

Usando Situações Reais de Comunicação na Aprendizagem de Língua Estrangeira: Proposta de um Ambiente na Internet

Renata S. Souza
ssouza@tropical.com.br

Crediné S. Menezes
credine@inf.ufes.br

Universidade Federal do Espírito Santo
Centro Tecnológico – Departamento de Informática
Av. Fernando Ferrari, s/n – Campus de Goiabeiras
CEP 29060-900 – Vitória – ES – Brasil

Resumo

Os aprendizes de línguas enfrentam, nas escolas, o problema de estarem distantes do ambiente em que a língua é realmente usada. A Internet, por permitir contato rápido e fácil entre pessoas deslocadas fisicamente, pode criar situações reais de comunicação, motivando o estudo e propiciando a aquisição natural de conhecimentos. Este trabalho descreve uma experiência realizada com ferramentas existentes e propõe um ambiente que integra serviços da rede mundial, além de outras funcionalidades, objetivando apoiar o aprendizado de idiomas. O ambiente adota, como técnicas pedagógicas, a criação de situações reais de comunicação e o aprendizado cooperativo e apresenta uma metáfora adaptada ao contexto educacional.

Abstract

At school, foreign language students face the problem of being away of the environment where the language is truly used. For allowing fast and easy contact between people who are apart, the Internet can create real communication opportunities, motivating students and allowing natural knowledge acquisition. This work describes an experience made with existing programs, and proposes a computer environment to support language learning, integrating Internet services, besides other functionalities. The environment has, as pedagogical techniques, real communication opportunities and cooperative learning, and also brings a metaphor adapted to the educational context.

1. Introdução

Uma das principais dificuldades no ensino de idiomas estrangeiros nas escolas é que ele se dá fora do ambiente em que a língua é realmente usada. Por estarem fora do contexto real, os aprendizes demoram a assimilar a estrutura do idioma, bem como um bom vocabulário. Métodos baseados em recursos visuais e auditivos vêm

tentando diminuir a distância entre o ambiente de estudos e a situação real, produzindo melhoras significativas no ensino de línguas.

Hoje, pedagogos e professores podem contar com o computador e a Internet, que são ferramentas capazes de não apenas diminuir essa distância, mas acabar com ela. Programas de conversa interativa e email vêm sendo usados no ensino de línguas em escolas, ou no aprendizado espontâneo que acontece na Internet. Porém pouco ainda tem sido feito, para criar programas que integrem essas formas de comunicação e ainda se preocupem em trazer outras funcionalidades úteis no aprendizado de idiomas, como dicionários, agendas, entre outras. Propõe-se aqui um ambiente que proporciona esses dois tipos de comunicação e, além disso, tem por base pressupostos pedagógicos que favorecem o aprendizado de línguas.

Este trabalho está organizado da seguinte maneira: a Seção 2 descreve brevemente a evolução do ensino de idiomas ao longo do tempo; a Seção 3 discute os benefícios da interatividade para o ensino/aprendizagem de línguas; a Seção 4 comenta uma experiência realizada com programas existentes; as Seções 5 e 6 apresentam o ambiente proposto e a Seção 7 traz as conclusões do trabalho.

2. O Ensino de Línguas Estrangeiras

O ensino das línguas vivas vem sofrendo evoluções desde que surgiu, no século passado, por necessidade das transações comerciais [Lanchec]. Até a segunda década do século XX, a gramática era o foco do aprendizado de línguas. Entre a I e a II Guerra mundial, aplicaram-se os métodos diretos ou modernos, que consideravam a língua falada mais importante que a escrita.

Após a II Guerra, surgiram os métodos áudio-orais, que se baseiam em diálogos e utilizam flanelógrafo, gravador e projetor, para apresentar modelos autênticos e facilitar a aquisição de automatismos, e, em 1960, surgiram os métodos áudio-visuais, que integram som e imagem no desenrolar da lição.

Skinner foi o primeiro a empregar a programação no ensino de línguas, na década de 50 [Lanchec]. Ele acreditava que os alunos progrediam em pequenas etapas, de acordo com seu próprio ritmo e que deveriam ter feedback imediato ao responderem uma questão. Há muito, a teoria de Skinner foi considerada obsoleta, cedendo espaço a teorias menos mecanicistas e mais cognitivistas. O computador, por sua vez, popularizou-se, sendo objeto de estudo de outros pedagogos, como é o caso de Papert, seguidor do cognitivismo de Piaget e criador da linguagem Logo [Papert].

Existem muitos métodos de ensino diferentes, porém todos os estudiosos concordam que a sala de aula não é um ambiente propício para o aprendizado natural de uma língua. O aprendizado de um idioma se dá, não por compreensão de gramática e vocabulário isolados, e, sim, pela assimilação desses elementos em contextos sociais.

Desde o surgimento dos métodos áudio-orais, diálogos são empregados com o objetivo de contextualizar o aprendizado [Lanchec], buscando aproximação com uma situação real de comunicação. Por meio deles, o aprendiz se identifica com o contexto, o que promove maior motivação e memorização. Esses diálogos, embora simulem situações reais de comunicação, não podem criá-las.

3. Os Benefícios da Interatividade para o Aprendizado de Línguas

A Internet permite que alunos e nativos da língua estudada se comuniquem e trabalhem cooperativamente, criando situações reais de comunicação. Tarefas desenvolvidas em conjunto são muito ricas para a formação do aprendiz [Lucena].

Com seus estudos sobre o desenvolvimento do pensamento, Piaget observou que a discussão em grupo desenvolve o raciocínio lógico e evita que os alunos desenvolvam hábitos intelectuais estereotipados, pois eles devem buscar as relações entre os pontos de vista e construir uma idéia conjunta a partir de perspectivas diferentes. Piaget acentua que “a característica fundamental do processo mental superior é a reversibilidade”, que é a capacidade de compreender o ponto de vista alheio [Minicucci].

Para Vygotsky, em sua teoria cognitivista social, interações sociais e colaboração são essenciais para o processo do desenvolvimento de processos mentais e, conseqüentemente, o aprendizado. Sua teoria enfatiza a importância da convivência entre leigos e experts, acreditando que cada um pode dar uma contribuição significativa para o entendimento geral, apesar da diferença de conhecimento entre eles [Papazian].

George Kelly traz nova contribuição [Schwienhorst], afirmando que o homem entende o mundo através de uma série sucessiva e infinita de aproximações e que a dificuldade no aprendizado de um novo conteúdo é proporcional à complexidade da reestruturação das estruturas previamente assimiladas pelo aprendiz. Assim, o ambiente de aprendizado deve facilitar esse processo de ajustes, deixando de ser uma entidade separada da experiência pessoal do aprendiz.

Vygotsky e Kelly mostram a necessidade da criação de ambientes de aprendizagem colaborativa, de estrutura divergente daquela em que o professor

transmite e os alunos recebem informação. Chamam atenção, ainda, para o fato de que o aprendizado significativo, ou seja, de conteúdos escolhidos pelo próprio aprendiz, é muito mais eficaz.

Ricardo Schütz, professor e webmaster de um site da Internet dedicado ao ensino de línguas estrangeiras, comenta que “o ensino de línguas efetivo é aquele que, ou leva o aluno ao exterior, ou busca proporcionar ao aluno uma experiência muito parecida com aquela em que a pessoa tem ao conviver em meio a cultura estrangeira, sem viajar” [Schütz]. Isso é baseado na teoria de Stephen Krashen, que divide o conhecimento de um indivíduo sobre uma língua em dois sistemas: a *aquisição*, que é o produto de processos subconscientes muito semelhantes ao que a criança passa no aprendizado de sua primeira língua; e o *aprendizado*, que é o produto da instrução formal. Segundo Krashen, a aquisição natural é o método eficaz para que um indivíduo conheça um idioma e o sistema de aprendizado funciona apenas como um monitor, para corrigir algo produzido pelo sistema de aquisição, a partir de regras aprendidas.

Uma maneira bastante natural de promover o aprendizado de uma língua estrangeira é a técnica do chamado Aprendizado Tandem (“Tandem Learning”) [Schwienhorst], que foi primeiramente desenvolvido como reuniões cara-a-cara entre dois aprendizes com línguas maternas diferentes, mas, hoje, pode ser feito com o apoio de comunicações via email e chat. Essa técnica requer que os parceiros planejem, monitorem e avaliem seu próprio aprendizado, explorando a competência do parceiro no idioma de interesse, que não apenas fala a língua-alvo, como também está inserido na cultura que a envolve. Os tópicos a serem discutidos podem ser escolhidos em comum acordo com os dois aprendizes, sendo, portanto, muito mais significativo que muitas discussões em sala de aula.

O uso da comunicação assíncrona, via emails, e síncrona, com o chat, vem se tornando cada vez mais importante para o aprendizado de idiomas. Recentemente, estudiosos vêm redefinindo a importância da mídia escrita não apenas para desenvolver habilidades de escrita, mas também para desenvolver proficiência oral e lingüística, e a consciência do aprendizado (learning awareness), tão importante para o conhecimento da língua [Schwienhorst].

Com a Internet, os alunos tem a oportunidade de aprender termos mais usuais e típicos de regiões e países diferentes. Além disso, eles se sentem bastante motivados, já que a rede mundial é considerada, em particular para os adolescentes e jovens, a última moda, e, muitas vezes, até fator definitivo para aceitação social [Veja].

4. Relato de uma Experiência

O projeto vem se desenrolando em uma escola de primeiro e segundo graus, na cidade de Vitória/ES, desde o mês de abril de 1998.

A clientela alvo são os alunos da 8ª série. Desenvolveram-se as atividades em uma turma piloto, para que os resultados fossem observados e alterações fossem feitas, antes de serem aplicadas às demais quatro turmas do colégio. A proposta realizada teve o objetivo de promover a prática do idioma inglês, tendo como tema principal as diferenças culturais existentes entre diversos países participantes da Copa do Mundo. Alguns internautas desses países comunicaram-se com os estudantes via email e em sessões de chat. Os programas usados foram o ICQ, da Mirabilis.LTD, e o Eudora Pro.

Contactaram-se 215 pessoas, cujos endereços eletrônicos foram encontrados em listas de duas instituições de intercâmbio cultural, já que o tema do projeto eram as diferenças culturais. Após todos os esclarecimentos, 21 pessoas se dispuseram a participar, sendo elas de nove países diferentes.

Paralelamente à comunicação com os participantes estrangeiros, foram elaboradas as atividades da sala de aula. Dividiu-se a sala em nove grupos de 3 ou 4 alunos e cada grupo ficou responsável por pesquisar um país diferente para, ao final do projeto, fazer uma apresentação para a turma. A troca de emails e o chat deveriam ser, além de livros e de páginas Web, mais uma fonte de pesquisa.

Foram separadas oito aulas para o desenvolvimento das atividades do projeto, que foram: redação de emails, elaboração de perguntas para iniciar a conversa interativa, pesquisa em livros e na Internet, apresentação de seminários e um debate sobre as dificuldades de comunicação e o desafio superado pelos alunos.

Durante a preparação do projeto, foi trabalhoso encontrar parceiros, porque decidiu-se contactar pessoas soltas, sem buscar vínculos com entidades educacionais, que provavelmente tivessem mais interesse na parceria. Por outro lado, foi interessante observar que é comum encontrar internautas que se disponham a participar de uma atividade desse tipo apenas para ajudar outras pessoas e encontrar novos amigos, o que mostra que a cultura que está sendo criada na Internet favorece trabalhos cooperativos.

Não era possível fazer o planejamento, considerando-se as atividades de cada participante estrangeiro. Alguns participantes não tinham disponibilidade para realizar o bate-papo na semana marcada, e, conseqüentemente, alguns grupos não puderam realizar o chat com pessoas do país que pesquisavam.

Os alunos, entretanto, demonstraram-se contentes com o trabalho. No chat, depois de superado o medo inicial por estarem, muitos deles, conversando pela primeira vez com alguém de outro país, envolviam-se no diálogo.

Para as próximas turmas, será desenvolvida uma abordagem menos dependente de quem esteja conectado em dado instante, mas, sem dúvida, a estrutura do projeto será mantida, já que se percebeu um resultado muito positivo entre os estudantes.

5. Requisitos de uma Boa Ferramenta

No desenvolvimento do projeto, o uso do computador restringiu-se ao envio de emails e a diálogos pelo chat. Outras atividades poderiam ser executadas, caso houvesse uma ferramenta com a interface e as funcionalidades adequadas. Com esse pensamento, buscou-se levantar alguns requisitos que contribuíssem para a criação de uma boa ferramenta de aprendizado de idiomas. Como requisitos principais, pode-se citar a criação de situações reais de comunicação e o trabalho cooperativo, implementados principalmente por meio de conversa interativa e mensagem eletrônica. Os outros requisitos são apresentados a seguir.

5.1. Requisitos Gerenciais

Em primeiro lugar, é essencial que o programa possibilite o encontro de usuários da Internet com o mesmo propósito, que não precisa ser, necessariamente, o aprendizado de outro idioma. Para evitar que o usuário tenha que procurar por seus colegas a cada vez que quiser se comunicar com eles, a ferramenta deve permitir a criação de listas de usuários, mantendo os dados dessas pessoas armazenados.

Também para facilitar o contato entre indivíduos na rede, é interessante saber quem está conectado em um dado instante. Dessa forma, pode-se promover uma comunicação síncrona sempre que duas pessoas estejam conectadas ao mesmo tempo.

Outra característica importante é possibilitar que os usuários digam quando e por quanto tempo estarão conectados em um futuro próximo, para que outros possam encontrá-los com mais frequência. Isso permite que os usuários marquem encontros, ao invés de apenas se encontrarem ao acaso.

5.2. Requisitos Pedagógicos

É preciso aproveitar os recursos já descritos, para promover o aprendizado em sala de aula com a presença do professor, ou em casa, onde o aluno pode praticar e estudar sozinho. Uma forma de promover avaliação e acompanhamento dos alunos, bem como propor exercícios de correção e pesquisa, é analisar os textos produzidos em mensagens eletrônicas ou chat. Assim, é preciso permitir o armazenamento não só de emails, mas também dos textos das conversas interativas.

Para que o usuário não se sinta perdido ou tenha poucas oportunidades de se manifestar, é melhor que ele tenha controle total com relação à pessoa com quem quer conversar. Propõe-se, então, um ambiente em que, para iniciar um chat, o usuário escolha com quem ele quer dialogar. Essa abordagem favorece a conversação a dois, mas também permite que se fale com mais pessoas ao mesmo tempo.

Ao imaginar uma situação ideal para o aprendizado eficaz de línguas, pode-se pensar em um grupo de pessoas, entre elas aprendizes e nativos do idioma alvo do estudo, debatendo sobre temas de interesse do grupo. Seria desejável que o ambiente tivesse o perfil do usuário, baseado em seus interesses, e que lhe fosse possibilitado encontrar outros com quem tivesse afinidade. A partir disso, o usuário teria a chance de conversar com pessoas que estivessem *online* naquele momento ou marcaria um compromisso com auxílio da agenda. Novas amizades podem ser feitas dessa maneira, o que por si só, é mais um fato motivador do aprendizado.

Outros recursos podem acrescentar muito ao estudo de idiomas, como dicionários e corretores ortográficos. Eles podem solucionar dúvidas do usuário no momento da comunicação, seja ela em tempo real ou não, podendo também ser usados em exercícios, como a substituição de palavras no texto ou sua correção ortográfica.

A redação de textos pode ser usada para consolidar o aprendizado de certos conteúdos, bem como desenvolver a habilidade escrita do aprendiz. Essa atividade pode ser bastante dinâmica, se realizada em pares, que, em geral, são escolhidos entre os alunos de uma turma da escola. Seria interessante possibilitar que uma atividade desse tipo fosse realizada entre pares separados fisicamente.

Por fim, para facilitar a divulgação dos trabalhos de aprendizes na Internet, propõe-se uma ferramenta de montagem automática de sites. A divulgação de trabalhos pode servir para divulgar o trabalho realizado pela escola, incentivar os alunos e mostrar aos colegas fisicamente deslocados os resultados obtidos por trabalhos em parceria.

6. O Ambiente Proposto

O ambiente proposto visa a integrar alguns serviços da rede mundial, orientando seu uso ao aprendizado de idiomas. Para isso, apresenta como interface uma metáfora desse contexto, trazendo o conceito de **turmas**.

Cada turma é uma lista de pessoas escolhidas pelo usuário para conversar, por email ou chat, sobre um determinado assunto. O usuário pode ter uma ou mais turmas, que ele mesmo identifica por designações, como, por exemplo, “Turma de Alemão” e “Galera da Música”. Desse modo, quando ele quer praticar alemão, pode, por exemplo, entrar em sua turma de alemão e iniciar um chat com alguém que esteja *online*. Os componentes da lista são também usuários do sistema.

Para que o sistema funcione dessa maneira, é preciso ter as informações de todos os seus usuários em um banco de dados central. Assim, ao instalar o programa, o usuário faz um registro em um servidor, fornecendo informações como nome, email, idioma e país, e recebendo um número de identificação. A seguir descrevemos todos os recursos do ambiente:

- Programa de Busca de Usuários: permite a busca de usuários do sistema por nome, email, número de identificação, língua ou país. Aqueles encontrados podem ser adicionados a uma ou mais turmas de quem os procurou.
- Status: propriedade de cada componente das turmas, que determina não só se estão *online* ou *offline*. Podem ser criados outros status, como: *estudando*, que determina que o usuário não quer ser incomodado; *tirando dúvidas*, que demonstra que ele está disposto a interagir com uma ou mais pessoas a fim de debater sobre dúvidas; *conversando*, que indica que ele está conversando com alguém; *invisível*, em que o usuário parece *offline* para os outros, mesmo que esteja conectado.
- Lista Geral de Participantes: possibilita a visualização dos componentes de todas as turmas do usuário, com seus respectivos status.
- Agenda: permite que o usuário informe quando estará *online* e por quanto tempo. A agenda faz os cálculos de tempo, considerando a diferença entre fusos horários, mostrando a hora correta para cada um.
- Grupos de Interesse: permite que o usuário determine suas áreas de interesse, criando um *perfil do usuário*. Assim, sempre que o usuário desejar, o sistema encontra outras pessoas que tenham interesses em comum com ele, permitindo que uma comunicação seja iniciada no momento ou marcada para mais tarde.

- Chat e Email: são as duas formas básicas de comunicação nesse ambiente. A ferramenta de chat será implementada no sistema, enquanto que, para enviar emails, o usuário utilizará o programa que já faz uso normalmente, bastando configurar suas características no ambiente.
- Gravação de Chats: o ambiente permite que o conteúdo das sessões de chat seja armazenado em arquivos.
- Dicionários: alguns dicionários serão acoplados ao ambiente, que permitirá também que o próprio usuário acrescente outros. Alguns desses dicionários traduzem os termos para o português, outros fornecem o significado no próprio idioma. Isso possibilita satisfazer alunos de diferentes níveis. É permitido também bloquear o uso dos dicionários.
- Corretores Ortográficos: são acoplados ao sistema como os dicionários.
- Editor de Textos Compartilhado: desenvolvido para apoiar trabalhos cooperativos de indivíduos fisicamente distantes.
- Ferramenta para a Montagem Automática de Sites: cria automaticamente páginas html, baseando-se na identificação de alguns poucos parâmetros, tais como: nome de seções, nomes e endereços eletrônicos que comporão links e textos.

7. Conclusões

“Toda a arte do professor consiste em dosar e variar os processos pedagógicos, e em não consagrar aos diversos exercícios um tempo curto demais, nem excessivo, em imprimir sua personalidade à aula, em ser em todas as circunstâncias um animador desse jogo complexo e apaixonante que é a aula de língua”, D. Girard. [Lanchec]

Essa explicação poderia responder ao questionamento sobre o papel do professor diante do uso dos computadores no ensino/aprendizagem, entretanto esse comentário foi feito em 1972, quando se fazia a mesma pergunta diante do uso de outras tecnologias áudio-visuais, que se tornavam populares na época. Pode-se notar que a importância do professor continua inabalada frente aos avanços tecnológicos, e sua função, se bem exercida, contribui para a motivação e aprendizado do aluno. O computador, por sua vez, pode contribuir muito nesse contexto, enriquecendo a prática pedagógica e engrandecendo a arte de ensinar.

A Internet, hoje, fornece um grande número de alternativas para que os métodos usados no ensino de idiomas possam continuar evoluindo, entretanto é preciso que os profissionais da área da informática se dediquem à criação de ferramentas que apoiem a tarefa de professores e pedagogos, na busca de um melhor aproveitamento do material disponível.

Além de apoiar a aprendizagem de línguas, o sistema descrito pode ser usado em atividades de outras disciplinas que possam se beneficiar da interatividade.

O ambiente proposto favorece o aprendizado natural e significativo e permite ao educador, não só preocupar-se com os conteúdos da sua disciplina, mas também com o desenvolvimento de valores importantes na formação integral do aluno, como, por exemplo, o hábito de cooperação e a visão mais ampliada do mundo em que vive.

Bibliografia

- [Lanchec] Lanchec, Jean-Yvon. *Psicologia-Linguística e Pedagogia das Línguas*. Zahar Editores, Rio de Janeiro, 1977.
- [Lucena] Lucena, Marisa. *Um Modelo de Escola Aberta na Internet: Kidlink no Brasil*. Brasport, Rio de Janeiro, 1997.
- [Minicucci] Minicucci, Agostinho. *Dinâmica de Grupo: Teorias e Sistemas*. Atlas, 1982, São Paulo.
- [Papazian] Papazian, Rosie. *Informal Learning and the Web*. 1997.
http://www.ematusov.com/final.paper.pub/_pwfsfp/000000b4.htm
- [Papert] Papert, Seymour. *Logo: Computadores e Educação*. Editora Brasiliense, São Paulo, 1980.
- [Schütz] Schütz, Ricardo. *Uma Abordagem Natural ao Ensino de Línguas: Inglês sob a Inspiração de Piaget, Vigotsky, Chomsky e Krashen*.
<http://www.sk.com.br/sk-apren.html>
- [Schwienhorst] Schwienhorst, Klaus. *Talking on the MOO: Learner Autonomy and Language Learning in Tandem*. 1997.
[http://www.tcd.ie/CLCS/assistants/kschwien/Publications/](http://www.tcd.ie/CLCS/assistants/kschwien/Publications/CALLMOOtalk.htm)
CALLMOOtalk.htm
- [Veja] *Escola em Casa*. Veja Edição Especial Computador. Editora Abril, dezembro, 1995, págs. 68-71.