

NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: CONSIDERAÇÕES ACERCA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO DE LÍNGUAS

*Ana Karina de Oliveira Nascimento*¹

*Dinah Lima Girão*²

*Laudo Natel do Nascimento*³

Resumo: Neste artigo analisa-se o uso do computador e da internet como ferramentas pedagógicas capazes de auxiliar no ensino-aprendizagem da língua inglesa. Para tanto, discute-se a evolução do CALL (Computer-assisted Language Learning), na tentativa de mostrar como o seu desenvolvimento tem refletido alguma teoria de aprendizagem de língua estrangeira. É também analisado o uso da Internet no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa, levando em conta que metodologias de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras estão presentes nas atividades que podem ser empregadas. Trata-se de pesquisa bibliográfica, cuja temática principal está centrada na área de novas tecnologias, mas que se relaciona a pesquisas no âmbito da linguística aplicada ao ensino de línguas estrangeiras, inglês. Assim, a metodologia de ensino de língua inglesa subjacente aos usos das novas tecnologias é avaliada no intuito de demonstrar que sua forma de utilização reflete crenças acerca de como se ensina e de como se aprende uma língua.

Palavras-chave: Tecnologias. Ensino-aprendizagem de língua inglesa. Metodologia de ensino de línguas.

Abstract: In this article it is analyzed the use of the computer and the internet as pedagogical tools which can assist in the teaching and learning of the English language. In order to do so, the history of CALL (Computer-assisted Language Learning) is discussed, as a way of showing how its development has been a result of a foreign language learning theory. It is also analyzed the use of the internet in the teaching and learning of the English language, taking into account which methodologies are present in the activities which can be employed. It is a bibliographical research which centers on new technologies, but it relates to researches in the field of applied linguistics when it comes to foreign languages, English. Thus, the methodology behind the uses of new technologies is assessed as a way of demonstrating that its use is closely related to beliefs concerning how languages are taught and learned.

Keywords: Technologies. English language teaching and learning. Language teaching methodology.

¹ Professora da Universidade Federal de Sergipe.

² Professora da Universidade Federal de Sergipe.

³ Mestrando da Universidade Federal de Sergipe.

1 INTRODUÇÃO

A rápida expansão do uso do computador na sociedade, especialmente depois do advento da Internet, vem produzindo um profundo impacto em todas as áreas da atividade humana – educação, ciência, entretenimento, negócios, etc. Nesta era na qual a sociedade encontra-se conectada mundialmente, transformou-se radicalmente a maneira de se comunicar, de adquirir informação e produzir conhecimento.

Levando-se em conta a realidade em foco, os autores do presente trabalho objetivam analisar o uso do computador e da Internet como ferramentas pedagógicas dotadas da capacidade de auxiliar no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa.

É sabido, entretanto, que a introdução do computador, e de modo especial da Internet, no ensino da língua inglesa em instituições públicas de ensino no Brasil é permeada por dificuldades, e há sinais de que levará ainda muito tempo para se consolidar. Paulatinamente, os antigos laboratórios de línguas, com sua prática individual em cabines isoladas e pouca interação entre alunos, cedem lugar aos laboratórios multimídia com acesso à Internet. Ao usar essas tecnologias, o aluno rompe barreiras geográficas e pode interagir não somente com seu professor ou colegas, mas também com falantes, nativos ou não, de diversas partes do Brasil e do mundo, usando a língua inglesa como ferramenta de interação.

É interessante observar que grande parte dos alunos hoje já utiliza a Internet em sua vida diária - navega na Web em busca de informação, comunica-se por e-mail, participa de salas de chats, orkut, etc., mesmo que essa poderosa ferramenta não tenha sido ainda incorporada à prática pedagógica.

Nesse contexto, o professor de inglês que utilizar essas tecnologias certamente tem a contribuir com o processo de aprendizagem dos seus alunos, visto que essa vem a ser uma opção capaz de permitir um maior uso da língua inglesa em situações reais e não apenas as simulações realizadas em sala de aula. São vários, portanto, os desafios postos para o professor de línguas estrangeiras, sendo o maior deles relativo a responder à pergunta de como integrar essas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem da língua.

Este trabalho tenta responder a essa pergunta a partir da consulta a diferentes materiais já escritos acerca da temática. Trata-se, portanto, de pesquisa bibliográfica,

cuja temática principal está centrada na área de novas tecnologias, mas que também se relaciona diretamente a pesquisas no campo da linguística aplicada ao ensino de línguas, em específico, estrangeiras, com foco em como se dá o ensino-aprendizagem de língua inglesa. Assim, a metodologia de ensino de língua inglesa subjacente aos usos das novas tecnologias é avaliada no intuito de demonstrar que sua forma de utilização reflete crenças acerca de como se ensina e de como se aprende uma língua estrangeira.

Para tanto, inicialmente é apresentado um breve histórico do ensino de línguas mediado pelo computador, conhecido internacionalmente por CALL (*Computer-assisted language learning*), mostrando como cada um de seus estágios de desenvolvimento corresponde a uma teoria sobre aprendizagem de língua estrangeira (LE) ou à tendência metodológica vigente na época. Em seguida, o foco vem a ser o potencial da Internet como instrumento facilitador no processo ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira (*English as a foreign language - EFL*), com sugestões de possíveis caminhos para a sua utilização no âmbito das instituições.

2 DEFININDO O CALL

Quando se trata de informática educativa direcionada ao aprendizado de línguas, a literatura internacional tem comumente utilizado o termo CALL (*Computer-Assisted Language Learning*) - Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador - para designar esse tipo de aplicação da informática na educação.

Levy (1997, p.1) define CALL como “a procura por e o estudo de aplicações do computador no ensino e aprendizagem de línguas (tradução nossa)⁴”. Ainda de acordo com o autor, CALL tem existido há mais de 30 anos e se caracterizado como interdisciplinar por natureza, visto que perpassa uma variedade de áreas do conhecimento; além da linguística, a informática, a psicologia, a pedagogia, dentre outras. Sua materialização é influenciada por dois aspectos: o *hardware* e o *software*, elementos relevantes, pois o ensino assistido por computador tem esses itens como determinantes do tipo de instrução a ser desenvolvida.

Uma das considerações a ser feita, portanto, por quem cria *software* a ser utilizado como CALL é a limitação de *hardware*, posto que é necessário considerar a possibilidade de seu uso em grande escala, levando os autores a concordarem com a

⁴ “the search for and study of applications of the computer in language teaching and learning”.

ideia de que o *hardware* para um projeto de CALL, precisa ser escolhido, tendo como base a máquina mais disponível no mercado.

Em relação ao desenvolvimento de *softwares*, os sistemas de autoria têm sido cada vez mais utilizados, ou seja; aqueles que permitem a criação de novos materiais, apesar de dentro de uma dada estrutura. Por sua vez, apenas uma breve observação feita ao sistema de autoria é suficiente para tornar perceptível o conceito de CALL que lhe é particular, tomando-se por base seu esquema de apresentação e das ferramentas que oferece ao autor, em especial das opções de interação que são disponibilizadas. Apesar de os sistemas de autoria funcionarem como uma ferramenta benéfica ao retirar do autor a tarefa de programar, sua grande desvantagem está no fato de ser restritivo, ou seja, de limitar o autor à estrutura criada pelo programa. Comparando os primeiros sistemas de autoria com os atuais⁵, todavia, percebe-se que,

os primeiros sistemas de autoria apresentavam-se como uma das formas mais fáceis de o professor construir programas de CALL [...]. Por outro lado, o leque de atividades disponíveis nos primeiros sistemas de autoria era rigidamente limitado [...] e eles impediam 'qualquer uso verdadeiramente original dos recursos do computador' [...]. Os mais recentes sistemas de autoria garantem maior flexibilidade, mas eles são mais complexos para aprender e usar. Ao mesmo tempo, tais sistemas possuem limitações no alcance e sofisticação dos tipos de respostas disponibilizadas⁶ (LEVY, 1997, p. 91, grifos originais, tradução nossa).

A flexibilidade, da qual o autor trata, relaciona-se à incorporação de tecnologias de multimídia hoje disponíveis, tais como gráficos, sons, animações, vídeos, além de um uso cada vez acentuado da interatividade. É possível inferir, portanto, os efeitos que tanto o *hardware* quanto o *software* podem trazer para a natureza de qualquer material de CALL produzido.

No Brasil, um sistema de autoria de CALL bastante conhecido é o ELO (Ensino de Línguas *Online*), desenvolvido por uma equipe da Universidade Católica de Pelotas, no Rio Grande do Sul. É mediante um curso de extensão oferecido pela universidade – DELO – Didática para o ensino de línguas *online* –, cujo objetivo é qualificar o professor

⁵ Exemplos mais recentes de sistemas de autoria são Dasher, MacLang e CALIS (LEVY, 1997, p.91)

⁶ "the early authoring systems provided one of the easiest ways for the teacher to construct CALL programs [...]. On the other hand, the range of activities available in the earlier authoring systems was strictly limited [...] and they precluded 'any really original use of the resources of the computer' [...]. The more recent authoring systems provide more flexibility but they are also more complex to learn and use. At the same time such systems still have shortcomings in the range and sophistication of the response types available".

para o uso da nova tecnologia, que diferentes docentes conhecem o sistema de autoria, e, com base nele criam seus próprios materiais⁷.

Levy (1997) analisa ainda a existência (ou não) de um quadro teórico que fundamente as criações dos materiais de ensino mediado por computador. Consoante o autor, não há um quadro teórico definido, devido a razões como: pessoas que desenvolvem esse tipo de ensino, muitas vezes confiam mais na sua intuição do que na pesquisa existente sobre aprendizado; e no campo da inteligência artificial, este é dividido entre aqueles os quais se preocupam primordialmente em resolver problemas ao formular teorias e os que preferem resolver problemas escrevendo novos programas (LEVY, 1997, p.4).

Ainda, quando a teoria serve como ponto de partida, o quadro teórico utilizado tem sido diverso, talvez, devido ao alcance desse tipo de ensino ou ainda à própria natureza do campo. Há teorias que advêm da psicologia, outras têm como base teorias de línguas, teorias de instrução, além das que fazem uso de um quadro teórico integrado, partindo de estudos os quais envolvem “design instrucional, ensino de línguas, aprendizado de línguas, e conhecimento da aplicabilidade da tecnologia⁸” (LEVY, 1997, p.5, tradução nossa). Porém, há um consenso quanto à ideia de que, “além dos campos da computação e ensino e aprendizagem de línguas, reais ou potenciais influências no desenvolvimento do CALL têm incluído aspectos da psicologia, inteligência artificial, linguística computacional, design instrucional e interação homem-computador⁹” (LEVY, 1997, p.7, tradução nossa).

Eis a problemática envolvida no desenvolvimento do CALL: a falta de uma teoria consistente e definida que embase a criação de materiais para a aprendizagem de línguas mediada por computador. Tal questão relaciona-se também à grande flexibilidade do computador e ao alcance de questões as quais os que trabalham com CALL desejam tratar, e tem como consequência a existência de uma diversidade de abordagens de criação de programas de CALL, como poderá ser observado na seção a seguir.

⁷ Mais detalhes sobre ELO ou o curso DELO: <<http://delo.ucpel.tche.br/>>.

⁸ “instructional design, language teaching, language learning, and knowledge of the applicability of the technology”.

⁹ “In addition to the fields of computing and language teaching and learning, real or potential influences in the development of CALL have included aspects of psychology, artificial intelligence, computational linguistics, instructional design, and human-computer interaction”.

3 A EVOLUÇÃO DO CALL

O desenvolvimento do CALL pode ser dividido em três fases (WARSCHAUER, 1996): behaviorista, comunicativo e integrativo.

3.1 CALL BEHAVIORISTA

Desenvolvidos originalmente nos anos 1960 e 1970 para computadores de grande porte, chamados *Mainframe*, inseridos em laboratórios de universidades, os softwares dessa primeira fase são intrinsecamente ligados à concepção behaviorista da aprendizagem de línguas e à corrente estruturalista da linguística, que, nas salas de aula, se materializavam por meio do método de ensino de línguas, conhecido como Audiolingual, refletindo a forma como à época acreditava dar-se o aprendizado de línguas.

Os elementos centrais do behaviorismo, teoria na qual se embasa o método Audiolingual, - estímulo, resposta e reforço - postos em prática por meio de atividades repetidas, quando aplicados à aprendizagem de línguas mediada por computador, dão à máquina o papel de tutor, por apresentar ao estudante uma série de exercícios, para os quais há apenas uma resposta correta, seguida de um feedback imediato. É o momento da instrução programada, do computador como tutor¹⁰ (WARSCHAUER; KERN, 2000).

Em outras palavras, o computador funciona como provedor de material instrucional para o aluno, constituindo-se um meio ideal para a manipulação e a prática repetitiva de vocabulário e estruturas gramaticais por meio de *drills* (exercícios de repetição), além de prover correção imediata a fim de evitar erros, componentes indesejáveis dentro da visão da aprendizagem seguindo o método Audiolingual. O modelo, afirma Warschauer (1996), oferece pouca motivação ao aprendiz e apenas perpetua práticas instrucionais existentes, embora com nova roupagem. Ainda hoje, porém, é comum se encontrar materiais de CALL que seguem a tradição do computador como tutor, embora os recentes computadores que desempenham esse papel sejam altamente sofisticados, principalmente no quesito interação.

¹⁰ Para informações acerca de projetos importantes que seguiam essa lógica, tais como o PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*) e o TICCIT (*Time-shared, Interactive, Computer Controlled Information Television*), ver Levy (1997).

3.2 CALL COMUNICATIVO

A introdução dos microcomputadores no final dos anos 1970 e início dos anos 80, acompanhada da rejeição às práticas behaviorista do método Audiolingual, principalmente pelos proponentes da abordagem comunicativa¹¹ de ensino de línguas, que trouxe à baila técnicas humanistas que focam no aprendiz, fez surgir a segunda fase do CALL¹². Ocorre, dessa forma, um boom¹³ na aprendizagem de línguas mediada por computador. Surgem programas educacionais¹⁴ de base construtivista, com ênfase no aluno, que utilizam o computador como ferramenta no auxílio de resolução de problemas e teste de hipótese.

Segundo a linha do CALL comunicativo, as atividades no computador devem ter seu foco mais no uso da língua do que na forma em si. Ou seja, busca-se ensinar gramática de forma implícita, encorajar o aprendiz a emitir enunciados originais em vez de língua pré-fabricada, não julgar ou avaliar cada produção do aprendiz, aceitar respostas variadas e usar predominantemente a língua alvo (WARSCHAUER, 1996). O computador é visto aqui com três funções: a) como tutor (uma extensão do estágio anterior; b) como estímulo; mas principalmente como c) como ferramenta.

Os primeiros softwares dessa fase, segundo Warschauer (1996), representam um pequeno avanço em relação ao modelo do computador como tutor da fase precedente. Embora tenha abolido os *drills* de seus programas, pois agora tem o objetivo de desenvolver habilidades e não apenas estruturas isoladas, o computador continua sendo o detentor da resposta certa, só que agora com uma mudança substancial no modo de como chegar a essa resposta: o aluno tem escolhas e controle sobre a sua interação com a máquina. Exemplos deste tipo de programa são certos tipos de jogos e a reconstrução de textos. Numa segunda fase, o computador passa a ser um estimulador nas atividades comunicativas, um incentivo à discussão, à escrita e ao pensamento crítico, por meio de jogos e simulações da vida real, como é o caso do

¹¹ Entende-se por abordagem comunicativa de ensino de línguas aquela que “objetiva fazer da competência comunicativa o alvo do ensino de línguas e desenvolve procedimentos para o ensino das quatro habilidades” (RICHARDS; RODGERS, 2001, p.155, tradução nossa) – ouvir, falar, ler e escrever.

⁹ Segundo Fleith (2004), na abordagem comunicativa não é necessário o aprendiz dominar regras de gramática para se comunicar em LE, pois, se estiver inserido em contextos de comunicação natural, acaba por adquirir essas regras inconscientemente.

¹³ Segundo informações trazidas por Valente (2002, p.6) “de acordo com estudos feitos por *The Educational Products Information Exchange (EPIE) Institute*, uma organização do *Teachers College*, da Universidade de Columbia, foram identificados em 1983 – três anos após a comercialização dos primeiros microcomputadores – mais de 7.000 pacotes de software educacionais no mercado, sendo que 125 eram adicionados a cada mês”.

¹⁴ Para informações acerca de projetos importantes que seguiam essa lógica, tais como o *Athena Language Learning Project*, ver: Levy (1997).

Sim City, jogo no qual o aluno assume o papel de um prefeito tentando construir uma cidade bem sucedida, resolvendo problemas urbanos, tais como enchentes, terremotos, etc.

Na terceira fase do CALL comunicativo, a do computador como *ferramenta*, os programas não fornecem necessariamente um material linguístico, mas auxiliam o aluno a compreender e usar a segunda língua (L2). São exemplos dessa fase os processadores de texto, corretores de ortografia e de gramática, programas de editoração eletrônica e de linguística de corpus (*concordancers*).

Embora o CALL comunicativo representasse um avanço significativo em relação ao modelo anterior, no final dos anos 80 alguns críticos apontavam a necessidade de ensinar os vários aspectos da língua e as várias habilidades de forma mais integrada, com base, por exemplo, em tarefas e projetos colaborativos. Dois avanços tecnológicos dos computadores, a multimídia e a Internet, possibilitaram esse novo uso do CALL, que entra numa nova fase – o CALL integrativo.

3.3 CALL INTEGRATIVO

O CALL integrativo, que tem início com os computadores multimídia, baseia-se no uso do CD-ROM e da Internet, também denominada de *Web* ou *Net*. O CD-ROM permite a conjugação de uma variedade de mídias como texto, gráficos, som, animação e vídeo, podendo tornar-se um instrumento ainda mais poderoso quando vinculado à hipermídia (recursos de multimídia conectados a vários computadores). Para Warschauer (1996), são inúmeras as vantagens da hipermídia para o ensino de línguas: ela permite a criação de um ambiente de aprendizagem mais autêntico, ao combinar informações sonoras e visuais, como se dá no mundo real; a diversidade de mídias permite integrar várias habilidades numa única atividade; os aprendizes têm mais controle de sua própria aprendizagem em termos de percurso e ritmo, podendo retornar para rever aspectos que acharem relevantes ou pular outros que acharem desnecessários. A maior vantagem, entretanto, é que ela possibilita o foco no sentido sem sacrificar o foco na forma, já que permite acesso a explicações gramaticais, glossários, informação sobre pronúncia e imagens, encorajando o aprendiz a usar a estratégia de aprendizagem que mais lhe convier.

Um exemplo de como a hipermídia pode ser usada para a aprendizagem de línguas, segundo o autor supracitado, é o programa chamado *Dustin*. Trata-se de uma simulação de um estudante que, como visitante nos Estados Unidos, passa por experiências em que interage com pessoas que aparecem no vídeo, digitando respostas. O aluno tem ferramentas auxiliares como dicionário, traduções, transcrição do diálogo e, para se comunicar, ele digita sua resposta, que é processada pelo mecanismo de simulação.

Por sua vez, foi com o advento da Internet, ou rede mundial de computadores interconectados, que o CALL integrativo se consolidou. Quando se uniram os recursos da hipermídia aos da Comunicação Mediada por Computador (CMC), criou-se o ambiente virtual de comunicação autêntica por excelência (WARSCHAUER, 1996). Para Paiva (2001a), a teoria construtivista de Piaget¹⁵ (1970), a teoria sociointeracionista de Vygotsky¹⁶ (1984) e a versão forte da abordagem comunicativa¹⁷ serviram de respaldo para o CALL integrativo.

O material na Web, acrescenta Paiva (2001 a), apresenta características típicas da abordagem comunicativa. A comunicação na Web, quer síncrona ou assíncrona, é autêntica; o material ali disponível não segue nenhum tipo de sequência, já que o interesse e a motivação do navegante é que a determinam; a complexidade linguística não é o fator determinante, e sim o significado. O professor não assume o papel de transmissor de conhecimentos, mas modera as discussões *on-line*, e, embora possa sugerir endereços, dá, sempre que possível, liberdade de escolha ao aprendiz.

4 O USO DA INTERNET NO ENSINO DE INGLÊS - ALGUMAS RAZÕES PARA FAZÊ-LO

Para estudiosos como Fox (1998) e Warschauer (1996), o uso da Internet pode oferecer inúmeras vantagens ao ensino e aprendizagem da língua inglesa. Eis alguns aspectos comentados pelos autores:

¹⁵ Na visão de Piaget, o aluno não aprende por meio de informações transmitidas por outros, mas reage aos estímulos externos, agindo sobre eles para construir e organizar o seu próprio conhecimento.

¹⁶ Para Vygotsky a língua é por natureza social e a interação é imprescindível para a sua aprendizagem.

¹⁷ Citando Howatt (1985, p. 279), Paiva (2001b, n.p.) explica o que vem a ser essas versões da abordagem comunicativa. Segundo a autora, “a versão fraca pode ser descrita como ‘aprender a usar o inglês’ e a versão forte como ‘usar o inglês para aprendê-lo’. Ao optar por usar a versão forte, ou seja, usar a língua para adquiri-la, os seguintes aspectos são enfatizados: ensino centrado no aluno, tendo o professor como mediador; foco no conteúdo com ênfase na interação; concepção de língua como instrumento de comunicação e não como sistema formal; uso de material autêntico; e total tolerância aos erros”.

a) o aumento da *motivação intrínseca* do aluno, ou seja, o genuíno interesse de aprender independente de pressões externas, com testes e deveres de casa na medida em que ele percebe que essa tecnologia torna possível a sua conexão com o mundo; como a maior parte da informação disponibilizada na Web é em inglês, passa a perceber a utilidade em aprender a língua (FOX, 1998).

b) *comunicação* rápida, conveniente e barata com falantes da língua inglesa no mundo todo, pelo tempo que se desejar, seja ela assíncrona, como através do correio eletrônico (*e-mail*), onde cada participante compõe suas mensagens no seu tempo e ritmo, ou síncrona, em tempo real, como a das salas de bate-papo (*chat*), que permite a várias pessoas realizarem uma conversação simultânea (WARSCHAUER, 1996).

c) *aumento de interação* entre os aprendizes, resultado da baixa do filtro afetivo¹⁸, uma das principais barreiras à aprendizagem (WARSCHAUER, 1996). Como o discurso eletrônico apresenta-se, em sua maior parte escrito, proporciona ao aluno mais tempo para organizar a maneira de se expressar, diminuindo o grau de ansiedade e o temor de exposição diante do grupo que ocorre na interação face a face presente na sala de aula. Nesse sentido, especialmente o aprendiz tímido tem a ganhar, já que deixa de contar com a vergonha tipicamente demonstrada na comunicação presencial.

d) *Informação e criatividade* passam a fazer parte do aprendizado da língua estrangeira. Além do acesso instantâneo a uma vasta gama de informação e a materiais autênticos de jornais, artigos de revistas, programas de rádio e televisão do mundo inteiro, a *Web*, segundo Paiva (2001a), é também um local que possibilita não apenas a apresentação de novas ideias, mas também a experimentação e a criação, configurando-se como um local que permite aos alunos criar seus próprios materiais e compartilhá-los com pessoas dentro ou fora da escola.

e) *Desenvolvimento de habilidades* é estimulado, já que a interação com falantes nativos da língua força o aluno a praticar funções específicas como negociar, persuadir, esclarecer significados.

f) *Aprendizagem autônoma e centrada no aluno* torna-se uma prática. O uso da Internet no ensino de línguas demanda uma mudança de atitude por parte de alunos e professores. O aluno bem sucedido deixa de ser aquele que armazena informação, para

¹⁸ A hipótese do filtro afetivo (*The Affective Filter Hypothesis*), proposta por Krashen (1987) e bastante difundida na atualidade, sugere a existência de uma barreira emocional capaz de dificultar ou até bloquear a aprendizagem de uma língua estrangeira.

ser aquele que se torna um bom usuário dela. O bom professor deixa de ser o detentor absoluto do saber, para se tornar um facilitador da aprendizagem, aquele que cria ambientes propícios para que os alunos possam aprender com os colegas através de oportunidades de interação e colaboração.

5 O POTENCIAL DA INTERNET NO ENSINO DE INGLÊS

Em seu artigo *A www e o ensino de inglês*, Paiva (2001A) apresenta um gráfico geral de recursos para o ensino-aprendizagem de língua inglesa, com diversas aplicações da Internet disponíveis na *Web*, seguido de inúmeros *sites* de interesse ao professor de inglês. Windeatt (2000), em sua obra *The Internet* apresenta uma gama de tarefas colaborativas e anexos mostrando uma grande quantidade de *sites* com os mais diversos recursos. Sperling (1997), por sua vez, contribui com um manual completo - *The Internet Guide for English Language Teacher*, além de um caderno prático de exercícios - *Dave Sperling's Internet Activity Workbook*. As obras desses três autores dão uma visão geral da potencialidade da Internet para o ensino de inglês como língua estrangeira. O que se apresenta a seguir são alguns exemplos retirados dessas três fontes:

a) *Projetos colaborativos* - O *Global School House*, site que pode ser encontrado no endereço [<http://www.gsh.org/>], oferece projetos colaborativos, dando oportunidade a professores de comunicar e compartilhar experiências de aprendizagem. O *kidlink*, encontrado em [<http://www.kidlink.org/english/general/intro.html>], é uma rede de comunicação onde crianças do mundo inteiro interagem com falantes de diversos idiomas. O IECC - *International E-Mail Classroom Connections* [<http://www.iecc.org/AboutIECC.cfm>] ajuda professores de diferentes regiões e culturas a viabilizar conexões culturais entre seus alunos, via *e-mail*.

b) *Cursos online* - O "*Just in time lessons*", traz planos de aula que podem ser enviados semanalmente, ou diariamente, para a caixa postal do professor. No endereço [<http://www.english-to-go.com>], por exemplo, o professor poderá encontrar, gratuitamente, aulas completas; O *ESLNetWorld.com* [<http://www.eslnetworld.com/>], por sua vez, é feito especialmente para os aprendizes de inglês como língua estrangeira e lhes ensina a usar os recursos da Internet como forma de melhorar as habilidades linguísticas e de desenvolver consciência cultural.

c) *Listas de discussão* - Endereços de *e-mail* para onde várias pessoas interessadas em um assunto mandam seus *e-mails* com suas ideias ou dúvidas e os demais participantes dão suas opiniões ou esclarecimentos sobre o assunto; cada *e-mail* enviado é automaticamente copiado para todos os membros da lista, formando uma comunidade colaborativa virtual. Algumas dessas listas com instruções para filiação são apresentadas em: Ensino de ESL/EFL na Net [listserv@raven.ccukans.edu], ESL/EFL geral e Aquisição de L2 [listserv@cunyvm.cuny.edu].

d) *Teaching resources* - São *homepages* individuais ou institucionais que disponibilizam materiais para se aprender inglês. Exemplos: [<http://www.britishcouncil.org/lec-news-february-2008-1.htm>], [<http://www.learnenglish.org.uk/>], [<http://www.study.com/>], [<http://www.britishcouncil.org/learnenglish/central>], [<http://www.teachingenglish.org.uk/>] e [<http://www.oup.com/elt/?cc=br>].

f) *Multimídia* - Rádio, TV, vídeo, trailers de filmes, arquivos de imagem e som. Há ainda a possibilidade de Cinema: *trailers*, roteiros, trilhas sonoras, e, imagens em geral através dos endereços [<http://www.clipart.com/>] e [<http://www.fga.com/gifs.html>].

g) *Publicações* - Um ótimo site para publicação gratuita é o *Geocities*, disponível em [<http://geocities.yahoo.com>]. Há ainda o [<http://www.freesevers.com/>].

h) *Software* - Uma coleção de softwares úteis para o ensino/aprendizagem de inglês pode ser encontrada, por exemplo, em [<http://darkwing.uoregon.edu/~call/software.html>].

i) *Chat* - Serviço gratuito para professores e alunos de inglês, pode ser encontrado nos sites: [<http://www.englishclub.com/>], [<http://www.study.com>], [<http://www.escafe.com/chat/chatpro.cgi>], [<http://www.1-language.com/chat/>] e [http://www.englishenglish.com/english_chat.htm]. Hoje já é possível manter bate-papos em tempo real com suporte de áudio e audiovisual, embora o uso dessas ferramentas ainda seja limitado pelo seu alto custo.

Apesar de todo o potencial que a Internet apresenta para o ensino de uma língua estrangeira, por ser tão vasta e complexa, constitui um grande desafio para o professor. O sucesso de sua implementação como instrumento pedagógico vai depender da habilidade dele em aproveitar as vantagens que a tecnologia oferece, bem

como da habilidade de orientar os alunos sobre como se comportar diante dos problemas que a meio digital pode causar, tais como: confusão causada pelo excesso de informação ou de opções que dificultam escolhas, *homepages* anônimas ou mal organizadas, dificultando a navegação, a distração do foco principal provocada pela natureza não linear do hipertexto, dentre outros (PAIVA, 2001b).

6 PRINCÍPIOS E REGRAS NORTEADORAS DO USO DA INTERNET NO ENSINO DE INGLÊS

6.1 PRINCÍPIOS BÁSICOS

Warschauer (2003) sugere alguns princípios e linhas de ação para a utilização da Internet como recurso pedagógico no ensino de inglês, dos quais se destacam os seguintes:

a) Imersão dupla - Trata-se do uso simultâneo de atividades para desenvolver habilidades linguísticas e letramento digital. Apesar de sua grande difusão na sociedade, nem todos os alunos possuem competência digital para lidar com a Internet, como noções básicas de processador de texto (precisarão saber abrir pastas, guardar e organizar o que lhes interessa), de envio de *e-mails*, de mecanismos de busca para localizar informação e materiais e avaliação crítica desses, além da habilidade de lidar com o hipertexto. Outras noções são mais complexas, como a avaliação crítica das páginas da *Web*. Como esta é aberta e qualquer pessoa pode disponibilizar o que quiser, torna-se necessário aprender a verificar a credibilidade da página visitada e o valor do material encontrado. Esse conhecimento, fundamental para que a experiência na Internet seja produtiva e prazerosa, não precisa ser adquirido isoladamente, pode sim, ser parte de tarefas comunicativas.

b) Aprendizagem colaborativa através de tarefas e projetos - São aconselháveis tarefas do tipo *jigsaw*, que dão aos diferentes membros do grupo dados parciais para a solução de um problema, levando-os a interagir e colaborar para chegarem a um resultado. Sugere-se ainda o uso de projetos colaborativos, de preferência com parceiros que sejam falantes nativos da língua inglesa, uma vez que promovem negociação de significado, desenvolvendo habilidades linguísticas e comunicativas.

c) *Integração do uso da Internet ao programa do curso* - O uso da internet implica uma nova maneira de aprender que deve ser incorporada de maneira sistemática no curso como um todo, e não consistir apenas de atividades esporádicas.

d) *Aprendizagem autônoma e centrada no aluno* - O papel do professor muda de instrutor e detentor do saber para facilitador a fim de permitir que os alunos façam escolhas que atendam a seus interesses e necessidades, e se tornem responsáveis pela construção de seu conhecimento.

6.2 REGRAS BÁSICAS

Para Windeatt (2000) certos requisitos básicos podem promover o uso bem sucedido da Internet:

a) *Estar preparado* - O professor deve verificar com antecedência se os *sites* da *Web* que precisará utilizar na aula estão disponíveis, mesmo que já os tenha usado antes, pois os *websites* se modificam, mudam para outro lugar, entram em manutenção ou simplesmente desaparecem. É, portanto, necessário dispor de atividades alternativas, caso algo dessa natureza venha a acontecer ou haja problemas técnicos que impossibilitem o uso dos computadores, como a queda de conexão, por exemplo.

b) *Ser organizado* - Caso a navegação na *Web* esteja lenta durante a procura de recursos para as aulas, ou determinadas páginas não estiverem acessíveis, vale a pena adiar a busca, porque a rede é imprevisível e os sites podem inesperadamente reaparecer.

c) *Ser curioso e explorar o ambiente virtual* - A Internet está em constante mudança, apresentando a todo o momento possibilidades para a aprendizagem de língua nunca antes exploradas. Vale a pena usar a imaginação e arriscar-se a fazer coisas novas.

d) *Ser crítico* - Na *Web*, qualquer pessoa pode publicar qualquer coisa, o que significa que muita informação não é confiável, sendo preciso, portanto, desenvolver o senso crítico para saber avaliá-la, habilidade necessária a professores e alunos.

e) *Ser cooperativo* - Como o ambiente oferece um número quase inesgotável de recursos e ideias, um professor sozinho não conseguirá descobrir os que forem mais úteis, Compartilhá-los com outros professores e com os próprios alunos torna-se fundamental.

7 COMO USAR A INTERNET NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS

7.1 NATUREZA E ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES

As tarefas, que devem ser primordialmente do tipo 'solução de problemas', devem ser colaborativas, de forma que os participantes dos grupos tenham que interagir para alcançar um objetivo final. O professor deverá disponibilizar sites pré-selecionados ligados ao tópico da tarefa mas, se estiver em jogo a prática da busca de informação na rede, ele deverá incentivar os alunos a encontrar sites complementares.

Naturalmente, o plano de aula de cada tarefa deve prever os itens normalmente presentes num plano de aula presencial, ou seja, o nível dos alunos a que se destina, a duração da aula, os objetivos a serem alcançados, os requisitos técnicos necessários, o conhecimento prévio que possibilite a execução da tarefa, recursos previamente selecionados, procedimentos e sugestões de atividades de *follow-up* (posteriores) em sala ou fora dela.

7.2 COMO ORGANIZAR AS ATIVIDADES

Segundo Windeatt *et al* (2000), a organização das tarefas envolve três estágios: *o preparatório, a atividade em si com o uso do computador, e o estágio posterior*. Na fase preparatória, os objetivos têm de estar bem definidos – os alunos têm que saber exatamente o que se espera deles em cada atividade e devem entender a importância da atividade em questão. Demonstrar é fundamental, ou seja, expor as ideias para a turma toda.

Durante a realização da tarefa o professor deverá resistir à tentação de interferir, devendo fazê-lo apenas quando solicitado. Deverá, no entanto, monitorar o que os alunos estão dizendo, verificando, inclusive, se estão interagindo em inglês e como estão realizando a tarefa. Se a quantidade de computadores não for suficiente para uso individual, a interação nas tarefas poderá tornar-se ainda mais produtiva, na medida em que os alunos de uma equipe trocam e-mails entre si, oferecendo ou buscando sugestões, concordando ou não, enviando ou comentando informações e imagens encontradas na Web. A grande vantagem, nesse caso, é que todo o discurso dos alunos fica registrado para que o professor e os próprios aprendizes possam posteriormente avaliar o desempenho linguístico e as estratégias comunicativas.

Na fase posterior, é importante que qualquer coisa feita no computador seja transferida para a sala de aula normal, para que se faça um *follow-up* Sempre que

possível, os alunos devem levar algo físico para casa, de preferência uma gravação do que tenham criado, em disco ou mesmo impressa, ou ainda, um formulário a ser preenchido a respeito da tarefa executada. O resultado dos trabalhos deve ser compartilhado entre os grupos.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo procurou demonstrar a importância do uso das novas tecnologias, principalmente do computador no ensino-aprendizagem de inglês como língua estrangeira, de modo especial, do uso da Internet. Concordando com Warschauer (1996), na era da informação em que se vive, a Internet é uma ferramenta imprescindível ao ensino-aprendizagem de língua inglesa.

Atualmente, o professor de línguas tende a assumir uma postura eclética, tentando tirar proveito do que há de positivo nas várias teorias de aprendizagem, metodologias ou abordagens de ensino, pois cada uma tem algo de bom a contribuir, a depender do contexto de aprendizagem e da necessidade do aprendiz. Essa também deverá ser a postura do professor de inglês diante da inserção do CALL em sua prática pedagógica.

Conforme foi discutido ao longo do presente texto, o CALL tem passado por diversas etapas de desenvolvimento, cada uma diretamente relacionada a uma determinada metodologia de ensino de línguas predominante em uma dada época, bem como tem se transformado com vistas a atender novas necessidades percebidas por variadas orientações metodológicas. O CALL integrativo, por exemplo, constitui um avanço que possibilita experiências inovadoras; a Internet e a hipermídia tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, colaborativo e eficaz. Contudo, vale lembrar que a própria Internet incorpora recursos típicos de outras fases de desenvolvimento do CALL, que, combinados, podem vir a ser úteis e atender a diferentes necessidades, estilos e estratégias de aprendizagem dos alunos.

Um aluno que precise sedimentar a aprendizagem de vocabulário novo, por exemplo, pode usufruir de um exercício de *drill-and-practice*, típica atividade behaviorista, se a repetição for contextualizada e transmitida por material multimídia, recurso que comprovadamente contribui para a aquisição do léxico. Além disso,

aprender através de jogos e simulações, como os da fase comunicativa, também disponibilizados na *Net*, pode ser um estímulo deveras motivador.

Apesar de as pesquisas que atestam a eficácia da Internet em ensino de inglês como língua estrangeira, segundo Chapelle (1997) ainda sejam poucas e careçam de uma fundamentação teórica clara, os estudos já realizados apontam-na como um proveitoso suporte às aulas presenciais, por possibilitar acesso a novas fontes de leitura e troca de informações, a recursos suplementares para desenvolver habilidades linguísticas e a mais oportunidades de comunicação autêntica. Diante dos argumentos apresentados ao longo do presente texto, defende-se a inserção das novas tecnologias no ensino de língua inglesa e lamenta-se que poucas instituições públicas façam uso dela, seja por falta de investimento em equipamentos, por falta de capacitação do corpo docente, ou, mais provavelmente, por desconhecimento do grande potencial dessa tecnologia.

REFERÊNCIAS

CHAPELLE, C. CALL in the year 2000: still in search of research paradigms? **Language learning and technology**. v. 1,n.1, p. 19-43, jul. 1997. Disponível em <<http://llt.msu.edu/vol1num1/chapelle/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2008.

FOX, G. The Internet: Making it Work in the ESL Classroom. **The Internet TESL Journal**.vol. IV, n. 9, Set. 1998. Disponível em <<http://iteslj.org/Articles/Fox-Internet.html>>. Acesso em: 01 de outubro de 2008.

LEFFA, V. J. Aprendizagem de línguas mediada por computador. In: _____. (Org.). **Pesquisa em linguística Aplicada: temas e métodos**. Pelotas: Educat, 2006, p. 11-36. Disponível em <http://www.leffa.pro.br/trabalhos/B_Leffa_CALL_HP.pdf>. Acesso em: 01 de outubro de 2008.

KRASHEN, S. D. **Principles and Practice in Second Language Acquisition**. London: Prentice-Hall International, 1987.

PAIVA, V. L. M. O. A www e o ensino de Inglês. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**. v. 1, n.1, 2001A, .p.93-116. Disponível em <<http://www.veramenezes.com/www.htm>>. Acesso em: 02 de outubro de 2008.

_____. Derrubando paredes e construindo comunidades de aprendizagem. In: LEFFA,V. J. (Org.).**O professor de línguas estrangeiras**. Pelotas: ALAB & Educat/UCPel, 2001b. p.193-209. Disponível em <<http://www.veramenezes.com/paredes.htm>>. Acesso em: 02 de outubro de 2008.

LEVY, M. **Computer-Assisted Language Learning: Concept and Conceptualization**. New York: Oxford University Press, 1997.

RICHARDS, J. C. ; ROGERS, T. S. **Approaches and Methods in Language Teaching**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

SPERLING, D. **The Internet Guide for English Language Teachers**. New Jersey: Prentice Hall Regents, 1997.

VALENTE, J. A. (Org.). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: Editora do Núcleo de Informática Aplicada à Educação, 2002.

WARSCHAUER, M. Computer Assisted Language Learning: an Introduction. In: Fotos S. (ed.) **Multimedia language teaching**. Tokyo: Logos International, 1996. p. 3-20.

Disponível em <<http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm>>. Acesso em: 03 de outubro de 2008.

_____.; SHETZER, H.; MELONI, C. **Internet for English teaching**. Published online by the Office of English Language Programs, U.S. Department of State, 2003. Disponível em <<http://exchanges.state.gov/education/engteaching/ifet.htm>>. Acesso em: 03 de outubro de 2008.

_____.; KERN, R. **Network-based Language Teaching: Concepts and Practice**. New York: Cambridge University Press, 2000.

WINDEATT, S. **The Internet**. Oxford: Oxford University Press, 2000.