

O ensino de língua inglesa e a cultura do *smartphone*

Mayra Moreira

Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade pela Universidade de Caxias do Sul (UCS)

Professora de Língua Inglesa na Rede Municipal de Caxias do Sul

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-2661-3780>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2067609567819538>

E-mail: maymore@yahoo.com

Data de submissão: 30/04/2020 | Data de aprovação: 16/08/2020

1 Introdução

A escola é o principal espaço em que circulam os saberes sistematizados e onde há a conexão entre a ciência e os conhecimentos que dizem respeito ao cotidiano dos educandos. Por isso, faz-se necessário adequar constantemente o currículo, as metodologias e os métodos de ensino-aprendizagem, para corresponder ao desenvolvimento da sociedade de cada época. Ao longo da história da educação, muitas inovações e reformas nos sistemas de ensino foram realizadas com o intuito de adaptar e conformar a escola a seu tempo. As novas tecnologias são decorrentes do desenvolvimento alcançado pelo ser humano e têm um papel fundamental no âmbito da inovação, inclusive no que se refere à inserção dos novos recursos tecnológicos nos processos de ensino e aprendizagem. A evolução das ciências e do mundo de forma geral faz com que a linguagem e a forma de entender e teorizar seus usos e formas de aprendizagem sofram mudanças. Nos dias atuais, a produção cultural, a comunicação e a conectividade entre os seres humanos ganham cada vez mais espaço.

Séculos atrás, povos culturalmente distantes não teciam relações econômicas ou sociais além das que a necessidade de comércio ou de sobrevivência lhes impunha. No entanto, esses poucos fios condutores fomentavam o contato entre culturas que, quando postas lado a lado, traziam como consequência impactos linguísticos ao dominante e ao dominado, ao anfitrião e seu convidado e ao vendedor e seu comprador, acarretando cruzamentos de elementos culturais e intercâmbio de itens lexicais. Com o passar dos séculos e com a evolução da tecnologia, os homens provocaram o aumento das relações interpessoais entre comunidades de hábitos distintos, fazendo com que a sociedade flexibilizasse suas representações e práticas culturais. Atualmente, percebemos empiricamente que culturas dos mais diferentes grupos interagem entre si em diferentes meios. Intercâmbios de hábitos alimentares, vestuário, formas de lazer e tecnologia são tecidos todos os dias e, assim, realizamos trocas, de forma simbólica, entre culturas e línguas. Já há algum tempo é possível observarmos, em nossos territórios, a inserção de informações, vivências e elementos artísticos que não pertencem ao que se convencionou como idioma nacional. Sendo assim, a circulação de informações, produtos e elementos culturais representantes de outros “estilos de vida” acontece, cada vez mais, de forma rápida, diversificada e sutil, interferindo paulatinamente em nossas práticas diárias.

Refletir e pesquisar sobre a influência da presença da Língua Inglesa em produtos tecnológicos, utilizados para entretenimento e interações diárias, pode auxiliar a compreender como essa nova forma de consumo e contato linguístico com diferentes linguagens pode ser utilizada no processo ensino-aprendizagem. Quando o avanço tecnológico adentra as salas de aula, deve estar acompanhado de métodos de ensino-aprendizagem condizentes, pois a tecnologia pode ser grande aliada da educação formal na ampliação e no aperfeiçoamento da habilidade de comunicação e na resolução de problemas cotidianos. Atualmente, tanto estudantes quanto professores utilizam para trabalho ou lazer e se beneficiam de aplicativos em *smartphones*¹ no seu dia a dia, o que faz dos aparelhos de celular uma ferramenta atual e conectada com a realidade do processo de comunicação da sociedade em que vivemos. Apesar de haver leis contrárias, a permissão do uso contextualizado e pedagógico desses aparelhos possibilita, muitas vezes, a aplicação prática do conhecimento científico tecnológico em prol do processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa em sala de aula.

2 Teorias que embasam o ensino de línguas

Para falar sobre ensino de línguas, primeiro é preciso conhecer e compreender que cada metodologia de sala de aula é pautada em alguma teoria. As metodologias e abordagens para o ensino e aprendizagem de língua estrangeira (LE), de maneira geral, são pautadas nas teorias sobre aquisição de linguagem revisitadas neste estudo. A aquisição da linguagem é um acontecimento tão extraordinário quanto inquietante no decorrer do desenvolvimento humano que diferentes áreas da ciência buscam, ao longo dos anos, compreender e explicar. As perguntas que linguistas, psicólogos, neurocientistas e profissionais de diversas áreas buscam responder são: Como o ser humano transforma sua existência através da habilidade linguística que adquire nos primeiros anos de vida? Como ocorre essa aquisição? Quais são os elementos envolvidos nesse fenômeno? Quais são os fatores que influenciam no processo de aquisição da linguagem?

O início das pesquisas sobre a aquisição da linguagem teve como impulso os estudos da psicologia behaviorista, também denominada comportamentalista, que teve como principais representantes os teóricos americanos Bloomfield e Skinner. A teoria behaviorista influenciou o campo da psicologia e da linguística nas décadas de 40 e 50 na Europa e nos Estados Unidos com a crença de que o desenvolvimento de qualquer habilidade (simples ou complexa) dava-se através da formação de hábitos desenvolvida através de imitação – estímulo – reforço. Atualmente, o Behaviorismo, embora ainda utilizado, não é mais um modelo dominante no estudo da aquisição ou no ensino da linguagem. Uma das razões apontadas para a perda de força dessa teoria é o desenvolvimento da neurociência que buscou novos conhecimentos sobre o funcionamento interno do cérebro, abrindo margens para conceitos mais cognitivos e menos comportamentais. Outra razão é a evolução de teorias que

¹Preferiu-se fazer referência ao modelo *smartphone* no ensaio, e não a outros tipos de aparelhos celulares, porque “as lojas” de outros tipos similares cobram do usuário por qualquer aplicativo que é fornecido de graça no modelo escolhido.

afirmam que o comportamento não depende tanto dos estímulos, mas sim da história e do ambiente do indivíduo.

A abordagem que considero fornecer a estrutura deste trabalho advém do interacionismo social. Neste ensaio as principais ideias de Vygotsky estarão relacionadas ao ensino de línguas. De acordo com Lightbown e Spada (1999), os teóricos interacionistas defendem que o desenvolvimento da linguagem é o resultado das habilidades humanas de linguagem e o ambiente onde elas são utilizadas. Uma das mais fortes posições da teoria interacionista foi a teoria sociocultural do processamento mental humano de Lev S. Vygotsky, a partir da qual o teórico concluiu que a linguagem se desenvolve inteiramente pela combinação das capacidades biológicas do ser humano, o seu meio histórico e a interação social a qual é exposto. Para a teoria socioconstrutivista, a linguagem é fundamental na mediação entre sujeito e objeto de conhecimento e suas proposições sobre a formação de conceitos nos levam a refletir sobre a relação entre o pensamento e a linguagem e a mediação cultural existente nessa relação. Sob este ponto de vista, a linguagem serve primeiramente ao propósito da comunicação entre sujeitos, mas também simplifica a experiência organizando o mundo real em conceitos que são compartilhados pelos falantes de uma mesma língua. Vygotsky aponta em sua teoria que o funcionamento das propriedades mentais pode ser entendido pela investigação do meio em que esse falante vive e pelas habilidades linguísticas que foram desenvolvidas para o uso em tarefas comunicativas necessárias nesse meio. Na abordagem vygotskiana, a passagem das funções psicológicas elementares para as superiores ocorre pela mediação proporcionada pela linguagem que intervém no processo de desenvolvimento intelectual da criança, as quais são alcançadas por meio de interações com os sujeitos mais experientes do seu grupo social. Lightbown e Spada (1999) afirmam que, de acordo com Vygotsky, uma criança está apta a avançar a um nível mais elevado de linguagem em um ambiente interativo encorajador do que ela seria capaz de maneira independente. Esse desenvolvimento possível apenas através da interação é denominado Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e representa o espaço entre a capacidade inata maturada por si só e a capacidade desenvolvida em interação com outro falante que já maturou outros princípios e parâmetros. Sobre os estudos que originaram a noção da ZDP Luria (2001) afirma:

No começo, as respostas que as crianças dão ao mundo são dominadas pelos processos naturais, especialmente aqueles proporcionados por sua herança biológica. Mas através da constante mediação dos adultos, processos psicológicos instrumentais mais complexos começam a tomar forma. (LURIA, 2001, p. 27)

O conceito de ZDP é sem dúvida central na teoria sociocultural, pois propõe como fundamental a influência de mediadores entre o real e o conceitual dos falantes mais experientes sobre os indivíduos que estão em fase de aquisição. Essa mediação é o mecanismo através do qual atividades socioculturais externas são transformadas em processos mentais internos que se internalizam através da língua. Outro ponto fundamental ao entendimento do conceito da zona de desenvolvimento proximal é o mecanismo de *scaffolding*, o qual faz alusão a um andaime de construção civil, no qual o professor ou outro falante com suas habilidades e competências linguísticas melhor desenvolvidas pode “buscar” o aprendiz no nível de

conhecimento em que se encontra e então levá-lo a níveis mais elevados, o que não seria possível sem este andaime (mediador e/ou facilitador). Tanto a ZDP quanto o *scaffolding* reforçam o constructo central da teoria de Vygotsky, a mediação como forma de aquisição da linguagem.

No caso do processo de ensino-aprendizagem, a relação educador-educando em sala de aula deve ser uma relação de cooperação, de respeito e de crescimento. O aluno deve ser considerado como um sujeito interativo e ativo no seu processo de construção de conhecimento e o educador assume um papel fundamental nesse processo, como um indivíduo mais experiente que facilitará ao aprendiz a aprendizagem da linguagem através de tarefas que o façam pensar a língua ou sobre a língua. Por essa razão cabe ao professor considerar o que o aluno já sabe e respeitar sua bagagem cultural e intelectual para a construção da aprendizagem. As tarefas são contextualizadas de acordo com o mundo em que o aprendiz está inserido e sempre buscam um pouco mais deste. Tendo em vista que o uso dos *smartphones* faz parte do contexto sociocultural da maioria dos estudantes, existe a possibilidade de eles constatarem, com o auxílio de seus pares mais críticos e maduros ou dos professores (ZDP), que os seus aparelhos podem ser uma ferramenta de ensino e aprendizagem. Aos professores e administradores das escolas, cabe perceber que o uso de jogos, aplicativos ou até a observação e comparação das configurações dos *smartphones* podem servir de meio para o processo de *scaffolding*, no qual quem auxilia a “subida” do estudante continua sendo o professor e que “cabo-guia” agora é pequeno e cheio de tecnologia. Inclusive a questão do sinal de internet pode ser uma forma de ensino-aprendizagem contextualizada que contribui para a interação, socialização e formação de um cidadão crítico.

3 A cultura do *smartphone*

Quando se questiona um grupo de sujeitos de diversas áreas sobre o que é um produto cultural, obtêm-se as mais diversas explicações. A ideia central mais recorrente entre as respostas é a de que produto cultural pode ser tudo que já foi feito pelo homem. Assim, pode-se, neste trabalho, partindo dos conceitos de Geertz (2008), inspirados em Weber, compreender a cultura como um sistema de significados criados pelo homem e ao qual ele está preso. Os *smartphones* e seus jogos *online* ou *offline* se reproduzem como fenômeno social, garantindo-lhes a manutenção, a transmissão e uma evolução contextualizada e a sua utilização espontânea nos momentos de lazer tornou-se um costume. Esse fenômeno, de acordo com Castells (2005), deve-se ao que o autor chama de revolução tecnológica informacional, a qual possibilitou que, desde a década de 1970, o mundo fosse integrado em teias globais de informações instrumentais. Acreditando que o processo de ensino-aprendizagem e a cultura são dinâmicos, não se pode ignorar o fato de ambos estarem em constante mudança, apesar de não na mesma velocidade.

Desde o fim do século XX, grandes mudanças culturais e linguísticas foram ocasionadas pela evolução exponencial da exposição à língua inglesa entre usuários de *smartphones*.

Através da tecnologia digital dos telefones celulares é possível processar as mais diversas formas de informação (textos, fotos, vídeos, jogos, etc.) e distribuí-las para uma rede complexa de usuários em diversos países, com falantes de diversas línguas. Isso faz aumentar, de forma considerável, a velocidade da troca cultural entre as comunidades, o que, de acordo com Kesnki (2007, p. 34), fez com que passássemos a ter “uma relação mais pessoal e dinâmica com a informação e interação mais frequentes com as fontes, sejam elas pessoas ou bancos de dados localizados em qualquer lugar do mundo”. A interatividade digital não necessita mais de um computador e um *modem*, o *smartphone* guardado no bolso nos garante acesso à *Internet* e a todo tipo de produto cultural distribuído por ela. Essa nova lógica das redes influencia o dia a dia dos grupos socioculturais, incluindo aqui a comunidade escolar, bem como a ampliação de seu acervo lexical.

Conforme escrito anteriormente, este ensaio tem como pressuposto o processo de ensino-aprendizagem e a cultura como produto da interação humana, nas quais os grupos sociais e linguísticos ampliam e ressignificam seu vocabulário através do contato com produtos criados por grupos com características, incluindo o léxico utilizado, diferentes das suas. Neste sentido, cabe refletir como os telefones celulares e suas plataformas de jogos importam, exportam e criam lexis e, por esse motivo, têm papel de destaque na constituição da cultura, no uso socialmente aceito e na aprendizagem de itens lexicais da língua inglesa por falantes de língua portuguesa.

De acordo com Leffa e Pinto (2014, p. 358), a propagação dos jogos tem despertado a atenção dos pesquisadores na área da educação quando se percebe que, durante o jogo, as pessoas estão motivadas e desenvolvem “habilidades e conhecimentos, às vezes em alto grau de complexidade”. Além disso, os mesmos autores (2014, p. 360) afirmam que estudos sobre ensino de línguas mostram que os “*games* podem contribuir significativamente para sua aprendizagem, principalmente nos estágios iniciais”. Devido à grande oferta e à imensa variedade de dispositivos no mercado, o celular é um dos aparelhos tecnológicos mais inclusivos e acessíveis à população. O poder de sedução dos jogos de celular é tão grande que não há, por exemplo, uma faixa etária que não tenha contato com eles. Devido a sua importância e impacto cultural, a hipótese de que o vocabulário utilizado nesses jogos também impactará e penetrará na cultura e no léxico de seus usuários torna-se justificável.

Além do poder de sedução representado pela tecnologia e pelo *design*, os jogos de celular têm chamado a atenção de pesquisadores pelo seu poder de motivação e de concentração sobre os usuários. De acordo com Branco e Pinheiro (2006, p. 2), a valorização do elemento narrativo nos jogos tornou as tarefas e as personagens mais complexas, buscando a imersão do “*gamer* dentro do universo proposto, seduzindo-o. Um processo a um só tempo específico, mas também similar ao de outras mídias dentro da indústria do entretenimento”. Dessa forma, os jogos são produtos culturais que representam, assim como os quadrinhos, o cinema ou a literatura, uma maneira de expressão com especificidades que podem ser utilizadas nas práticas de ensino-aprendizagem.

Durante as leituras sobre jogos de celular e ensino de línguas, observou-se, por exemplo, uma especificidade lexical que vai além do decalque entre língua portuguesa e

inglesa, a qual consiste na opção dos autores em utilizar *game* e *gamers* como termos específicos para jogos eletrônicos e seus praticantes os quais não podem ser traduzidos para evitar a confusão com qualquer outro tipo de jogo ou de jogador. A escolha pelos termos *game* e *gamers* neste caso, opção dos autores, foi academicamente motivada, mas o que se busca neste ensaio é refletir sobre o fato de que a grande parte da população que aprendeu e, conseqüentemente, agregou lexis em língua inglesa à sua fala não percebe que passou por um processo de aprendizagem informal de uma língua estrangeira.

4 Permissão para o uso de *smartphones* nas aulas de língua inglesa

Um dos pontos mais críticos das aulas de língua inglesa é conseguir que os estudantes participem efetivamente das atividades. Nesse contexto, os *smartphones* podem facilitar na diminuição das barreiras emocionais e das dificuldades de interação que muitos estudantes têm em sala de aula. Por ser um aparelho que desenvolve diversas habilidades diferentes das trabalhadas e exigidas na maior parte das aulas, a utilização do *smartphone* para conhecer o significado e a pronúncia de palavras novas e para realizar diversas atividades possibilita que outros estudantes, além dos que costumeiramente se destacam em língua inglesa, demonstrem seus potenciais. Dessa forma, a turma é exposta ao aprendizado de língua inglesa como um motivo para a interação e a resolução de problemas de várias ordens, permitindo uma melhor formação cidadã, bem como um maior aproveitamento dos conteúdos propostos.

Em contrapartida, há os que condenam o uso do *smartphone* durante o período de aula ou até dentro do ambiente escolar em decorrência dos problemas mais comuns de qualquer sala de aula, tais como: se estiver ligado durante a aula, pode tirar a atenção dos estudantes; se tocar, ele pode atrapalhar a aula. Há também a preocupação sobre a possibilidade de o estudante ouvir música, acessar jogos, desmoralizar a imagem de alguém, além de usar como cola. Em 04 de janeiro de 2008, a Assembleia Legislativa do estado do Rio Grande do Sul publicou, no Diário Oficial do Estado, a Lei 12.884, que dispõe sobre a utilização de aparelhos de telefonia celular (*smartphones* e similares) nos estabelecimentos de ensino do estado. Nessa lei, é proibida a utilização de aparelhos de telefonia celular dentro das salas de aula, nos estabelecimentos de ensino do estado e fica estabelecido que os telefones celulares deverão ser mantidos desligados, enquanto as aulas estiverem sendo ministradas. Esse movimento também ocorreu em outros estados da Federação, alguns tão restritivos quanto, outros um pouco mais brandos (considerando questões pedagógicas). Com o decorrer do tempo, com o avanço das pesquisas sobre ensino e tecnologia e com as modificações dos métodos de ensino, vários estados revogaram ou complementaram suas leis contra telefones celulares nas escolas.

Sempre se deve levar em consideração os possíveis problemas de comportamento quando se permite autonomia aos estudantes visto que alguns não avançaram no seu compromisso com a escola ou não têm maturidade para um ambiente mais flexível e interacionista. Por esse motivo, no momento do planejamento de aulas em que se utiliza o *smartphone* e no momento de realizar as atividades, o professor, além de se preocupar com o

processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa, também trabalha a responsabilidade (de forma planejada), explicando regras e limites, pois quem direciona a aula é o professor. A criatividade bem como a autoridade do professor devem fazer-se presentes para auxiliar o aluno a entender que para tudo na vida existe o momento certo e se têm limites, que para se viver em sociedade tem-se que aprender a respeitar regras e que a metodologia proposta pela escola e o método do professor visam ao melhor para a aprendizagem.

De acordo com Braga (2012, p. 14), “[...] a tecnologia por si só não melhorará a qualidade de nossas aulas; porém, se integrada ao currículo e à prática docente, pode ser uma ferramenta educacional poderosa”. Não é simplesmente a utilização dos recursos tecnológicos que faz a diferença, mas a forma como ela ocorre, tendo em vista que o foco do processo pedagógico deve ser sempre a aprendizagem e a interação com a língua inglesa. Nesse sentido, defende-se que proibir não é a melhor solução, pois ao proibirmos estamos excluindo os educandos desta era tecnológica na qual estamos vivendo.

5 Considerações Finais

A língua utilizada por um determinado grupo expressa a realidade cultural a que ele é exposto em momentos de interação verbal, seja ela com pessoas, de maneira formal em instituições de ensino ou de maneira informal nas interações do dia a dia, seja com bancos de dados em um dispositivo eletrônico. Durante essa interação verbal, alguns elementos simbólicos de culturas distintas vão ganhando força e impactando a forma como estruturamos nossas experiências. Ocorre então um tipo de negociação entre o léxico e a cultura já constituídos e os que estão em formação. Isto pode indicar o quanto a aprendizagem de linguagem e, neste caso específico, a aprendizagem de língua inglesa estão presentes no dia a dia das pessoas, de modo formal ou informal, sendo uma sociocultura atual tanto quanto o uso dos *smartphones*.

Assim como nos demais estudos interdisciplinares entre as áreas da educação e da tecnologia, o que este ensaio busca é a reflexão sobre o *smartphone* ser uma ferramenta que complementa o ensino e a aprendizagem, não só da língua Inglesa como também de qualquer outro componente curricular. Desde que haja condições que permitam uso de tal ferramenta, pode-se aproveitar os vários recursos disponíveis nos aparelhos para conectar os conteúdos, o processo de ensino-aprendizagem e o mundo do estudante. Esta nova ferramenta de ensino é efetiva, desde que se implante uma estrutura adequada e eficaz para que os objetivos sejam alcançados sem nenhum transtorno. Acredita-se que, desde que um acordo seja firmado entre professor e estudante em relação às regras que deverão ser respeitadas na condução das atividades, a presença do *smartphone* em sala de aula não será um empecilho de aprendizagem.

Os alunos podem aprender melhor quando oferecemos meios capazes de desenvolver suas habilidades, a exemplo de ferramentas tecnológicas modernas e acessíveis, levando-os a uma aprendizagem que contextualiza e conecta a ciência e os saberes acadêmicos com o dia a dia. Quando percebemos que os estudantes estão motivados e aprendendo, a comunidade

escolar também se sente motivada e confiante em relação ao trabalho desenvolvido na instituição de ensino a qual pertence. Importante enfatizar que estamos falando da utilização do *smartphone* como um suporte para as aulas de língua inglesa, deixando sempre claro que o professor sempre foi, é, e continuará sendo a figura que, na maioria das vezes, mostra onde o estudante está em sua Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e que sua atuação é essencial para o sucesso do processo de *scaffolding* que deve ocorrer durante a aula. Por fim, diante das reflexões realizadas, percebe-se uma necessidade de ampliação da discussão e do uso crítico e pedagógico das tecnologias móveis, seja em processos de ensino de língua inglesa, seja em outro componente curricular.

Referências

BRAGA, J. de C. F. (coord.). **Integrando tecnologias no ensino de Inglês nos anos finais do Ensino Fundamental**. São Paulo: Edições SM, 2012. (Somos mestres).

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Uma tipologia dos games. **Revista FAMECOS- PUCRS**, Porto Alegre, n. 15, p. 33-39, julho de 2006.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

GUEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 13. reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LEFFA, Vilson J.; PINTO, Cândida Martins. Aprendizagem como vício: o uso de *games* na sala de aula. **Revista (Con)Textos Linguísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1, p. 358-378, 2014.

LIGHTBOWN, Patsy M.; SPADA, Nina. **How languages are learned**. 2. ed. Oxford University Press, 1999. 192p

LURIA, Alexander R. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7. ed. Trad. Maria da P. Villalobos. São Paulo: Ícone, 2001.

Como citar

MOREIRA, M. O ensino de língua inglesa e a cultura do *smartphone*. **Caderno de Ensino, Linguagens e suas Tecnologias**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 281-288, jul./dez. 2020.