

O uso de ferramentas tecnológicas no ensino de inglês: em busca das *affordances*.

Gustavo Rodarte Boechat

¹UFMG/POSLIN

Resumo: O uso de dispositivos digitais promove ganhos consideráveis para o aprendiz conforme estudo de caso no qual os alunos utilizaram celulares e smartphones em sala de aula. Esses novos aprendizes fazem parte da geração da mobilidade pessoal e tecnológica. A interação entre eles é realizada nos espaços virtuais e físicos, utilizando dispositivos móveis, provendo informações sob demanda de forma ubíqua, *Anywhere, Anytime* (GEDDES, 2004).

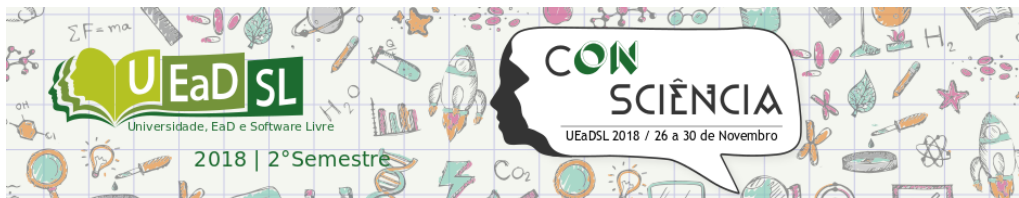
Palavras-chave: Tecnologia, Affordances, Ensino, Aprendizagem, Dispositivos móveis

1. Introdução

De acordo com Kalantzis & Cope (2012), há uma nova geração de estudantes que frequentam as instituições escolares. Denominados pelos mesmos autores como sendo a Geração P (Participatory Generation) ou Geração Participativa, esses aprendizes se distinguem das gerações anteriores por serem mais adaptáveis, flexíveis, empreendedores, curiosos, instruídos, exigentes, colaborativos, entre outras características. Na própria fala dos autores, eles “São aqueles que ativamente participam, que colaboram mutuamente, que resolve problemas, inovam, arriscam e que são criativos” (2012, p. 18).

Juntamente com essa nova geração de estudantes, há também os profissionais da educação que também se deparam com diversas contribuições e benefícios trazidos pelo uso de novas ferramentas tecnológicas para o ambiente educacional¹.

¹ KUKULSKA-HULME, 2013; CHINNERY, 2006; TAI, 2012; ALDA, 2013; BRAGA, GOMES, RACILAN, 2017; DUDENEY, HOCKLY, PEGRUM, 2016; PLANA, 2013; COSTA, 2013; COSTA, 2013; ALDA, 2013; VIBERG, 2017; MIYAKE & KIRSCHNER, 2014; OLIVEIRA et al., 2014; COSTA, 2013; WONG, CHAI, ZHANG & KING, 2015; PEGRUM, 2009; PEGRUM, HOWITT e STRIEPE, 2013; ARAGÃO, 2017



De acordo com Dudeney, Hockly e Pegrum (2016) o resultado do impacto das novas tecnologias sobre a aprendizagem linguística é extremamente positivo. Paiva e Gomes (2017), por exemplo, defendem que “as ferramentas digitais oferecem um ambiente seguro para a aprendizagem de línguas” e, Costa (2013), sob a mesma perspectiva, também relata que a “aprendizagem móvel ajudou a melhorar a aquisição de habilidades em uma língua estrangeira, colocou os alunos em um contexto real e tornou este processo mais atraente, motivador e interessante”.

Corroborando com esses autores, Pegrum, Huwitt e Striepe (2015) reiteram que os dispositivos móveis cooperam para o desenvolvimento social e para os aspectos pedagógicos sociais dos aprendizes. Braga, Gomes e Racilan (2017) afirmam que, além dos seus propósitos sociais, as tecnologias móveis também podem favorecer o processo de aprendizagem, seja em um ambiente formal ou informal, dentro ou fora dos muros escolares. E sobre esse mesmo viés, Alda (2013, p. 87) afirma que a aprendizagem se torna mais significativa quando ocorre fora do espaço escolar, em situações reais ou verídicas.

2. Desenvolvimento

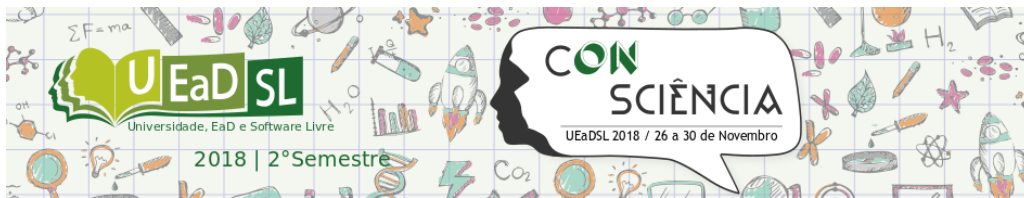
2.1 Affordances no ensino

Considerado o conceito principal da teoria da Psicologia Ecológica ou teoria da Percepção Ecológica, a teoria das *affordances* foi desenvolvida pelo psicólogo americano James J. Gibson nos anos 60. Contudo, apenas em 1979, um capítulo inteiro sobre o assunto foi dedicado a esse tema.

Nesse livro, *The Ecological Approach to Visual Perception*, o autor define *affordances* como sendo as possibilidades de ação que um ambiente permite a um animal ou a um ator, por meio de um relacionamento ecológico, no qual os autores são interligados e interdependentes. Em outras palavras, “*Affordances* são o que é oferecido da natureza para o animal, o que ela provê ou fornece, seja bom ou seja mal”² (GIBSON, 1986, p. 127).

Segundo Van Lier citado por Gomes et al., (2018), uma abordagem ecológica

² “The affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill”



assegura que as atividades perceptuais e sociais do aprendiz, principalmente as interações, são centrais para o entendimento da aprendizagem. Os autores também defendem que essas interações e percepções não só facilitam a aprendizagem, mas se definem como a própria aprendizagem.

Retornando Gibson, em um mesmo ambiente pode haver inúmeras *affordances* ou oportunidades. Contudo, a percepção dessas oportunidades dependerá do sujeito/indivíduo, do seu background (origem), da sua história de vida, de suas experiências, de suas necessidades imediatas conforme contato com o ambiente no qual ele atua. No caso do ensino de línguas, em particular,

o processo de aprendizagem depende dos contextos nos quais o estudante está inserido, de como ele percebe o processo e as ferramentas utilizadas para a aprendizagem e também afeta a forma como ele se relaciona com o ambiente. (GOMES et al., 2018, p. 63)

Seguindo a mesma linha de pensamento, Norman (1999) aponta uma diferença entre *affordances* naturais ou reais das *affordances* percebidas pelos usuários. Enquanto a primeira refere-se ao que determinado objeto pode oferecer – um aparelho celular que é usado para fazer ligações corriqueiras, o segundo pode extrapolar sua função original, por exemplo, quando um usuário utiliza a câmera do seu aparelho celular para gravar um telefone de alguém ou de uma instituição para posterior comunicação. Essa percepção ou um uso adicional do objeto por parte do agente pode ser aprendido pelo mesmo.

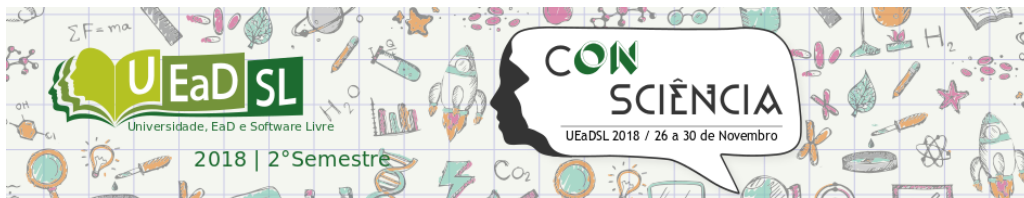
Desta maneira, é de extrema importância apropriar-se do termo *affordance* para o ensino de línguas, assim como compreender a relação criada entre o sujeito e o objeto almejado, bem como as ferramentas utilizadas para se alcançar determinados objetivos.

2.2 *Affordances* mais utilizadas pelos alunos

Em 2013, na Inglaterra, uma pesquisa conduzida pela Research in Learning Technology inquiriu alunos ingleses sobre o uso mais recorrentes dos aplicativos

eletr





ônicos e suas *affordances* conforme necessidade de cada aprendiz e as reais possibilidades que cada dispositivo eletrônico oferecia aos seus usuários.

De acordo com o Walker (2013, p. 7) os resultados apresentados demonstraram que os alunos utilizam com mais frequência a Internet. Nas palavras do próprio autor, a internet é o ponto de partida. Isto se confirma com uma das falas de um dos aprendizes quando este declara que *“if i didn’t know the answer to something, i look it up on the internet”*³ (WALKER, 2013, p. 8)

Além da Internet, os alunos utilizam a seguir a câmera que está presente nos aparelhos eletrônicos, o e-mail para enviar e receber informações dos pares e dos professores, vídeos e aplicativos do *Youtube*, aplicativos variados, entre outros.

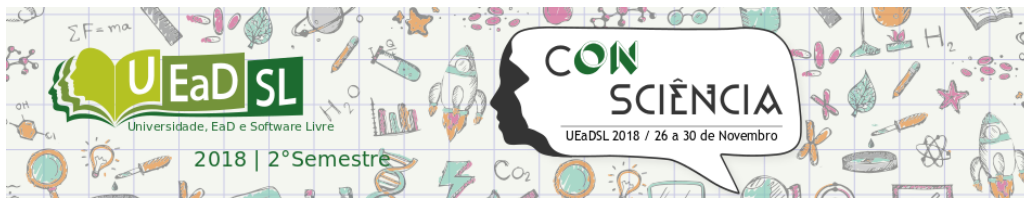
É relatado ainda que os aprendizes utilizam muito os aplicativos que contribuem para que haja uma maior organização por parte dos alunos, isto é, para que determinadas atividades sejam lembradas e não esquecidas de serem feitas. E, conforme visto e analisado, os estudantes não utilizam apenas os calendários disponíveis nos aparelhos eletrônicos. Eles tiram fotos das instruções transmitidas para que os deveres de casa sejam realizados com sucesso. Para elucidar, em uma das falas de um aluno, ele diz que o uso dos dispositivos móveis é essencial pois o faz lembrar do que precisa ser feito (Walker, 2013, p. 8). Em uma outra fala, um segundo aluno responde que *“It’s portable. That would be my main [point]. You can take it round. . . . You don’t have to remember things, just put it into your mobile straightaway.”*

2.3 Estudo de caso

No ano de 2018, com 4 (quatro) turmas pertencentes ao 7º (sétimo) ano do Ensino Fundamental II, foi desenvolvida uma atividade no qual os alunos deveriam utilizar os seus dispositivos móveis – o uso do celular foi predominante, e as *affordances* que os mesmos ofereciam. O tema, a propósito, era sobre Health Food ou Alimentação Saudável.

Após o estudo de vocabulário por meio de atividades de ativação dos

³ “Se eu não sei a resposta de alguma coisa, eu procuro na Internet” (Tradução livre)



esquemas, os alunos foram questionados sobre a alimentação matinal que tinham. As perguntas propostas por eles próprios foram: 1) *What do you have for breakfast?* 2) *How often do you eat fruit?* 3) *How often do you eat salad?* 4) *Do you eat fast food?*

Logo a seguir, os alunos praticaram a habilidade de fala (speaking) e perguntaram uns aos outros. As respostas foram descritas em numerais ou advérbios de frequência, como, por exemplo, *sometimes, never, often* etc.

O próximo passo foi a criação de uma tabela no programa *Excell*. A grande maioria dos alunos não sabia lidar com o software e, por isso, detalhes sobre o programa foi dado, passo-a-passo pelo professor. Em seguida, os alunos transcreveram suas respostas para a tabela e planilhas eletrônicas foram criadas a partir das informações inseridas.

Em seguida, foi realizada uma análise dos dados estatísticos para a correta averiguação sobre os hábitos alimentares da turma do aprendiz e da soma das 4 (quatro) turmas.

Já com os dados analisados, os alunos puderam ser capazes de decidir ou julgar, baseados nas informações compiladas, se a turma tinha um hábito alimentar saudável. O resultado foi satisfatório se levarmos em consideração os resultados apresentados além de incluir uma mudança de atitude ou postura por parte de alguns aprendizes com relação às suas dietas, no sentido de iniciar um processo de realimentação mais saudável.

Com respeito ao equipamento móvel utilizado pelos aprendizes, esses ativeram ao celular. Apenas o professor utilizou o laptop e o retroprojektor para disponibilizar as informações no quadro para os alunos. Contudo, vale mencionar que o professor já tinha informações sobre os dispositivos eletrônicos que os alunos portavam em sala de aula. Uma pesquisa feita no primeiro dia de aula do respectivo ano, além de constantes mensagens solicitando que os alunos trouxessem os seus celulares foram cruciais para o sucesso da atividade mediante o uso do celular. Os que não tinham o equipamento eletrônico, puderam fazer a atividade em duplas ou trios, sem nenhuma perda para o processo de aprendizagem.





Sendo assim, os dispositivos móveis, o software utilizado e as ferramentas tecnológicas oferecidas por esse mesmo programa foram as *affordances* que foram percebidas pelo professor e que o sistema de educação lhe oferecia para integrar um conhecimento à outro, isto é, informações sobre hábitos alimentares e dados estatísticos.

Para concluir, por meio da atividade realizada com os alunos dos 7^{os} (sétimos) anos, o uso de dispositivos móveis configura-se em um grande aliado para o professor pois, a partir de seu vasto uso, o novo alunado que frequenta as salas de aula da contemporaneidade é capaz de sentir-se motivado, engajado e constantemente desafiado a buscar novas *affordances* que o equipamento lhe oferece tratando de assuntos pertinentes com sua realidade. Além disso, ganhos consideráveis para ele e para os demais pares vão muito além do que os mesmos pesquisadores mencionados neste artigo apresentam, cabendo a nós, pesquisadores, vasculhar ainda mais o terreno das descobertas a fim de encontrarmos novos tesouros por meio de novas *affordances*.

Referências

ALDA, L. **Aprendizagem de línguas mediada por telefone celular: resultados de uma meta-análise qualitativa.** Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Pelotas, 2013.

_____. **Aprendendo inglês no ciberespaço.** In: PAIVA, V.L.M.O. (Org.) *Interação e aprendizagem em ambiente virtual.* Belo Horizonte: Poslin - FALE-UFMG, 2001a, pp. 270-305.

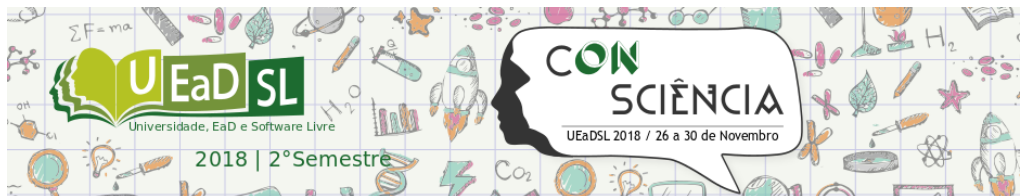
ARAGÃO, Rodrigo Camargo. **Emoções e ações de professores ao falar inglês no WhatsApp.** *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, Belo Horizonte, v. 17, n.1, p. 83-112, 2017. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbla/v17n1/1984-6398-rbla-17-01-00083.pdf>>. Acesso em: 12 de março, 2018.

BRAGA, J.C.F.; GOMES J.R.R.C.; RACILAN, M. Reflexões sobre ensino e aprendizagem de línguas na formação de professores via dispositivos móveis. **Hipertextus Revista Digital**, v. 16, 2017.

CHINNERY, G. M. (2006). Emerging technologies - Going to the MALL: **Mobile assisted language learning.** *Language Learning and Technology*, 10(1), 9-16.

COPE, B; KALANTZIS, M. Ubiquitous Learning: An Agenda for Educational Transformation. In: **Anais do 6th International Conference on Networked Learning**, 5-6 de maio, 2008, Halkidiki, Greece. p. 576-582.





G.S. **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 - UFPE. 2013.

CROMPTON, H. A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education. In: BERGE, Z. L.; MUILENBURG, L. Y. (Eds.). **Handbook of mobile learning.** Florence, KY: Routledge, 2013. pp. 3-14. Arquivo.

DUDENEY, G.; HOCKLY, N; PEGRUM, M. **Letramentos digitais.** São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352 p.

GIBSON, J.J. **The ecological approach to visual perception.** Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 1979.

GEDDES, S.J. (2004) **Mobile learning in the 21st century: benefit to learners.** <http://knowledgetree.flexiblelearning.net.au/edition06/download/geddes.pdf>.

KALANTZIS, M.; COPE, B. **Literacies.** Cambridge: University Press, 2012.

KUKULSKA-HULME, A. **Language as a Bridge Connecting Formal and Informal Language Learning Through Mobile Devices.** In: WONG, L. H.; MILRAD, M.; SPECHT, M. (Ed.). *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity.* London: Springer, 2013. p. 281- 294.

MIYAKE, N., & KIRSCHNER, P. (2014). **The social and interactive dimensions in collaborative learning.** In R. K. Sawyer (Ed.), *The cambridge handbook of learning sciences* (pp. 418–438). New York: Cambridge University Press.

PEGRUM, M. (2009). From blogs to bombs: **The future of digital technologies in education.** Crawley, WA: UWA Publishing.

PEGRUM, M.; HUWITT, C.; STRIEPE, M. Learning how to take the tablet: How pre-service teachers use iPads to facilitate their learning. **Australian Journal of Educational Technology**, v.29, n.4, 2013.

TAI, Y. (2012). **Contextualizing a MALL: practice design and evaluation.** *Journal of Educational Technology & Society*, 15, 220–230.

WALKER, R. "I don't think I would be where I am right now". Pupil perspectives on using mobile devices for learning', **Research in Learning Technology**, v. 21, pp. 1-12. 2013.

WONG, L.-H., CHAI, C., ZHANG, X., & King, R. (2015). **Employing the TPACK framework for researcher teacher co-design of a mobile-assisted seamless language learning environment.** *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 8, 31–42.

