEY et al.2003)¹⁵.

¹⁴ m-learning is the intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, research capacity, interaction, powerful support for effective learning and performance-based assessment. The m-learning is independent of the location in time or in space (QUINN, 2000).

¹⁵ Mobile learning is any kind of learning that happens when the learner is not at a predetermined fixed location, or learning occurred when the learner takes advantage of learning opportunities offered by mobile technologies (O'MALLEY et al. 2003).

m-Learning é uma forma existente entre o d-learning (ensino à distância) e o e-learning (aprendizado eletrônico)¹⁶ (GEORGIEV et al. 2004)¹⁷.

Como demonstrado nos conceitos citados, o m-Learning (mobile learning)¹⁸ é considerado uma revolução do e-Learning e também tem o mesmo objetivo, ou seja, o de proporcionar o conhecimento em qualquer lugar e a qualquer hora; no entanto, se fundamenta na mobilidade dos dispositivos pelos quais a informação pode ser transmitida. Traxler (2005)¹⁹, no entanto, aponta que:

Quaisquer descrições e/ou definições do aprendizado móvel são, talvez, tecnocêntricas, instáveis e baseadas em torno de um conjunto de dispositivos de hardware. Tais definições apenas colocam o aprendizado móvel em algum lugar no espectro da portabilidade do e-Learning e também, talvez, chame a atenção para suas limitações técnicas ao invés de promover as suas vantagens pedagógicas e características únicas (TRAXLER, 2005. p. 263).

Especificamente, os dispositivos do m-Learning mais comuns e acessíveis no mercado são:

- **Smartphones:** são celulares ou “telefones inteligentes” com funcionalidades avançadas como rádio, mp3 player, internet wi-fi, tv digital, entre outros. Seus sistemas operacionais permitem o desenvolvimento de quaisquer aplicativos para rodar nele;

¹⁶ Este conceito também é o mesmo exposto pelo site www.wikipedia.com

¹⁷ m-Learning is a form existing between the d-learning (distance learning) and e-learning (electronic learning) (GEORGIEV et al. 2004).

¹⁸ Aprendizado por meio móvel ou portátil

¹⁹ Tradução nossa.

- **E-reader:** O leitor de livros digitais (E-reader em inglês) é um aparelho que tem como principal função mostrar, em uma tela de dimensões propícia para a leitura, o conteúdo de livros digitais (e-books). São muito populares nos Estados Unidos por serem similares a um livro e principalmente pela facilidade e praticidade de ler um livro sem se importar com hora ou local;
- **Players de áudio e Tablets:** O iPod é um tocador de áudio digital vendido pela empresa Apple. Qualquer conteúdo de áudio pode ser inserido nele e ouvido na hora em que o usuário quiser. Os famosos Podcasts (arquivos de áudio transmitidos pela internet e que abordam diversos gêneros textuais como noticiário, programas de rádio/TV, palestras, lista de músicas, etc.) e mp3s estão entre os arquivos de áudio mais baixados da internet. O iPad, recente tablet da Apple, e os tablets em geral, possuem diversas funcionalidades como um notebook, além de possuir um sistema simples e de fácil manuseio.

2. 4. 1 Uso do m-Learning:

O uso dos dispositivos móveis, a exemplo dos que foram citados, no ensino promove benefícios e, de acordo com Corbeil e Corbeil (2007), os benefícios são:

- Conteúdo disponível em qualquer hora e em qualquer lugar;
- Pode melhorar a interação entre alunos e professores;
- É ótimo para treinamento em tempo real ou revisão de conteúdo;
- Pode melhorar a aprendizagem centrada no aluno;
- Apoia as diferentes necessidades de aprendizagem dos alunos e aprendizagem personalizada;

- Reduz barreiras culturais e comunicativas entre professores e alunos utilizando canais de comunicação que os alunos gostem;
- Facilita o aprendizado através de comunicação síncrona e assíncrona.

Apesar do m-Learning prover benefícios, os dispositivos móveis também apresentam desafios quando são implementados no ensino (CORBEIL e CORBEIL, 2007), tais como:

- A criação de um sentimento de isolamento no usuário;
- Pode exigir que a mídia seja reformatada ou oferecida em vários formatos;
- Pode prover algum conteúdo desatualizado por causa das atualizações rápidas e constantes;
- Pode exigir uma curva de aprendizagem adicional para alunos que não dominam ou não estão familiarizados com aparatos tecnológicos;
- Pode ser utilizada como um recurso de alta tecnologia para o mesmo conteúdo antigo e monótono.

Com tantos benefícios e desafios, o m-Learning oferece uma oportunidade única no aprendizado ao inserir dispositivos que viabilizam a flexibilidade e a facilidade no ensino. Contudo é imperioso que o professor se aproprie e se adapte a esses novos ambientes de aprendizagem. Para acompanhar essa transição, o m-Learning demanda novas pedagogias e abordagens metodológicas. Naismith et al. (2004) oferecem sugestões para adaptar o aprendizado móvel para algumas teorias e abordagens de aprendizado:

- **Behaviorismo:** baseado nos estudos de Skinner (1968 apud NAISMITH et al., 2004) sobre condicionamento operante e comportamental, a aprendizagem ocorre através de um reforço de uma associação entre um estímulo específico e uma resposta. Ao inserir a tecnologia, o aprendizado

por dispositivos móveis representa o problema apresentado (estímulo), seguido da solução promovida pelo aluno (resposta) e, por último, sendo reforçado através de feedbacks que o sistema do dispositivo pode fornecer rapidamente. Este tipo de aprendizado segue um modelo de transmissão de informações do tutor (sistema e/ou dispositivo) para o aluno.

- **Construtivismo:** a aprendizagem é um processo ativo, no qual alunos constroem novas ideias ou conceitos, baseados em seu conhecimento prévio. O professor deve motivar os alunos a descobrir e a elaborar hipóteses por eles mesmos. Ambientes de aprendizagem devem ser desenvolvidos com o intuito de transformar alunos de receptores passivos de informação a construtores ativos de conhecimento. A inserção do construtivismo nas tecnologias móveis se encontra em simuladores, os quais os próprios alunos representam partes fundamentais de uma imersiva recriação de um sistema dinâmico.

- **Aprendizagem situada:** desenvolvida por Lave (1991, apud NAISMITH, 2004), constata que a aprendizagem não é apenas a aquisição de conhecimentos, mas sim um processo de participação social. A situação onde ocorre a aprendizagem tem um grande impacto sobre esse processo. Requer conhecimentos apresentados em contextos autênticos e alunos para participar de uma comunidade de prática ativa. Os aplicativos e/ou softwares dos dispositivos móveis necessitam se adequar a esses contextos autênticos, como museus e lugares históricos, por exemplo, através de estratégias de ensino para que os alunos possam interagir e colocar em prática o que aprenderam.

- **Aprendizado colaborativo:** o aprendizado se torna mais eficaz através da troca de experiências dos alunos entre eles mesmos através da conversa, interrogação e do compartilhamento de descrição de mundo; ou seja, a aprendizagem é uma conversa contínua. A efetividade da aprendizagem se dá quando o aluno está no controle da atividade, pode testar ideias através da realização de experimentos, fazer perguntas, colaborar com outros aprendizes, buscar novos conhecimentos e planejar

novas ações. Em essência, os dispositivos móveis viabilizam a comunicação, pois permitem que a comunicação possa ser realizada facilmente com outros dispositivos do mesmo modelo, similar ou que possuam recursos básicos que possibilitem a transmissão de informações. Eles também podem ser conectados a uma rede de dados compartilhada para aumentar as possibilidades de comunicação.

- **Aprendizado informal (tangencial):** o aprendizado ocorre a todo o momento e é influenciado tanto pelo ambiente como por situações específicas. Pode ser intencional através de projetos e estratégias de ensino ou não proposital ao adquirir conhecimentos através de conversas, televisão, materiais impressos e através da observação de mundo. Por se tratar de uma realidade na vida das pessoas, muitos pesquisadores não atestam como teoria ou abordagem. A tecnologia que é usada para apoiar essa aprendizagem deve se misturar de forma discreta com a vida cotidiana e vice e versa. Os dispositivos móveis com seus formatos e tamanhos reduzidos e facilidade de utilização fornecem suporte para a realização dessas atividades.

Diante de tantas possibilidades de aprendizado, o m-Learning ocupa um lugar no cenário educativo que vem acompanhando os avanços tecnológicos e se tornando parte do cotidiano das pessoas de um modo geral. Nos dias de hoje, o processo de ensino-aprendizagem saiu das salas de aula para ir ao encontro das necessidades dos aprendizes e, esse mesmo processo ocorre inversamente com crianças que trazem os dispositivos móveis para dentro da sala de aula. É preciso garantir que as práticas educacionais possam incluir esses recursos tecnológicos de forma positiva e produtiva. Assim como Naismith (2004) atesta, o sucesso do m-Learning será medido pela forma como ele se adequa em nossa vida diária até o ponto em que não reconheçamos mais como uma forma de aprendizado informal ou periférico.

2. 5 O que é letramento?

O primeiro passo de cada indivíduo no aprendizado de uma forma geral está na alfabetização. É a partir dela que a pessoa se apropria das habilidades de decodificação de símbolos e letras de seu idioma e se torna capaz de se inserir na sociedade. Contudo, a alfabetização não é mais o suficiente para que esse indivíduo na sociedade possa exercer a sua voz. Alfabetizar vai além de apenas ensinar a ler e escrever, é tornar o aluno um indivíduo letrado.

Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto no qual a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte do aluno (SOARES 2000). Dessa forma o termo letramento é definido por Kleiman (1995) como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”, e em outro momento definido pela mesma autora como “práticas e eventos relacionados com o uso, função e impacto social na escrita” (KLEIMAN, 1998). Soares (2006, p. 18) define letramento como “o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e a escrever: o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”.

Os conceitos elaborados por Kleiman e Soares, citados no parágrafo anterior, definem o indivíduo alfabetizado e o indivíduo letrado. O primeiro refere-se à pessoa que adquiriu as habilidades de escrita, decodifica sinais gráficos do seu idioma, porém tem dificuldades de leitura e interpretação de textos e produz textos simplórios. O segundo, além de dominar as habilidades de escrita e leitura, é capaz de analisar e enxergar sentidos que estão além da simples decodificação ligando essas informações com sua realidade social, histórica e política. Soares (2000) ainda define o analfabetismo funcional como uma denominação dada às pessoas que foram alfabetizadas, mas que não sabem fazer uso da leitura e da escrita.

As concepções de letramento são dependentes do contexto porque estão imersas em uma ideologia, dessa forma o letramento é um fenômeno

social influenciado por aspectos socioeconômicos, políticos, históricos, culturais e educacionais, apresentado por cada comunidade de acordo com as dimensões sociais – fatores e convenções que regulamentam as práticas sociais de leitura e escrita – e dimensão individual, referente às histórias e experiências de vida de cada indivíduo da comunidade. Os conceitos de letramento têm acompanhado os novos paradigmas da educação e se adaptado a eles, a exemplo das ferramentas digitais que atualmente, em sua maioria, fazem parte do contexto social de muitas comunidades.

2. 5. 1 Letramento digital e hipertexto:

Diante dos avanços tecnológicos e da visível entrada das tecnologias na educação, é inegável afirmar o quanto as práticas de leitura e escrita têm se adequado e acompanhado essas ferramentas digitais. Em momento anterior, a autora Kleiman (1995, p. 19) define letramento como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. Posteriormente, a autora a definiu como “práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social na escrita” (KLEIMAN, 1998). Consonante às definições de Kleiman, Soares (2000) conceitua o letramento como: “o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e a escrever: o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”. Tais conceitos precisam passar por um processo de refinamento diante das novas práticas sociais de escrita e de leitura propiciadas pelas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC).

No entanto, no letramento digital, essas definições de alfabetizado e letrado não se aplicam, pois um indivíduo letrado pode não possuir domínio sobre ferramentas tecnológicas, assim como o acesso a elas. O letramento digital, de acordo com Xavier (2002), implica adquirir novas modalidades de leitura e escrita diferentes do processo de alfabetização, no qual assume mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-

verbais, pois o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela ou “janela” que, por sua vez, também é digital.

Selfe (1989) define o termo letramento de tela como o entendimento de como o sistema simbólico e a organização textual se distribuem na tela, exigindo do leitor um mínimo de confiabilidade e conhecimento para manipular ferramentas eletrônicas.

De acordo com Soares (2002), o texto na tela, em essência, dispõe das mesmas características estruturais básicas de um texto escrito tais como a linearidade, a sequencialidade e a autoridade do autor para definir o percurso da leitura. Contudo a forma como é apresentada por vezes difere do texto escrito que possui começo e fim delimitados.

Já o hipertexto on-line é definido por Xavier (2009) como:

[...] um espaço virtual singular que apresenta, reapresenta e articula os recursos linguísticos e semióticos já em circulação centrados num só lugar de acesso perceptual. Não se trata de um novo gênero de discurso, mas de uma forma outra de dispor e compor entrelaçadamente as informações expostas em diferentes linguagens. Cada linguagem que se ancora no hipertexto guarda suas peculiaridades sígnicas, mas ao mesmo tempo cede a primazia de significação para que possa cooperar com o propósito principal que é a construção do sentido pretendido pelo sujeito-enunciador do espaço virtual.

Dessa forma, hipertexto é constituído por *links* que ligam mais informações sobre um assunto específico correlacionado ao que está sendo lido, ou até mesmo a fonte de onde originou determinado hipertexto. No entanto, o que diferencia o hipertexto do texto impresso? Levy (1993, p. 40-41) faz uma esclarecedora comparação entre a leitura do texto na página impressa com a leitura do hipertexto online:

Quando um leitor se desloca na rede e imagens de uma enciclopédia, deve traçar fisicamente seu caminho nela, manipulando volumes, virando páginas, percorrendo com seus olhos as colunas tendo em

mente a ordem alfabética. [...] O hipertexto é dinâmico, está perpetuamente em movimento. Com um ou dois cliques, obedecendo por assim dizer ao dedo e ao olho, ele mostra ao leitor uma de suas faces, depois outra, um certo detalhe ampliado, uma estrutura complexa esquematizada. [...] Um parágrafo pode aparecer ou desaparecer sob uma palavra, três capítulos sob uma palavra ou parágrafo, um pequeno ensaio sobre uma das palavras destes capítulos, e assim virtualmente sem fim, de fundo falso em fundo falso.

Marcuschi (2001) explicita algumas características do hipertexto relacionadas às formas clássicas de produção textual:

- O hipertexto é não-linear: diferente de Soares (2002), o autor acredita que a flexibilidade desenvolvida nos links existentes seja a principal característica do hipertexto;
- O hipertexto é volátil: em oposição a um texto escrito, as escolhas textuais são tão passageiras quanto às conexões estabelecidas por seus leitores, sendo um fenômeno essencialmente virtual;
- O hipertexto é topográfico: é um espaço de leitura e escrita independente de limites definidos para se desenvolver, sendo, pois, uma característica inovadora porque foge do enquadramento que identifica os limites textuais;
- O hipertexto é fragmentário: consiste na ligação de diversas informações de possíveis retornos e/ou fugas e que requer um centro regulador imanente, uma vez que o autor do hipertexto não possui controle do tópico e do leitor;
- O hipertexto é de acessibilidade ilimitada: os *links* promovem uma variedade de fontes como enciclopédias, jornais, dicionários, obras científicas, entre muitos outros;
- O hipertexto é multissemiótico: permite interconectar simultaneamente a linguagem verbal com a linguagem não-verbal (musical, visual,

cinematográfica e gestual) de forma integrativa e que é impossível de ser realizada em um texto escrito;

- O hipertexto é interativo: a multissensuosa e a acessibilidade ilimitada propiciam a interconexão interativa, bem como a contínua relação do leitor com diversos autores que por vezes chega a simular uma interação verbal face a face.

Diferente de um texto escrito cabe ao leitor definir onde começa e onde termina sua leitura, uma vez que o hipertexto permite que uma diversidade infinita de informações seja agregada à informação inicial. Apesar dessa inserção de vários textos viabilizando o aprendizado sobre diversas fontes textuais e da autonomia do leitor, a leitura na tela se mostra instável porque os leitores que fazem uso de hipertextos têm a oportunidade de interferir nele acrescentando, alterando e definindo seus caminhos de leitura, o que por muitas vezes pode fugir do controle e da qualidade e conveniência daquilo que é produzido e propagado no ambiente virtual (MARCUSCHI, 2001; XAVIER, 2005).

Para se apropriar do letramento digital e do hipertexto em geral, faz-se necessário que o indivíduo possua um conhecimento básico acerca do funcionamento dessas TICs. No entanto, é muito importante para a apropriação do letramento digital o domínio do letramento alfabético pelo indivíduo (XAVIER, 2002). Saber utilizar comandos de copiar e colar, navegar páginas, transportar e/ou transcrever parágrafos e elaborar estruturas facilitam a visualização e a compreensão do hipertexto.

2. 6 Tecnologias a serviço da educação

Conforme a tecnologia avança e penetra nos espaços escolares da educação formal, o professor se vê diante de vários desafios, entre eles: como inserir as ferramentas digitais no ensino? A TV, o Rádio, o DVD, e retroprojeto se tornaram tecnologias bem utilizadas na sala de aula, ainda que não o sejam

com muita frequência em escolas da rede pública, por exemplo, em face aos recursos financeiros limitados. O computador em boa quantidade se encontra instalado em laboratórios dentro de muitas escolas brasileiras. Projetos governamentais e particulares têm sido implantados em algumas escolas visando trazer o conhecimento digital para professores e alunos por meio do incentivo ao uso desses laboratórios de informática. Contudo, a pergunta continua a ecoar: como a aprendizagem pode ser bem sucedida com a utilização desses recursos?

Os recursos tecnológicos se baseiam principalmente na interatividade e na forma como a aprendizagem é significativa para o usuário. A aprendizagem é muito mais significativa à medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno e se revela significativa para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio (PELIZZARI, 2002). Conforme Ausubel (1982, apud PELIZZARI, 2002), a aprendizagem significativa ocorre pela assimilação de novos conceitos a partir de um ponto de ancoragem já obtido pelo aluno e, é essencialmente eficaz quando envolve, além da interatividade, a afetividade e a motivação. Ausubel também classifica o processo de aprendizagem escolar tradicional como uma atividade mecânica, na qual a aquisição de novas informações se dá com pouca ou nenhuma associação de conhecimentos da estrutura cognitiva do aluno, ocorrendo de forma repetitiva. A aprendizagem mecânica está associada a concepções do behaviorismo, no qual a aprendizagem ocorre através de exercícios de repetição (*drills*).

A teoria de Ausubel (1982) apresenta algumas vantagens com relação ao aprendizado mecânico sendo elas: 1) o conhecimento adquirido de forma significativa fica retido e é lembrado por mais tempo, 2) a capacidade de aprender outros conteúdos de maneira mais fácil é aumentada, ainda que a informação inicial possa ser esquecida e, 3) se esquecida, pode facilitar com que o aprendiz aprenda mais uma vez utilizando-se de afetividade e motivação.

As ferramentas digitais podem ser desenvolvidas a partir de ambos os modelos de aprendizagem e por várias modalidades, sendo os objetos de aprendizagem os mais utilizados tanto no ensino presencial como no ensino à

distância. O objeto desenvolvido para esta pesquisa visa atender aos propósitos da teoria de Ausubel apresentando conteúdo específico através de uma simulação.

2. 6. 1 Objetos de aprendizagem (OA)

Os objetos de aprendizagem ou educacionais podem ser definidos como qualquer recurso suplementar ao processo de aprendizagem utilizado para apoiar a aprendizagem (TAROUCO, 2003). O termo objeto educacional (learning object) geralmente se aplica a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar as situações de aprendizagem nas quais o recurso pode ser utilizado (FABRE et al. 2003, apud TAROUCO, 2003). Sistemas de treinamento baseado no computador, ambientes de aprendizagem interativos, sistemas de ensino inteligentes auxiliados por computador, sistemas de aprendizado à distância e ambientes colaborativos são alguns exemplos desse aprendizado suportado por tecnologia. Wiley (2002, p. 572) vai um pouco além e define os objetos de aprendizagem como “quaisquer recursos digitais que possam ser utilizados para o suporte ao ensino”. Tal definição inclui tudo que possa ser distribuído pela rede de computadores de grandes ou pequenas dimensões.

A reutilização é a principal característica dos objetos de aprendizagem, pois uma grande variedade de plataformas possibilita a redução dos custos de produção dos materiais, além de serem armazenadas em repositórios online como imagens digitais, animações e aplicações web simples como calculadora, editores de texto, entre outros. No Brasil, o RIVED²⁰ (Rede Interativa Virtual de Educação), criado pelo MEC (Ministério da Educação), em 2001, é o principal repositório brasileiro de tais recursos educacionais. Ela surgiu diante da necessidade de serem criadas alternativas pedagógicas no país e visa facilitar o armazenamento e a organização de objetos de aprendizagem através de catalogação em um banco de dados online.

²⁰ www.rived.mec.gov.br

Os objetos de aprendizagem também possuem em suas principais características a flexibilidade de temas e ambientes interativos que podem ser abordados. De acordo com Moreno & Mayer (2007), os OA são classificados em:

- Jogos interativos e simulações que melhoram a aprendizagem, pois são considerados divertidos e motivadores;
- Agentes pedagógicos, fornecedores de linhas de orientação, aconselhamento, *feedback* e apoio adequado às necessidades do aluno;
- Materiais pedagógicos que são geralmente instrucionais e apresentados em texto ou vídeo;
- Bibliotecas digitais que dispõem de um grande arcabouço de informações.

Em contrapartida, suas limitações se encontram na:

- Adaptação a diferentes equipamentos e recursos de software: geralmente os objetos de aprendizagem são desenvolvidos especificamente para um software ou um modelo de aparelho, assim como seus objetivos também assumem características específicas, dificultando um pouco sua difusão e utilização, porém não implicando dizer que a adaptação não seja possível.
- Falta de padronização: exatamente por serem desenvolvidos com um propósito específico, muitos objetos de aprendizagem não seguem um padrão. No entanto, o RIVED fornece tutoriais para a padronização.

Outro grande repositório de objetos de aprendizagem no Brasil é o REA²¹ – Recursos Educacionais Abertos. Este repositório acondiciona material de ensino já em domínio público e que pode ser editado e adequado às finalidades específicas dos usuários e a diversos tipos de mídia. Com essa flexibilidade espera-se promover o conhecimento através de livros didáticos, artigos de pesquisa, vídeos, software, entre outros recursos educacionais.

²¹ Maiores informações em: www.rea.net.br

Os objetos educacionais não são exclusivos das instituições de ensino. Várias empresas já as utilizam para treinamento e capacitação de funcionários. Sejam eles presenciais ou à distância ou instalados em dispositivos móveis, os OA permitem que o aprendizado aconteça em qualquer ambiente digital. Além da importância da adequação e do uso desses objetos para a aprendizagem, a escolha de ambientes virtuais a serem utilizados e a forma de suporte oferecida aos aprendizes para serem acionados são fundamentais para que ocorra com efetividade a aprendizagem significativa.

2. 7 As interações no ensino de línguas.

Na aquisição de línguas estrangeiras, as interações são vistas como o alicerce para o processo de ensino/aprendizado. É através delas que as informações serão transmitidas seja em nível lexical, fonológico ou cultural, segundo podemos observar no comentário de Gonçalves (1995, p. 267):

Senhores absolutos do discurso, os professores de línguas estrangeiras mantêm o controle conversacional durante a aula e se encarregam de dirigir a interação, assinalando o começo, o meio e o fim dos diversos estágios ou atividades, bem como o começo e fim dos diálogos, o controle de falar aceitando ou sancionando as respostas dos aprendizes.

No ensino tradicional, a atenção é voltada principalmente para o professor, o qual assume a responsabilidade de conduzir a conversa em sala de aula. Ele desempenha um papel significativo na interação, representando a extensão do ouvinte (aluno), mas também deverá assumir uma função incentivadora que seria demonstrada no interesse pelos tópicos em discussão, criação/introdução de subtópicos, intervenções esporádicas e pertinentes durante as aulas, assim como uma função organizacional da conversa, pois como afirma Malamah-Thomas (1987 apud TAVARES, 2007. p. 52):

A interação é um processo de duas vias, o qual tem o seu potencial voltado para a cooperação ou para o conflito. O seu direcionamento dependerá das atitudes e intenções das pessoas envolvidas e da interpretação que elas fazem das intenções e atitudes dos outros.

Se as interações são essenciais no ensino tradicional de línguas estrangeiras, elas também se fazem essenciais no aprendizado de línguas mediado por objetos de aprendizagem através do *script*. O *script* (ver Anexo II) é o texto do software que irá interagir com o usuário do aplicativo – no caso de aplicativos que não utilizam recursos de áudio como o desenvolvido para esta pesquisa – e será o principal vínculo a permitir a aprendizagem.

A Teoria do *script*, desenvolvida por Schank e Abelson (1977), é o meio de encodar conhecimentos estruturais em programas de computador que podem ser utilizados, *a priori*, para examinar as expectativas dos participantes diante de um programa que projeta a interface homem/máquina e, *a posteriori*, para analisar como se dá a atuação do aplicativo desenvolvido de acordo com o objetivo de sua utilização. Adequam-se às interações entre professor e aluno e a qualquer propósito comunicativo. Geralmente seguem uma linha de comportamento baseado em ação/consequência. Citamos como exemplo as interações ocorridas em nosso software: para que o usuário possa comprar um determinado item ao entrar em uma loja, ele necessitará indicar qual o objeto que deseja comprar e conversar com o vendedor (ação) para a realização desse ato. O vendedor, então, irá interagir com o usuário para que seja realizada a compra (consequência). Esses contatos se baseiam nas interações reais que realizamos ao comprar algo, pois jamais um indivíduo poderia pegar um objeto, ao entrar em uma loja, e simplesmente colocar o dinheiro nas mãos do vendedor sem ao menos dirigir-lhe uma palavra.

Uma diferença existente entre as interações professor/aluno e as interações homem/máquina é constatada nos diferentes contextos em que os alunos estão inseridos na sala de aula, pois cada um pensa de maneira diferente e essa divergência em sala de aula é uma oportunidade de ouro para que o professor possa explorar o diálogo em sala de aula. Tal fato não ocorre

na interação homem/máquina, pois a conversa já está pré-definida pelo *script* e cabe apenas ao aluno-usuário se adequar aos tópicos que são abordados pelos programas de computador.

Capítulo 3

3. Procedimentos para a análise de dados

Para avaliarmos como se deram as interações entre os alunos e o software, a análise de dados foi dividida em três partes: aplicação dos questionários de sondagem, aplicação do software e mais um questionário avaliativo. Essas etapas visam responder às perguntas de pesquisa acerca de como ocorreram as interações homem-máquina, como puderam possibilitar e/ou influenciar o aprendizado do vocabulário específico abordado no aplicativo e de quais aspectos do cotidiano o software ajudou no aprendizado da língua inglesa. Uma turma com alunos do nível intermediário pertencente a um curso de idiomas foi selecionada para a aplicação e avaliação desta pesquisa. Esta turma possuía doze alunos que iniciaram suas atividades em agosto de 2012. A seguir descrevemos o desempenho dos sujeitos em cada etapa da coleta dos *corpora* e imediatamente iniciaremos as análises de dados.

3.1 Questionário de sondagem

O questionário de sondagem foi aplicado em uma turma de doze alunos, em nível intermediário, como dissemos. O questionário possuía somente questões fechadas, cujo objetivo era selecionar quais seriam os que iriam participar da etapa de uso do software para a produção dos dados a serem analisados nesta pesquisa (ver Apêndice D). O grupo de dez alunos que atendiam as exigências para participar da aplicação do objeto de aprendizagem apresentava faixa etária que variava de 15 até 49 anos. Essa condição nos levou a classificá-los em três grandes grupos:

Tabela 3. Classificação dos participantes da pesquisa

Grupo 1	Participantes com 15 anos de idade	4 alunos
Grupo 2	Participantes com idade que variam de 17 a 24 anos.	5 alunos
Grupo 3	Participante com 49 anos de idade	1 aluno

Para que fossem selecionados os participantes para a segunda parte de nossa pesquisa, levamos também em consideração o fato de que os informantes não tivessem experiência de ter ido para fora do Brasil. Por se tratar de um simulador, o nosso software tinha como um de seus objetivos proporcionar uma situação em que os alunos pudessem vivenciar situações corriqueiras em uma viagem para o exterior do país – especificamente para a cidade de Nova Iorque. Dos 12 alunos, apenas um já havia viajado para Buenos Aires e outro já tinha viajado de avião para o Rio de Janeiro. Ambos foram retirados do grupo de informantes da nossa pesquisa. Dos dez informantes restantes decidimos concentrar nossa análise em apenas quatro deles, que apresentavam simetria na idade, sendo dois pertencentes ao grupo 1, denominados de 1.A e 1.B e dois pertencentes ao grupo 2, denominados de 2.A e 2.B – por terem descrito com mais detalhes suas experiências com o software e dessa forma nos possibilitar uma análise comparativa entre eles. A tabela a seguir demonstra essa classificação dos participantes analisados:

Tabela 4. Participantes selecionados para a análise

Grupo 1	Participante 1.A	15 anos
	Participante 1.B	15 anos
Grupo 2	Participante 2.A	17 anos
	Participante 2.B	19 anos

3. 2 Questionários avaliativos

Após a aplicação e uso do software, fizemos entrevistas com os quatro participantes da pesquisa. Os questionários tinham como objetivo principal coletar dados para analisar os relatos das experiências que os participantes tiveram com a aplicação do software. O questionário era composto de sete perguntas, em cujas respostas foram analisados os relatos dos quatro

participantes. Explanamos cada uma dessas indagações e traçamos um quadro comparativo ao final das análises.

3. 2. 1 Relatos sobre o primeiro módulo do software

No questionário avaliativo (ver Anexo I), foi solicitado aos informantes que relatassem as dificuldades e/ou facilidades do primeiro módulo, intitulada “Chegada ao aeroporto”. De um modo geral, nenhum dos quatro participantes encontrou dificuldades na compreensão do ambiente em que se situava o módulo, uma vez que havia a necessidade de associar a leitura das imagens aos textos dos personagens.

O participante 1.A considerou importante o conhecimento sobre a alfândega, pois segundo ele, não é uma informação discutida nas escolas de idiomas:

Participante 1.A: *“Achei legal a parte da alfândega e do formulário para preencher minhas informações porque eu ainda não vi isso nos livros que estudei”.*

Outro aspecto destacado por 1.A foi a oportunidade de conhecer o aeroporto e poder realizar compras, no entanto ele afirmou que gostaria de ter explorado outras áreas e não somente a área das lojas:

Participante 1.A: *“O aeroporto ficou bem dividido e foi interessante poder fazer compras com os objetos que tinham nas vitrines, mas seria legal visitar as outras áreas ou tocar no mapa e ir direto para elas”.*

A queixa de 1.A é pertinente, uma vez que o software é um simulador de viagens e como tal, deveria fornecer a possibilidade de “navegar” pelas outras áreas. Porém, o foco dessa primeira parte foi explorar o vocabulário para realizar compras, assim como o minigame, ao final do módulo, explorava as palavras expostas como uma forma de revisar o vocabulário visto nas lojas e de exercitar a memória dos alunos. Isso consideramos que não foi

compreendido por 1.A ou esse informante provavelmente não soube fazer uma associação entre a exploração das lojas e o minigame.

O aluno 1.B relatou que também não sentiu dificuldades de compreender a localização do ambiente, contudo identificou algumas lacunas na primeira parte, tal como pegar a mala após passar pela imigração.

Participante 1.B: *“Entendi que estava na migração quando tive que preencher o formulário com meus dados. Depois dessa parte logo aparece o guia apresentando o aeroporto e percebi que faltou pegar a mala. Não senti dificuldades de entender as conversas e o aeroporto”*.

Essa lacuna percebida pelos usuários do aplicativo já era esperada, pois nós mesmos após ter aplicado o software, a identificamos. Durante o desenvolvimento do software, consideramos essa informação de menor importância, uma vez que o foco era interagir com o guia turístico, conhecer o aeroporto e entender os procedimentos de compras. Também julgamos que é de conhecimento comum que as pessoas viagem com algum tipo de bagagem. Pelo próprio relato, percebemos que 1.B teve dificuldades, ainda que acredite de um modo geral que não teve, a princípio, de entender que após o desembarque, o usuário é direcionado para a sala de imigração chamada de U.S Citizenship and Immigration Services²² exposta no cenário do software. Dessa forma, identificamos que 1.B não soube realizar uma leitura visual entre o brasão da sala de imigração com o cenário e o personagem, um oficial do governo. Ele só compreendeu isso quando lhe foi solicitado preencher informações no formulário de declaração de imigração.

²² Serviços de cidadania e imigração dos Estados Unidos.

Figura 19. Brasão da imigração



U.S. Citizenship
and Immigration
Services

O aluno 2.A relatou também não encontrar dificuldades na compreensão das informações do aeroporto e compartilhou com 1.A o desejo de explorar visualmente as outras áreas do aeroporto:

Participante 2.A: *“Ainda bem que tinha a opção de pular as explicações das partes do aeroporto, mas seria melhor explorar esses lugares ao invés de apenas ler sobre o lugar. Poderia ser um cenário 3D que você pudesse se locomover por ele”*.

O software possibilita, em alguns momentos, a oportunidade de prosseguir sem precisar ser exposto a tantas descrições. Durante a descrição dos setores do aeroporto, o guia fornece essa possibilidade para pular (skip) para a parte das lojas e compras. Acreditamos que essa opção tenha feito com que 2.A pudesse concluir em menor tempo o software e interpretamos que tal ação se reflete em duas possibilidades: ou 2.A já possuía o conhecimento e vocabulário explorados na primeira parte ou esta informação específica seja não relevante para ele. No entanto, salientamos que o fato de “andar” mais rápido no software, não indica que o aluno não esteja compreendendo o que está sendo abordado e explicado.

Por fim, o aluno 2.B descreveu que não sentiu dificuldades em compreender o conteúdo do primeiro módulo e em perceber que o foco estava voltado para as situações de compra nas lojas do aeroporto:

Participante 2.B: *“Não tive dificuldades para compreender a primeira parte e ficou bem claro que o foco dessa primeira parte foram as lojas. Foi interessante*

comprar o que tinha na loja mesmo sem saber quanto eu tinha de dinheiro, por isso comprei tudo o que podia”.

Diante do relato de 2.B, esclarecemos que não estabelecemos um valor fixo em dinheiro para realizar compras, porque consideramos que a prática das situações de compra seria necessária para internalizar os comandos para esta ação. No entanto, reconhecemos nossa falha em não expor o aluno a situações de troco ('change'), a qual também faz parte dos procedimentos de compra em língua inglesa. Apesar desta falha, compreendemos que essas situações foram bem exploradas pelos participantes nas interações com os vendedores das lojas.

Verificamos, portanto, a partir dos relatos dos informantes sobre esse primeiro módulo do software, que os alunos puderam compreender qual era o conteúdo principal concentrado nas situações de interação que envolviam compras. De um modo geral, todas as interações do software estão compreendidas entre interações de um locutor com um interlocutor, pois, ao selecionar o objeto na vitrine, o vendedor (locutor) descreve o nome do produto e seu preço, em seguida fornece três opções para o usuário (interlocutor), como exemplificada na sequência a seguir e extraída do *script* do software (Apêndice C):

Quadro 1: sequência de lojas.

(sempre que entrar na loja)

Seller: Welcome to Just 4 Kids. How can I help you?

(depois que o objeto for selecionado)

Seller: Do you want to buy this _____? It costs \$_____. Will it be cash or credit card?

1. Cash please.
2. Credit card please.
3. No, thanks.

(qualquer uma das opções 1 e 2 conduzirá ao próximo diálogo)

Seller: Ok, here is your _____ (**objeto**). Thank you!

(ao sair de cada loja)

Seller: Thank you for buying at Just 4 Kids. Please come again!

Essas interações são alinhadas ao interacionismo sociodiscursivo defendido por Bronckart (2009). Segundo esta teoria, o gênero textual, neste caso as expressões para compras, proporcionariam ao usuário do software uma relação de aprendizado pela prática através de situações sociais comuns ao cotidiano e que assume o comportamento de ações de linguagem. Essas situações sociais comuns se encontram na forma usual de como são feitas ações de compras no Brasil, oferecendo opções de pagamento sobre determinado produto. As interações discursivas com o guia, ainda que fossem limitadas ao interlocutor através de opções pré-definidas para o participante, se tornam essenciais para que o processo de aprendizado de expressões e vocabulário, explicitados na tabela a seguir, ocorra de maneira localizada, vinculada àquele setor e momento específicos de uma viagem.

Tabela 5. Expressões e vocabulário específico do módulo 1.

Do you want to buy...?	Would you like to buy...?
Credit Card	Cash
How can I help you?	Please come again!

3. 2. 2 Relatos sobre o segundo módulo do software

Acerca do segundo módulo no questionário avaliativo, foi solicitado aos informantes relatos sobre as dificuldades e facilidades de execução do software, assim como fora feito no primeiro módulo. Foram identificados nos dois participantes do grupo 1, uma breve dificuldade de compreensão no momento de registro no hotel.

Participante 1.A: *“Não entendi como eu já havia feito o registro no hotel, pois o que foi solicitado foi apenas a forma de pagamento da minha estadia”.*

Participante 1.B: *“Esperava preencher mais um formulário com meus dados, mas isso não aconteceu e só me pediram o passaporte e a opção de como pagar a hospedagem”.*

Podemos inferir que com relação às interações sobre as formas de pagamento, esses dois informantes não tiveram dificuldade, uma vez que essa prática já havia sido explorada no primeiro módulo do software, diferenciando-se apenas na adição de um termo novo nas opções de pagamento oferecidas ao usuário: cartão de crédito ou débito automático. Contudo, o que podemos perceber nos relatos deles é sua falta de conhecimento sobre os processos de check-in em hotel. Atualmente, os dados pessoais como nome, idade e endereço são solicitados no ato de registro (check-in) através de formulários. No entanto, o check-in pode ser realizado antes de se chegar fisicamente ao hotel, ou seja, ele pode ser feito através da internet, momento em que são solicitados esses dados através de formulários, cabendo apenas ao cliente confirmar sua presença e realizar o pagamento fisicamente no hotel ou já tê-lo feito remotamente. De acordo com os relatos de 1.A e 1.B, a falta de conhecimento sobre esse processo os levou a ter dificuldades para compreender os diálogos com o recepcionista. Durante o desenvolvimento do software e a elaboração do Game Design Document (GDD)²³ (ver Apêndice A), um questionamento foi levantado sobre o fornecimento de instruções de registro em hotéis, porém não se pôde esquecer o caráter funcional do software: um simulador de viagem. Portanto, a instrução dos conteúdos deve ser realizada de forma implícita e diferente dos modelos tradicionais para que o usuário aprenda de maneira indireta através das interações.

O aluno 1.B ainda relata sobre a presença da mala ausente no primeiro módulo:

Participante 1.B: *“Curiosamente a bagagem aparece nessa segunda parte quando o recepcionista diz que já foi levada para o quarto e ao chegar no quarto e encontrá-la perto da cama”*.

Julgamos que para 1.B essa informação se faz necessária e importante para o entendimento e integração de objetos naturais do ambiente ao software.

²³ Documento de Design de Games. Trata-se de um documento guia que descreve em detalhes o software em suas características cronológicas, visuais e sonoras para o seu desenvolvimento. Pode ser unicamente voltado para jogos ou para outros tipos de software. É considerado um documento obrigatório para o desenvolvimento de qualquer software em geral.

Trata-se, portanto, de um fato isolado, pois os outros informantes analisados não fizeram comentários acerca dessa peculiaridade.

O aluno 2.A fez uma observação importante acerca das interações entre o recepcionista e a senhora que também estava no hotel:

Participante 2.A: *“É possível notar a variação do diálogo formal e informal. Com o recepcionista, o diálogo é todo formal. Na conversa com a senhora, tem a opção de escolher uma frase formal e informal. Considero isso muito bom, porque acredito que se pode praticar o uso das duas formas com frases diferentes”.*

Dentre os relatos do questionário avaliativo, somente 2.A reportou ter identificado os diálogos formais e informais nas interações com outros personagens. Esse recurso é utilizado nessa segunda parte de modo que o aluno possa exercitar sua versatilidade na língua inglesa, ainda que este não seja o foco desse módulo.

O aluno 2.B afirma que não teve ainda a oportunidade de se hospedar em um hotel, mas que acredita que a situação apresentada no software represente uma situação real. Também confirma que o minigame foi essencial para explorar vocabulário de objetos necessários para uma viagem:

Participante 2.B: *“Nunca fiquei hospedado em hotel, mas acredito que seja tão fácil quanto no programa (software, grifo nosso) onde você tem que fazer uma reserva e confirmar na recepção. Outro ponto positivo foram os objetos do minigame, pois acredito que procuramos coisas que se devem realmente levar em uma viagem”.*

Os dez objetos do minigame – dinheiro, celular, câmera digital, guarda-chuva, óculos de sol, binóculos, bengala, boné, tênis e meias – tinham por objetivo identificar através de associação de imagem e palavra. Eles foram considerados por nós como objetos importantes que uma pessoa normalmente leva consigo em uma viagem seja ela dentro do Brasil ou ao exterior. Caso o aluno não saiba identificar a imagem desses objetos, uma opção chamada HINT (dica) fornecia o significado, contudo o aluno só poderia utilizá-la três

vezes. Mesmo assim, observamos que nenhum dos quatro participantes usou tal recurso.

No relato do participante 2.B, é possível perceber que ele pôde experimentar uma simulação de uma situação de registro em um hotel. Essa constatação se enquadra aos propósitos do nosso desenvolvimento do objeto de aprendizagem que possuía como umas das suas principais características os agentes pedagógicos (leiam-se personagens de nosso software), que forneciam orientação, aconselhamento, *feedback* e apoio adequados às necessidades do aluno. Além disso, o aplicativo educacional oferecia jogos interativos e simulações que acreditávamos melhorar a aprendizagem, pois são consideradas divertidas e motivadoras (MORENO & MAYER, 2007). Nesse segundo módulo do software, julgamos que 2.B aprendeu os procedimentos necessários para fazer um registro em hotel, bem como conseguiu elencar objetos importantes para se fazer uma viagem.

3. 2. 3 Relatos sobre o terceiro módulo do software

Os relatos acerca do terceiro módulo revelaram que os participantes foram expostos a um ambiente que ainda não conheciam: o Central Park de Nova Iorque. De um modo geral, os quatro ambientes explorados através de imagens reais trouxeram aos alunos novas informações sobre um dos pontos turísticos mais famosos daquela megalópole.

O aluno 1.A afirma que gostou bastante dessa parte do game principalmente por poder interagir com personagens em situações diferentes.

Participante 1.A: *“Gostei bastante do Central Park porque eu ainda não conhecia. Não tive dificuldades para entender as conversas porque eram simples. Foi legal visitar lugares diferentes e conversar com pessoas que estavam nesses lugares dentro de um parque. Senti como se pudesse conversar de verdade com essas pessoas”*.

Em seu relato, 1.A afirma ter experimentado uma sensação real de conversa com outros personagens. Isto nos permitiu deduzir que o objetivo conceitual do software – um simulador de viagens – foi atingido por esse participante. O mesmo informante afirmou também não ter encontrado dificuldades nos diálogos com os personagens, em razão de serem simples, pois a partir de uma sentença do personagem, o participante tinha duas opções que conduziriam um tipo de diálogo com o mesmo.

1.B também forneceu um relato positivo sobre a terceira parte, no entanto ele nos informou que achou estranho poder conversar com uma criança sozinha em um zoológico e constatou que o nível de interação com crianças é diferente :

Participante 1.B: *“Essa foi minha parte favorita porque tinha vários personagens e também porque eu não conhecia esse parque. Só estranhei o fato de você poder conversar com uma criança sozinha e sem a mãe por perto, mas fora isso foi muito legal conversar com outras pessoas. A conversa com a menina foi bem fácil como tem que ser com crianças”.*

Apesar da situação incomum observada por 1.B, a interação com a personagem criança se deu com facilidade. Acreditamos que os diálogos puderam permitir que 1.B identificasse e julgasse que o nível linguístico em uma interação com crianças se modifica a partir do momento em que o locutor, nesse caso o participante, se adequa ao nível de linguagem do interlocutor, no caso a personagem criança do aplicativo.

O participante 2.A também salientou a observação acerca dos níveis linguísticos encontrados nas interações com os personagens e ressaltou os diferentes usos de linguagem formal e informal e sua integração nas interações:

Participante 2.A: *“Essa terceira parte mostra uma diferença entre os diálogos com os personagens. Na conversa com a criança é possível perceber que as opções para conversar com ela são diferentes das conversas que tive com o corredor, o casal de noivos e a garota. Com a criança tive opções para conversar só com ela, e com os adultos o nível da conversa foi diferente e*

formal e informal. Isso é bom porque dependendo das minhas escolhas o diálogo muda”.

Outro ponto ressaltado por 2.A foi a descrição dos lugares disponíveis aos usuários:

Participante 2.A: “A descrição que o guia dá para cada ambiente é essencial para entender as conversas com o personagem. No jardim deu para saber porque tinha um casal de noivos se casando lá depois da explicação do guia. As imagens dos lugares foi o mais legal porque eram reais e isso também facilitou entender a conversa dos personagens”.

Ao visitar cada ambiente, o guia fornecia uma breve descrição de cada lugar. Podemos perceber que 2.A soube relacionar a informação fornecida pelo guia para introduzir um motivo para uma interação com os personagens. As imagens exerceram papel importante para o entendimento das situações propostas nas interações. No zoológico há uma criança querendo ver apresentação dos leões marinhos, no jardim há um casal de noivos, na trilha há um corredor e no campo há uma garota tomando sol. Concluímos que o aluno 2.A foi capaz de relacionar e localizar cada situação apresentada.

Acerca do relato de 2.B, este julgou ser a parte mais interessante do software, pois as imagens dos ambientes propiciaram-lhe uma sensação real, ainda que os personagens fossem desenhos. Outro ponto elogiado por 2.B foi a possibilidade de conversar assuntos que o mesmo já dominava com os personagens:

Participante 2.B: “O Central Park foi a parte mais legal de todas. Poder ver como é o ambiente que você tá estudando é ótimo e nos livros raramente você vê isso. Visitar os lugares e conversar com os personagens é como eu faria no mundo real e a conversa com eles sobre assuntos que eu já sabia foi muito legal porque pude praticar meu inglês”.

Este informante considerou que o fato de dialogar com os personagens sobre assuntos do cotidiano, tais como casamento, bandas de rock, cirurgia de redução de peso e animais, temas sobre os quais alega já possuir

conhecimento prévio, transportou-o a uma situação próxima da realidade. Partindo dessa afirmação, mais uma vez observamos que para esse informante a simulação de uma viagem à Nova Iorque ocorreu de maneira positiva. Outro ponto que reforça essa nossa observação é o fato de 2.B alegar que raramente os estudantes de língua estrangeira têm contato com imagens específicas e reais através dos materiais didáticos.

De modo geral, avaliamos que expor alunos a imagens reais e situações do cotidiano proporcionou uma sensação de realidade em contato com a língua alvo, uma vez que esse é o propósito de toda simulação. Também avaliamos que, da mesma forma que no ambiente de sala de aula as interações entre professor-aluno são essenciais para a construção e aquisição de conhecimento, na interação com o software desta pesquisa, caracterizada como interação homem-máquina, foi possível verificar que houve aprendizado efetivo, posto que alguns participantes puderam identificar diferentes formas de diálogos, a exemplo dos discursos formal e informal e da adequação ao nível linguístico de uma criança. Podemos atribuir uma boa contribuição do *script* do software o que permitiu o processo de aprendizagem dos informantes, tal como já havia mostrado a pesquisa desenvolvida por Schank e Abelson (ver capítulo 2, p. 59). Eles afirmam que o *script* se adequa, assim como as interações entre professor e aluno, a qualquer propósito comunicativo e que geralmente segue uma linha de comportamento baseado em ação/consequência, ou seja, nas trocas interacionais entre os participantes por meio de questionamentos solicitando respostas aos personagens do aplicativo, e assim integrando-os aos conteúdos abordados ao longo da simulação de situações próximas às reais quanto ao uso da língua inglesa. Essas trocas interacionais entre participantes e software se aproximam do cenário de uma sala de aula, na qual afirma Gonçalves (1995) que os professores de línguas estrangeiras mantêm o controle conversacional durante as aulas e se encarregam de direcionar a interação determinando o começo, o meio e o fim dos diálogos existentes entre professor e aluno e aluno-aluno.

3. 2. 4 Relatos sobre o quarto módulo do software

No último módulo do software, intitulado “no restaurante”, os relatos dos participantes mostraram que já possuíam conhecimento sobre os procedimentos a serem adotados nesta situação.

O aluno 1.A afirmou que já conhecia as formas de fazer pedido em restaurante e que isso facilitou o entendimento dessa momento do módulo.

Participante 1.A: *“A quarta parte foi a mais fácil porque eu já conhecia esses diálogos de restaurante. Ficou bom a forma como as comidas estavam divididas e as figuras facilitavam entender o que era comida e bebida. O garçom falou o que já tinha estudado no curso e isso também facilitou para entender essa parte”*.

O *menu* do restaurante foi dividido em cinco partes: entradas, carnes, saladas, sobremesas e bebidas. Cada uma das partes continha uma imagem, de modo que os alunos pudessem associar a palavra a um símbolo e assim, realizar uma leitura interpretativa eficiente do contexto. 1.A soube realizar essa leitura associando imagem a vocabulário. Outro aspecto citado por 1.A foi a falta do dinheiro ou do valor que poderia gastar; o mesmo problema foi apontado pelos alunos 1.B e 2.B:

Participante 1.A: *“Não tinha um valor específico para pagar a comida”*.

Participante 1.B: *“Não vi dinheiro pra poder pagar ao garçom, mas o guia resolveu pagar no final”*.

Participante 2.B: *“Mais uma vez não tinha valor definido em dinheiro e acho que isso ajudaria a compreender melhor o que se pode pagar até porque ninguém come de graça em um restaurante”*.

Para esses informantes, o dinheiro é considerado um elemento essencial nas interações em ambientes como restaurantes, no entanto não decidimos focar em valores estipulados porque preferimos priorizar as interações básicas e o aprendizado de vocabulário específico acerca de *menu*

de restaurante. Por isso, optamos para que o guia-tutor do software lidasse com o pagamento.

1.B também confirmou já conhecer os procedimentos necessários a serem efetuados no restaurante, porém o mesmo afirmou que não tinha conhecimento sobre o sistema de funcionamento de gorjetas nos Estados Unidos:

Participante 1.B: “O restaurante foi muito fácil porque eu já sabia e também por causa das práticas nas aulas de inglês. Foi muito bom conhecer sobre gorjetas e também decidir quanto pagar ao garçom. Eu não sabia disso e não aprendi isso nas aulas, é a primeira vez que vejo isso”.

Através do relato deste participante, podemos afirmar que ele adquiriu um novo conhecimento que ainda não tinha sido explorado durante seu estudo da língua inglesa. É possível atestar que ocorreu uma relação de aprendizagem entre aluno-software ou entre aluno-máquina. Tal relação tem suas bases explicadas pelo m-Learning, o qual prevê o aprendizado e a aquisição de conhecimentos através de dispositivos móveis em qualquer lugar e em qualquer hora. O estudante em questão, apesar de afirmar que já sabia das interações necessárias no ambiente específico de um restaurante, não dispunha de conhecimento sobre gorjetas e pôde aprender através das interações com os personagens do software. Essa é uma situação presente em muitas interações que envolvem pedido, compra e pagamento por uma comida e considerada como conhecimento básico para alguém que viaje ao exterior. Ainda que para 1.B seja importante a presença de valor específico da quantidade de dinheiro que teria posse, acreditamos que o fato de poder escolher qual a porcentagem monetária que daria de gorjeta permitiu que esse informante pudesse realizar uma avaliação acerca de toda a interação entre ele, o guia e o garçom. Sem dúvida, esse fato proporcionou uma relação de autonomia do conhecimento adquirido ao experimentar o software.

O participante 2.A manifestou sentimento de confiança, uma vez que ele também já sabia do modelo de interação com garçom:

Participante 2.A: *“A parte do restaurante foi tranquila porque eu já sabia como era, já estudei isso nas aulas de inglês. Só que ainda não tinha praticado fora da sala de aula. Acho que serviu como um teste pra saber até onde eu tinha aprendido, mas achei muito básico. Sempre achei que tivesse mais coisas além de fazer o pedido, fumante ou não-fumante e pagar. A gorjeta foi novidade para mim porque eu só tinha aprendido a pedir troco e ainda não tinha pensado nisso. É interessante como ela é dividida e mesmo que o serviço seja ruim ainda tem que dar uma gorjeta e é diferente daqui que já vem inserido na conta. Acho que essa parte foi muito interessante”*.

Esse informante, assim como os outros, já possuía conhecimento prévio sobre os comandos básicos nesta situação, e relatou que o software proporcionou-lhe um desafio para se autoavaliar e ver até que ponto seu conhecimento prévio fora consolidado, ainda que as interações tenham sido elementares como relatado por ele mesmo. A gorjeta mais uma vez foi uma informação nova também para este sujeito e podemos afirmar que aprender sobre esse assunto específico levou-o a realizar comparações sobre como funcionam as gorjetas no Brasil. Esse tipo de aprendizagem situada, proporcionada pelo m-Learning, procura se adequar a um conhecimento específico, para que o aluno possa exercitar o que aprendeu em contextos autênticos, nesse caso, as interações necessárias para que haja comunicação/compreensão em ambiente específico de um restaurante.

O participante 2.B ressaltou a importância de vivenciar pequenas práticas de língua inglesa e assim consolidar seu conhecimento sobre o idioma em aprendizagem:

Participante 2.B: *“Acredito que aprender como funciona o sistema de gorjetas nos EUA pode fazer uma grande diferença. Faz parte da cultura de lá e saber desses pequenos detalhes da língua com certeza me coloca a frente de outras pessoas que estão aprendendo inglês. Sem dúvida o ideal seria estar lá e ter conversas reais com nativos, mas quando você tem a oportunidade de praticar com esse programa (software, grifo nosso) e ver que se aproxima dessas situações que ocorrem por lá é diferente de só praticar na sala com o professor.”*.

Portanto, podemos afirmar que 2.B conseguiu perceber a importância de aprender mais um detalhe da língua que faz parte de situações específicas do cotidiano em qualquer parte do mundo. Para esse aprendiz de inglês, adquirir esse conhecimento torna-o diferente e/ou especial diante dos demais aprendizes de língua inglesa.

Por isso, julgamos que o *script* do software teve um papel importante diante dessa afirmação, pois a partir dele é que se dão todas as interações do software que viabilizam a troca e a prática de conhecimentos da língua baseados em comportamentos de ação/consequência, os quais são exaustivamente explorados no ensino da língua inglesa. Podemos inferir também que 2.B, assim como os outros colegas participantes, já tinha conhecimento de como são estruturados os diálogos básicos realizados no ambiente em questão e que o domínio desse conhecimento permitiu que ele pudesse refletir sobre o porquê aprender sobre o sistema de gorjetas, cuja importância havia sido reconhecida por ele.

Analisando os relatos dos informantes sobre esse quarto módulo do software, observamos que as interações com os personagens do garçom e do guia turístico foram fatores primordiais para proporcionar o aprendizado. As interações com esses personagens serviram para a prática de conhecimento prévio dos quatro participantes analisados, cuja organização facilitou a compreensão pela expectativa que a sequência das atividades do módulo quatro, tais como:

1. Bem vindo ao lugar “X”;
2. Mesa para dois?;
3. Fumante ou não-fumante?
4. Está pronto para fazer seu pedido?

Para os participantes 1.A, 1.B e 2.B seria importante portar valor em dinheiro para usá-lo em determinadas situações do software como em lojas, hotel e restaurante. O aprendizado situado propiciado pelo m-Learning e o *script* se mostraram essenciais para que o aprendizado ocorresse de forma

positiva, viabilizando a compreensão fácil para os participantes entre associação de imagens com vocabulário no *menu* do restaurante e através das estruturas básicas de conversação com um garçom em um restaurante.

Compreendemos que os objetivos propostos para a realização desta pesquisa foram alcançados pelos grupos 1 e 2, uma vez que, de acordo com o relato dos próprios participantes, houve um aprendizado significativo de vocabulário acerca da divisão de itens no *menu* (aperitivos, bebidas, carnes, salada, sobremesas), que, além das palavras, dispunha de imagens representativas (camarão no espeto, garrafa, bife, alface e doce) associáveis ao vocabulário básico encontrado comumente em *menus* de restaurantes. Outro objetivo alcançado foi o aprendizado de nova informação sobre gorjetas, pois os alunos não detinham conhecimento e mesmo assim foram capazes de associar essa nova informação com a realidade encontrada no Brasil, onde em alguns estabelecimentos cabe ao cliente decidir o valor da gorjeta, e em outros a porcentagem do valor já vem inclusa na conta. A esses objetivos, acrescentamos o aprendizado significativo determinado por Ausubel (1980), o qual parte de um ponto de ancoragem para a assimilação de novos conceitos e que foi determinante na associação de imagens representativas dos tipos de comidas com o vocabulário, além de transmitir uma nova informação a partir do contexto que foi trabalhado: um restaurante com um garçom atendendo pedidos.

Outro dado importante a destacar refere-se às sequências de diálogos realizadas no restaurante. Elas foram consideradas pelos participantes como uma forma de praticar o que já haviam estudado anteriormente no curso de idioma. Salientamos essa avaliação como positiva para a qualificação do software, uma vez que não houve qualquer relato negativo acerca desse conteúdo e que os sujeitos da pesquisa puderam ter a chance de rever algo que já haviam aprendido.

3. 2. 5 Relatos sobre a experiência com os minigames do software

O software “Here I GO New York” apresenta três minigames ao final dos três primeiros módulos. O objetivo desses jogos é promover contato com *feedback* acerca das informações e vocabulários abordados em cada módulo. Descrevemos abaixo de modo resumido cada um deles e na sequência analisaremos os relatos dos participantes.

3. 2. 5. 1 Minigame - esteira de malas

O primeiro jogo do aplicativo apresenta uma esteira de malas na qual são dispostas caixas que contém o vocabulário dos objetos das vitrines das lojas e carrinhos com os respectivos nomes de cada uma das lojas. O objetivo é fazer com que o aluno possa associar qual produto pertence a cada loja arrastando a caixa para o carrinho certo. Esse jogo visava exercitar a memória focada na língua inglesa sobre o conteúdo abordado durante o módulo.

Sobre o uso deste minigame, o aluno 2.A relatou achá-lo bastante elementar, uma vez que os produtos são de conhecimento geral, porém acreditava que o minigame poderia ajudar a consolidar o aprendizado de alunos em estágio de aprendizagem elementar do inglês:

Participante 2.A: *“Achei muito fácil o jogo das esteiras porque o vocabulário era o mesmo das vitrines e também acredito que são vocabulários que qualquer aluno de inglês deve saber. Na minha opinião deveria ser mais difícil, mas se for para um aluno que esteja aprendendo agora, acredito que deve servir como um exercício para melhorar a memória”.*

Observamos que para este participante, apesar do vocabulário não ser novidade e achar fácil o nível do jogo, o minigame permitiu a revisão do conhecimento prévio do vocabulário nele utilizado. Foi o que relatou o informante 1.B:

Participante 1.B: *“O primeiro jogo do aeroporto foi muito bom porque eu pude lembrar os nomes das roupas porque eu não estava mais lembrando. Achei divertido porque foi diferente de só decorar o que tem no livro e dos jogos que o professor fazia nas aulas”.*

De acordo com os argumentos de 1.B, é possível perceber que o aprendizado através de um jogo em dispositivo móvel propiciou um momento agradável e divertido de aprendizado e permitiu a consolidação de conhecimento diferente do que ocorre normalmente nos ambientes de sala de aula. Isto se deve ao tipo de experiência diferenciada que o m-Learning proporciona, na qual o aprendizado pode ser personalizado para atender as necessidades dos alunos e/ou público-alvo a que se destina o aplicativo ou, no caso específico desta pesquisa, o objeto de aprendizagem proposto tal como dizem Lima & Capitão (2003) e Corbeil & Corbeil (2007).

Os participantes 1.A e 2.B também avaliaram que o jogo do módulo 1 estava muito fácil, no entanto 2.B ressaltou a importância dos vocabulários dos objetos das lojas e os considerou como “coisas” que qualquer viajante muito provavelmente teria contato ao realizar uma viagem ao exterior e visitar essas lojas presentes em aeroportos.

Participante 1.A: *“O primeiro jogo estava muito simples e fácil. É divertido aprender assim e não tive dificuldades em terminar, mas exige um pouco de agilidade e por isso perdi um dos produtos que caiu fora da esteira”.*

Participante 2.B: *“O jogo da esteira foi muito fácil e rápido, mas outros vocabulários deveriam ter sido incluídos como passport, immigration e cash. Os objetos do jogo são os mesmos das lojas e isso facilita ainda mais o jogo. Para quem deve estar começando a estudar inglês é um bom exercício porque são coisas que qualquer um vai encontrar pra vender e também pra levar na viagem, então serve como uma lista que você faz pra não esquecer nada quando viaja”.*

Este informante, assim como os demais, reforçou o argumento sobre a facilidade que o jogo pareceu-lhe apresentar. Contudo o informante procura associar o conhecimento que está sendo transmitido pelo objeto de

aprendizagem com o conhecimento de mundo que ele possui sobre fazer viagens. Consideramos, pois, que o aprendizado para ele foi significativo, uma vez que ele pôde construir uma ponte entre a informação repassada pelo objeto de aprendizagem com o que ele já sabia. Dessa forma, assumimos que durante o jogo das esteiras, o objeto de aprendizagem serviu como um apoio para que a aquisição de novas palavras e expressões na medida em que foi incorporado e/ou relacionado ao conhecimento já obtido previamente, conforme havia apontado Pellizari (2002).

3. 2. 5. 2 Minigame - quarto de hotel

O segundo minigame aborda vocabulário de utensílios de viagem. Após o diálogo com uma senhora de idade que está hospedada no mesmo hotel do usuário, o guia propõe ajudar a encontrar os objetos de que ela precisa para ir ao seu compromisso. O quarto possui vários objetos com alguns que não apresentam relação com o contexto e também uma lista de doze objetos dispostos, cujo objetivo é localizá-los no meio da bagunça.

Diferente do jogo das esteiras, nesse jogo nenhum dos participantes referiu-se ao nível de dificuldade como sendo fácil ou difícil, e fizeram observações acerca do vocabulário explorado. Para 1.A e 1.B, esse foi um momento de ampliar o vocabulário:

Participante 1.A: *“Achei muito legal o jogo de encontrar os objetos e ajudar a velhinha. Tinha uns que realmente não sabia e tive que pedir dica para saber o que era e localizar, mas foi bastante interessante aprender com a descrição das coisas”.*

Participante 1.B: *“Foi o [jogo] que mais gostei porque eu tinha um tempo para procurar as coisas que a senhora esquecida precisava. Tive que repetir uma vez porque não sabia como era bengala em inglês, aí teve outras palavras novas mas eu já conhecia elas”.*

Para os participantes do grupo 1, o contexto deste minigame se mostrou motivador e envolvente: ajudar uma senhora idosa a procurar suas coisas, o que denominamos como um fator importante para que a aprendizagem de novo vocabulário ocorresse de maneira eficaz. Para esses informantes, o ambiente virtual proporcionado pelo objeto de aprendizagem revelou uma de suas características: promoção de um aprendizado a partir do lúdico de forma motivadora através de simulações e jogos interativos, tal como atestaram Moreno & Mayer (2007).

No entanto, o grupo 2 foi um pouco além das percepções de 1.A e 1.B e avaliou muito positivamente o uso dos vocabulários presentes nesse minigame:

Participante 2.A: *“...este jogo sem dúvida ajudaria qualquer pessoa que esteja aprendendo inglês. A associação que você faz com a figura do objeto e a descrição que é dada quando você pede uma dica com certeza vai fazer qualquer estudante aprender rapidamente. É divertido e você tem um tempo para achar todos ou vai ter que fazer tudo de novo e as palavras são coisas que qualquer um teria de levar pra uma viagem, o que é outro fator que ajuda a vencer nesse jogo”*.

Participante 2.B: *“O segundo jogo é bem parecido com o primeiro. A diferença é que no primeiro você tem que associar as palavras com o que elas representam e nesse você tem que relacionar a imagem com o significado dela. O que gosto desses jogos é que você não tem a resposta pronta, você tem que raciocinar cada figura para poder acertar e concluir o jogo. As figuras que você precisa procurar já são um desafio porque são as necessidades que cada um tem como dinheiro e câmera digital e, no caso da senhora, uma bengala”*.

Os dois informantes identificaram os propósitos do jogo os quais eram não somente cumprir com o que foi solicitado e ajudar a personagem do jogo, mas também trabalhar o vocabulário de língua inglesa que certamente os viajantes ao exterior devem dominar. Além disso, o aprendizado de vocabulário específico foi também resultante do m-Learning cujo objetivo é permitir a aquisição de conhecimento através de conversas informais propiciadas por um

ambiente ou contexto específico. Isto caracteriza o aprendizado informal (NAISMITH, 2004).

3. 2. 5. 3 Minigame quiz Central Park

O terceiro e último jogo é um quiz²⁴ ou questionário contendo dez perguntas de múltipla escolha sobre as interações e informações apresentadas durante o terceiro módulo “No Central Park”. Somente depois de responder ao quiz, o guia-tutor avalia os acertos e os erros e assim fornece a informação certa para as questões que foram respondidas erroneamente.

O alto grau de dificuldade foi um traço reconhecido por todos os participantes da pesquisa que utilizaram este jogo. Três participantes alegaram que uma grande quantidade de informação nova era apresentada e que por essa razão não se saíram muito bem neste minigame.

Participante 1.A: *“...foi muita coisa pra aprender em uma só parte e por causa disso eu não acertei muitas questões. Somente as mais óbvias como o nome do reservatório, o nome da menina do zoológico, o nome da banda de rock e os animais do zoológico. Foi muito pouco, mas foi muita coisa que eu não sabia, mas achei muito legal conhecer esses lugares”.*

Participante 1.B: *“O quiz foi legal, mas eu só acertei 5 das 10 perguntas, mas tinha perguntas de detalhes que eu não percebi e que fui perceber que o guia tinha comentado sobre elas depois que ele fez a correção no final. Tava difícil porque são quatro lugares e cada um tem coisas diferentes pra ver, então eu não consegui decorar tudo”.*

Participante 2.A: *“Eu não esperava um quiz depois de ter jogado dois jogos muito legais. Foi o único que não gostei, mas admito que errei muito porque eu passava [lia, grifo nosso] rápido demais as conversas do guia e dos outros personagens e não prestei muita atenção. Só acertei 4 e não entendi porque*

²⁴ As perguntas desse jogo podem ser encontradas no Script do software no apêndice C.

não pude fazer de novo. Também tinha coisa demais pra saber sobre os 4 lugares e não achei justo ter de decorar tudo pro quiz que nem sabia que ia ter”.

Diante dos comentários desses três participantes, vale esclarecer que este minigame não adotou o modelo behaviorista (exercícios que utilizam repetição), ainda que seja aplicado a dispositivos móveis e como objeto de aprendizagem com finalidades pedagógicas específicas. Por isso, o uso do software não exigia que os participantes decorem determinadas informações nem tão pouco memorizassem as palavras apresentadas.

A partir do comentário do participante 2.A, constatamos uma das desvantagens do m-Learning, qual seja: o fato de apresentar maior praticidade de manuseio e flexibilidade de visualização de conteúdos, ora por tecla ou toque digital, ora por comandos específicos de cada aplicação, sendo o conteúdo apresentado diretamente afetado pela autonomia do próprio usuário. Este tem total liberdade de selecionar aquilo que é importante ou não para ele. Em outras palavras, durante o módulo três, para 2.A, podem ter ocorrido momentos em que o mesmo não julgou importante aprender e procurou direcionar seu foco de aprendizagem para outros detalhes do software. Tal acontecimento é esperado quando das aplicações que envolvem m-Learning. Essa forma de aprendizagem opera com a liberdade e a autonomia do aluno que gerencia o software como desejar.

Apenas o participante 2.B se posicionou diferente aos demais informantes, pois, apesar de concordar sobre o nível de dificuldade apresentado pelo software, ele pontuou corretamente as dez questões do quiz e também fez uma breve análise como podemos constatar no seu depoimento a seguir:

Participante 2.B: “O quiz tinha um nível de dificuldade maior que os outros dois jogos porque é totalmente diferente do que vinha sendo utilizado. Era difícil mas não era impossível porque eu acertei todas e não foi nada do que o guia não tivesse ensinado. Eu acho que serviu pra reforçar as características principais dos quatro lugares do Central Park da mesma forma que os outros

jogos serviram pra reforçar aquilo que foi passado. E quando você tá aprendendo inglês você tem que ser testado pra saber se realmente aprendeu e por isso eu gostei desse jogo”.

O depoimento de 2.B também nos revela um posicionamento diferente dos demais participantes. O informante se sentiu desafiado e testado, como ele mesmo reconheceu, além de ter percebido a importância desses jogos ao final dos três primeiros módulos: *“reforçar aquilo que foi passado”*. Embora não tenha mencionado o aprendizado nesta parte de seu relato, em momento anterior, aqui já observado, ele alegou que o terceiro módulo foi a parte mais interessante do experimento. Isto nos leva a crer que a motivação que foi gerada, ao receber informações novas sobre um lugar específico, foi um dos fatores determinantes para que 2.B pudesse acertar todas as questões do quiz e, dessa forma, consolidar seu aprendizado. O depoimento transcrito abaixo confirma isso: *“quando você tá aprendendo inglês você tem que ser testado pra saber se realmente aprendeu e por isso eu gostei desse jogo”*.

De um modo geral, avaliamos que os três minigames, que possuíam objetivos distintos (correlacionar vocabulários com ideias, identificar o não-verbal através do conhecimento prévio do verbal e questionar sobre características específicas), mas todos dentro da proposta geral do aplicativo, atingiram suas finalidades: consolidar o conteúdo e informações com o intuito de que o aprendizado de vocabulário da língua inglesa, através de um simulador de viagens, pudesse fazer com que o usuário percebesse até que ponto ocorreu seu aprendizado por diferentes estratégias de ensino. Assim, julgamos que ocorreu aprendizado por parte dos aprendizes de língua inglesa e que o software através das interações positivas entre guia-tutor e informantes propiciou a aquisição e a consolidação de conhecimentos. Isto corrobora os estudos do m-Learning e do objeto de aprendizagem desta pesquisa.

3. 2. 6 Reflexões acerca do vocabulário do software

Também fora solicitado aos alunos que comentassem sobre o vocabulário abordado no objeto de aprendizagem. Para isso, duas questões foram elaboradas: 1) Você já conhecia o vocabulário apresentado no software? 2) Você acredita que este vocabulário pode te ajudar, caso decida um dia viajar para algum país que utiliza a língua inglesa?

Ao serem questionados sobre o conhecimento prévio ou não dos vocabulários do software, para os participantes 1.A e 1.B, de acordo com seus relatos, observamos que o vocabulário apresentado no aplicativo foi de grande importância para que o aprendizado dos informantes ocorresse.

Participante 1.A: “O vocabulário foi bem importante porque aprendi algumas palavras que não sabia e também deu pra revisar as que eu já sabia. Acho que qualquer poderia aprender assim, mas acho que se for com quem está começando vai ser um pouco difícil, porque algumas conversas eu demorei um pouco para entender porque eram assuntos que você não vê no dia-a-dia, mas isso também é legal porque você aprende conversando”.

Participante 1.B: “Tinha muita coisa que eu já sabia. As coisas que eram vendidas na loja eu já sabia e tinha umas que eu esqueci, por isso foi bom pra rever algumas coisas e como comprar em lojas. A parte do Central Park tinha coisas [palavras, grifo nosso] difíceis porque falava sobre cirurgia de redução de estômago e por isso demorei pra entender a conversa. Achei legal aprender assim porque é muito diferente do que a gente vê nas aulas com o professor e dá pra praticar o que você aprende”.

Para os participantes do Grupo 1, o aprendizado de vocabulário específico e determinado para este software ocorreu juntamente com uma revisão de conteúdo que ambos já sabiam. Todavia, 1.A julgou que a forma como o software aborda o nível de vocabulário para alunos iniciantes não seja adequada, uma vez que o mesmo não compreendeu totalmente algumas interações, pois na concepção dele são assuntos que não fazem parte do cotidiano. Talvez tenha sido por isso que o informante 1.A levou um certo tempo para compreender a conversa; no entanto, ressaltamos que o nível

linguístico do software foi elaborado para alunos que estavam no nível intermediário tal como previsto nesta pesquisa.

Lembramos ainda que 1.B afirmou que aprendeu e revisou o que havia esquecido por meio das conversas com os personagens do objeto de aprendizagem. Talvez a dificuldade encontrada por 1.A que foi compreender o assunto de redução de estômago, abordado no módulo três, ao afirmar que *“eram assuntos que você não vê no dia-a-dia”*, seja a mesma presente em outros participantes da pesquisa que não quiseram ou não tiveram a oportunidade de confessar tal dificuldade. Nesse sentido, salientamos aqui uma característica comum ao m-Learning e ao estudo de objetos de aprendizagem, qual seja a possibilidade de adquirir novas informações através da interação usuário-máquina de modo flexível, autônomo e controlável pelo usuário de acordo com seu ritmo de aprendizagem.

O grupo 2 também confirmou a aprendizagem de vocábulos novos a partir do uso do software, ainda que ambos já detivessem conhecimento de boa parte das palavras abordadas no aplicativo.

Participante 2.A: *“Eu já conhecia muita coisa, mas eu aprendi outras também, afinal eu não sei de tudo né? A melhor parte foi a do Central Parque porque saiu mais dessa coisa de ficar aprendendo só vocabulário e eu pude conversar e aprender sobre o lugar que eu não conhecia. A parte do restaurante também foi muito boa porque eu aprendi sobre como dar gorjetas nos EUA e eu ainda não tinha visto no curso que estudo”*.

Participante 2.B: *“Eu já sabia de tudo que tinha na parte 1 e 2 e por isso pulei muito essas partes e fui pro jogo porque pra mim era óbvio demais. O Central Park foi o que mais gostei porque saiu daquela coisa de ficar procurando palavras e fui conhecer um lugar que não sabia que existia, porque o que eu sabia de New York era sobre as lojas, as torre gêmeas e a Estátua da Liberdade, então nessa parte aprendi novas coisas. O Shakespere Garden foi uma das melhores partes porque falou sobre ele e eu já estudei sobre ele na escola”*.

Para esses dois aprendizes, a ampliação do vocabulário ocorreu especificamente durante o terceiro módulo do software, “No Central Park”. Nele a breve descrição dos lugares abordados permitiu a contextualização de situações diferentes, por meio de interações entre guia-tutor, personagens e informantes. Logo, podemos afirmar que estes puderam experimentar um aprendizado situado – características dos locais específicos do Central Park – através de interações com personagens do software, classificadas também de aprendizado informal. Esta é, pois, uma das formas que o m-Learning pode utilizar para que o aprendizado ocorra da maneira como se deu durante o manuseio do software dessa pesquisa: através da relação usuário-aluno/máquina-software.

Quando questionados sobre suas avaliações acerca do uso do vocabulário em uma situação real de viagem ao exterior para países que utilizam a língua inglesa como idioma oficial de comunicação, a resposta dos quatro participantes foi unânime. Todos eles concordaram com o fato de que o conhecer o vocabulário pode auxiliar os viajantes com destino ao exterior do Brasil pela primeira vez. Eles assim se expressam:

Participante 1.A: *“Eu acredito que vai ajudar sim porque passa por todo processo de uma viagem lá fora com a questão da imigração, fazer compras, se hospedar em hotel e ir nos restaurante. Então eu acho que ajuda sim porque ele é próprio para isso”.*

Participante 1.B: *“Com certeza o vocabulário ia me ajudar. Muita coisa que tinha no jogo do celular [software, grifo nosso] era voltado pra viajar e acho que é o básico pra você se virar lá fora sem ter que ficar pedindo ajuda ou com um guia que deve ser caro”.*

Participante 2.A: *“O vocabulário me ajudaria em algumas coisas porque a maioria eu já sei né? Mas foi bom porque deu pra fazer uma revisão das coisas que eu já sabia e daquelas frases do restaurante”.*

Participante 2.B: *“Sem dúvida me ajudaria se eu fosse um estudante em nível básico, mas como sou intermediário foi como fazer uma revisão. Acho que o programa mostrou o que você precisa de necessidade numa viagem dessas,*

especialmente no segundo jogo porque são objetos que uma pessoa leva quando vai viajar”.

Através dos relatos dos quatro participantes, podemos observar que o vocabulário apresentado pelo software poderia sim contribuir para que os viajantes usem a língua em uma situação real de viagem ao exterior. Isto nos leva a concluir que o conteúdo apresentado no software poderá auxiliar os alunos durante o aprendizado específico de tais situações na língua inglesa.

Assim, constatamos que os objetos de aprendizagem por si permitem que haja uma soma de conhecimentos novos com os adquiridos outrora, tornando, assim, o processo de aprendizagem bastante significativo, uma vez que novas informações puderam ser ancoradas por conhecimentos que os participantes detinham antes de serem expostos ao software. Confirmamos o alcance dos objetivos desta pesquisa, pois a partir das interações dos participantes com o software, presentes em seus relatos, observamos que houve momentos que propiciaram o aprendizado de vocabulário e também momentos em que o conhecimento prévio fora consolidado e/ou revisado, estabelecendo assim uma situação de prática ativa da língua inglesa.

3. 2. 7 Avaliações sobre possíveis contribuições do software no cotidiano dos participantes.

Como última parte do questionário avaliativo, solicitamos aos alunos que descrevessem suas avaliações acerca do uso do software no aprendizado de língua inglesa. Para isso, duas perguntas foram elaboradas: 1) Como você avalia a contribuição do software para seu aprendizado de língua inglesa? 2) Você acha que ele seria útil para pessoas que desejam viajar para países onde a língua inglesa é falada?

Acerca das contribuições do software, o participante 1.A afirma que o mesmo serviu para aprender mais sobre o idioma de maneira diferente da sala de aula:

Participante 1.A: *“Foi uma ótima experiência porque eu aprendi mais coisas que não sabia e diferente do que a gente vê nas aulas com o professor. Eu não tinha um professor me mandando fazer e falar, repetir o que ele dizia. A impressão que tenho é que aprendi conversando e isso foi ótimo!”*

O participante 1.B concorda com 1.A, no entanto apresenta ressalvas sobre o método aplicado no software:

Participante 1.B: *“Gostei muito do software e é bem diferente de aprender com o professor em sala. Eu acho que se ele fosse dado no começo de cada assunto seria complicado porque acho que é muita informação e acho que tem que ter repetição no começo, como foi na parte do aeroporto nas lojas e no jogo que achei repetido e bem fácil pra depois ir dificultando. É legal e eu aprendi algumas coisas, mas eu prefiro as aulas mesmo porque tem o professor lá dando assistência a você o tempo todo”.*

A partir destes dois relatos é possível traçar uma comparação entre ambos. Para 1.A, o aprendizado aconteceu de maneira espontânea através das relações com o guia-tutor e personagens e classificada por ele como positiva. No entanto, para o participante 1.B, apesar de que ocorreu aprendizado como fora relatado por ele durante as outras perguntas do questionário, o mesmo não se sentiu seguro em aprender apenas com o software e disse preferir o ambiente de professor-aluno das salas de aula. Esse participante certamente não identificou o guia-tutor como um possível professor que o guiou durante todos os módulos do software. Tal reação não era esperada por nós, uma vez que o aluno 1.B não apresentou em seus relatos dificuldades de compreensão durante os quatro módulos do aplicativo. Não obstante, consideramos que essa insegurança se deva ao fato do contato “físico” do professor como uma figura representativa da sala de aula, o qual é detentor de todo o conhecimento na visão de alguns estudantes, sendo esta uma reação possível de ocorrer quando se implementa o m-Learning no processo de ensino-aprendizado.

Em contrapartida, os participantes do segundo grupo relataram que o software contribuiu bastante no aprendizado de língua inglesa, apesar de

ambos já possuem conhecimento acerca dos vocábulos explorados nos dois primeiros módulos:

Participante 2.A: *“Eu adorei esse aplicativo de celular! Muito do que tinha eu já sabia, mas é fantástico porque eu senti como se estivesse viajando. O formulário da imigração e conhecer o Central Park foram as partes que mais gostei porque essas coisas você não tem nas aulas de inglês, só se consultar na internet mesmo, mas foi muito massa porque foi conversas e deu pra praticar meu inglês, só achei que foi muito pequeno porque só tinha o Central park e não tinha a Estátua da Liberdade que é o principal de New York, mas foi muito legal aprender conversando e visitando esses lugares.”*

Participante 2.B: *“Para mim serviu como uma revisão do que eu já sabia e também pra aprender coisas novas como os lugares do Central Park que eu ainda não conhecia. Foi muito legal aprender pelas conversas com o guia e eu senti que estava batendo um papo com as pessoas que apareciam nesses lugares.*

É possível perceber a motivação e empolgação desses participantes. Tais relatos indicam que o ambiente do software pôde motivar os participantes de maneira que pudessem aprender novos conteúdos como rever o que já dominavam na língua inglesa, mencionado em outros momentos do questionário avaliativo. De modo geral, a simulação de viagem proporcionou um momento agradável aos quatro participantes e acreditamos que essa atmosfera nova de aprendizagem tenha sido o fator principal para que o aprendizado ocorresse de maneira informal e livre de exercícios de repetição e estruturais, comuns à metodologia audiovisual, por exemplo. Dessa forma, acreditamos que a experiência com o m-Learning parece permitir uma nova visão da educação, uma vez que ela proporciona diferentes momentos de aprendizagem. A simulação de situações mais próximas do real mostra isso. Diferentemente dos *role-playings*²⁵ feitos em sala de aula com o professor na tentativa de simular e consolidar conteúdos, a simulação não inibi ou bloqueia o

²⁵ Encenação

processo de aprendizagem dos alunos, muito pelo contrário, libera-os para interagir mais à vontade com os personagens.

Quando questionados sobre suas impressões acerca da utilidade do software para pessoas que queiram de fato realizar uma viagem ao exterior, as opiniões dos quatro participantes convergiu em uma resposta muito similar.

Participante 1.A: *“Eu recomendo totalmente para quem quer viajar. Com certeza vai ajudar bastante saber como faz com as compras, se hospedar em hotel e comer nos restaurantes. Tudo é muito simples e o guia vai ajudando você o tempo todo e você não precisa de professor corrigindo você o tempo todo e isso te faz se sentir mais confiante”*.

Participante 1.B: *“Eu acredito que seria útil sim porque mostra coisas básicas que alguém com certeza vai passar se for viajar um dia para lá e acho que serve mais como um exercício depois de aprender sobre essas coisas com o professor”*.

Participante 2.A: *“Acho que seria bastante útil pra quem quiser viajar um dia. Mais ainda porque você não precisa estar na escola pra aprender essas coisas, basta rodar o aplicativo no celular e você aprende em qualquer lugar, só acho que deveria ter mais coisas e mais lugares para conhecer e visitar e iria funcionar também como um manual para você escolher quais lugares visitar quando fosse viajar. É como se você fosse viajar mesmo, só que seria um ensaio antes de você ir e dependendo do idioma você pode se organizar e aprender”*.

Participante 2.B: *“Eu acho que esse programa é mais voltado para quem está começando a aprender esses vocabulários de viagem como exercício de reforço para realizar compras, se alimentar em restaurante, etc, e você pode usar em qualquer lugar porque é um celular, como numa fila de banco por exemplo”*.

Diante das respostas dos participantes, verificamos que todos perceberam que o software é voltado para pessoas que desejam um dia realizar esse tipo de viagem, atingindo, assim, o objetivo do aplicativo: simular

uma viagem ao exterior. Como fora apontado pelos quatro participantes, as situações abordadas no software poderão ajudar qualquer um que esteja aprendendo a língua inglesa ou que deseje ir para o exterior em algum país que fale essa língua, até mesmo onde não se fala em inglês, pois o idioma é internacional e de viagens.

Sabemos que, para o software ficar mais completo, é necessário inserir outras situações comuns a viajantes tais como: tomar um táxi, alugar um carro, chamar socorro e/ou socorrer alguém. No entanto, decidimos nos focar nas que foram apresentadas, porque consideramos que são assuntos que um estudante de nível intermediário de língua inglesa possivelmente já estudou ou teve contato durante suas aulas de inglês.

O estudante 1.B assinalou que a presença do professor se faz necessária para que o aprendizado seja consolidado, ao contrário do aprendiz 1.A o qual não foi observado problemas para aprender sem a presença do professor.

Também podemos observar que os participantes do Grupo 2 enfatizaram a mobilidade do software, o qual por se encontrar instalado em um dispositivo móvel que permite que o aluno possa utilizá-lo para aprender algo em qualquer situação e/ou lugar, que é a característica principal do m-Learning.

Aspecto importante identificamos na última declaração de 2.A: *“É como se você fosse viajar mesmo, só que seria um ensaio antes de você ir e dependendo do idioma você pode se organizar e aprender”*. Tal afirmação enaltece ainda mais que o aprendizado por dispositivos móveis é possível. Não importa o idioma ou conteúdo, o m-Learning é capaz de se adaptar às necessidades de uma determinada turma de alunos ou de um público específico através de objetos de aprendizagem inseridos nos dispositivos.

Diante dos relatos dos participantes acerca das contribuições para o aprendizado de língua inglesa, podemos inferir que o software pode contribuir também para a aprendizagem cotidiana desses estudantes de inglês. Constatações feitas anteriormente foram reafirmadas e novas constatações

positivas sobre o aplicativo foram apresentadas, confirmando assim objetivo tanto do software quanto da pesquisa como um todo.

3. 3 Análise comparativa entre os dois grupos de participantes

A partir dos relatos dos participantes dos dois grupos, apresentamos a seguir uma análise comparativa entre eles com o intuito de apontar as diferenças e as convergências de ambos os grupos relacionadas à experiência com o aplicativo da nossa investigação.

3. 3. 1 Vocabulário do software

Foi possível identificar aspectos comuns aos dois grupos. Ambos relataram já conhecer algumas palavras que foram exploradas nos módulos “chegada ao aeroporto”, “no hotel” e “no restaurante”. Todos os participantes relataram que já detinham conhecimento sobre os vocábulos presentes nos dois primeiros módulos. Este fato facilitou a compreensão principalmente por exigir o estabelecimento de relações interpretativas entre textos e imagens, tal como planejado pelo software da pesquisa.

Ainda comparando os dois grupos, é possível observar também que há uma distinção entre eles no que concerne a capacidade de avaliação do vocabulário. Enquanto o grupo 1 apenas informou que pôde revisar palavras que já conhecia, o grupo 2 soube especificar em quais partes encontrou facilidades e em quais outras encontrou dificuldades que lhes foram desafiadoras. Além disso, perceberem o contexto e o objetivo dos diferentes vocábulos apresentados no software.

Apesar dessa distinção, ambos os grupos alegaram que puderam aprender novas palavras, ainda que não tenham citado exemplos em seus relatos. Diante dessa afirmação, constatamos que o software atingiu o objetivo

maior desta pesquisa, qual seja: possibilitar a aquisição de vocabulário através das interações por meio de diálogos e minigames com o software.

3. 3. 2 Minigames do software

No que se refere aos minigames apresentados em três módulos do software: “Chegada ao aeroporto”, “No hotel”, “No Central Park”, constatamos que, para ambos os grupos, o conhecimento prévio e o nível de dificuldade dos módulos foram fatores que influenciaram diretamente no desempenho dos participantes. O fato de já conhecerem os vocabulários abordados nos dois primeiros módulos permitiu que os dois grupos pudessem ter um bom desempenho e realizar com destreza os jogos que tratavam de associação de ideias e de identificação de vocabulário específico.

No que se refere ao nível de dificuldade, observamos que todos os participantes julgaram que os dois primeiros minigames estavam fáceis de jogar devido ao conhecimento que já possuíam sobre o que estava sendo abordado no minigame. Contudo, esse discurso se diferencia no que se refere ao último minigame – o Quiz sobre os lugares visitados no Central Park. Neste minigame, o grupo 1 demonstrou uma dificuldade maior de desempenho, posto que 1.A acertou somente quatro questões e 1.B apenas cinco das dez questões lá constantes. Ambos alegaram o mesmo motivo: demasiada informação a ser explorada para a realização de um Quiz e a falta de tempo para decorar o que aprendeu. O mesmo motivo foi apresentado por 2.A do grupo 2, o qual também não acertou muitas questões e se frustrou com este minigame. Consideramos que esses três participantes, que não obtiveram um bom desempenho, não possuíam conhecimento prévio acerca do que fora abordado entre os personagens e o guia-tutor e, portanto, as interações contextualizadas sobre os lugares do Central Park não foram suficientes para que os mesmos pudessem ser testados no quiz e assim ser realizado um trabalho de feedback sobre o que fora apresentado.

No entanto, o participante 2.B não encontrou problemas e obteve sucesso acertando todas as perguntas do Quiz. O mesmo ainda alegou que esse minigame apresentava dificuldade maior que os dos módulos anteriores, porém seu ótimo desempenho revela seu aprendizado positivo através das interações contextualizadas com o guia-tutor e os outros personagens de cada local visitado. O aprendiz também apresentou uma postura diferente diante dos demais participantes, pois ele acha necessário ser testado com frequência para saber se internalizou o conhecimento adquirido.

Ainda que tenha ocorrido uma diferença entre os dois grupos, e que um dos participantes do grupo 2 tenha concordado com os participantes do grupo 1, durante as reflexões acerca do módulo três, todos elogiaram-no e elegeram-no como o mais interessante de todo o software. A razão indicada foi apresentar um conteúdo que todos ainda não tinham tido contato e conheciam. Acreditamos também, que todos os minigames do software cumpriram seu propósito em relação a oferecer um feedback com os alunos sobre o que fora apresentado e que através dessas interações lúdicas foi possível avaliar até onde os alunos puderam consolidar seus conhecimentos. Este é, portanto, um fator que diferencia a aprendizagem por aplicativo das formas tradicionais de aprendizagem.

3. 4. 3 Interações com o software

As interações com o software entre os dois grupos se mostraram positivas, uma vez que os participantes alegaram que aprenderam a partir do uso do aplicativo, bem como consolidaram o que já haviam internalizado em suas aulas de língua inglesa. Em apenas um momento do questionário avaliativo, alguns participantes relataram algum tipo de dificuldade de compreensão sequencial quanto ao procedimento de imigração. Diante de tal constatação, acreditamos que o *script* elaborado para o software obteve papel fundamental para que o aprendizado fosse consolidado e também para que os conhecimentos prévios pudessem ser avaliados.

Outro ponto que também exerceu papel fundamental no aprendizado foi a forma como este Objeto de Aprendizagem apresentou os conteúdos por meio de um guia-tutor e outros personagens simulando uma situação real de viagem. Isto foi constatado nos relatos dos próprios participantes da enquete. Consideramos que o nosso software simulador de viagem propiciou uma aprendizagem situada e positiva, já que os aprendizes o recomendaram para pessoas que querem viajar ao exterior e que estejam aprendendo inglês em nível intermediário.

Com base nesses depoimentos, afirmamos que a aprendizagem por meio de novas tecnologias é possível, desde que as ferramentas tecnológicas sejam projetadas para um fim específico e um público determinado. Essa constatação nos faz acreditar que o uso das tecnologias no ensino, de uma forma geral, apresenta novas oportunidades aos estudantes para poder se integrar a novas tendências digitais que surgem a cada dia, bem como pode despertar a avidez do professor para se atualizar e acompanhar a cultura digital de seus alunos, além daquelas que eles são expostos; o que caracterizamos atualmente como o e-Learning e o m-Learning como principais propagadores desse novo paradigma tecnológico na educação. Possivelmente nosso software não seja interessante para alunos de língua inglesa que já estejam em nível avançado, no entanto parece funcionar para estudantes de nível básico e intermediário como forma de intensificar o aprendizado obtido em sala de aula.

Salientamos ainda que a principal característica dos objetos de aprendizagem foi percebida por um dos participantes: a reusabilidade. O participante 2.A identificou que o software poderia ser adaptado para qualquer idioma porque apresentava situações básicas a todo viajante que vai vivenciar situações como passar pelo serviço de imigração, realizar compras, registrar-se em um hotel e fazer refeição em restaurante.

Ainda sobre o caráter tecnológico dessa pesquisa, apesar de apenas um dos participantes preferir o aprendizado tradicional ao aprendizado por dispositivos móveis, os outros alunos relataram positivamente esta nova forma de aprendizado por meio de interações formais e informais propiciadas por um software. No entanto, ressaltamos que nosso aplicativo não objetiva substituir o

papel do professor em sala de aula, e sim auxiliá-lo a conduzir o aprendizado de maneira diferente do tradicional. Como foi identificado pelos próprios participantes, este tipo de aprendizagem, o m-Learning, pode ser utilizado a qualquer momento e em qualquer lugar, propiciando conforto e se adequando às necessidades de cada aprendiz.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve por objetivo investigar como o uso de um software instalado em um dos tipos de dispositivos móveis existentes hoje na sociedade e bastante acessível aos estudantes, tal como um telefone celular, pode colaborar na aprendizagem de língua inglesa. Para isso, foi desenvolvido um aplicativo simulador de viagem – intitulado de “Here I Go New York” – nos moldes da proposta pedagógica dos objetos digitais de aprendizagem. Dirigido originalmente a estudantes de inglês, o aplicativo instalado em um celular não tão sofisticado foi testado por informantes que relataram suas experiências ao utilizá-lo.

A coleta de dados se deu após a seleção dos participantes, com os quais foi aplicado o software, além de responderem a perguntas de um questionário avaliativo a partir do qual foi realizada a análise das respostas dos participantes. As análises revelaram, inicialmente que todos os participantes não tiveram grandes problemas em lidar com o software, visto que não houve dificuldades da parte deles de realizar comandos centrais de prosseguir ou de repetir uma ação exigida por cada um dos minigames.

Sobre a primeira parte do software, pudemos perceber que alguns alunos sentiram dificuldade de se localizar na sala de imigração simulada, procedimento de praxe para pessoas que viajam aos Estados Unidos. Muitos identificaram que o foco do primeiro módulo se encontraria nas situações de compras nas lojas do aeroporto, nas quais os participantes tinham a oportunidade de selecionar o objeto disponíveis nas vitrines das quatro lojas e comprassem pagando com o cartão de crédito ou em dinheiro. Com relação a

esse tipo de interação, consideramos que todos os participantes puderam realizar essas operações com sucesso, uma vez que todos relataram já conhecer os procedimentos de compras na língua inglesa.

O minigame desta primeira parte foi considerado pelos participantes como uma boa oportunidade de realizar revisão de vocabulário e consolidar o que havia sido apresentado nas interações com os lojistas. O relato de detalhes sobre como pegar a mala na esteira e portar um determinado valor em dinheiro para a realização de compras realizados por alguns informantes nos mostraram o quanto eles se envolveram com o software.

A segunda parte da análise nos revelou que os participantes tiveram um pouco de dificuldade em compreender o registro no hotel, porém conseguiram identificar o caráter formal nas interações com o recepcionista do hotel e o caráter informal da língua inglesa presente nos diálogos com uma hóspede. Os informantes também relataram o quanto a simulação pareceu próxima da realidade, principalmente na sequência aeroporto-compras-registro em hotel. Outro ponto enfatizado pelos próprios informantes da pesquisa foi o desafio proposto pelo minigame do segundo módulo do software. O desafio era identificar objetos próprios de viajantes, no caso pertencentes a uma hóspede. Mais uma vez, a maioria dos participantes afirmou já possuir conhecimento acerca do vocabulário próprio de um hotel e que o módulo serviu como uma oportunidade de revisar o que já havia estudado nas aulas presenciais do curso de inglês.

O terceiro módulo foi considerado por todos os participantes como o mais interessante por trazer novas informações sobre um lugar turístico de Nova Iorque – o Central Park. Através das breves explicações do guia-tutor e das interações com quatro personagens em situações distintas no interior do Central Park, os aprendizes puderam aprender e exercitar seu conhecimento da língua inglesa relacionado àquele ambiente. Também foi observado que os participantes conseguiram vincular bem as imagens ao texto, pois os personagens e os assuntos abordados estavam contextualizados com os ambientes em que estavam localizados.

Apesar de ter sido bem elogiado, três participantes não obtiveram um bom desempenho no minigame do quiz, que consistia em um conjunto de dez perguntas acerca dos locais visitados no Central Park e dos personagens. O mau desempenho foi atribuído pelos informantes à grande quantidade de informações novas contidas no módulo três.

O quarto módulo do software apresentou um argumento comum a todos os participantes: o conhecimento prévio acerca dos comandos de perguntas e respostas necessários a um ambiente de restaurante e/ou lanchonete. Dessa forma, os participantes não encontraram dificuldades em selecionar os pratos e/ou bebidas a serem solicitadas ao garçom. Um dado elencado pela maioria dos informantes foi o conhecimento sobre o sistema de gorjetas nos Estados Unidos. Esta foi uma informação nova e que não havia sido explorada pelos seus professores de inglês na aula presencial do curso. Este fato nos assegurou a contribuição diferenciada do software ao aprendizado daquele que dele fizer uso sistemático.

Como Bronckart (2006), acreditamos que as interações sociais e discursivas são fundamentais para a aprendizagem de qualquer conteúdo. Por isso, a teoria sociointeracionista postulada por ele serviu-nos de apoio teórico para a elaboração do software a ser instalado como um aplicativo educacional no celular como dispositivos móveis de comunicação e agora de educação também. Em face disso, percebemos que os quatro participantes analisados puderam realizar interações contextuais socializando-se por texto e imagem, bem como localizar os conteúdos abordados no software através do ambiente apresentado e de seus conhecimentos de mundo.

Sabendo que os dispositivos móveis proporcionam, além da comunicação social, a aprendizagem livre de amarras espaciais e conduzem o usuário a uma experiência nova de aprendizado em relação à forma tradicional, m-Learning atende a propósitos específicos. Esta modalidade de aprendizagem fornece conforto e oferece motivação ao aprendiz por tecnologias de fácil acesso hoje em dia como os smartphones, celulares e tablets, e podem ser ativados em qualquer hora e em todos os lugares com conexão à internet.

O *script* que foi elaborado para o software foi elaborado com sequências e diálogos entre os estudantes, guia-tutor e personagens outros. Essas interações viabilizaram a aprendizagem do vocabulário de língua inglesa mais adequada às necessidades de seus usuários, bem como proporcionou um aprendizado situado os ambientes contextualizados formatados para o aplicativo. Lembramos ainda que foi um dos participantes que apontou a possibilidade deste software se adaptar a qualquer outro idioma que não somente o inglês, se realizadas as devidas modificações.

Por fim, concluímos que o aprendizado de língua inglesa por meio de objetos de aprendizagem aplicados a dispositivos móveis parece não somente possível quanto se mostra bem produtivo, uma vez que os participantes desta pesquisa afirmaram que aprenderam muitas novas palavras, exercitaram seus conhecimentos prévios e que, por isso, recomendaram o software para outros aprendizes de língua inglesa.

REFERÊNCIAS

ANG, Chee Siang. Developing enjoyable second language learning software tools: a computer game paradigm. In: User-Centered Computer Aided Language Learning. Pnyiotis Zaphiris, 2006.

AUSUBEL, David. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

BAKHTIN, Mikhail. Problemas da poética de Dostoiévski. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981, p.113.

_____. Os gêneros do discurso. In: Estética da criação verbal. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BOTH, Sérgio José. A Filosofia da Linguagem e o entendimento humano. In: Linguagem em caleidoscópio: as faces da pós-modernidade, v. 01, p. 01-06, 2009.

BRONCKART, Jean P. Atividade de linguagem, textos e discursos. São Paulo: EDUC, 2009.

_____. Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano. Campinas: Mercado de Letras, 2006.

BUENO & MORAIS. O ensino de língua inglesa em contexto globalizado: expectativas e desafios vivenciados pelos discentes, 2011.

BUZATTO, Marcelo El Khouri. O letramento eletrônico e o uso do computador no ensino de língua estrangeira: contribuições para a formação de professores. Dissertação de mestrado apresentada na Universidade Estadual de Campinas. 2001.

CARVALHO, Ricardo. Você pratica o e-learning, já tinha reparado? 2009. Disponível em: <<http://www.elearningbrasil.com.br/home/artigos/artigos.asp?id=6227>> [Acessado em 25 de fevereiro de 2012].

CERVEIRA, Marília de Carvalho. Concepções de linguagem e língua: implicações para o ensino. *Ágora ateniense*, v. 1, p. 1, 2009.

CHAPELLE, Carol. A. Computer applications, in second language acquisition. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

CHOMSKY, Noam. Linguagem e mente: pensamentos atuais sobre antigos problemas. Tradução: Lúcia Lobato. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

CORBEIL & CORBEIL. Are you ready for mobile learning? In: *Educause Quarterly*. Number 2, 2007.

CUNHA, Celso; CINTRA, Luis Filipe L. Nova gramática de português contemporânea. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

DELCLOQUE, Philippe. History of CALL. 2000. Disponível em: <http://www.ict4lt.org/en/History_of_cALL.pdf> [Acessado em abril de 2011]

DOGIVOC, Marina. Artificial intelligence in second language learning: raising error awareness. *Multilingual Matters*, 2005.

FINARDI, K. R.; PREBIANCA, G.; MOMM, C. Tecnologia e Educação: o caso da internet, da inclusão e do Inglês como Língua Internacional. *Cadernos do IL (UFRGS)*, v. 46, s. p., 2013.

FINARDI, K. R. ; Ferrari, L. . Reflecting on the English(es) taught in Brazil. *Crop (FFLCH/USP)*, v. 13, p. 205-214, 2008.

GEORGIEV, et al. M-Learning - a new stage of E-Learning. *Anais do CompSysTech '04 Proceedings of the 5th international conference on Computer systems and technologies*, 2004. Disponível em: <http://www.researchgate.net/publication/228761975_M-learning-a_New_Stage_of_-Learning/file/e0b495151514d5274b.pdf> Acessado em Maio de 2012.

GONÇALVES, José Carlos. O tópico discursivo no discurso institucionalizado. In: *Investigações*, vol 5. Recife, 1995. p. 263-285.

GOULARTE, Raquel da Silva. *Interação, interacionismos: situando o interacionismo sociodiscursivo*, 2012.

GRADDOL, D. *English Next*. British Council, 2006. Disponível em: <<http://www.britishcouncil.org/learning-research-english-next.pdf>> [Acessado em fevereiro de 2011].

GRUBA, Paul. *Computer Assisted language Learning (CALL)* In: RICHARDS, J.C; RENANDYA, W. A. (Ed.). *Methodology in language teaching: an anthology of current practice*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

HOLMES, Bryan & GARDNER, John. *E-learning: concepts and practice*. Sage Publications, 2006.

KLEIMAN, Angela B. Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1995.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática. 1 ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1992.

LIMA, José Aloísio Nunes de. Panorama Crítico e Comparativo das Teorias da Comunicação. Tese de doutorado pelo Programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, 1998. p. 16.

LIMA, Jorge Reis & CAPITÃO, Zélia. E-learning e e-conteúdos: Aplicações das teorias tradicionais e modernas de ensino e aprendizagem à organização e estruturação de e-cursos, 2003, p. 13.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. In: Linguagem & ensino, vol 4, 2001. p. 79-111.

MEANS, Barbara & OLSON, Kerry. Technology's role in education reform: findings from a national study of innovative schools. Office of educational research and improvement, U. S. Department of education, Washington DC, 1995.

MORENO, Roxana & MAYER, Richard. Interactive Multimodal Learning Environments Special Issue on Interactive Learning Environments: Contemporary Issues and Trends. 2007. Disponível em <<http://www.springerlink.com/content/v5414u250220511r/fulltext.html>> [Acessado em junho 2012].

NAISMITH et al. Literature review in Mobile technologies and learning. Future Lab: United Kingdom, 2004.

OLIVEIRA, Leandro Ramos. Desenvolvimento de aprendizagem para dispositivos móveis: iniciação ao m-learning. Monografia defendida na Universidade Federal de Santa Maria, 2008, p. 27.

O'MALLEY Claire. et. al. Guidelines for learning/teaching/tutoring in a mobile environment. MOBIlearn, 2003. Disponível em:

<www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>. Acessado em 15 Junho de 2011.

PELIZZARI et al. Teoria da aprendizagem segundo Ausubel. Revista PEC, Curitiba, v.2, n.1, 2002. p.37-42.

QUINN, Clark. mLearning. Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning. Linezine. 2000. Disponível em <<http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>>. Acessado em outubro de 2010.

REGO et al. Interacionismo Simbólico: origens, pressupostos e contribuições aos estudos em psicologia social. Revista Psicologia, Ciência e Profissão, 2010. p 146-161.

ROCHA LIMA, Carlos Henrique da. Gramática normativa da língua portuguesa. 43ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2003.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. Ensaio sobre a origem das línguas/ Jean-Jacques Rousseau. São Paulo: Escala, 2003. p. 52.

SANTOS COSTA, Giselda. Mobile learning: explorando potencialidades com o uso do celular no ensino - aprendizagem de língua inglesa como língua estrangeira com alunos da escola pública. Tese de doutorado apresentada pelo Programa de Pós-graduação em Letras da UFPE, 2013.

SARMENTO, Anabela. Issues of human computer interaction. IRM Press, 2005.

SAUSSURE, F. Curso de Lingüística Geral. Trad. De Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1995. p. 80.

SCHANK R., & ABELSON, R. Scripts, plans, goals and understanding. New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1977.

SELFE, C. Redefining Literacy: The Multilayered Grammars of Computers. In: Gail E. H & Selfe, C. Critical Perspectives on Computers and Composition Instruction. New York: Teachers College Press, 1989. p. 3-15.

SOARES, Magda. Linguagem e escola. Uma perspectiva social. 17ª ed. São Paulo: Ática, 2000. p. 18.

SOARES, Magda. Português: uma proposta para o letramento. São Paulo: Moderna, 2002.

_____. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOUZA & SOUZA. O uso da tecnologia como facilitadora da aprendizagem do aluno na escola. Revista Fórum Identidades, ano 4, volume 8, 2010.

TAROUCO, Liane Margarida R., TAROUCO, Liane (Org.). Reusabilidade de objetos educacionais, 2003. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/marie_reusabilidade.pdf [Acesso em agosto 2011].

TAVARES, Roseanne Rocha. Interação em sala de aula de língua estrangeira. In: Negociação da imagem na pragmática: por uma visão sóciointeracionista da linguagem. EDUFAL, Maceió, 2007. p. 49-57.

TRAXLER, John. Defining mobile learning. In: IADIS International Conference Mobile Learning, United Kingdom, 2005. p. 263.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

XAVIER, Antônio Carlos. S. O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital. Tese de Doutorado, Unicamp: 2002.

_____. Letramento digital e ensino. In: FERRAZ, C. & MENDONÇA, M. Alfabetização e letramento: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

_____. A era do hipertexto: linguagem e tecnologia. Ed. Universitária da UFPE. Recife, 2009.

WILEY, David. A. Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy. The Instructional Use of Learning Objects, [S.l.], 2002. p. 571–577.

Apêndice A

GAME DESIGN DOCUMENT

Here I go New York é um pequeno simulador de viagens dividido em 4 partes que tem por objetivo o aprendizado de vocabulário e a prática de situações básicas que uma viajante brasileiro certamente irá vivenciar ao viajar para o exterior, como entrevista com alfândega, fazer compras, check-in/out em hotéis e ir em restaurantes.

Parte 1: desembarcando no aeroporto

Após uma imagem de um avião pousando, o usuário encontra um agente da alfândega que irá pegar seus dados (momento em que o usuário poderá inserir seu nome e idade) e fazer algumas perguntas básicas. Em seguida o jogador encontra o guia turístico que irá dar as boas vindas e acompanhar durante a estadia em Nova York.

O guia apresenta o mapa do aeroporto e explica as principais áreas (destacadas por cores) como estacionamento, alfândega, embarque, desembarque, restaurantes e freeshops. Ao terminar a explanação, o guia sugere para que o usuário conheça as lojas existentes dentro do aeroporto.

São quatro lojas, sendo que apenas 3 o usuário poderá entrar. Todos os itens são compráveis:

- **Tech Life:** nessa loja, o usuário poderá visualizar uma vitrine com alguns objetos tecnológicos como iPod, Notebooks, Tablets, Smartphones, Câmeras fotográficas e Televisões.
- **Just 4 Kids:** nessa loja o usuário visualiza uma vitrine com alguns brinquedos como Ursos de pelúcia, Bonecas de porcelana, trenzinho, carrinho, robôs e um tabuleiro de xadrez.
- **Fashion:** nessa loja o usuário pode comprar na vitrine um casaco feminino, uma calça jeans, uma gravata, uma camisa, um vestido e tênis.
- **Next Game:** essa loja é na verdade para introduzir o minigame. O guia, depois de falar sobre os videogames que são vendidos na loja, observa que existe um jogo em demonstração e chama para jogar uma partida num videogame; dá-se início a um minigame que irá revisar os vocabulários aprendidos no passeio pelo aeroporto.

Minigame: em uma esteira, várias caixas com formatos e nomes de produtos deslizam da esquerda pra direita. O objetivo é arrastar cada caixa para o

carrinho com o nome da loja correspondente ao produto. Caso 5 produtos ultrapassem a esteira, eles caem e se quebram no chão e é fim de jogo. Para cada acerto, o jogador faz 10 pontos. A esteira se movimenta em uma única velocidade, no entanto os carrinhos das lojas quando carregados, saem do cenário se deslocando para a direita e retornando após 3 segundos. Se for game over, o guia incentivará para tentar mais uma vez.

Ao término do minigame o guia sugere pegar um taxi até o hotel que o usuário irá fazer check-in.

parte 2: registrando no hotel

Ao chegar no hotel, o guia irá levar até a recepção. Lá o guia dirá ao recepcionista para abrir a reserva no nome do usuário. O recepcionista, então, pedirá ou usuário para que o mesmo preencha um formulário com seus dados pessoais. Para cada dado que o usuário tiver dúvida, ele poderá pressionar o botão da (?) para que o guia possa explicar brevemente o significado do que está sendo pedido. Após o preenchimento dos dados, o recepcionista entregará a chave com o número do quarto. O guia e usuário seguem para o quarto e percebem que as malas já estão no quarto. O guia então apresenta as partes do quarto e banheiro para o usuário. Cada objeto dentro do quarto o usuário poderá tocar que o guia dirá o nome dele. Ao sair do quarto (tocando na porta de saída), o usuário encontrará uma senhora triste. O guia pergunta se pode ajudar e ela diz que perdeu alguns objetos dentro de seu quarto e está com pressa para sair. O guia então sugere procurar esses itens no quarto dela e outro minigame se inicia:

Minigame: o quarto da mulher (igual ao do usuário) está uma bagunça com várias roupas e objetos espalhados por vários lugares. O objetivo é encontrar os 10 objetos que são listados pela senhora dentro de 5 minutos. O usuário pode pedir dica para o guia sobre cada objeto e ele lhe dirá o seu significado tocando no botão HINT. Para cada objeto encontrado, seu respectivo nome irá sumir da lista. Caso o usuário não complete dentro dos 3 minutos, o guia insistirá para procurar mais uma vez.

Após encontrar os objetos, a senhora feliz agradece e vai embora. O guia sugere passear pelo central park.

parte 3: conhecendo o central park

Ao chegar no central park, o guia falará um pouco sobre o lugar e de sua história. O guia irá sugerir 4 pontos para o usuário visitar. Nesses 4 pontos (cenários) haverá situações distintas. O usuário poderá acessar qual deles quer visitar através de um menu.

- **central park zoo:** Uma criança está admirando os leões marinhos tomando banho de sol. Ela comenta que vem ao zoológico todos os dias para poder vê-los se alimentando e que quando crescer quer trabalhar lá. O guia conta brevemente sobre a história do zoológico.
- **Central Park Reservoir:** é um grande lago com uma longa pista utilizada para prática de corridas ao seu redor. Um corredor está sentado no canto da pista e cansado de tanto correr. Ele conta que decidiu correr porque está muito gordo e doente. Logo após a conversa, ele se recupera e volta a correr. O guia conta brevemente sobre a história do reservatório.
- **Shakespeare Garden:** Um casal está se casando no jardim, ambos estão felizes e convidam para que o usuário assista a rápida celebração. Ambos comentam o quanto estão felizes e porque escolheram o shakespeare garden para se casar. O guia conta brevemente sobre a história do jardim.
- **sheep meadows:** Várias pessoas estão deitadas ou sentadas na grama banhando ao sol, fazendo exercícios ao ar livre e fazendo piquenique. O guia conta sobre o costume que os americanos tem em se deitar na grama e descansar nesse oásis no meio de Nova Iorque. O Usuário terá a oportunidade de conversar com uma garota que está tomando banho de sol.

Independente da ordem dos lugares, ao finalizar a visita a todos eles, o guia entregará um panfleto do parque que contém um pequeno quiz (minigame) sobre os lugares que foram visitados no central park.

Minigame: são 10 perguntas sobre os lugares que foram visitados. Cada pergunta contém 3 alternativas para responder. Ao final do quiz, o guia observará quais perguntas você acertou e irá comentar sobre os possíveis erros.

parte 4: no restaurante

O guia leva o usuário para um restaurante. O garçom pergunta se o usuário quer uma mesa para fumante ou não fumante e em seguida aparece oferecendo o menu, o qual o usuário poderá perguntar cada um dos itens e o garçom dirá os principais ingredientes. O guia pede uma sopa de letrinhas e é o primeiro a ser servido.

Após a refeição, o garçom pergunta se deseja algo para o usuário, oferece formas de pagamento e agradece a visita. O guia ainda não terminou sua sopa de letrinhas, então ele propõe um game com a sopa.

parte 5: retornando para casa

Após sair do restaurante, o guia percebe que já é hora de retornar ao aeroporto para que o usuário pegue seu voo pra casa.

Na próxima cena o usuário poderá fazer seu check-out no hotel preenchendo um formulário.

Na última cena no aeroporto o guia agradece sua rápida visita a Nova Iorque e o usuário pode embarcar de volta ao Brasil. O guia agradece a vinda do usuário a Nova Iorque e deseja boa viagem. Uma imagem com o avião decolando encerra a aplicação.

Apêndice B

GAME DESIGN DOCUMENT MINIGAMES:

Minigame esteiras:

Objetivo: colocar as caixas com os nomes dos produtos nos respectivos carrinhos das lojas

Game over: se 5 caixas caírem da esteira é game over.

Pontuação: para cada caixa colocada no carrinho são 10 pontos.

Final de jogo: termina quando todas as caixas são colocadas nos carrinhos, mesmo que o jogador tenha quebrado 4 delas.

Elementos do jogo:

- esteira de malas com duas partes lado a lado.
- caixas de produtos: inteiras e quebradas
- carrinhos das lojas
- plano de fundo (pape de parede)

Gameplay:

- A esteira não se mexe, o que se mexem são as caixas. Ela é apenas figurativa.
- As caixas se movem em duas velocidades: lenta e rápida.
- Os carrinhos com os nomes das lojas quando recebem a caixa, saem pela direita e retornam em 3 segundos.
- Quando o jogador deixar quebrar caixas, o nome "game over" (vermelho) aparece no meio da tela.
- O jogador deve tocar e segurar para arrastar a caixa até o carrinho correto.
- Quando o jogador completar o jogo, o nome "congratulations"(amarelo) aparecerá no meio da tela.
- A pontuação (amarela) se localiza no canto direito superior.
- Botão de pausa: canto superior esquerdo

Minigame quarto do hotel

Objetivo: encontrar os 10 objetos que são listados dentro de 3 minutos.

Game over: se ao final dos 3 minutos o jogador não encontrar o objetos.

Pontuação: não tem

Elementos do jogo:

- quarto de hotel bagunçado (o mesmo utilizado pelo jogador)
- óculos de sol, bengala, binóculos, cédulas de dinheiro, moedas, celular, passaporte, colar de perolas, bolsa pequena, chapéu, câmera fotográfica.
- lista com os nomes dos objetos localizada no lado direito da tela.

Game play:

- Os objetos estão espalhados pelo quarto um pouco escondidos no cenário.
- O usuário pode pedir dica sobre cada objeto apertando no botão HINT (logo abaixo da lista de objetos) e um círculo vermelho mostrará a área onde o objeto está.
- Para cada objeto encontrado (tocado), seu respectivo nome irá sumir da lista.
- A tela terá rolagem para direita e esquerda.
- Caso o usuário não encontre tudo dentro dos 3 minutos o nome "game over" (vermelho) surge no meio da tela.
- Se o jogador encontrar dentro dos 3 minutos surge o nome "congratulations" (amarelo) no meio da tela.
- Botão de pausa: canto superior esquerdo
- Tempo: canto superior direito

Apêndice C

SCRIPT DO MÓDULO 1 – CHEGANDO NO AEROPORTO

Immigration Officer: Good Morning and Welcome to International John Kennedy Airport.

Before you can proceed I need to receive the Custom and Border Declaration form that it was gave to you inside the airplane.

Oh! You haven't finished yet. Please complete the missing information and if you have doubts you can ask help for the translator by touching on the “?” icon.

1. Family name: _____
First name (given): _____ Middle: _____
2. Birth date: day: _____ month: _____ year: _____
3. Number of Family members travelling with you: **Zero**
4. (a) U.S Street Adress (hotel name/destination): **Hotel Metro**
(b) City _____ (c) State: _____
5. Passport Issued by (country): **Brazil**
6. Passaport number: **BR783520**
7. Country of residence: **Brazil**
8. Countries visited on this arrival: **None**
9. Airline/Flight No. or Vessel Name: **JJ8082**

Immigration Officer: Ok, I already took your personal information. Everything is ok. You can go now and welcome to New York.

=====

Mr. Logan: Hello Mr./Mrs. _____ (nome do jogador identificado pelo formulário anterior) and welcome to New York! My name is Logan. You hired me before leaving Brazil as your personal tour guide. I will accompany you on this trip.

Mr. Logan: Did you have a good trip? Was everything ok on Immigration office?

1. Yes, I'm ok.
2. Yes, but I'm a little bit tired.

1. Mr. Logan: I see that you already took your suitcase. So let me present you the John Kennedy International Airport.

2. Mr. Logan: Oh, I can see that you're very tired but let me show you the John Kennedy International Airport before taking you to your hotel.

Mr. Logan: This Airport is divided on eight terminals. We are on terminal 8 that has six sectors. Do you want me to show you the map?

1. Yes, please
2. No, thanks.

2. Mr. Logan: Okay, so let me show you the free shop area.

1. Mr. Logan: Touch on the area you want me to explain.

Mr. Logan: This is the departures sector. This is where people buy their tickets at the travel agencies and take their airplanes to travel. The red dots are the Security Checkpoint where the officers will check your passport and baggage.

This is the arrivals sector indicated by the color red, which we are right now. People around the world arrive every day here.

On the blue sector we have the parking lot where people left their cars to work at the airport or to take and bring passengers. You can also rent a car.

The pink sector represents the restaurant area. You will find famous fast foods and restaurants.

The shopping area is on the yellow sector. There are many kinds of stores and some have special offers. Let's go check some of them.

Concourse is the area where the planes arrive and depart.

Mr. Logan: Before we go to the shopping area, did you understand the six sectors of Terminal 8?

1. Yes, let's go shopping.
2. Not at all, could you repeat?

1. Mr. Logan: Ok, let's go!

2. Mr. Logan: Please, choose what area you would like me to explain again.

=====

Mr. Logan: This is the shopping area. It's also known as Duty Free area because here you can buy anything you want for special prices and no tax included.

Mr. Logan: At Fashion store you will find a variety of clothes and accessories.

You can buy toys at Just 4 Kids store.

At Tech Life you will find electronic stuff and Next Game store is all about videogames.

Just touch on the store's name and you can enter.

FASHION

(sempre que entrar na loja)

Seller: Welcome to Fashion. How can I help you?

(depois que o objeto for selecionado)

Seller: Do you want to buy this _____? It costs \$_____. Will it be cash or credit card?

1. Cash please.
2. Credit card please.
3. No, thanks.

(qualquer uma das opções 1 e 2 conduzirá ao próximo diálogo)

Seller: Ok, here is your _____ **(objeto)**. Thank you!

(ao sair de cada loja)

Seller: Thank you for buying at Fashion. Please come again!

(tennis shoes = \$27,90 / woman coat = \$84,90 / tie = \$43 / T-shirt = \$58,50 / dress = \$79,90)

TECH LIFE

(sempre que entrar na loja)

Seller: Welcome to Tech Life. How can I help you?

(depois que o objeto for selecionado)

Seller: Do you want to buy this _____? It costs \$_____. Will it be cash or credit card?

1. Cash please.
2. Credit card please.
3. No, thanks.

(qualquer uma das opções 1 e 2 conduzirá ao próximo diálogo)

Seller: Ok, here is your _____ **(objeto)**. Thank you!

(ao sair de cada loja)

Seller: Thank you for buying at Tech Life. Please come again!

(notebook = \$430 / Digital camera = \$120 / Smartphone = \$399 / iPod = \$150 / Television = \$900)

JUST 4 KIDS:

(sempre que entrar na loja)

Seller: Welcome to Just 4 Kids. How can I help you?

(depois que o objeto for selecionado)

Seller: Do you want to buy this _____? It costs \$_____. Will it be cash or credit card?

1. Cash please.
2. Credit card please.
3. No, thanks.

(qualquer uma das opções 1 e 2 conduzirá ao próximo diálogo)

Seller: Ok, here is your _____ **(objeto)**. Thank you!

(ao sair de cada loja)

Seller: Thank you for buying at Just 4 Kids. Please come again!

(teddybear = \$80 / chess = \$75 / red car = \$35 / Porcelain doll = \$78 / train = \$55 / robot = \$29)

NEXT GAMES

(Não possui vendedor ou interações)

Mr. Logan: Hey look! There is an arcade for free play! Let's try it! It will be fun! Just touch on the arcade to start the game.

MINIGAME 1

Mr. Logan: Your objective is to take each box and put in the correct store cars. If you mistake you lose 25 points. Be careful to not let the box fall and break on the floor. The game is over if you break 5 boxes. You have 2 minutes. Touch to start the game.

(se der game over)

Mr. Logan: C'mon, let's try again! I'm sure you can do it!

(se finalizar o jogo ok)

Mr. Logan: Okay, we had enough. Let's take a taxi to the hotel.

SCRIPT DO MÓDULO 2 – REGISTRANDO NO HOTEL

Mr. Logan: Ok, finally at Hotel Metro. Let's go to the reception and make your check-in.

Receptionist: Welcome to Hotel Metro. May I help you?

Mr. Logan: We are here to make _____ (nome do jogador) check-in.

Receptionist: Just a moment. Let me check your name.

Ok Mr./Mrs. _____ you have already made your registration. Before I can give the key for your room, I need your passport.

Mr. Logan: There.

Receptionist: How would you like to pay sir?

1. Here's my credit card.
2. Automatic debiting please.

Receptionist: Ok Mr./Mrs. _____ (nome do jogador). Here's your key. Your room is 405. If you need anything just call the room service number. Your baggage has already been taken to your room. Enjoy your stay.

(quarto do hotel)

Mr. Logan: This is a great room! A queen size bed, a telephone for room service calls, a modern television and a small fridge. You seem you're very tired. I'll be back tomorrow to take you to a beautiful place. See you tomorrow!

(tela fica escura e uma musica de ninar toca)

Mr. Logan: Good morning Mr./Mrs. _____ (nome do jogador). I see you're ready to go. You must be excited. Let's go!

(corredor do hotel)

Mr. Logan: There's an old lady over there. Looks like she is sad. Let's talk to her.

Old lady:

1. Excuse me. You seem very sad. Is there any problem?
2. Good morning. Is there any problem?

(1 ou 2) Old lady: Oh! Good morning boys. I'm a little bit sad because my room is a total mess and I lost my stuff. I have to go out but I'll be late because I can't find my things.

1. Have you called the room service?
2. Call the police!

1. Old lady: Yes, but they are taking too much time. I'm in a hurry!

2. Old lady: There's no need. My stuff is in my room, it wasn't stolen. I just can't find them because I don't remember where I put.

Mr. Logan: Maybe we can help madam if you let us take a look in your room. I believe if you tell us what you need we can search for you.

Old lady: Oh yes! That would be a great help!

Mr. Logan: Let's help her!

MINIGAME

Mr. Logan: We have 3 minutes to find the objects. Once you find the object, touch on it. If you don't know, you can ask for a hint. The game is over if you don't find all the objects. Touch on the screen to start.

Objects: money, cellphone, digital camera, umbrella, passport, sunglasses, binoculars, walking stick, cap, tennis and socks.

(se der game over)

Old lady: oh.. you didn't find them all.. Can you try again please?

Mr. Logan: Come on, let's focus! I am sure we can find them!

(depois do jogo se ok)

Old lady: thank you so much my young boy! I have to go now before is too late!
Good bye!

Mr. Logan: Good that we could help her. Come on, I'll take you to the Central Park, since this hotel is located on the famous 5th avenue we should be there soon.

SCRIPT DO MÓDULO 3 – VISITANDO O CENTRAL PARK

Mr. Logan: So here we are. This is the famous Central Park! This is a public park created on 1857 to gather family together on a quiet place around the nature. Every year the Central Park receives about 25 million of visitors

This park is huge, it has 3,4 km² of extension and lot of attractions like a zoo, an art museum, tennis courts, a big reservoir, beautiful gardens, playgrounds and many other things.

We don't have much time to visit all the areas, so choose what you want to visit from the list. Just touch on the name to visit.

Central Park Zoo

Mr. Logan: This is the Central Park Zoo. Would you like to know about this place?

Jogador: 1. Yes, please.

2. No, thank you.

(1)

This place offers children a chance to interact with and learn about animals in a safe and fun environment.

It showcases animals from tropical, temperate, and polar zones around the world.

There are some monkeys, penguins, birds and other animals that children can interact with. Some schools bring the children for a science class here.

A favorite with many visitors is the sea lion pool in the center courtyard.

(2)

Mr. Logan: Look, there's a little girl alone by the pool. I guess she's lost, let's talk to her.

Mr. Logan: Hello, what's your name?

Daisy: Oh, Hi! My name's Daisy.

Jogador: 1. You look sad. Little girls can't be sad.

2. Are you alone? Where is your mom?

1. **Daisy:** It's because I missed the sea lion show.

2. **Daisy:** No, my mom is over there talking on the phone.

Jogador: 1. What time it starts the show?

2. You look sad. Is there any problem?

1. **Daisy:** The show is always during feed time at 11:30 am, 2 pm and 4 pm. Next will be at 2 pm.

Jogador: 1. It's 12 pm now. Are you going to wait?

2. You still have time. Why don't you go and have a lunch with your mother?

1. **Daisy:** You're right sir. I feel hungry.

2. **Daisy:** What if I can't see the next presentation?

Jogador: 1. Little girls have to eat to grow strong. Now say goodbye to the sea lions and go to your mother ok?

2. You still have the last presentation to see.

1. **Daisy:** Yup! See you later sea lions! Bye bye sir!

Mr. Logan: Goodbye little girl! She sure is cute! So, what's the next area you want to go?

Shakespeare garden

Mr. Logan: Oh! This place sure is beautiful! This is the famous Shakespeare Garden. Would you like to know about this place?

Jogador: 1. Yes, please.

2. No, thank you.

(1)

There are lots of Shakespeare Gardens through the world, but this one at Central Park is the most famous because it's filled with the beautiful plants and flowers mentioned in the works of the Shakespeare, as well as those featured in his own private garden in Stratford-upon-Avon, his birthplace.

There are bronze plaques with Shakespeare's quotations placed along the garden to help visitors to identify the various species of plants like rosemary, violets, daffodils and many others.

Due to the serene and romantic atmosphere some couples come here to celebrate their weddings and take some pictures.

(2)

Mr. Logan: Hey look! There's a wedding couple! Let's go greet the bride and the groom!

Mr. Logan: Congratulations!

Couple: Thanks!

Jogador: 1. Why have you decided to get married?

2. You got married! That's wonderful!

1. Bride: Because we love each other so much!

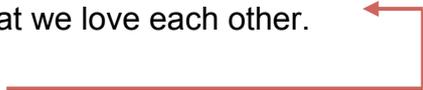
2. Bride: Thank you! We decided to get married because we love each other so much!

Jogador: 1. Why have you decided to marry here at Central Park?

2. Why don't you married in a church?

1. Groom: Because here it's the place that we saw each other for the first time. It was love at first sight.

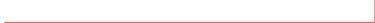
2. Groom: A wedding ceremony in a church is very expensive and we don't have much money for that. What is important is that we love each other.

Jogador: 1. Why don't you married in a church? 

2. What about the wedding party?

2. Groom: We will have a small party with our parents and friends. We decided to spend our money on the honeymoon. We are going to travel. 

Jogador: 1. Where do you plan to go on honeymoon?

2. What about the wedding party? 

1. Bride: We are going to Hawaii tonight. I can't wait for this!

Groom: Sorry, but we have to go now. Our friends are waiting for us.

Mr. Logan: Good bye and happy honeymoon!

Bride: Thank you! Bye!

Mr. Logan: OK, so where should we go now?

Central Park Reservoir

Mr. Logan: This is the Jacqueline Kennedy Onassis Reservoir. Would you like to know about this place?

Jogador: 1. Yes, please.

2. No, thank you.

(1)

This reservoir was built in 1862 to provide clean water for the city but it's not working for this function today.

It isn't allowed to swim at the reservoir. Instead, you can rent a boat or even a bicycle to ride at the Boathouse that opens at 10 am until 6 pm. Bicycles are not to be taken out of Central Park.

Actually this reservoir allows birdwatchers a good location to spot some species and provides runners a beautiful landscape of the city skyline.

Around the reservoir there's a 1,58 mile track for runners. Some celebrities like Madonna and ex-president Bill Clinton already have taken this track.

(2)

Mr. Logan: Talking about runners, there's one over there that looks very tired. Let's go talk with him.

Mr. Logan: Hey, are you alright?

Runner: pff... mm... kind of..

Jogador: 1. You really are tired. Drink some water!

2. Why are you so tired?

1. Runner: *gulp-gulp* Aaaaah... I'm okay!

2. Runner: It's.... because.... I ran....very fast....

Jogador: 1. Why are you so tired?

2. Why are you running?

1. Runner: It's because I ran too fast.

2. Runner: I need to stay fit. That's why I started to run here every day.

Jogador: 1. Why are you running so much?

2. But you look in shape already.

1. Runner: I need to stay fit. That's why... I started to run every day.

2. Runner: I need to stay in shape because I went through a weight loss surgery.

Jogador: 1. But you look in shape. Were you a fat person?

2. I can't believe you were a fat person.

1. Runner: Yeah. I went through a weight loss surgery.

2. Runner: Yeah. I was very fat.

Mr. Logan: Actually, the weight loss surgery is very common. There are many obese people in the U.S.

Runner: But it's not indicated for everyone.

Jogador: 1. Now you're making physical activities.

2. Do you like doing physical activities?

1. Runner: Yeah! Now I know how important they are for my health.

2. Runner: Oh yeah! I love it! When I run I feel more alive!

Jogador: 1. Are you feeling better now?

2. Have you got some rest?

1 e 2. Runner: Yes. Thank you for your company. I have to go back running now.

Mr. Logan: Take it easy ok? Don't run too much.

Runner: I will. Goodbye guys!

Mr. Logan: Bye! Take care!

Mr. Logan: So, what's our next destination?

Sheep Meadow

Mr. Logan: This is the popular Central Park Sheep Meadow. Would you like to know about this place?

Jogador: 1. Yes, please.

2. No, thank you.

(1)

It's an expansive field that is today used for sunbathing, kite flying, and relaxing summer picnics.

Originally it was first built as a parade ground for military drills. However, landscape architects convinced the Park's Commissioners that the military use conflicted with the vision of the Park as a quiet place.

The Sheep Meadow is open from May to mid-October and often admits up to 30,000 people per day during the summer months.

Sheep Meadow hosts an annual 4th of July fireworks celebration, in addition to the many other events and concerts that take place here every year.

(2)

Mr. Logan: Mm... Sure there are a lot of people here today!

Tan girl: Hey mister!

Mr. Logan: Yes? Can I help you?

Tan girl: Can you tell me what time is it, please?

Mr. Logan: It's a quarter to two.

Tan girl: Thank you! Oh my God! It will start soon!

Jogador: 1. Sorry, what's going to start?

2. Are you waiting for something?

1. Tan girl: There will be a rock concert here at sheep meadow.

2. Tan girl: I'm waiting for a rock concert. I'm so excited!

Jogador: 1. Rock concert? That's great!

2. What's the name of the band?

1. Tan girl: Yup! They are "The NY Bosses" and Richard is sooo cool!

2. Tan girl: The NY Bosses. Richard is so cool!

Jogador: 1. Richard? Who is he?

2. Richard? Is he in the band?

1. Tan girl: Oh, sorry. Richard is the vocalist and band leader. He sings so well and is also very handsome!

2. Tan girl: Yup, he's the vocalist and band leader. He's so hot!

Jogador: 1. Do they perform here every day?

2. So you like him!

1. Tan girl: Unfortunately no. They are on tour and are going to perform on Philadelphia tomorrow.

2. Tan girl: I love Richard, but they are going to perform on Philadelphia tomorrow. They are on tour.

Tan girl: Oh my friends are over there and the show it's about to start! I have to go! Glad to talk to you two! Bye!

Mr. Logan: Goodb- ooh! She went running like crazy! Teenagers are so full of energy right?

So where should we go now?

MINIGAME: CENTRAL PARK QUIZ

(O guia propõe o quiz quando o usuário visita os 4 lugares do central park)

Mr. Logan: So, we've visited these places in Central Park. Let's see if you remember what you learnt about this place and the people we've talked to (Touch on the correct answer).

Question 1: What's the name of the Central Park Reservoir?

a. Jacqueline Kennedy Onassis Reservoir (**CORRETA**)

- b. John Fitzgerald Kennedy Reservoir
- c. Bill Clinton Reservoir

Question 2: Why is the Shakespeare Garden so famous?

- a. It's a romantic place in New York.
- b. There are flowers and plants of Shakespeare works. **(CORRETA)**
- c. Lots of weddings are celebrated.

Question 3: What's the name of the little girl at the zoo?

- a. Rosemary
- b. Daisy. **(CORRETA)**
- c. Lily

Question 4: Why the sheep meadow was originally built for?

- a. To present music concerts and movies.
- b. To celebrate 4th of July.
- c. To serve as field for military drills. **(CORRETA)**

Question 5: Why the tan girl was so excited about?

- a. A rock band concert. **(CORRETA)**
- b. To meet her friends.
- c. Talking with Mr. Logan.

Question 6: What time the Boathouse is open?

- a. 7 am to 5 pm
- b. 9 am to 6 pm
- c. 10 am to 6 pm **(CORRETA)**

Question 7: How long is the running track around the Reservoir?

- a. 2,75 miles.
- b. 3 miles.
- c. 1,58 miles. **(CORRETA)**

Question 8: Why the newlyweds have married at Shakespeare Garden?

- a. Because it's a romantic place.
- b. Not enough money to marry in a church. **(CORRETA)**
- c. Because of Shakespeare flowers.

Question 9: What is the name of the rock band that it's presenting at Sheep Meadow?

- a. The NY Bosses. **(CORRETA)**
- b. The Stroke.
- c. The NY Badass.

Question 10: What's the main attraction at the Central Park Zoo?

- a. Sea Lions. **(CORRETA)**
- b. Penguins.
- c. Monkeys.

(se acertar todas)

Mr. Logan: You got all the questions correct! Congratulations!

(se errar alguma)

Mr. Logan: You got ____ question incorrect. Let's check the correct answers.

(Mostra as questões assinaladas erradas em vermelho e a resposta certa destacada em verde)

Mr. Logan: You're probably hungry. I will take you to a good restaurant. Let's go.

SCRIPT DO MÓDULO 4 – AT THE RESTAURANT

Mr. Logan: So, this is Big N Restaurant. This is one of many restaurants in New York. There are also lots of food trucks and food carts spread through New York city and most of them sell snack foods like pretzels, ice creams, french-fries, hot dogs and many others.

The Big N Restaurant is different. They just offer prepared meals. I thought you would like a good quality food, that's why I brought you here.

Well, let's enter!

Waiter: Good evening and welcome to the Big N Restaurant. Would you like a table for two?

Mr. Logan: Yes, thank you.

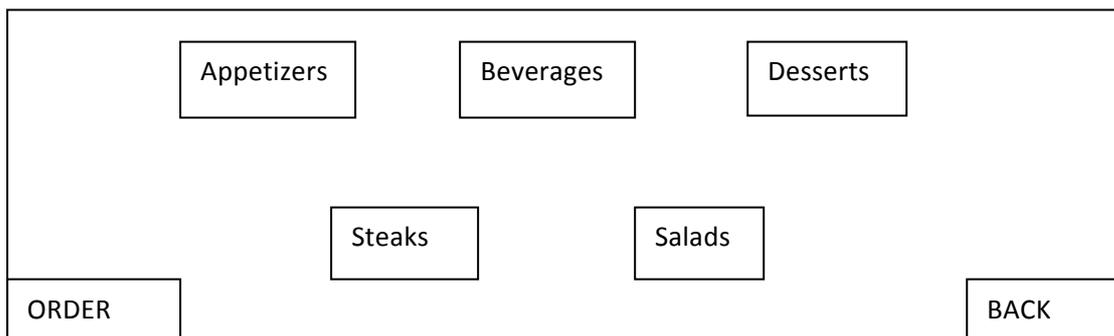
Waiter: Smoking or non-smoking?

Mr. Logan: Non-smoking please.

Waiter: Here's the menu. When you are ready to order, please call me.

Mr. Logan: Let's take a look at the menu!

MENU



Mr. Logan: This menu is divided in five categories. Do you want me to explain them?

Jogador: 1. Yes, please.

2. No, thank you.

(1)

Appetizers are food or drink served usually before a meal to stimulate the appetite.

Beverages are the various liquids for drinking.

Desserts are usually sweet dish, as of fruit, ice cream, or pastry, served at the end of a meal.

Steaks are dishes that have a slice of meat, like a beef for example.

Salads are dishes that don't have meat and contain vegetables and fruits.

(2)

You will have a list of items on each category. Touch on the name of the food to select and when you finished just touch on the order button.

Ice cream_____ 5.00 \$
Strawberry cake piece_____ 7.00 \$
Petit Gateau_____ 15.00 \$
<input type="button" value="BACK"/>

Do you want to select?	
Strawberry cake piece _____ 7.00 \$	
<input type="button" value="YES"/>	<input type="button" value="NO"/>

Appetizers: Onion Rings 6,50\$ / Fried Chicken Wings 7,50\$ / Butterfly Shrimp 10,50\$ / French Fries 6,00\$ / Cheese Sticks 5,50\$

Beverages: Soda 2,00\$ / Orange Juice 4,00\$ / Water 2,00\$ / German Beer 9,50\$ / Italian Wine 18,00\$

Desserts: Ice Cream 5,00\$ / Strawberry Cake Piece 7,00\$ / Petit Gateau 15,00\$ / Apple Pie Piece 6,50\$ / Fruit Cocktail 7,00\$.

Steaks: Filet Mignon 33,50\$ / Pork Chops 26,00\$ / Beef (small 15,00\$ - medium 24,00\$ - large 36,00\$) / T-Bone Steak 38,50\$

Salads: Caesar Salad 8,00\$ / Tomato and Onion Salad 7,00\$ / Hearts of Lettuce 6,50\$ / Mixed Green Salad 7,00\$

Waiter: Are you ready to order?

Mr. Logan: I will have a Filet Mignon with a Caesar Salad and some orange juice.

Waiter: Ok. And for you it will be _____ (diz o que o jogador escolheu no menu).

Anything else?

Jogador: 1. No, thanks.

2. Let me check the menu one more time.

2. Waiter: Certainly sir. (menu aparece de novo)

Mr. Logan: I'd like a piece of strawberry cake.

Waiter: Right. Just a few minutes and I'll bring your order.

Waiter: Here you are. Enjoy your meal.

Mr. Logan: Thanks! This looks delicious! Let's eat!

Mr. Logan: Oh, that was a delicious meal!

Waiter: Would you like anything else?

1. No, thank you.

2. Yes, a glass of water please.

1 Waiter: That will be _____ (valor do pedido) dollars. Would you like me to bring your bill sir?

2 Waiter: Here you are. The total is _____ dollars. How would you like to pay sir?

Mr. Logan: That's for me this time.

Waiter: Very well, I'll be back in a few minutes with your receipt.

Mr. Logan: Here in the U.S.A, tips are part of waiters' salary. It's obligatory to give them if you had a good treatment on restaurants, hotels, taxis and some other services.

It's the client who decides how much he is going to pay. Generally you add 10% of the value if you are unsatisfied, 15% if you think the service was good and 20% if you think it was excellent.

So, how much do you think we can give for this waiter?

Jogador: 1. Give it 10%. The service is not so good.

2. Give it 15%. It was everything ok.

3. Give it 20%. The service was great!

Waiter: Here is your receipt.

Mr. Logan: Please add _____ (valor escolhido) for your service.

Waiter: Ok. Thank you for coming to The Big N. We wish to see you again!

Mr. Logan: It's almost time for your flight to return to Brazil. Let's make your check out at Hotel Metro.

(na recepção do hotel)

Receptionist: Good evening Mr/Mrs. _____. How can I help you?

Mr. Logan: We want to make the check-out.

Receptionist: Ok. Just let me check if you have used our room services.

.....

I see you haven't used our room services. So just sign here while I ask for your baggage.

Mr. Logan: There.

Receptionist: Here it's your baggage. Thank you for staying at Hotel Metro Mr./Mrs. _____. Please, come again.

Mr. Logan: So now let's take a Taxi to the airport.

(no aeroporto)

Mr. Logan: Here we are at the departure sector. Before you leave for the immigration office to board in your plane, make sure to have all your receipts of what you bought on free shops and stores outside the airport.

This will guarantee no problems regarding the products value that you bought on this trip when you arrive on Brazil.

I'm glad to be your guide on this trip. I hope you have enjoyed the New York City.

[Attention! All passengers on flight number JJ8080 please proceed to the Concourse B, gate 41]

Mr. Logan: It's your plane. You better go now. Good bye and have a nice trip. Thank you for coming to New York!

Credits:

Design and Script: Vivianny Duarte

Programming: Maurilio Silva

Graphics: Studio HP

Sound Effects: Vivianny Duarte

Thank you for playing!

Apêndice D

Prezado aluno,

solicito aqui a sua participação em minha pesquisa. Informo que seus dados pessoais serão mantidos em sigilo e somente utilizados para um possível contato com o intuito de que possa participar da segunda e terceira fases desta pesquisa.

Nome: _____

Idade: _____ Telefone: _____

E-mail: _____

Por favor responda as questões que se seguem:

1. Há quanto tempo você estuda inglês em curso de idioma?

() há 1 ano ou mais.

() há 1 semestre.

() fiz teste de nivelamento e comecei neste semestre.

2. Qual foi o principal motivo que o levou a querer estudar inglês?

() notas baixas na escola

() meus pais querem que eu estude inglês

() eu gosto de estudar inglês

() para concursos e o mercado de trabalho

() outro? Qual? _____

3. Assinale qual o tipo de atividade que você mais gosta de fazer.

- () Praticar esportes () Jogar videogames
() Assistir TV () Ouvir música
() Ler jornais e livros () Estudar
() Acessar internet () Outro: _____

3.1 Com que frequência você pratica a atividade selecionada?

- () apenas uma vez na semana
() duas vezes na semana
() todos os dias

4. Quantos celulares você possui?

- () apenas um
() dois
() mais de dois

5. Você já teve a oportunidade de viajar para outro país?

- () Sim
() Não

Se sim, para onde viajou e qual foi o motivo da viagem?

Anexo I

1º) Essa primeira parte foi muito interessante porque mostrou como é um aeroporto de verdade. Eu não sabia como era a imigração e que tinha que preencher um formulário. A parte das lojas eu já tinha estudado e foi ~~o~~ bom comprar o que tinha dentro delas. Não tive dificuldades em nada e nem no jogo.

2º) Nada foi difícil e foi bem curto. Foi legal ajudar a velha e achar as coisas dela.

3º) Foi o mais longo de todos e eu gostei dos personagens do Park. Só não entendi uma palavra do jogo, mas eu desobri quando eliminei as outras. E também não entendi porque o cara tava correndo se ele já é magro.

4º) Eu gostei dessa parte do restaurante porque eu perdi essas aulas e foi ~~o~~ legal porque agora sei qual é a sequência das coisas que eu tenho que falar pra fazer pedido. A gonjeta não tinha no livro e eu não sabia. Escolhi 20% porque achei que o atendimento do garçom foi muito bom.

5º) O que eu mais gostei foi o do quarto do hotel. O primeiro tava muito fácil e o terreno não tinha como decorar tudo o que eu conversei e por isso errei um monte. Acho que deveria ter mais jogos e menos texto.

6º) Tem muita coisa que eu já conhecia, mas eu acho que se eu for viajar um dia eu ia querer ~~o~~ um ~~programa~~ programa d'esses antes de ir porque tem coisas que eu ainda não vi no curso.

7º) Foi muito bom e aprendi algumas coisas. Eu recomendo
na quem for viajar porque ajuda a praticar o idioma.

1- Achei legal a parte da alfândega e do formulário para preencher minhas informações porque eu ainda não vi isso nos livros que estudei. O aeroporto ficou bem dividido e foi interessante poder fazer compras ~~e~~ com os objetos que tinham nas vitrines, mas seria legal visitar as ~~e~~ outras áreas ou tocar no mapa e ir direto para elas.

2- O hotel foi legal só que teve uma parte que não entendi. Não entendi como eu já havia feito o registro no hotel, pois o que foi solicitado foi apenas a ~~forma~~ forma de ~~o~~ pagamento da minha estadia. Fora isso foi leg

3- Gostei bastante do Central Park ~~e~~ porque eu ainda não conhecia. Não tive dificuldades para entender as ~~e~~ conversas porque eram simples. Foi legal visitar lugares diferentes e conversar com pessoas que estavam nesses lugares dentro de um parque. Senti como se pudesse conversar de verdade com essas pessoas.

4- A quarta parte foi a mais fácil porque eu já conhecesse os diálogos de restaurante. Ficou bom a forma como as comidas estavam divididas e as figuras facilitavam entender o que era comida e ~~e~~ bebida. O garçom falou o que eu já tinha estudado no curso de inglês e isso também facilitou para entender essa parte. Só achei estranho não tinha um valor específico para pagar a comida, mas fora isso foi massa.

5- O primeiro jogo estava muito simples e fácil. É difícil aprender assim e não tive dificuldades em terminar mas ~~o~~ exige um pouco de habilidade e por isso perdi um dos produtos que caiu fora da esteira.

Achei muito legal o jogo de encontrar os objetos e ajudar a velhinha. Tinha uns que realmente não sabia e tive que pedir dica para saber o que era e localizar nas coisas. Foi bastante interessante aprender com a descrição das coisas. Só que no terceiro foi muita coisa pra aprender em uma só parte e por causa disso eu não acertei muitas respostas. Somente as mais óbvias como o nome do reservatório, o nome da menina do zoológico, o nome da banda de rock e os animais do zoológico. Foi muito pouco, mas foi muita coisa que eu não sabia, mas achei muito legal conhecer esses lugares.

- O vocabulário foi bem importante porque aprendi algumas palavras que não sabia e também deu pra revisar as que eu já sabia. Acho que qualquer poderia aprender um pouco difícil, porque algumas conversas eu demorei um pouco para entender porque eram assuntos que você não vê no dia-a-dia, mas isso também é legal porque para por todo processo de uma viagem lá fora a questão da imigração, fazer compras, se hospedar em um hotel e ir nos restaurantes. Então eu acho que ajuda sim que ele é próprio pra isso.

Foi uma ótima experiência porque eu aprendi mais coisas que não sabia e diferente do que a gente vê nas aulas com o professor me mandando fazer e falar, repetir o que ele dizia. A sensação que tenho é que aprendi conversando e isso foi ótimo! Recomendo totalmente para quem vai viajar. Com certeza ajuda bastante a saber como faz com as compras, se hospedar em hotel e comer nos restaurantes. Tudo é muito bom e o guia vai ajudando você o tempo todo e você não precisa de professor corrigindo você o tempo todo e isso é ótimo.

1- Eu gostei muito do relatório porque essa parte é importante na quem vai viajar. Ainda bem que tinha a opção de pular as explicações das partes do aeroporto, mas seria melhor explorar esses lugares ao invés de apenas ler sobre o lugar. Poderia ter um cenário 3D que você pudesse se locomover por ele. Foi minha fazer as compras também.

2- Essa parte é bem interessante. É possível notar a variação do diálogo formal e informal. Com o recepcionista, o diálogo é todo formal. Na conversa com a senhora tem a opção de escolher uma frase formal e informal. (Curso) é isso muito bom porque acredito que se pode praticar o uso das duas formas com frases diferentes.

3- Essa terceira parte mostra uma diferença ~~entre~~ entre os diálogos com os personagens. Na conversa com a criança é possível perceber que as opções para conversar com ela são diferentes das conversas que tive com o corredor, o casal de noivos e a garota. Com a criança tive opções para conversar com ela e com os adultos o nível da conversa foi diferente e formal e informal. Isso é bom porque dependendo das minhas escolhas o diálogo muda. Também a descrição de onde se dá para cada ambiente é essencial para entender as conversas com o personagem. No jardim deu pra perceber porque tinha um casal de noivos se casando lá o que explica a explicação do guia. As imagens dos lugares foi o mais legal porque eram reais e isso também facilitou entender a conversa dos personagens.

4- A parte do restaurante foi tranquila porque eu já sabia cozinhar, já estudei isso nas aulas de inglês. Só que ainda não tinha praticado fora da sala de aula. Acho que servir como um teste pra saber até onde eu tinha aprendido, mas eu achei muito bom. Sempre achei que tivesse mais coisas além de fazer o pedido, fumar ou não-fumante e pagar. A gongeta foi novidade para mim porque eu só tinha aprendido a pedir troco e não tinha aprendido a pedir. É interessante como ela é dividida e mesmo que o serviço seja ruim ainda tem que dar a gongeta e é interessante, daqui que já vem incluído na conta. Acho que essa parte é muito interessante.

- Achoi muito fácil o jogo das estetas porque o vocabulário era o mesmo das vitrines e também acredito que são vocabulários que ~~se~~ todo o inglês deve saber. Na minha opinião deveria ser mais difícil, mas se for para um aluno que esteja aprendendo agora muito que deve servir como um exercício para melhorar a memória. O segundo foi mais interessante, este jogo sem dúvida ajudaria qualquer pessoa que esteja aprendendo inglês. A ação que você faz com a figura do objeto e a descrição e é dada quando você pede uma dica com certeza vai fazer qualquer estudante aprender rapidamente. E o divertido você tem um tempo para achar todos ou vai ter que fazer tudo de novo e as palavras são coisas que qualquer um levaria pra uma viagem, o que é outro fator que ajuda a fazer esse jogo. O terceiro foi surpresa. Eu não esperava um quiz depois de ter jogado dois jogos legais. Foi um quiz que não gostei, mas admito que errei muito porque a passava rápido demais as conversas do guia e, os outros personagens e não prestei muita atenção. Só acertei 4 e não entendi porque não pude fazer de novo. Também tinha coisa demais pra saber sobre os 4 lugares não adiei justo ter de decorar tudo pra quiz que nem brio que ia ter.

- Eu já conhecia muita coisa, mas eu aprendi outras também, afinal eu não sei de tudo né? A melhor parte foi a do Central Parque porque saí mais dessa coisa e ficar aprendendo só vocabulário e eu pude conversar, aprender sobre como dar gorjeta no EUA e eu ainda não tinha visto no curso que estudo. O vocabulário me ajudaria em algumas coisas porque a maioria eu já sei né? Mas foi bom porque deu pra fazer uma revisão das coisas que eu já sabia e daquelas frases de restaurante.

- Eu adonei esse aplicativo de celular! Muito o que tinha eu já sabia, mas é fantástico porque eu senti como se tivesse viajado. O formulário da imigração e conhecer Central Park foram as partes que mais gostei porque nas coisas você não tem nas aulas de inglês, só se consulta na internet mesmo, mas foi muito massa porque foi conversas e deu pra praticar meu inglês, só que acho que foi muito pequeno, porque só tinha o Central Park, não tinha a Estátua da Liberdade que é o principal de New York, mas foi muito legal aprender conversando e visitando esses lugares. Acho que seria bastante útil pra quem quiser viajar um dia. Mais ainda porque você não precisa estar na escola pra aprender uma coisa basta rodar o aplicativo no celular e você aprende em qualquer lugar, só que acho que deveria ter mais coisas e mais lugares para conhecer e visitar e iria funcionar também como um manual para você escolher quais lugares visitar quando for viajar. É como se você fosse viajar mesmo, só que seria um ensaio antes de você ir e dependendo do idioma você pode se organizar melhor.

- 1) Não tive dificuldades para compreender a primeira parte e ficou bem claro que o foco dessa primeira parte foram as lojas. Foi interessante comparar o que tinha na loja mesmo sem saber em inglês de dinheiro, por isso comprei tudo o que podia.
- 2) Nunca fiquei hospedado em hotel, mas acredito que seja tão fácil quanto no programa onde você tem que fazer uma reserva e confirmar na recepção. Outro ponto positivo foram os objetos do minigame, pois acredito que procuramos coisas que se devem realmente levar em uma viagem.
- 3) O Central Park foi a parte mais legal de todas. Poder ver como é o ambiente que você tá estudando é ótimo e nos livros narradamente você vê isso. Visitar lugares e conversar com os personagens é como eu faria no mundo real e a conversa com eles sobre assuntos que eu já sabia foi muito legal porque pude praticar meu inglês.
- 4) Mais uma vez não tinha valor definido em dinheiro e acho que isso ajudaria a compreender melhor o que se pode pagar até porque ninguém come de graça em um restaurante. Acredito que aprender como funciona o sistema de gorjetas nos USA pode fazer uma grande diferença. Faz parte da cultura de lá e saber estes pequenos detalhes da língua com certeza me coloca a frente de outras pessoas que estão aprendendo inglês. Sem dúvidas o ideal seria estar lá e ter conversas reais com os nativos, mas o programa é uma oportunidade de praticar com esse programa e ver que se aproxima das situações que ocorrem por lá é diferente de só praticar na sala com o professor.
- 5) O jogo da estera foi muito fácil e rápido, mas outros vocabulários deveriam ter sido incluídos como passport, immigration e cash. Os objetos do jogo são os mesmos

das lojas e isso facilita ainda mais o jogo. Para quem deve estar começando a estudar inglês é um bom exercício porque são coisas que qualquer um vai encontrar pra vender e também pra levar na viagem, então serve como uma lista que você faz pra não esquecer nada quando viaja. O segundo jogo é bem parecido com o primeiro. A diferença é que no primeiro você tem que amarrar as palavras com o que elas representam e nesse você tem que relacionar a imagem com o significado dela. O que gosto desses jogos é que você não tem a resposta pronta, você tem que raciocinar cada figura para poder acertar e concluir o jogo. As figuras que você precisa procurar já são um desafio porque são as necessidades que cada um tem como dinheiro e câmera digital e, no caso da senhora, uma bengala. O quiz tinha um nível de dificuldade maior que os outros dois jogos porque é totalmente diferente do que vinha sendo utilizado. Era difícil mas não era impossível porque eu acertei todas e não foi nada do que o guia não tivesse ensinado. Eu acho que serviram pra reforçar as características principais dos quatro lugares do Central Park da mesma forma que os outros jogos serviram pra reforçar aquilo que foi passado. E quando você tá aprendendo inglês você tem que ser festejado pra saber se realmente aprendeu e por isso eu gostei desse jogo.

6) Eu sabia de tudo que tinha na parte 1 e 2 e por isso puli muito essas partes e fui pro jogo porque pra mim era óbvio demais. O Central Park foi o que mais gostei porque não tinha daquela coisa de ficar procurando palavras e fui conhecer um lugar que não sabia que existia, porque o que eu sabia de New York era sobre as lojas, as torres gêmeas e a Estátua da Liberdade, então nessa parte aprendi novas coisas. O Shakespeare Garden foi uma das melhores partes porque falaram sobre ele e eu já estudei sobre ele na escola. Sem dúvida me ajudaria se eu fosse um estudante em nível básico, mas como sou intermediário foi como fazer uma revisão. Acho que o programa mostrou o que você precisa de necessidade numa viagem dessas, especialmente no segundo jogo porque são objetos que uma pessoa leva quando viaja.

7 Para mim serviu como uma revisão do que eu já sabia e também pra aprender coisas novas como os lugares do Central Park que ~~eu~~ eu ainda não conhecia. Foi muito legal aprender pelas conversas com o guia e eu senti que estava batendo um papo com as pessoas que apareciam nesses lugares. Eu acho que esse programa é mais voltado para quem está começando a aprender esses vocabulários de viagem como exercício de reforço para realizar compras, se alimentar em restaurante, etc, e você pode usar em qualquer lugar porque é um celular, como numa fila de banco por exemplo.

1 - A MAIOR DIFICULDADE QUE ENCONTREI FOI O JOGO PORQUÊ EU TIVE QUE REPETIR VÁRIAS VEZES, ISSO CANSA UM POUCO. A MAIOR FACILIDADE FOI FAZER COMPRAS ~~NA~~ NOS SHOPINGS DO AEROPORTO PORQUE REPETIU BASTANTE ATÉ QUE EU ENTENDESSE COMO FAZ COMPRAS.

2 - AINDA BEM QUE O REGISTRO JÁ TINHA SIDO FEITO, MAS AJUDAR A SENHORA IDOSA FOI A MELHOR PARTE PORQUE EU MESMA JÁ DASSEI POR UMA SITUAÇÃO DESSAS E FIQUEI MUITO CONSTRANGIDA DE CHAMAR ALGUÉM DO HOTEL PORQUE EU SABIA QUE TINHA PERDIDO DENTRO DO QUARTO. ALGUMAS COISAS EU DEMOREI PRA ACHAR PORQUE EU NÃO SABIA O QUE ERA COMO A BENGALA E OS OCÚLOS ESCUROS QUE EU NÃO LEMBRAVA. PERCEBI QUE AS COISAS ERAM O QUE UMA SENHORA DE IDADE LEVARIA PRA UMA VIAGEM.

- A MINHA DIFICULDADE É QUE EU NÃO SEI MUITA COISA DE INGLÊS PORQUE NA VERDADE ESTOU ACOMPANHANDO MEU FILHO PARA ELE SE INTERESSAR NO CURSO. ESSA PARTE FOI DIFÍCIL PORQUE EU NÃO ENTENDI TODAS AS CONVERSAS E SAÍ SÓ ESCOLHENDO AS OPÇÕES SEM SABER MUITO, OS QUE EU MAIS ENTENDI FOI A CRIANÇA E O CASAL DE NOIVOS.

- O RESTAURANTE FOI FÁCIL PORQUE EU E MEU FILHO PRATICAMOS MUITO EM CASA, SÓ QUE ORIGINAL DA PARTE EU SÓ ENTENDI QUE ERA A GORJETA QUANDO O GUIA TURÍSTICO MOSTROU OS VALORES PARA EU ESCOLHER. A COMIDA ~~FOI~~ TAMBÉM FOI FÁCIL PORQUE VÍ ISSO NAS AULAS DE INGLÊS.

- SINCERAMENTE FOI A PIOR PARTE PRA MIM. EU NÃO ENTENDO MUITO DESSOS JOGOS, MEU FILHO É QUE AJEITA MEU CELULAR. É QUE EU SÓ USO PRA LIGAR E MANDAR MENSAGEM E NÃO TENHO COSTUME DE FICAR MEXENDO. PREFERIA QUE NÃO TIVESSE.

- MUITA COISA EU APRENDI PORQUE EU CONFESSEI QUE NÃO SEI MUITO. COM CERTEZA PODE AJUDAR QUEM QUIZER IR PRO EXTERIOR, SÓ MEU CASO É PORQUE NÃO TENHO MUITO TEMPO PARA ESTUDAR.

- APRENDI MUITO E ACHO QUE PRECISO ME SOLTAR MAIS PRA FALAR INGLÊS. TENHO MEDO DE FALAR COISA ERRADA E POR ISSO FICO ÀS VEZES MUITO CALADO E TAMBÉM TENHO QUE ME ATUALIZAR COM ESSA COISA NO CELULAR. TIRO MEU FILHO PORQUE ELE PASSA O DIA JOGANDO, MAS SE ELE TIVESSE USANDO UMA COISA ASSIM EU DEIXARIA PORQUE EU SEI QUE ELE NÃO VAI FICAR PERDENDO TEMPO NO CELULAR.

① Gostei bastante e acho que foi a parte mais importante porque a imigração deve ser muito difícil e eu já li que várias pessoas não conseguem ficar lá porque não passam na entrevista. Acho que devia ter mais dessa parte do que das lojas. Achei bem repetitivo.

② Foi tudo tranquilo nessa parte e não vi nada difícil até

③ Essa parte foi diferente das outras e acho que foi muito bom porque não dá para conversar com outras pessoas e não dá para ir mais lá e se rapor a um instante de gente diferente.

④ O restaurante foi tranquilo e eu sempre me perguntei como funciona o lance da gorjeta, agora eu aprendi. Devia ser assim aqui no Brasil também porque os garçons não usam roupa que trabalhe muito e ganham muito pouco.

⑤ Muitas partes favoritas foram as games só que era fácil demais e eu concluí num instante. Devia ter mais coisas mais e no do restaurante podia ter um room as comidas do menu. Mas eu pensei que é um tipo de exercício pra aprender e teste que a pessoa vive nos testes.

⑥ Já sabia de tudo que tinha no aplicativo. Acho que poderia melhorar algumas coisas e mostrar os ambientes em 3D pra ter mais realismo pra pessoa que for usar.

⑦ No qual eu já sabia tudo mais eu acho que foi interessante porque eu tenho um aplicativo dessa no meu ~~tablet~~ tablet em casa. Com certeza é muito útil porque você usa em qualquer lugar porque está no celular, está você numa vai ficar parado e poder contar com o sistema, mas se fosse uma app melhorava algumas coisas antes de colocar nos lojas do Android.

3) Eu adorei conhecer o aeroporto! Tem as mesmas linhas do aeroporto daqui e eu já imaginava que tinha que passar pela imigração porque uma amiga minha quando foi para Miami também passou, só que eu não sabia como era e queria que preencher formulário porque ela me disse que era só perguntar.

4) Também gostei do hotel e mais ainda para ajudar a ~~colaborar~~ voluntários só que eu acho que não deveria chamar a polícia porque é assim que a gente vê nos filmes e não pedir ajuda de estrangeiros porque minha amiga disse que os americanos não mais fechados.

5) Essa foi a parte mais legal de Vegas! Cêni! Minha amiga disse que era porque é enorme e que tem um monte de coisas pra ver dentro dele! Eu só que não dava pra ver tudo mas refizê o canal de casamento no jardim! É que morra porque é mais bonito porque se aqui foi é para imagina lá! A maioria de biquini é meio sem noção mas eu gostei de conversar com todos eles!

6) O restaurante foi feio porque o professor trabalhou com parte de comidas e naturalmente com a turma, então eu só aprendi para revisar as frases, mas a parte da gente o professor não trabalhou com a gente e eu não sabia das porcentagens. Eu gostei porque aprendi mais uma coisa.

7) Eu não gosto de jogar no celular. Eu tenho nos meus mas é porque meu namorado joga. Aprender disso, é legal e eu vi que era para fazer uma revisão de toda parte sobre o que a gente aprendeu. Só que eu preferia não ter jogado só porque não gosto.

8) Algumas coisas eu já conheço e outras eu fui aprendendo com as explicações de quem praticava. Eu acho que me ajudaria sim porque pela que parecia são coisas que todo mundo já tem que saber, para pra determinar em dia vai ter que se hospitalar, comprar, comer em alguns lugares então eu acho que pode ajudar bastante.

9) Super positiva porque eu vi coisas que não sabia e praticar inglês com o professor de lá. E também eu achei muito prático porque isso tudo foi no celular que todo mundo tem em hoje em dia. Se puder quero que me avise pra baixar quando já estiver disponível!

1^o) A primeira parte foi muito interessante, só que eu não entendi muito bem o começo. Entendi que estava na imigração quando tive que preencher o formulário com meus dados. Depois dessa parte, logo aparece o guia apresentando o aeroporto e percebi que faltou pagar minha mala. Só teve essas coisas que percebi que faltou. Não senti dificuldades de entender as conversas e o aeroporto.

2^o) Esperava preencher mais um formulário com meus dados, mas isso não aconteceu e só me pediram o passaporte e a opção de como pagar a hospedagem. Curiosamente a bagagem aparece numa segunda parte quando o recepcionista diz que já foi levada para o quarto e ao chegar no quarto e encontrá-la perto da cama.

3^o) Essa foi minha parte favorita porque tinha vários personagens e também porque eu não conhecia esse parque. Só estranhei o fato de você poder poder conversar com uma criança rosinha e sem a mãe por perto, mas fora isso foi muito legal conversar com outras pessoas. A conversa com a menina foi bem fácil como tem que ser com crianças. Os assuntos com os outros personagens também foi muito legal.

4^o) A parte do restaurante foi muito fácil porque eu já sabia e também por causa das práticas na aula de inglês. Foi muito bom conhecer sobre gorjetas e também decidir quanto pagar ao garçom. Eu não sabia disso e não aprendi isso nas aulas, é a primeira vez que vejo isso. Não vi dinheiro pra poder pagar ao garçom, mas o guia resolveu pagar no final.

5^o) O primeiro jogo do aeroporto foi muito bom porque eu pude relembrar os nomes das roupas porque eu não estava mais lembrando. Fui divertido porque foi diferente de só decorar o que tem no livro e dos jogos que o professor fazia nas aulas. O segundo foi o que mais gostei porque eu tinha um tempo para procurar as coisas que a senhora esquecida precisava. Tive que repetir uma vez porque não sabia como era bengala em inglês, aí teve outras palavras novas, mas eu já conhecia elas. O quiz foi bem legal, mas eu só acertei 5 das 10 perguntas, mas tinha perguntas de detalhes que eu não percebi e que fui perceber que o guia tinha comentado sobre elas depois que ele fez a correção no final. Tava difícil porque são quatro lugares e cada um tem coisas diferentes pra ver, então eu não consegui decorar tudo.

1) Tinha muita coisa que eu já sabia. As coisas que eram vendidas na loja já sabia e tinha umas que eu esqueci, por isso foi bom pra rever algumas coisas e como comprar em lojas. A parte do Central Park tinha coisas difíceis que falava sobre cirurgia de redução de estômago e por isso demoniei pra entender conversa. Fêz legal aprender assim porque é muito diferente do que a gente vê nas aulas com o professor e dá pra praticar o que você aprende. Com certeza o skelânio ia me ajudar. Muita coisa que tinha no jogo do celular era voltado pra viajar e acho que é o básico pra você se virar lá fora sem ter que ficar lendo ajuda ou com um guia que dá um cara.

1) Gostei muito do software e é bem diferente de aprender com o professor em sala. Acho que se ele fosse dado no começo de cada assunto seria complicado porque tem que é muita informação e acho que tem que ter repetição no começo, como na parte do aeroporto nas lojas e no jogo que achei repetido e bem fácil pra não vir dificultando. É legal e eu aprendi algumas coisas, mas eu prefiro as mesmas porque tem o professor lá dando assistência a você o tempo todo. Acredito que seria útil sim porque mostra coisas básicas que alguém com certeza passar se for viajar um dia para lá e acho que serve mais como um exercício de aprender sobre essas coisas com o professor.