



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS: LÍNGUA INGLESA**

VANESSA ALVES DE ALMEIDA

**HIPERMÍDIA E AUTONOMIA NA APRENDIZAGEM
DE INGLÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA (ILE):
UM ESTUDO DE CASO**

CAMPINA GRANDE - PB

2020

VANESSA ALVES DE ALMEIDA

**HIPERMÍDIA E AUTONOMIA NA APRENDIZAGEM
DE INGLÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA (ILE):
UM ESTUDO DE CASO**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras - Língua Inglesa do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Letras – Língua Inglesa.

Orientador: Professor Mestre Normando Brito de Almeida.

CAMPINA GRANDE - PB

2020

VANESSA ALVES DE ALMEIDA

**HIPERMÍDIA E AUTONOMIA NA APRENDIZAGEM DE
INGLÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA (ILE): UM ESTUDO DE
CASO**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao Curso de Letras - Língua Inglesa Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, como requisito parcial para a conclusão do curso.

Aprovada em ____ de _____ de 2020

Orientador (a) Prof. Normando Brito de Almeida, Me. (UFCG)

Prof. Marco Antônio Margarido Costa, Dr. (UFCG)

Prof. Suênio Stevenson Tomaz da Silva, Dr. (UFCG)

Campina Grande – PB

2020

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha família, que é o maior bem concedido por Deus e sempre foram minha motivação para continuar.

AGRADECIMENTOS

Durante a longa caminhada na universidade, em que adquiri mais do que conhecimento, vivi novas experiências, fiz grandes amizades, e descobri capacidades em mim ainda não conhecidas, tenho muito que agradecer.

Agradeço primeiramente a Deus, que é o autor e consumidor da minha fé, por fazer este momento possível; por sua graça em minha vida e por me manter de pé em meio às dificuldades: minha gratidão e adoração sempre a ti Senhor.

Agradeço também ao meu orientador e mestre Normando Brito de Almeida que sempre será o maior e melhor professor que a Universidade Federal de Campina Grande teve, obrigada pela humildade e paciência, nunca esquecerei os conhecimentos que compartilhou comigo. Agradeço também especialmente aos professores Vivian Monteiro, Marco Antônio Margarido Costa e Suênio Stevenson Tomaz da Silva, que não poderia deixar de mencionar, pois durante esse tempo que percorremos juntos na universidade, eles foram para mim mais que professores, foram amigos e um espelho do que eu almejo ser como educadora e profissional, como também aos demais professores e funcionários em geral que contribuíram para a minha formação.

Por fim, não poderia deixar de agradecer às minhas mais leais amigas Mariana Felipe Borborema e Marina Pereira Fernandes que caminharam junto comigo e se fizeram amigas inesquecíveis: a vocês, minha gratidão.

Esforço-me para que eles sejam fortalecidos em seus corações, estejam unidos em amor e alcancem toda a riqueza do pleno entendimento, a fim de conhecerem plenamente o mistério de Deus, a saber, Cristo. Nele estão escondidos todos os tesouros da sabedoria e do conhecimento.

Colossenses 2:2, 3

RESUMO

Este trabalho monográfico constitui-se de um estudo realizado com uma adolescente de escola privada em Campina Grande, a qual tem vivido a experiência de inclusão digital, como aprendiz de inglês através de aplicativo, e exercendo sua autonomia em aprimorar sua competência na Língua Inglesa. A opção por esse estudo surgiu a partir do nosso interesse de investigar os efeitos na aprendiz provenientes dos diversos recursos oferecidos pela hipermídia através da Internet. Primeiro, traçamos um percurso histórico para demonstrar que a tecnologia e o ensino de língua têm uma relação conjunta, contribuindo para a otimização do ensino à distância, com o auxílio de aparelhos eletrônicos, abrindo portas para que cada vez mais as pessoas utilizem tais aparelhos e tenham a acessibilidade na palma da mão. Em segundo lugar, construímos o aporte teórico respaldado nos seguintes conceitos: a importância da inclusão digital na educação do indivíduo (COSCARELLI, 2007); o conceito de hipermídia (GOSCIOLA, 2003); a reflexão de como a linguagem e o pensamento estabelecem uma relação de múltiplos significados dentro da hipermídia (LÉVY, 1993); a descrição do Sistema de Hipermídia Adaptativo Educacional, tomando por base o aplicativo *Wlingua*, através dos estudos de Leiva (2003) e Palazzo (2000); o conceito de aprendiz autônomo citado por Dickinson (1987) e o relato a respeito da aprendizagem autônoma segundo Paiva (2009). A pesquisa é de cunho qualitativo, descritivo e exploratório, nos termos de Richardson (1999). Ao finalizarmos a análise, constatamos que a aprendiz apresentou aspectos de autonomia, assiduidade no ambiente digital e interesse de expandir seus conhecimentos da língua inglesa.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento Digital; Hipermídia; Aplicativo *Wlingua*; Autonomia na Aprendizagem

ABSTRACT

This monographic work consists of a study carried out with a teenager from a private school in Campina Grande, who has lived the experience of digital inclusion, as an English learner through an application, and exercising her autonomy in improving her English language competence. The choice for this study arose from our interest in investigating the effects on the learner from the various resources offered by hypermedia through the internet. First, we trace a historical path to demonstrate that technology and language teaching have a joint relationship, contributing to the optimization of distance learning, with the aid of electronic devices, opening doors for more and more people to use such devices and have accessibility in the palm of their hands. Second, we built the theoretical support on the following concepts: the importance of digital inclusion in the education of the individual (COSCARELLI, 2007); the concept of hypermedia (GOSCIOLA, 2003); the reflection of how language and thought establish a relationship of multiple meanings within hypermedia (LÉVY, 1993); the description of the Educational Adaptive Hypermedia System, based on the Wlingua application, through the studies of Leiva (2003) and Palazzo (2000); the concept of autonomous apprentice cited by Dickinson (1987) and the account of autonomous learning according to Paiva (2009). The research is qualitative, descriptive and exploratory, in the terms of Richardson (1999). At the end of the analysis, we found that the learner presented aspects of autonomy, a constant presence in the digital environment and interest in expanding her knowledge of the English language.

KEYWORDS: Digital Literacy; Hypermedia; Wlingua application; Autonomy in Learning

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
1.1. A relação do ensino de línguas e a tecnologia.....	12
1.2. Dos cursos de correspondência à era digital.....	14
1.3. A aprendizagem através de recursos tecnológicos.....	17
1.3.1. Como funciona a aprendizagem e-electronic e m-learning.....	19
1.4. Letramento digital.....	20
1.5. O <i>Wlingua</i> como artefato hipermidiático.....	23
1.6. O aprendiz autônomo.....	29
2. METODOLOGIA.....	31
2.1. Definição do estudo de caso.....	32
3. COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	32
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
5. REFERÊNCIAS.....	40
6. ANEXOS.....	44

INTRODUÇÃO

O mundo vem sofrendo grandes transformações e, no cenário atual em que vivemos, nos deparamos com um ensino *on-line*, por isso é necessário disseminar o uso da tecnologia dentro da escola. Isso é fundamental para garantir que a escola reflita a realidade social vigente, além de propiciar um ambiente interativo.

Diferentes daqueles nascidos antes do advento da internet, e que vivenciam a transição do mundo analítico para o digital, os indivíduos atualmente já estão imersos no mundo tecnológico. No entanto, é preciso saber que, utilizando a tecnologia, estamos entrando no campo do conhecimento em que nós, quer sejamos professores quer alunos, estamos sempre aprendendo. Nesse ambiente tecnológico, os aprendizes se sentem à vontade para serem inventivos, usando ferramentas habituais, como computadores e celulares, em prol da própria educação. Dessa forma, incentivar o uso de recursos tecnológicos de forma consciente no ensino é tornar o aluno mais do que um simples usuário ou espectador desses recursos, é dar a ele suporte para ir além a fim de explorar, criar e vir a ser um aprendiz autônomo.

Em uma sociedade pós-moderna como a nossa, o uso das novas tecnologias tem ganhado um novo espaço, principalmente no ensino de língua estrangeira, em especial a língua inglesa, proporcionando uma nova perspectiva de educação, pois na medida em que cresce o processo de globalização, a aquisição de uma língua estrangeira tem sido um incentivo para tornar o aluno um ser crítico e transformador do conhecimento, assim como um indivíduo letrado digitalmente.

O aprendiz letrado digitalmente assume mudanças na forma de ler e escrever, por meio de códigos verbais e não verbais, e desse modo, a prática do letramento digital proporciona situações reais de uso da língua inglesa através de *chats*, leitura de textos autênticos, e compreensão auditiva por meio de filmes e vídeos postados. Além disso, as interações em *chats*, *blogs*, aplicativos e outros meios hipermediáticos usados com fins didáticos no processo de aprendizagem de língua estrangeira, surgem como fonte de construção do conhecimento, permitindo ao aprendiz se tornar um co-autor mais autônomo na sua aprendizagem.

Reconhecendo os muitos benefícios desses recursos hipermediáticos, a nossa proposta de trabalho monográfico gira em torno estudo de caso com uma adolescente de 12 anos de

idade, que estuda o inglês através do aplicativo *Wlingua*, para melhorar seu desempenho na língua inglesa. Daí, pretendemos responder às seguintes perguntas de pesquisa: Como o aplicativo *Wlingua* proporciona uma aprendizagem autônoma do inglês como língua estrangeira? Como a aprendiz se comporta de modo autônomo durante a aprendizagem através do uso do referido aplicativo? Quais as características hipermidiáticas que estão presentes no *Wlingua*? Em que sentido ele exerce seu papel como contribuinte para o letramento digital da aprendiz?

As justificativas que temos para embarcar neste trabalho de pesquisa em torno do tema sobre hipermídia e autonomia na aprendizagem de uma língua estrangeira, são as seguintes: 1) Não há indícios de que um tema similar tenha sido abordado por alunos do curso de Letras na UFCG em um trabalho de fim de curso; 2) Tem-se percebido o uso frequente de aplicativos, por parte de jovens e adultos, evidenciando ser uma modalidade versátil e atraente, como parte das novas tecnologias no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, o que despertou a curiosidade para com o tema; 3) O ensino da língua inglesa nas escolas públicas e privadas carece de mais recursos tecnológicos, o que nos leva a imaginar modos mais atraentes e eficientes, no sentido de melhorar a qualidade do ensino/aprendizagem dessa língua; e, 4) A curiosidade de investigar a eficiência do ensino e aprendizagem por meio de aplicativos envolvendo uma aprendiz no início da adolescência.

Como parte deste trabalho de pesquisa, temos por objetivo geral investigar como se desenvolveu o processo de aprendizagem autônoma da língua inglesa, por meio do aplicativo móvel *Wlingua* utilizado pela aprendiz. Como objetivos específicos, pretendemos descrever as funcionalidades do aplicativo *Wlingua*, ressaltando os seus aspectos hipermidiáticos; descrever as características do aplicativo *Wlingua* como uma tecnologia voltada para a inclusão digital e analisar as contribuições desse aplicativo para o letramento digital e a aquisição de uma língua estrangeira.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. A RELAÇÃO DO ENSINO DE LÍNGUAS E A TECNOLOGIA

No século XX, os linguistas aplicados e outros estudiosos baseavam seus conceitos no campo da linguística e da psicologia, com o objetivo de promover novos procedimentos para elaborar métodos e materiais didáticos eficazes para o ensino de línguas estrangeiras, tornando-se cada vez mais necessário o aprimoramento não somente dos métodos e materiais, mas também, o desenvolvimento de recursos tecnológicos voltados para o ensino e a aprendizagem de línguas estrangeiras.

Como fruto das pesquisas e observações desses linguistas, foi-se percebendo que a história do ensino de língua estrangeira foi se tornando um espelho de diferentes concepções reflexivas que buscavam oferecer propostas metodológicas de ensino e aprendizagem que atendessem às necessidades dos aprendizes naquele determinado momento da história.

Nesse contexto, a tecnologia foi um dos fatores que se tornou, com o passar do tempo, indispensável no desenvolvimento do ensino de línguas, levando-nos a concluir que a não utilização da tecnologia com esse objetivo tem tornado mais árduo e inviável atualmente aprender uma língua estrangeira. Com isso em mente, percebemos que o uso da tecnologia com esse fim tem sido um meio pelo qual muitos estão se desenvolvendo no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras, e portanto, sua contribuição vem sendo cada vez mais reconhecida e respeitada.

Se analisarmos o percurso histórico do desenvolvimento dos métodos de ensino de línguas estrangeiras, é notório que a tecnologia sempre esteve presente nesse âmbito. Uma comprovação disso foi o surgimento e o auge do método audiolingual, que surgiu nos anos de 1960 a 1970 nos Estados Unidos. Por outro lado, na Europa, além da utilização e do sucesso do método audiolingual, o ensino de línguas estrangeiras foi dinamizado, nesse mesmo período, através do uso de laboratórios de língua, que eram compostos por gabinetes, onde cada aprendiz tinha à sua disposição um toca-fitas, microfone e fones de ouvidos, com o objetivo de aprimorar as habilidades de fala e escuta com o auxílio de um professor.

Com o passar do tempo, esse método veio a perder grande parte de sua popularidade e cair em desuso. Mesmo assim, o laboratório de línguas foi um passo importante para estabelecer os laços entre a tecnologia e o ensino de línguas, e foi o que levou muitos institutos de idiomas e universidades a acreditarem e investirem nesse tipo de tecnologia, pelo fato de contribuir para a melhoria de qualidade e mais rapidez no aprendizado de uma língua estrangeira na época.

Dessa forma, ainda na década de 60, sob a influência do Método Áudio-Lingual, foi-se desenvolvendo o campo denominado CALL (Computer Assisted Language Learning), o que contribuiu para que o ensino de línguas fosse uma das únicas áreas de estudo que possuía um campo com um nome específico, estabelecendo sua relação com a tecnologia. O primeiro registro desse termo foi na conferência da Universidade de Leeds por Davies e Steel (1981, p.251), que apresentaram um trabalho em que o termo CALL foi usado, e em 1982 o uso desse termo passou a ser bastante difundido em todo o Reino Unido, aparecendo em livros, *newsletters*, e assim por diante.

Davies, juntamente com outros pesquisadores, tinham uma preferência inicial pelo acrônimo¹ CALI (Computer Assisted Language Instruction), que fazia referência à parte do nome de uma das mais antigas associações profissionais, chamada CALICO (Computer Assisted Language Instruction Consortium), que era um estabelecimento fundado em 1982 e dedicado à promoção do uso de computadores no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.

Segundo Chapelle (2005, p.251) e Kenner (1996, p.251), a decisão pelo acrônimo CALL se fundamentou de fato na convenção TESOL (Teachers of English to Speakers of Other Languages) em 1983, que ocorreu em Toronto no Canadá. Foi através dessa convenção que um pequeno grupo entusiasmado pelo ramo da tecnologia se reuniu para discutir questões concernentes ao uso da tecnologia no ensino e aprendizagem de línguas e, como resultado dessa reunião, veio a decisão de se referir a essa área como Computer-Assisted Language Learning ou CALL

¹ Segundo o Oxford Advanced: Um Acrônimo também conhecido como sigla, é “um vocábulo formado pelas letras iniciais de um grupo de um grupo de palavras” (tradução nossa).

Em razão da decisão pelo termo CALL, o acrônimo CALI, que era preferência inicial de Davies e outros, não teve mais influência devido a sua associação com a aprendizagem que passou a ser considerada uma instrução programada, com o enfoque centrado no professor em vez de ser no aprendiz.

A maioria dos especialistas da área, como Brown (2007, p.252), Egbert (2005, p.252) e Levy e Hubbard (2005, p.252) têm usado o acrônimo CALL, consagrado internacionalmente, e que permanece sendo usado em livros, conferências, revistas e jornais acadêmicos, e até mesmo aparecendo como as combinações ReCALL, CALL, On-CALL, WorldCALL, etc.

Garret (2009, p.252) esclarece, no entanto, que CALL não é sinônimo apenas de “uso de tecnologia”. Para a autora, o envio de *e-mails*, o uso do processador de texto e de arquivos digitais, assim como a busca na *web* por materiais para as aulas, a divulgação desses materiais e notas na plataforma de aprendizagem de um curso, seriam exemplos de usos limitados da tecnologia, e isso não constituiria CALL propriamente.

De acordo com Garret (2009, p.252) “CALL significa a integração completa da tecnologia no aprendizado de línguas e designa um complexo dinâmico no qual tecnologia, teoria e pedagogia estão inseparavelmente entrelaçadas”. Sendo assim, atualmente, o acrônimo CALL passa a incluir as mais diferentes tecnologias, tais como, *laptops*, PDAs, *smartphones*, *tablets*, entre outros, com vistas a promover o aprimoramento do ensino e estabelecer relações de interação sociocultural e pedagógica entre aprendizes.

Dessa forma, a importância do acesso ao ensino e aprendizagem de uma língua estrangeira, como o inglês, com o auxílio de equipamentos eletrônicos, contribuiu para a diversidade cultural, para quebrar qualquer tipo de estereótipo de intolerância cultural, promovendo a compreensão das práticas sociais entre os demais povos.

1.2. DOS CURSOS DE CORRESPONDÊNCIA À ERA DIGITAL: O SURGIMENTO DOS CURSOS A DISTÂNCIA.

Em plena era digital, a globalização tornou possível a aproximação de diversos povos e nações. Isso abriu as portas para as mais variadas formas de aprendizagem de línguas

estrangeiras. Uma prova disso é o EAD (Ensino a Distância), sendo diferente do ensino tradicional. O EAD promove cursos assistidos, com o qual o indivíduo pode aprender em tempo real e sem necessidade de estar apropriadamente dentro de uma sala de aula. Portanto, essa forma inovadora de ensino surgiu em decorrência dos cursos por correspondência.

Os cursos por correspondências surgiram no período de 1728, com um curso oferecido pela Gazeta de Boston, que disponibilizavam material para ensino por correspondência ministrado pelo Prof. Caleb Philipps. Essa modalidade de ensino favoreceu a 150.000 pessoas na Suécia, com a realização de cursos, por ocasião da inauguração do Instituto Líber Hermondes em 1829, e depois no Reino Unido com a inauguração da primeira escola por correspondência, a saber, a Faculdade Sir Isaac Pitman, em 1837, que passou a desenvolver o ensino por correspondência, com a finalidade de oferecer um suporte para as deficiências do ensino tradicional. A figura abaixo ilustra como eram os anúncios dos cursos por correspondências naquela época, sendo nesse caso o anúncio sobre um curso de taquigrafia.

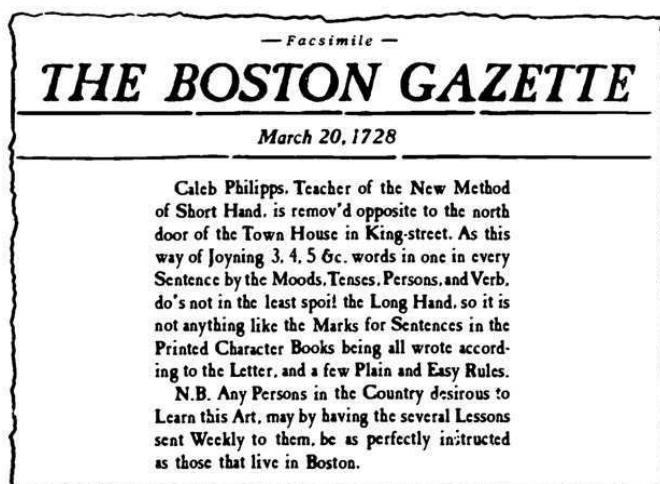


Fig. 1: Anúncio de aulas de taquigrafia no jornal americano "The Boston Gazette"

Por volta do ano de 1947, na França, iniciou-se a transmissão das aulas de quase todas as matérias literárias da Faculdade de Letras e Ciências Humanas de Paris, por meio da Rádio Sorbonne. Esse avanço ajudou a Noruega que, em 1948, criou a primeira legislação para escolas por correspondência.

Com essa grande iniciativa passou a ser criado em 1964 as Telescolas², que era um modalidade de ensino indireto, correspondente às fases do 5º e 6º anos do ensino secundário, que mais adiante passou a ser chamado de Ciclo Preparatório TV do ensino técnico profissional e era acrescentado da disciplina de francês. No entanto, as Telescolas nunca foram reconhecidas, e muitas pessoas desejavam extinguir essa alternativa de ensino. Com isso, esse método de ensino oferecido pelas Telescolas teve algumas variações, no sentido de que as aulas passaram a ter um suporte através de fitas cassete de áudio, em vez de serem transmitidas em sistema de antena aberto.

Com o passar das décadas, e com o advento da Internet, o ensino à distância foi evolutivamente crescendo por meio de comunicação assíncrona³, como a interação por *e-mail* e conferências no computador, aproximando os laços entre o formando e o formador, o que desencadeou o surgimento das salas virtuais que temos hoje, constituídas por um sistema eletrônico conhecido como WWW (World Wide Web), que permite acessar vários sites de consulta com o uso da Internet. No entanto, quando a ideia do EAD surgiu no Brasil em 1990, muitos conceitos foram questionados.

Lago e Santos (2005, p.146) relatam que existia uma resistência em aceitar o EAD pelos educadores pelo fato de se acreditar que a qualidade do ensino não seria o mesmo sem a presença de um professor físico. Além disso, se questionava a relação entre professor e aluno distanciados um do outro, pois se no ensino presencial o professor é responsável por transmitir o ensino, no EAD o aluno assumiria um papel central de autonomia e o professor seria um tutor. Logo, essas barreiras foram perdendo forças, principalmente quando a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) de 1996⁴ reconhecem o EAD como um ensino qualificado. Portanto, esses recursos tecnológicos inovadores vieram a contribuir em muito para o aparecimento da aprendizagem que ficou conhecida como *e-learning* (electronic learning).

² Decreto-Lei n.º 46135, 31 de Dezembro de 1964. Formação das telescolas. Art.2 desta data, pelo qual é criado, no Ministério da Educação Nacional, o Instituto de Meios Áudio-Visuais de Ensino, tem a sua natural sequência noutra onde se crie e regule uma telesccla.

³ Segundo a Wikipédia é a transmissão de dados, geralmente sem o uso de um sinal de relógio externo, onde os dados podem ser transmitidos intermitentemente em um fluxo estável.

⁴ Lei nº 9.394, 20 de Dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Art. 80. O Poder Público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância, em todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada.

1.3. A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE RECURSOS TECNOLÓGICOS: E-LEARNING E M-LEARNING.

A palavra *e-learning* é uma abreviação do termo inglês *electronic learning*, em português “aprendizagem eletrônica” (tradução nossa), e se refere a uma ferramenta que funciona por meio de diferentes recursos tecnológicos. Esse termo veio a ser mais popularizado em 1996, depois de surgirem as primeiras salas virtuais. De início o *e-learning* funcionava através de plataforma LMS (*Learning Management Systems*), que é um sistema que ajuda as instituições a ter uma gestão de controle administrativo no processo de formação educativa do aprendiz. Uma grande vantagem foi que o *e-learning* promoveu uma maior abrangência de qualidade do ensino, ao ajudar o aprendiz a diminuir algumas limitações referentes à falta de interatividade, à revisão de conteúdos, e à diversidade de materiais.

Com o avanço das plataformas, o *e-learning* se disseminou para os dispositivos móveis, dando origem a uma nova subcategoria denominada *m-learning*, palavra abreviada do inglês que quer dizer *mobile learning*, podendo ser traduzido para nossa língua materna como aprendizagem móvel (tradução nossa). Trata-se de uma modalidade de ensino centralizado na mobilidade, significando que o aprendiz pode ter acesso a essa plataforma virtual em qualquer lugar e horário. Esse avanço só foi possível devido ao aprimoramento do sistema operacional das grandes empresas.

A ideia de trazer ao mundo equipamentos móveis aconteceu bem antigamente, entre os anos de 1947 a 1973, pois nesse período várias empresas já estavam começando a realizar testes para lançar esses equipamentos. Entretanto, a primeira empresa a produzir um equipamento com a função de mobilidade foi a Motorola, através de um modelo de telefone da marca Motorola DynaTAC 8000x, sendo comercializado primeiramente nos EUA. A figura a seguir demonstra o primeiro modelo lançado pela empresa Motorola.



Fig. 2: Modelo Motorola DynaTAC 8000x lançado pela motorola

Depois desse avanço, surgiram os primeiros dispositivos móveis que foram classificados como *handheld* (portáteis), que nada mais eram que um computador de bolso tendo um tela ou ecrã (*output*), e possuindo um teclado em miniatura (*input*). Isso fez com que alguns aparelhos combinassem o *output* com o *input*, formando um *touchscreen*.

Atualmente os sistemas operacionais móveis mais utilizados são: Google Android, Apple iOS e Windows Phone, conforme ilustrado na figura abaixo.



Fig. 3: modelo de sistemas operacionais dos dispositivos móveis mais utilizados.

1.3.1. O FUNCIONAMENTO DA APRENDIZAGEM *E-ELECTRONIC* E *M-LEARNING*.

Segundo Soelt (2002, p.4), o *e-learning* é atualmente utilizado nas instituições de EAD em duas modalidades: **modalidade assíncrona**, quando a realização da aprendizagem independe da participação do tutor e **modalidade síncrona**, quando a aprendizagem ocorre com o auxílio do tutor através de videoconferência, fórum ou *chat*. Além do mais, o *e-learning* possui finalidades específicas, e algumas dessas finalidades foram destacadas na revista T&D (2005, p.6) da seguinte forma:

1) **Ajuda a fazer um alinhamento de estratégias:** esse alinhamento corresponde a todo o planejamento de conteúdo que é feito pelo tutor, para o desenvolvimento da aprendizagem, como também, o planejamento de horários para a realização de atividades assíncronas e síncronas.

2) **Faz uma avaliação de resultados:** através das plataformas digitais o tutor pode realizar trabalhos, provas, *quizzes*, e debates, todos pela Internet.

3) **Foca na pedagogia e não na tecnologia:** o tutor se preocupa pela educação dos discentes, como também, nos problemas que dizem respeito ao crescimento educacional deles como principal objetivo, e não na plataforma utilizada pela instituição de EAD, ao oferecer o ensino.

4) **A importância da metodologia:** refere-se à forma como o tutor conduz a aula, estabelecendo metas para chegar a um determinado objetivo, ou seja, no decorrer do percurso o tutor pode traçar os caminhos para desenvolver sua prática, além de realizar uma reflexão sobre os pontos positivos e negativos de sua prática pedagógica.

5) **Oferece apoio ao projeto e ao aluno:** por meio das plataformas o professor pode oferecer recursos de apoio ao aluno, como biblioteca digital, cursos extras, livros digitais e outros recursos

Conforme já mencionado anteriormente neste trabalho, o *m-learning* foi criado com a finalidade de possuir um caráter totalmente centrado na mobilidade, mas possuindo as mesmas modalidades, isto é, assíncrona e síncrona, sendo que a modalidade *m-learning* se

caracteriza pelos seguintes recursos pedagógicos: **livros digitais, gamificação e vídeo-aulas**. Os livros digitais podem ser disponibilizados em PDF ou formato multimídia, com vídeos ou *audiobooks* (livros em áudio); a gamificação contém elementos lúdicos para criar uma experiência interativa e imersiva de aprendizagem; e, as vídeo-aulas se apresentam no formato de conteúdos audiovisuais, com instrutores explicando os conteúdos programáticos. Estes recursos são ilustrados nas figuras abaixo:

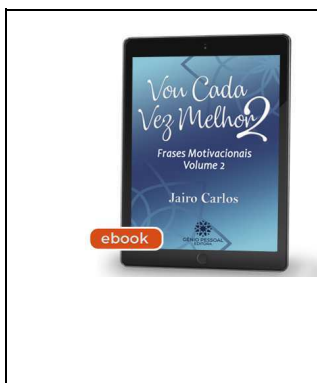


Fig. 4: representação de uma *ebook* ou popularmente conhecido como livro digital.



Fig. 5: a imagem faz uma representação do aplicativo que possui característica de gamificação.



Fig. 6: representação de vídeo-aula de inglês.

1.4. LETRAMENTO DIGITAL.

Tendo em vista que o ambiente digital é um grande meio de aprendizagem para as mais diversas situações do cotidiano, o que tem sido um avanço significativo, esse mesmo avanço tem contribuído para a execução de novas formas de letramento. Antes do advento das novas tecnologias, a concepção de letramento era exclusivamente pautada no fato de um indivíduo apenas saber ler e escrever, ou seja, letramento se referia à alfabetização do indivíduo. Entretanto, nos dias atuais, o conceito de letramento assumiu um sentido mais amplo, dando origem ao que chamamos de práticas de letramento, que se referem à preparação desse indivíduo para ele desenvolver suas habilidades sociais, pessoais e profissionais, de forma satisfatória, a fim de poder alcançar seus objetivos na sociedade, e esse processo tem sido dinamizado através do ambiente digital, dando origem ao que chamamos de letramento digital.

A socialização entre indivíduos através de ambientes digitais, a exemplo de salas de bate-papo, tem feito com o que o indivíduo tenha uma relação constante com o fator social e o mundo tecnológico em sua volta, por meio de práticas de linguagem diferentes, que faz com

que o indivíduo compreenda o significado através de siglas e abreviações que ocorrem tanto na língua materna, no nosso caso o português, como na língua estrangeira, nesse caso o inglês.

Para compreender como essas práticas de linguagem funcionam, apresentaremos alguns exemplos, fazendo um contraste entre o português e o inglês, ilustrando algumas das siglas e abreviações mais utilizadas nas salas virtuais. O quadro 1 apresenta algumas expressões abreviadas mais utilizadas nas conversações no *facebook*, *whatsapp*, *instagram*, *twitter*, entre outros, como também o significado das respectivas expressões.

<i>Siglas e abreviações em língua materna (Português)</i>	<i>Significado</i>	<i>Siglas e abreviações em língua estrangeira (Inglês)</i>	<i>Significado</i>
1- “vc”	<i>Você</i>	1- “2moro”	<i>Tomorrow</i>
2- “tbm”	<i>Também</i>	2- “2nite”	<i>Tonight</i>
3- “rsrsrs”	<i>Risos</i>	3- “afaik”	<i>As far as I know</i>
4- “dmr”	<i>Demorou</i>	4- “asap”	<i>As soon as possible</i>
5- “smp”	<i>Sempre</i>	5- “b/c”	<i>Because</i>
6- “agr”	<i>Agora</i>	6- “bff”	<i>Best friends forever</i>
7- “amg”	<i>Amigo</i>	7- “brb”	<i>Be right back</i>
8- “plmns”	<i>Pelo menos</i>	8- “cyt”	<i>See you tomorrow</i>
9- “pdc”	<i>Pode crer</i>	9- “f2f”	<i>Face to face</i>
10- “tmj”	<i>Tamos juntos</i>	10- “gr8”	<i>Great</i>
11- “tlg”	<i>Tá ligado?</i>	11- “idc”	<i>I don't care</i>
12- “blz”	<i>Beleza</i>	12- “idk”	<i>I don't know</i>
13- “cvs”	<i>Conversa</i>	13- “omg”	<i>Oh my God</i>
14- “ngm”	<i>Ninguém</i>	14- “tbc”	<i>To be continued</i>
15- “sdd”	<i>Saudade</i>	15- “tbh”	<i>To be honest</i>
16- “fds”	<i>Fim de semana</i>	16- “thx”	<i>Thanks</i>
17- “obg”	<i>Obrigado (a)</i>	17- “ttyl”	<i>Talk to you later</i>

18- “glr”	<i>Galera</i>	18- “oic”	<i>Oh, I see</i>
19- “tdb”	<i>Tudo bem?</i>	19- “imo”	<i>In my opinion</i>
20- “bjs”	<i>Beijos</i>	20- “fyi”	<i>For your information</i>

Quadro 1: exemplos de expressões utilizadas pelos indivíduos em ambientes digitais

Com base no que foi descrito acima, podemos concluir que a aprendizagem de uma língua estrangeira como o inglês, com o uso de aplicativos, favorece o aprendiz de diversas formas, como por exemplo: praticidade no acesso ao material didático, flexibilidade quanto ao ambiente em que ele deseja estudar, entre outros. Tudo isso contribui para a construção dos conhecimentos linguísticos, em benefício desse aprendiz, vindo a promover e ampliar as suas práticas de letramento digital, proporcionando a sua inclusão no mundo da informática.

A respeito da questão da inclusão do indivíduo na educação digital, Coscarelli (2007, p.17) fala da importância da sociedade viabilizar os mecanismos para esse fim, afirmando que o não favorecimento desse “[...] acesso à informática e não a transformando em aliada para a educação, sobretudo das camadas populares, estará contribuindo para mais uma forma de exclusão.” Por isso, conforme dito anteriormente, o letramento digital, que é um processo contínuo, desempenha um papel importante na democratização do indivíduo, levando-o a se tornar um formador de opinião, capaz de se manifestar por meio desses ambientes digitais ao longo de sua vida.

Dessa forma, se torna necessário que desde cedo o indivíduo tenha familiaridade com as *Novas Tecnologias de Informação do Conhecimento* (NTICs), pois quando é apresentado a essas NTICs, ele ingressa em um processo de aprendizagem contínua, que é mencionado por Sandholtz, Ringstaff e Dwyer (1997, p.7, apud VIANA & BERTOCCHI, 2009, p.7), em cinco diferentes fases e classificadas como: **exposição, adoção, adaptação, apropriação e inovação**. Estas fases são explicadas no quadro a seguir:

Exposição	O aprendiz ainda está se familiarizando com as NTICs e se preocupa mais com os aspectos técnicos.
------------------	---

Adoção	O aprendiz deixa de se preocupar menos com as partes técnicas e passa a ocorrer uma integração das tecnologias para fornecer um apoio às suas práticas existentes.
Adaptação	Já existe uma produtividade das ferramentas tecnológicas utilizadas pelo aprendiz durante o processo de mediação da sua aprendizagem.
Apropriação	O aprendiz demonstra domínio das tecnologias e começa a introduzi-las no seu cotidiano.
Inovação	O aprendiz utiliza as NTICs para criar novas formas de ambientes de aprendizagem.

Quadro 2: Fases do processo de aprendizagem contínua das NTIC.

1.5. O *WLINGUA* COMO ARTEFATO HIPERMIDIÁTICO.

Com as contribuições da tecnologia que norteiam os ambientes digitais, muitos pesquisadores têm se dedicado em aprofundar seus estudos sobre a hipermídia, com base em observações da popularização da linguagem hipermidiática. Entre esse pesquisadores podemos citar Gosciola (2003 p.3), que define o conceito de hipermídia como: “[...] o conjunto de meios que permite acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer *links* entre esses elementos de mídia, desenvolvidas pelo usuário.”

Por meio da hipermídia nasceram novos modos de linguagem e pensamentos fenomenológicos sonoros, visuais e verbais. Além de não possuírem linearidade, mas demonstrarem novas implicações de linguagem semioticamente existentes, um dos aspectos mais relevantes da hipermídia é a relação entre se observar o modo como ocorre o

pensamento e a projeção multimidiática dos armazenamentos de dados dos aparelhos tecnológicos. Para fundamentar esse aspecto conceitual da hipermídia, podemos citar um estudo de Lévy (1993, p.4) , que procurou explicar como a estruturação do pensamento reage dentro do contexto hipermidiático, ao afirmar que

O sentido de uma palavra não é outro senão a guirlanda cintilante de conceitos e imagens que brilham por um instante ao seu redor. A reminiscência desta claridade semântica orientará a extensão do grafo luminoso disparado pela palavra seguinte, e assim por diante, até que uma forma particular, uma imagem global, brilhe por um instante na noite dos sentidos. Ela transformará, talvez imperceptivelmente, o mapa do céu, e depois desaparecerá para abrir espaço para outras constelações. (LÉVY, 1993 p.4)

Para tornar mais clara sua ideia, que ele destaca em seu estudo, podemos inferir que quando ouvimos ou vemos uma palavra, que está presente nas redes sociais, onde se localiza o centro hipermidiático global, isso vai provocar disparos luminosos em nossa mente fazendo associações com outras palavras que vão se estender na nossa memória, ou até mesmo constituir vislumbres de imagens, sons, lembranças e sensações.

Em seu estudo, Lévy (1993, p.4) reforça a ideia de que não existe uma linearidade na linguagem e no pensamento dentro da hipermídia, e que esse dois elementos estabelecem uma relação de múltiplos significados, o que nos leva a afirmar, com base em sua teoria, que a principal finalidade da hipermídia não é apenas passar informações ao usuário em um ambiente de interface digital, mas estabelecer uma conexão entre a mensagem transmitida pela hipermídia e o pensamento, valendo salientar que essa conexão vai de acordo com os mais variados tipos de hipermídia existentes.

Para que possamos compreender alguns tipos de hipermídia, apresentaremos alguns exemplos de acordo com as suas quatro principais características. A primeira delas é o **hibridismo**, onde existem diferentes tipos de linguagem, pois interliga elementos de textos com imagens e sons, e, dessa forma, podemos citar como exemplo a famosa plataforma de compartilhamento de vídeos, muito utilizada no mundo inteiro, o *YouTube*. A segunda característica, como mencionamos anteriormente, é a **não-linearidade**, ou seja, o indivíduo não precisa seguir uma sequência padronizada para acessar um determinado conteúdo. Um exemplo referencial dessa característica é o aplicativo de idiomas *Wlingua*, que oferece ao

aprendiz a liberdade para estudar as lições referentes ao idioma que deseja aprender, sem precisamente seguir uma sequência linear das lições.

A próxima característica é a **navegabilidade de *website***, recurso este que permite ao indivíduo utilizar um site de busca, sendo muito eficiente quando o indivíduo deseja pesquisar ou encontrar um determinado conteúdo usando de poucos cliques. Como exemplo dessa característica, há nos dias de hoje uma das maiores empresas multinacionais que oferece serviços *online* que é a Google. Como última característica, temos a **hipertextualidade**, a qual tem a função de organizar as informações contidas na hipermídia, sendo que essas informações podem estar associadas a imagens, sons ou até mesmo a gráficos em movimento, um recurso muito utilizado pelas empresas de cosméticos como a Avon, que disponibiliza um catálogo dos produtos, além do texto com a informação do produto a ser comercializado.

Sendo a hipermídia uma área amplamente disseminada pela tecnologia e complexa em seus aspectos, muitos teóricos como Leiva (2003, p.615) e Palazzo (2000, p.616), começaram a estudar novas formas de ampliar serviços personalizados através de um **Sistema de Hipermídia Adaptativo Educacional (SHAE)**. Essa nova forma de serviço tem por objetivo avaliar o processo de aprendizagem utilizando técnicas de adaptação dos resultados sistemáticos personalizados às características do aprendiz. Dessa forma, os teóricos já mencionados, que utilizam o sistema SHAE, afirmam que ele ajuda a solucionar problemas na área educacional através dos dados fornecidos pelo aprendiz. Para melhores esclarecimentos demonstraremos como seria o desenvolvimento do SHAE e suas funcionalidades, tomando por base um aprendiz (A), que deseja fazer um curso de língua estrangeira por meio de um aplicativo, que é o artefato a ser utilizado por esse aprendiz. Sendo assim, selecionamos o aplicativo *Wlingua* que é um meio hipermidiático.

Como o exemplo que iremos apresentar é referente ao desenvolvimento da aprendizagem de uma língua estrangeira (inglês), utilizaremos o que os teóricos como Parreira e Costa (2009, p.616) chamam de **Sistema de Auxílio ao Aprendizado de Língua Estrangeira Utilizando Abordagens de Hipermídia Adaptativa e Lógica *Fuzzy***⁵. Segundo esses teóricos esse sistema é utilizado como ferramenta de auxílio ao aprendiz a distância

⁵ É uma técnica baseada em graus de pertinências, possuindo características subjetivas, criada por Lofti A. Zadeh, Berkeley (1965).

de uma língua estrangeira, como também verifica o nível de dificuldade do aprendiz. Essa abordagem funcionaria da seguinte forma: primeiramente teria que ser disponibilizado para o aprendiz um **Ambiente Virtual de Apoio de Aprendizagem**, para fornecer atividades que serão adaptadas às suas necessidades. Além disso, esse ambiente virtual deverá apresentar os **Cursos Adaptativos**, esses cursos são elaborados por meio de uma estrutura seletiva de conteúdos e materiais apropriados, tendo como foco o processo de aprendizagem numa sequência instrucional.

A plataforma de ambiente virtual terá que ter alguns critérios de regimento para acesso específico do usuário, como por exemplo, ao realizar um cadastro atualmente conhecido como *Login*; após a realização do cadastro, todos os dados de progresso de desempenho e dificuldades do aprendiz estarão salvos no aplicativo desde o último acesso. O aplicativo deverá apresentar uma divisão de módulos do tipo básico, intermediário ou avançado e, mediante a execução dos conteúdos, o aplicativo realizará uma avaliação de desempenho seguindo a Lógica *Fuzzy*. Mediante os resultados fornecidos pelo estudante, o aplicativo pode entender que o usuário deve prosseguir somente se ele conseguir finalizar os conteúdos daquele módulo ou lição, podendo também analisar se o estudante pode avançar para outra fase, em forma de teste de nivelamento. Para que essa análise de dados seja feita pelo artefato hipermediático, os cursos adaptativos contidos nele deverão ser estruturados gradualmente, ou seja, da lição mais básica para as lições intermediárias e avançadas, e por último deve oferecer materiais de apoio.

Dessa forma, após fazer seu cadastro, o aprendiz (A) irá escolher um curso adaptativo de sua preferência e se inteirar dos conteúdos, fazendo com que a partir desse momento da execução do curso, o serviço SHAE construa uma avaliação de resultados fornecidos pelo aprendiz ao longo do curso. Essa avaliação dos dados, que se baseia na Lógica *Fuzzy* será realizada da seguinte maneira: a) É levada em consideração uma estimativa média do tempo que o aluno leva para responder às questões; b) A quantidade de questões corretas e erradas e c) Os erros e acertos sequenciais. Por meio desses fatores de dados, o sistema irá responder com uma ação para aprimoramento de seu conhecimento, como também o sistema pode não tomar nenhuma ação por entender que o desenvolvimento cognitivo do aluno está adequado.

Após mencionadas algumas explicações das características do SHAE, direcionado para a aprendizagem de uma língua estrangeira, apresentaremos algumas ilustrações e informações que foram retiradas do aplicativo *Wlingua*, por ser uma aplicativo que apresenta cursos de língua estrangeira. A plataforma virtual do aplicativo *Wlingua* pode ser acessada pela modalidade *e-learning*, no computador, através do site <https://wlingua.com/en> e pela modalidade *m-learnig* no *tablet* ou celular, sendo que esses aparelhos deverão ter o sistema operacional Android (Google Play) e iOS (App Store) . O cadastro de acesso é realizado por um e-mail, que passa a ser o *Login* do aprendiz e a senha a do próprio e-mail. Os cursos adaptativos fornecidos na plataforma do ambiente virtual desse aplicativo que correspondem à língua estrangeira inglês, são:

1º) ENGLISH COURSE: Levels: Beginner, Elementary, Intermediate and Upper-Intermediate. Available in French, German, Italian, Portuguese, Russian and Spanish.

2º) ADVANCED ENGLISH COURSE: Levels: Advanced.Immersive, English-only course. All explanations are in English.

3º) BRITISH ENGLISH PRONUNCIATION COURSE: Pronunciation exercises to recognize British English sounds.

4º) AMERICAN ENGLISH PRONUNCIATION COURSE: Pronunciation exercises to recognize American English sounds.

O método de aprendizagem é baseado na exposição progressiva, focado em uma unidade de informação, onde apenas os conceitos apresentados são utilizados. A cada unidade o artefato faz uma relação das palavras ao seu uso preciso, como também faz a divisão dos conteúdos do aplicativo por seções, sendo que uma mesma seção é composta de dez lições e a cada lição um novo vocabulário é apresentado. A construção da avaliação de dados de desempenho é construída mediante as revisões de vocabulário, gramática, exercícios sobre conceitos gramaticais, e leitura de textos com áudios que auxilia na compreensão. O material de apoio, com painéis ilustrativos, e os áudios são de duas modalidades, americano ou britânico. Todos os dados coletados pelo artefato servem para a construção de um relatório de progresso por módulos e por categorias, como é demonstrado nas ilustrações abaixo.

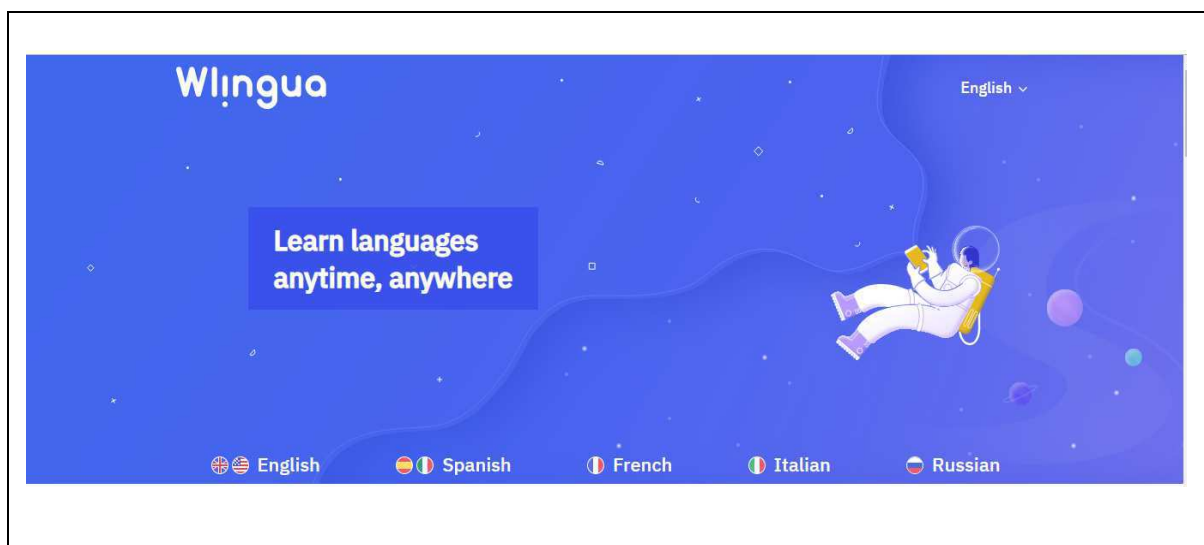


Fig. 7: Ambiente Virtual de Apoio de Aprendizagem.

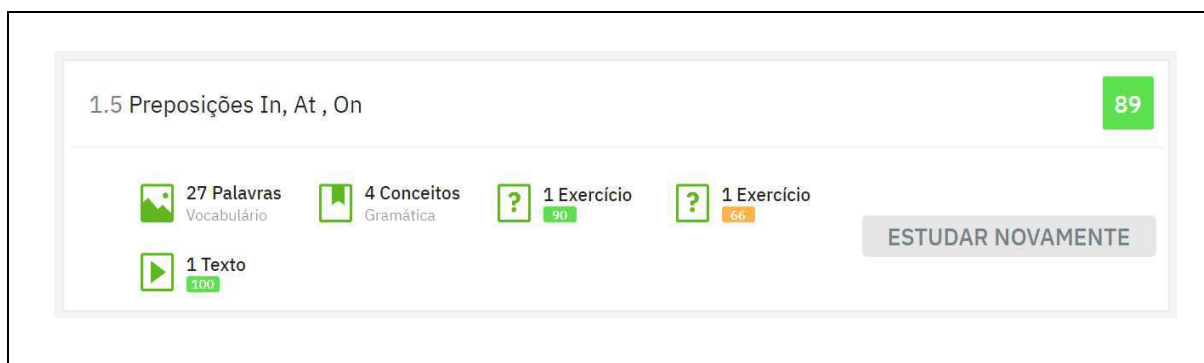


Fig. 8: Ilustração da lição 1.5 contida da primeira seção.



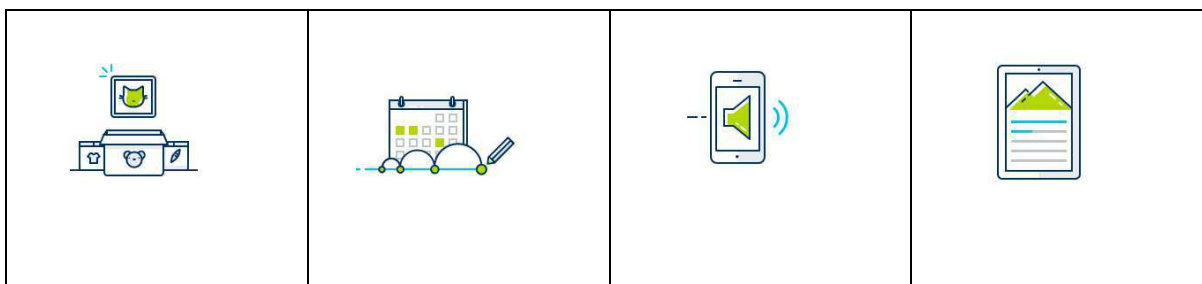


Fig. 11: Tópicos de Vocabulário

Fig. 12: Espaço de revisões

Fig. 13: Áudio de falantes nativos

Fig. 14: Leitura

1.6. O APRENDIZ AUTÔNOMO.

Hoje em dia, há trabalhos publicados tratando da autonomia na aprendizagem de línguas, mas definir autonomia não é algo simples, se levarmos em conta que existem poucos contextos onde realmente os aprendizes podem ter autonomia sem que haja interferências. Em se tratando do conceito de autonomia na aprendizagem, perceber-se que é algo bastante complexo, pois segundo Dickinson (1987, p.82), “um aprendiz autônomo é aquele que é totalmente responsável para tomar decisões que dizem respeito à sua aprendizagem e para implementá-las”. Entretanto, se levarmos em consideração a aprendizagem de LE, raramente os aprendizes estarão livres para tomar suas próprias decisões sobre a aprendizagem. O fato de um aprendiz querer estudar sozinho não caracteriza uma aprendizagem necessariamente autônoma, pois os próprios materiais de apoio já trazem instruções precisas para o estudante baseadas em um método de ensino de língua estrangeira, então o que se conclui é que não existe uma autonomia absoluta, mas mediante a afirmação de Dickinson (1987, p.81), existem graus de probabilidade de autogerenciar suas escolhas na aprendizagem.

Nesse caso, como fazer para que o indivíduo tenha um autogerenciamento de suas escolhas? Paiva (2009, p.50), afirma que, em relação ao assunto de autonomia e a aprendizagem, o que é importante é que a aprendizagem desperte no indivíduo o desejo de ultrapassar seus limites, seja de tempo e espaço, buscando novas experiências com a língua. No caso da língua inglesa especificamente, a mídia influencia bastante, referindo-se a ela como uma língua global, uma língua de negócios, e isso faz com que aumente a procura de cursos online. Por haver grande variedade de contextos na aprendizagem de língua estrangeira, não há uma forma infalível que consiga garantir a fluência esperada pelo aprendiz, e isso tem sido uma das grandes dificuldades na aprendizagem de uma LE, principalmente quando a aprendizagem vai ser mediada pela modalidade *m-learning*.

Na busca pela autonomia causada pelo reflexo da sociedade que a aprendiz vive, podemos verificar que ela adquire mais espaço de participação, mas também a obrigação de assumir a responsabilidade pelo seu próprio processo de aprendizagem.

Para tanto, são necessários no aprendiz três fatores: atitude, motivação e oportunidade. Um bom aprendiz autônomo é aquele que tem uma atitude caracterizada em se potencializar por meio de treinamentos que estão diretamente ligados à motivação, elemento essencial para a aprendizagem autônoma, que desperta o desejo do aprendiz de se comunicar, não importa o lugar onde esteja, é a oportunidade que é o seu diferencial, pois isso irá otimizar as oportunidades de prática, sem ser uma exigência para o aprendiz.

Nunan (1999, p.13) ressalta alguns passos para o aprendiz autônomo poder traçar seu desempenho na aprendizagem em relação à língua estrangeira os quais são:

1º) Encontrar seus próprios caminhos: Cada indivíduo tem suas particularidades e personalidades, por isso nem sempre a forma como um indivíduo aprende uma língua estrangeira vai funcionar para outros;

2º) Organizar informações sobre a língua: Procure conhecer aspectos relevantes sobre a língua que deseja aprimorar, como também as variações das falas existentes;

3º) Ser criativo e criar experiências com a língua que está aprendendo: Tente fazer gravações próprias diariamente, utilizando a língua o máximo que conseguir;

4º) Tirar proveito dos erros que cometeu: Lembre-se que a aprendizagem é um processo, e que durante seu desenvolvimento você comete muitos erros, que não devem ser motivo de tropeço ou de desânimo, mas servirão para perceber onde precisa melhorar, buscando o aprimoramento.

Com base no conceito mencionado anteriormente, e respaldado por Dickinson (1987, p.81), podemos dizer que o estudo de idiomas através da modalidade *m-learning* ou *e-learning* não tem a intenção de fornecer uma autonomia absoluta, pois é de suma importância que o indivíduo encontre diretrizes para se situar e começar a estudar uma língua estrangeira, por isso há necessidade de ter um material de apoio direcionado, que obviamente será embasado em um método de ensino pronto. Porém, o aprendiz pode encontrar maneiras

de autogerenciar sua aprendizagem, definindo seus horários de estudos, onde estudar, e quais aparelhos tecnológicos utilizar.

De acordo com Paiva (2009, p.50), que reforça a importância do indivíduo ir além, procurando expandir seus limites, despertando seu interesse pelo idioma que deseja aprender, podemos dizer que mesmo que o indivíduo queira aprender um idioma por um aplicativo, é importante que ele tente interagir com a diversidade de usuários presentes naquele aplicativo, pois alguns aplicativos possuem usuários de outros países, e isso serviria para o aprendiz perceber a variedade cultural, aprofundar a conversação, respeitar as diferenças linguísticas, acabando com os estereótipos e padrões de um determinado idioma.

2. METODOLOGIA.

Este trabalho monográfico é resultado de uma pesquisa qualitativa, que tem um caráter exploratório focado em compreender o comportamento do indivíduo ou objeto que se propõe analisar, estudando suas particularidades. Além disso, a pesquisa qualitativa que propomos nesta monografia tem uma base linguística, apresentando resultados que visam determinar dados de contribuição do processo de aprendizagem, mas apresenta resultados quantitativos. Hoje em dia, a pesquisa qualitativa tem suas raízes bem aceitas em diferentes áreas como: educação, história, ciências sociais e comportamentais, medicina, entre outras.

A importância da pesquisa qualitativa é que ela envolve uma abordagem interpretativa de mundo, estudando as coisas no contexto em que estão inseridas, prezando pela descrição detalhada dos elementos em questão. Escolhemos esse tipo de pesquisa por possuir aspectos que consideramos essenciais quando nos referimos ao processo de aprendizagem. Em primeiro lugar, esse tipo de pesquisa procura apresentar descritivamente os dados que foram coletados, mas principalmente leva em consideração a preocupação pelo processo e as interações cotidianas do que particularmente no produto. Em segundo lugar, a análise dos dados é baseada em um processo indutivo, ou seja, parte das experiências para se chegar ao conceito geral.

Richardson (1999) acrescenta que “a pesquisa qualitativa é especialmente válida em situações em que se evidencia a importância de compreender aspectos psicológicos cujos dados não podem ser coletados de modo completo por outros métodos, devido à

complexidade que encerram (por exemplo, a compreensão de atitudes, motivações, expectativas e valores).”

2.1. DEFINIÇÃO DO ESTUDO DE CASO.

Esse estudo de caso gira em torno de uma adolescente de 13 anos de idade, que reside na cidade de Campina Grande e atualmente está cursando o 9º ano do ensino fundamental. A aprendiz teve por objetivo aprofundar seus conhecimentos da língua inglesa por intermédio de um aplicativo (*Wlingua*), já detalhado anteriormente. O principal motivo da adolescente ao procurar um aplicativo era o pouco conhecimento de vocabulário que afetava diretamente a sua aprendizagem de inglês.

A pesquisa contempla em duas etapas: 1ª) a aplicação de um questionário com perguntas fechadas e abertas, juntamente com a análise das respostas, tendo por base a fundamentação teórica específica; 2ª) a descrição das características do aplicativo *WLINGUA*, utilizado pela aprendiz, e explicitação das funções que esse aplicativo desempenha em auxiliar a aprendiz de ILE a exercer sua autonomia na aprendizagem.

3. COLETA E ANÁLISE DE DADOS.

Ao coletar as informações fornecidas pela aprendiz, por intermédio de um questionário que se encontra no anexo deste trabalho monográfico, foi verificado através de suas respostas que nossa análise se baseia em torno dos três principais eixos, os quais são: o letramento digital da aprendiz, sua experiência com a aprendizagem da língua-alvo por meio da hipermídia e a demonstração de autonomia ao aprender uma língua estrangeira.

Observamos que, ao ser confrontada com a 6ª questão do questionário, a saber, “*Dentre as atividades abaixo, qual (quais) as que você utiliza com frequência para aprender e para praticar ainda mais a língua inglesa?*”, a aprendiz respondeu “*Músicas, leituras de textos em inglês, bate-papos com amigos...assisto lives no youtube e recebo materiais pelo Gmail.*”. A aprendiz evidencia uma das fases do processo contínuo da NTIC que é a da **apropriação** ao demonstrar domínio das tecnologias e introduzi-las ao seu cotidiano Sandholtz, Ringstaff e Dwyer (1997, p.7, apud VIANA & BERTOCCHI, 2009, p.7). Além disso, ocorre uma socialização diferenciada da aprendiz por meio das salas virtuais, o que

permite à aprendiz desenvolver uma prática de linguagem digital, que foi mencionada por Coscarelli (2007, p.17), quando afirma que é necessário facilitar o acesso a esses mecanismos, ou seja, a esses ambientes virtuais, e torná-los aliados no ensino de uma língua estrangeira e que, se não fosse assim, poderia acarretar na exclusão digital da aprendiz.

O segundo ponto da nossa análise se baseou em três perguntas do questionário, a saber, a 7ª, 8ª e 11ª, que serão comentadas individualmente. Para começo de análise, tomemos a 7ª pergunta: *“De um modo geral, qual é a sua maior dificuldade em relação à aprendizagem da língua inglesa?”*. A aprendiz respondeu da seguinte forma: *“Eu sinto dificuldade quando pedem para mim [sic] dizer a tradução de alguma palavra ou quando minha professora solicita escrever frases em inglês porque me dar [sic] um um esquecimento por causa do nervosismo.”* Dessa forma percebemos que mediante a resposta da aprendiz, se evidenciou uma certa dificuldade na sua aprendizagem da língua inglesa no ambiente escolar, referente não só à tradução de algumas palavras, mas também à elaboração de frases. Isso ressalta o que Nunan (1999, p.13) afirma sobre o aprendiz autônomo, no sentido de que esse indivíduo deve tirar proveito dos seus erros, traçar seus próprios caminhos, organizar informações sobre a língua e ser criativo, criando experiências com a língua que está aprendendo. Além disso, o nervosismo citado pela aprendiz remete a uma preocupação em não errar, e essa preocupação lhe causa uma inquietação, e até mesmo em alguns momentos parece deixá-la em uma situação desconfortável, pois cada indivíduo tem suas particularidades e reage de uma forma diferente, ao vivenciar uma experiência referente à aprendizagem de uma língua estrangeira. Todavia, esses erros ou obstáculos não deveriam ser motivo de tropeço, impedindo que o indivíduo encontre seus próprios caminhos.

Continuando nossa análise, tomemos como base a 8ª pergunta: *“Quais os benefícios que o aplicativo WLINGUA está trazendo para você?”*. Em resposta a essa pergunta, a aprendiz relatou: *“Conhecimento de mais palavras, a pronúncia, melhor desempenho na matéria de inglês na escola”*. Vemos aqui o perfil de uma aprendiz autônoma, que lança mão de um artefato hipermidiático, o qual supre as suas necessidades durante a aprendizagem do inglês, motivando-a a melhorar o seu desempenho nessa língua.

Notamos também na resposta da aprendiz à 8ª pergunta do questionário, algumas características principais do aplicativo WLINGUA, citadas por Leiva (2003, p.615) e Palazzo

(2000, p.616), como sendo o SHAE. Esse sistema foi desenvolvido especificamente para ajudar o aprendiz, fazendo uma análise de dados subjetiva e específica, através dos dados fornecidos pelo próprio aprendiz, e ao mesmo tempo em que o aprendiz realiza as lições, o aplicativo faz um levantamento dos dados que podem ser focados nas modalidades de leitura, vocabulário e exercícios de fixação. Isso auxilia no seu processo de aprendizagem, oferecendo mais recursos hipermediáticos, que os livros didáticos utilizados nas escolas normalmente não oferecem.

Ao analisarmos a 11^a pergunta do questionário, a saber, *“Na sua opinião, quais recursos presentes no aplicativo contribuíram na execução das lições?”*, observamos que a aprendiz responde da seguinte maneira: *“As imagens das palavras, os áudios que ajudam a escutar como dizia aquela palavra em inglês, e tinha um jogo de palavras que eu tinha que escutar a palavra e completar.”* Assim, percebemos na resposta da aprendiz, que os recursos hipermediáticos do aplicativo *WLINGUA* a auxiliaram na escolha dos conteúdos didáticos, tanto na linguagem quanto no pensamento, de um modo não-linear, fato este defendido por Pierre Lévy (1993, p.4), ao mencionar que esses dois elementos, a linguagem e o pensamento, estabelecem uma relação de múltiplos significados, ou seja, quando a aprendiz viu ou ouviu uma palavra no aplicativo, isso contribuiu para ela fazer associações com outras palavras, como também, trazer à memória vislumbres de imagens, sons através dos áudios que vão ajudar na pronúncia.

Como exemplo disso, as figuras 16 e 17 ilustram funções presentes no aplicativo que auxiliam na utilização do vocabulário, no reconhecimento do significado de palavras, além do recurso de áudio/imagem que ajudaram a aprendiz nas pronúncia do inglês.



BE Uso do **Be**: Identidade

Be indica **identidade** ou identifica quem ou o que está sendo discutido.

  Mike **is** a boy. He **is** a tall boy.

Figura 16: lição 1.4 Verbo TO BE - Uso (print enviado pela aprendiz de seu login pessoal)





strict
rígido

Figura 17: lição 18.0 Formação de Palavras Vocabulário (print enviado pela aprendiz de seu login pessoal)

worry about - preocupar-se com

🇺🇸 🇬🇧 Stop worrying about me. I know what I am doing
Pare de se preocupar comigo. Eu sei o que estou fazendo

🇺🇸 🇬🇧 I am not worrying about it. It makes no sense
Não estou me preocupando com isto. Não faz sentido

pay for - pagar algo

🇺🇸 🇬🇧 I paid for the meal because I wanted to invite you
Eu paguei pela refeição porque queria te convidar

🇺🇸 🇬🇧 Liza is very responsible. She pays her rent every month
Liza é muito responsável. Ela paga seu aluguel todos os meses

Figura 18: lição 31.0. Prepositional Verbs and Adjectives XII: uso de expressões (print enviado pela aprendiz de seu login pessoal)

Write the missing words. Aa

translated a French poem into there happened to be
that reminded me of you are worried about
reminded me of my appointment paid for my lunch

The restaurant was very elegant and my boss , so it was a lovely afternoon.

Many people the end of the world in December 2012, but I am not concerned. I think it is nonsense.

I heard a song today . I will always think of you when I hear that song.

A man had a heart attack on an airplane, but fortunately a doctor onboard who gave him medical treatment.

Figura 19: lição 26.9 Introducing Yourself: exercício gramatical (print enviado pela aprendiz de seu login pessoal)

Para finalizarmos a nossa análise em relação a resposta da adolescente ao questionário aplicado, escolhemos a 4ª e 5ª perguntas, cujas respostas tornam clara a atitude autônoma da mesma. Sendo assim, comentaremos as respostas a cada uma dessas perguntas, procurando relacioná-las ao que os teóricos dizem sobre a aprendizagem autônoma.

Na 4ª questão, a saber: “*Quais dos seguintes aspectos você consideraria importantes para ajudá-la na aprendizagem de inglês? Escolha uma ou mais respostas*”, a adolescente marcou as seguintes opções: “(x) *Motivação para aprender, (x) Criatividade durante a aprendizagem, (x) Ter um bom material didático e recurso tecnológico para aprender*”. Percebemos pela sua resposta que há evidências de uma aprendiz autônoma visto que a motivação, a criatividade e um bom material didático são fatores que fomentam o desenvolvimento da autonomia na aprendizagem de uma língua estrangeira e o gerenciamento de escolhas que ajudam nessa forma de aprendizagem. Sobre isso, Dickinson (1987, p.81), relata que mesmo acreditando não existir uma autonomia absoluta, o aprendiz pode apresentar graus de probabilidade ao autogerenciar suas próprias escolhas na aprendizagem.

Continuando nossa análise, selecionamos a 5ª pergunta, a saber: “*Além de estudar inglês na escola, o que você está achando da aprendizagem dessa língua por conta própria?*”. Em resposta a essa pergunta a aprendiz escolheu a seguinte opção: “(x) *Me faz aprender mais do que em sala de aula.*” Percebemos em sua resposta que a aprendizagem de uma língua estrangeira em sala de aula pode não ser suficiente para proporcionar novas experiências com a língua que a aprendiz deseja aprender. Por esse motivo a aprendiz lança mão de alternativas que vão além da instituição escolar, ou da sala de aula. Isso corrobora o que foi comentado por Paiva (2009, p.50), em relação ao assunto de autonomia na aprendizagem, enfatizando que o importante é a aprendizagem despertar no indivíduo o desejo de ultrapassar seus limites, seja de tempo ou de espaço, buscando novas experiências com a língua estrangeira.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Ao concluirmos a análise dos dados, percebemos que com a utilização dessas novas práticas e recursos hipermediáticos, a aprendiz passou a perceber que o uso do aplicativo *Wlingua* lhe proporcionou uma nova experiência de aprendizagem do inglês trazendo um diferencial em relação ao ensino e aprendizagem convencionais, ou seja, que a motivação e o sucesso na aprendizagem de uma língua estrangeira não se restringe apenas à presença e à atuação do professor dentro de uma sala de aula.

Um outro aspecto observado através da análise de dados foi que a implementação dos recursos hipermediáticos no cotidiano da aprendiz fez com que ela se interessasse pela língua inglesa e interagisse de forma mais dinâmica e, conseqüentemente, isso proporcionou a sua inclusão em um mundo digital, o que a ajudou a desenvolver múltiplas competências e capacidades relativas à aprendizagem da língua inglesa.

Dessa forma percebemos que favorecer o acesso a esses recursos tecnológicos tornou a aprendizagem mais significativa para a aprendiz, fazendo com que ela expandisse seus conhecimentos e se tornasse cada vez mais responsável pela sua aprendizagem, pois os recursos sonoros e visuais presentes nos aparelhos móveis, com a ajuda dos aplicativos, dinamiza a aprendizagem.

Levando-se em consideração que estamos vivendo uma nova realidade, marcada pela pandemia, a qual nos induziu a reinventar as formas de ensino e aprendizagem, anteriormente presenciais, e adaptarmos-nos ao ensino a distância com o auxílio das novas tecnologias, veio a tona a problemática desse novo contexto no âmbito educacional, contexto este que nos convoca a refletir nessa realidade difícil e complexa. Entretanto, e nesse momento que a aprendizagem de uma língua estrangeira, através de aplicativos cumprem de forma mais acentuada o seu valoroso papel, tornando esse modo de aprendizagem cada vez mais atraente para pessoas de todas as idades. Portanto, é de se perceber que o conhecimento não está limitado às instituições escolares, mas está presente em todo e qualquer ambiente que nos cerca, seja em uma música, na leitura de um texto, nas abreviações, nos símbolos, na nossa cultura e principalmente no conhecimento e respeito para com a cultura de outros.

Por fim, através deste estudo de caso, fica evidente que aprender uma língua estrangeira exige dedicação e uma atitude autônoma por parte da aprendiz, como também, sua participação efetiva nos ambientes virtuais, com a utilização de dispositivos móveis e por meio da interação com outros, com vistas a aperfeiçoar sua competência em relação à língua inglesa.

5. REFERÊNCIAS:

Decreto-Lei n.º 46135, 31 de Dezembro de 1964. Regulamenta o Art. 2º. Ministério da Educação Nacional, Página inicial. Disponível em: <https://dre.pt/pesquisa/-/search/554170/details/maximized?p_p_auth=cQGjL64w>. Acesso em 26 ago. 2020.

Dicionário popular: gírias e abreviações mais usadas do whatsapp, Página inicial. Disponível em: <<https://www.dicionariopopular.com/gurias-abreviacoes-siglas-mais-usadas-do-whatsapp/>>. Acesso em 20 ago. 2020.

Escola prm: livro vou cada vez melhor 2 – ebook, Página inicial. Disponível em: <<https://escolaprm.com.br/product/livro-vou-cada-vez-melhor-2-ebook>>. il color. Acesso em 03 ago. 2020.

FERREIRA. et.al. O E-learning Como Ferramenta de Aprendizagem: Um Estudo de Caso Múltiplo Sobre a Percepção dos Treinandos. Curitiba, PB: IPEA, 2009.

FILHO, A. C. L. M. Pelo Inglês Afora Carreira Profissional e autonomia na aprendizagem de inglês como língua estrangeira. 281f. Tese (Doutorado em Linguística Aplicada) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005.

Fisk: omg: 40 abreviações em inglês, Página inicial. Disponível em: <<https://www.fisk.com.br/blog/omg-40-abreviacoes-em-ingles>>. Acesso em 20 ago. 2020.

Gcf aprende livre: os sistemas operacionais para dispositivos móveis, Página inicial. Disponível em: <<https://edu.gcfglobal.org/pt/informatica-basica/os-sistemas-operacionais-para-dispositivos-moveis/1/>>. il color. Acesso em 19 jul. 2020.

Hippo business language consulting: duolingo, Página inicial. Disponível em: <<https://hippobusiness.com.br/es/ingles-corporativo-online-duolingo/>>. il color. Acesso em 03 ago. 2020.

Hipermídia e multimídia: hipermídia exemplificada, Página inicial. Disponível em: <<https://hipermidiaemultimidia.wordpress.com/2008/08/28/hipermidia-exemplificada/>>. Acesso em 27 ago. 2020.

Ludos pro: gamificação: o guia definitivo, Página inicial. Disponível em: <<https://www.ludospro.com.br/blog/gamificacao-o-guia-definitivo>>. Acesso em 19 jul. 2020.

Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. regulamenta o art. 80º da ldb, Página inicial. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf>. Acesso em 26 ago. 2020.

MARTINS, C. B. M. J.; MOREIRA, H. **O campo CALL (Computer Assisted Language Learning): definições, escopo e abrangência.** Curitiba. 2012. Vol.10, Nº 3 de set/dez, p.247-255.

Martins, V. F.; Silvério, D. A. et al. **Um Sistema de Auxílio ao Aprendizado de Língua Estrangeira Utilizando Abordagens de Hipermídia Adaptativa e Lógica Fuzzy.** São paulo, 2012.

PAIVA, Vera Lucia Menezes de Oliveira. **Autonomia e complexidade.** Minas Gerais. 2006, Vol. 9, Nº 1, 2006 p.77-127.

Portal educação: história da ead, Página inicial. Disponível em: <<https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/historia-da-ead/17268>>. Acesso em 09 mar. 2020.

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA A **Educação a Distância nas Organizações: a Percepção Sobre o e-learning em uma Grande Empresa Nacional**. Rio de Janeiro, Nº 139 de abr/out, p.41. Índice Acumulado INSS 145-158. 2010.

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA. **O letramento digital enquanto instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: Desafios atuais**, Santos. Vol. 2, Nº 1 de jun. 2009. Índice acumulado, ISSN 1982-6109.

REVISTA DE ECONOMIA E SOCIOLOGIA RURAL. Brasília. **Pesquisa Qualitativa: rigor metodológico no tratamento da teoria dos custos de transação em artigos apresentados nos congressos da Sober**, Vol. 51, Nº 4 out./dez. 2013

REVISTA ELETRÔNICA DO INSTITUTO DE HUMANIDADES. **Aprendizagem de língua inglesa: das dificuldades à autonomia**. Rio de Janeiro. Vol. IX , Nº XXXIII de abr/jun. 2010. Índice acumulado, ISSN 1678-3182.

REVISTA HIPER TEXTUS: REVISTA DIGITAL. **Letramento Digital e Formação de Professores na era da Web 2.0: O que, como e por que ensinar?**, Rio de Janeiro. Nº 8, Jun. 2012 Índice acumulado, ISSN 1981-6081.

Robótica móvel - ppgca robótica móvel - ppgca: aula 4 – lógica fuzzy, Página inicial. Disponível em:
<http://www.dainf.ct.utfpr.edu.br/~fabro/IF67D/Robotica_Movel_Aula_4_Logica_Fuzzy_V1.pdf>. Acesso em 03 set. 2020.

SALGADO, Luiz Antonio Zahdi. **Hipermídia: a Linguagem Prometida**, vol. 5, nº. 1, p. 1-13 Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba, Brasil. 2008

Slideshare: arquitetura dos dispositivos móveis, Página inicial. Disponível em:
<<https://pt.slideshare.net/AlexsanderFontes/arquitetura-dos-dispositivos-mveis>>. il color. Acesso em 19 jul. 2020.

VIDAL, Elisabete. **Ensino à Distância vs Ensino Tradicional**. 2020. 76f. Dissertação de Mestrado - Universidade Fernando Pessoa. Porto, Portugal .

Você aprende agora: assista às aulas na sequência e siga nossa metodologia, Página inicial. Disponível em: <<https://www.voceaprendeagora.com/aulas>>. il color. Acesso em 03 ago. 2020.

Wlingua: learn languages anytime, anywhere: ambiente virtual de apoio de aprendizagem, Página inicial. Disponível em: <<https://wlingua.com/en>>. il color. Acesso em 03 set. 2020.

ANEXOS

ANEXOS 1



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Humanidades – Unidade Acadêmica de Letras
Tema: LETRAMENTO DIGITAL, HIPERMÍDIA E AUTONOMIA NA
APRENDIZAGEM (ILE): UM ESTUDO DE CASO.

Questionário

Instruções: Este questionário foi elaborado para que conheçamos um pouco sobre a relação do processo de aprendizagem de uma aprendiz através do aplicativo *WLINGUA*. Neste questionário constam 11 questões abertas e fechadas, sendo que, em algumas perguntas de múltipla escolha a aprendiz poderá escolher mais de uma opção.

1. Qual a sua idade?

R: 13 anos

2. Qual o motivo que levou você a escolher um aplicativo (no caso, o *WLINGUA*) para aprender inglês?

R: Se comunicar com professores nativos; ler livros, séries, filmes, jogos; aperfeiçoar meu inglês na escola, por exemplo: criar frases em inglês.

3. Você acha importante aprender inglês?

(x) Sim

() Não

Por quê?

R: Porque a língua inglesa é fundamental para tudo, tipo, em questões de trabalho, questões de viagem, para conhecer e conversar com pessoas de outras nacionalidades onde a língua inglesa seja utilizada.

4. Quais dos seguintes aspectos você consideraria importantes para ajudá-la na aprendizagem de inglês? Escolha uma ou mais respostas.

- Motivação para aprender
- Independência na aprendizagem (aprender por conta própria)
- Criatividade durante a aprendizagem
- Poder estudar a qualquer hora e em qualquer lugar
- Ter um bom material didático e recurso tecnológico para aprender

5. Além de estudar inglês na escola, o que você está achando da aprendizagem dessa língua por conta própria?

- Estimulante e inovador.
- Difícil e desmotivante, a ponto de me fazer querer parar..
- Me faz aprender mais do que em sala de aula.
- Benéfico porque amplia o que vejo em sala de aula.

Outro: _____

6. Dentre as atividades abaixo, qual (quais) as que você utiliza com frequência para aprender e praticar ainda mais a língua inglesa?

- Séries americanas
 - Músicas
 - Programas (i.e. Oscar, Grammy)
 - Filmes (com legendas)
 - Leituras de textos em inglês
 - Bate-papos com amigos
 - Exercícios orais e/ou escritos
- Outros: [Eu assisto live no youtube e recebo materiais pelo gmail.](#)

7. De um modo geral, qual é a sua maior dificuldade em relação à aprendizagem da língua inglesa?

[R: Eu sinto dificuldade quando pedem para mim dizer a tradução de alguma palavra ou quando minha professora solicita escrever frases em inglês porque me dá um esquecimento por causa do nervosismo.](#)

8. Quais os benefícios que o aplicativo *WLINGUA* está trazendo para você?

[R: Conhecimento de mais palavras, a pronúncia, melhor desempenho na matéria de inglês na escola.](#)

9. Você costuma usar outros meios eletrônicos na aprendizagem de inglês, além do *WLINGUA*? Em caso afirmativo, qual (ou quais)?

R: Além do aplicativo eu utilizo também o Google tradutor e youtube.

10. Como você considera o método de ensino de língua inglesa apresentado pelo aplicativo *WLINGUA*?

() Excelente

(x) Bom

() Regular

() Insuficiente

11. Na sua opinião, quais recursos presentes no aplicativo contribuíram na execução das lições?

R: As imagens das palavras, os áudios que ajudam a escutar como dizia aquela palavra em inglês, e tinha um jogo de palavras que eu tinha que escutar a palavra e completar.

ANEXOS 2

Termo de Consentimento



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES – UNIDADE ACADÊMICA DE
LETRAS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS LÍNGUA INGLESA**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaria de convidá-lo(a) a participar como voluntário de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da aluna Vanessa Alves de Almeida do curso de Letras-Inglês. O objetivo principal deste trabalho é fazer um estudo de caso com uma adolescente de 12 anos de idade, que estuda o inglês através do aplicativo *Wlingua*, para melhorar seu desempenho na língua inglesa. Diante disso, eu, Vanessa Alves de Almeida, usarei como objeto de análise um questionário com perguntas abertas e fechadas, realizado em 26 de Setembro de 2020. Sua participação consiste em todo o processo do estudo de caso, como também, esse termo especifica pre-autorização de um adulto responsável pela adolescente para que essa pesquisa fosse concretizada.

Seu nome não será utilizado em nenhuma fase da pesquisa, o que garante seu anonimato total. Assim, certifico de que todos os dados desta pesquisa serão de caráter inteiramente confidencial. Sua participação contribuirá sobremaneira para a investigação proposta aqui, haja vista consistir em dados empíricos.

Gostaria ainda de deixar bastante claro que sua participação é voluntária. Portanto, a adolescente pode se recusar a participar, retirar seu consentimento ou ainda interromper sua participação a qualquer momento. Devido ao fato de sua participação ser voluntária, a recusa em participar não irá acarretar qualquer desconforto em sua relação com o pesquisador ou com a instituição.

Desde já agradeço por sua atenção e por sua valiosa colaboração. Coloco-me à disposição para quaisquer informações. Para tanto, em caso de dúvidas e outros esclarecimentos sobre esta pesquisa, você poderá entrar em contato com o seguinte número: (83) 99305-5489.

Eu confirmo que Vanessa Alves de Almeida explicou-me a forma de participação nesta pesquisa. Declaro ainda que li as informações contidas neste documento e que fui devidamente informado(a) dos procedimentos que serão utilizados para coletar os dados deste estudo e da confidencialidade do mesmo. Eu li e compreendi este termo de consentimento. Concordo, portanto, em dar minha aquiescência para participar como voluntário(a) desta pesquisa.

Campina Grande, 26 de setembro de 2020.

Assinatura do(a) Responsável