



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**CAMPUS LONDRINA**  
**DEPARTAMENTO DE PÓS-GRADUAÇÃO**  
**MESTRADO EM ENSINO DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E DA**  
**NATUREZA - PPGEN.**

NEVTON DE LIZ

**TECNOLOGIA MÓVEL NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE**  
**LÍNGUA INGLESA NA ESCOLA**

PRODUTO EDUCACIONAL

LONDRINA

2015

NEVTON DE LIZ

**TECNOLOGIA MÓVEL NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE  
LÍNGUA INGLESA NA ESCOLA**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para a obtenção do título de mestre. Área de concentração: Ciências Humanas.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Alessandra Dutra.

LONDRINA

2015

## TERMO DE LICENCIAMENTO

Este Produto Educacional está licenciado sob uma Licença Creative Commons atribuição uso não-comercial/compartilhamento sob a mesma licença 4.0 Brasil. Para ver uma cópia desta licença, visite o endereço <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califórnia 94105,USA.



## 1.1 O PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional *High Fly Learning* é um *software* aplicativo para dispositivos móveis, *smartphones e tablets*, que trabalha sob os princípios de mobilidade e interatividade da aprendizagem móvel.

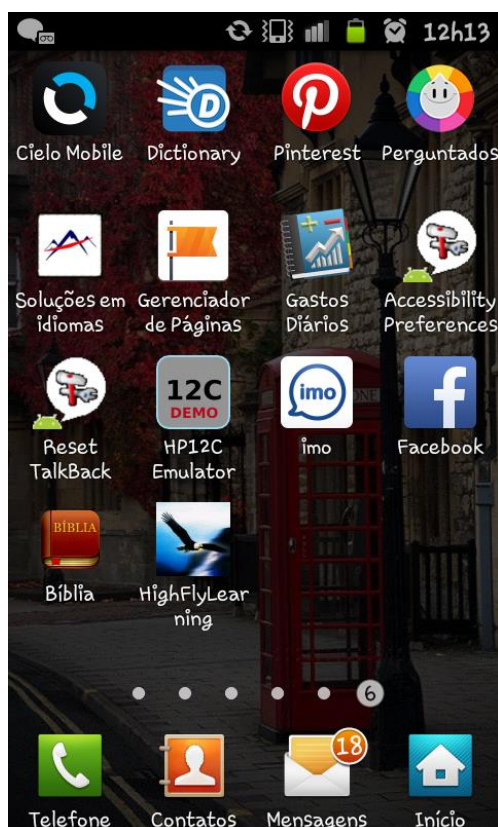


Figura 1 - O aplicativo *High Fly Learning*  
Fonte: o próprio autor (2015)

O protótipo foi desenvolvido primeiramente no sistema operacional *Android*, em parceria com uma empresa de tecnologia e desenvolvimento de aplicativos da cidade de Londrina: Sinetic - Tecnologia com Inteligência, o que foi de extrema importância para o nosso trabalho de pesquisa, uma vez que não houve custo. Pois para desenvolvimento de uma proposta de criação de um aplicativo educacional semelhante a este o custo é de aproximadamente quinze mil reais. A escolha da disciplina de língua inglesa para a primeira aplicação do protótipo se deu pelo fato de a formação do pesquisador ser na área de Letras-Inglês.

As ideias que nortearam o projeto foram estrategicamente estudadas. Primeira e paulatinamente foi criado o protótipo do aplicativo *High Fly Learning*. Esse aplicativo

foi desenvolvido com o objetivo de ser um *software* de apoio, de suporte ao trabalho pedagógico de professores de língua inglesa como língua estrangeira na rede pública de educação do Estado do Paraná, na cidade de Londrina.

O aplicativo se encontra disponível para *download* na loja de aplicativos da *Play Store*, da empresa *Google*, sem custo. O *download* e a instalação do aplicativo exigem alguns pré-requisitos, conforme segue:

- *Smartphone e ou tablets*;
- Sistema operacional *Android*;
- Conexão de *Internet*.

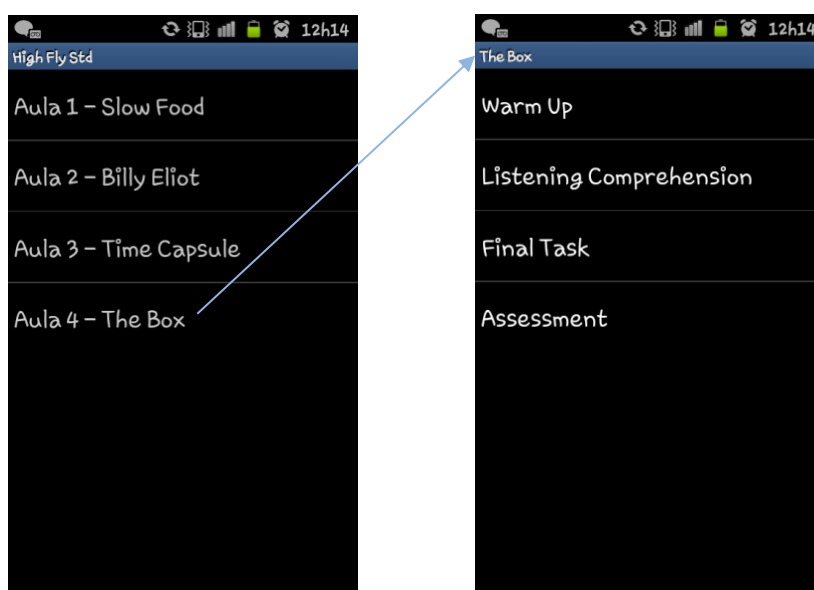
A resolução, o tamanho de tela e a capacidade de processamento do *smartphone* ou *tablet* não são pré-requisitos para o uso do aplicativo, porém, assim como a qualidade de conexão à Internet, se esses fatores forem de boa qualidade, a experiência de uso provavelmente será melhor. Professor e aluno devem possuir os dispositivos móveis e conhecer a mecânica de funcionamento do aplicativo. Após o *download* e a instalação, o usuário terá acesso à tela das aulas.

No momento, o protótipo conta com quatro aulas, que, individualmente, seguem a estrutura de introdução (*Warm up*), desenvolvimento (*Vídeo e Pair Work*) e consolidação (*Final Task*).

1. *Warm-up*: aquecimento inicial da aula – permite que os alunos sejam conduzidos a uma reflexão sobre o tema da aula por meio de questionamentos, que vão acionar o conhecimento prévio sobre o assunto.
2. *Vídeo*: apresentação do recurso midiático vídeo – consiste em fonte autêntica de produção oral sobre o tema. Os alunos têm contato com o material que discorre sobre o tema da aula com a finalidade de praticar a compreensão oral.
3. *Pair Work*: proposta de atividade de interação – sugerimos uma atividade de produção oral (*speaking*) para o desenvolvimento dessa habilidade específica. Em pares, os alunos discutem sobre o tema apresentado, usando a língua inglesa como ferramenta de produção.

4. *Final Task*: apresentação da atividade de consolidação do tema e conteúdo estruturante da aula. Essa atividade compreende uma produção escrita, enviada por *e-mail* para o professor.
5. Avaliação da atividade utilizando as mídias móveis: ao final de cada aula encontra-se um *link* de acesso a um formulário para avaliação da atividade de utilização das mídias móveis. Por meio dele os alunos enviarão para o professor pesquisador suas impressões a respeito da proposta.

Para cada aula, é apresentada uma atividade de aquecimento e de contextualização do tema (*Warm up*), com a apresentação de um modelo de linguagem que será trabalhado no desenvolvimento da atividade, conforme pode ser observado na figura 5 a seguir:



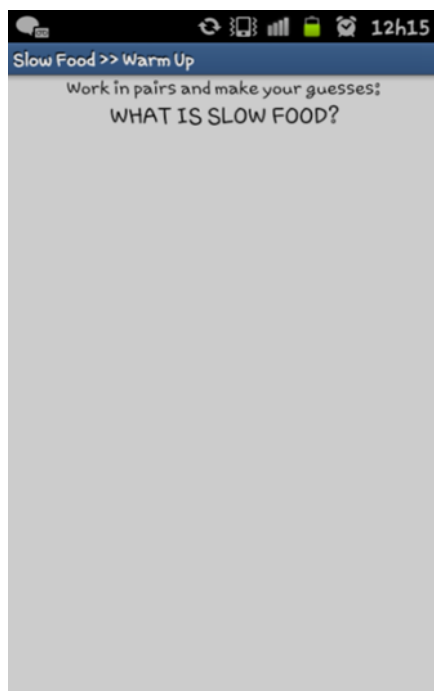


Figura 2 – Menu de aulas do aplicativo e *Warm Up*  
Fonte: o próprio autor (2015)

Depois do *Warm up*, os alunos acessam, em seus aplicativos, um vídeo de aproximadamente 5 minutos sobre o tema da aula. Espera-se que os alunos assistam ao fragmento a fim de realizar a atividade de compreensão oral.

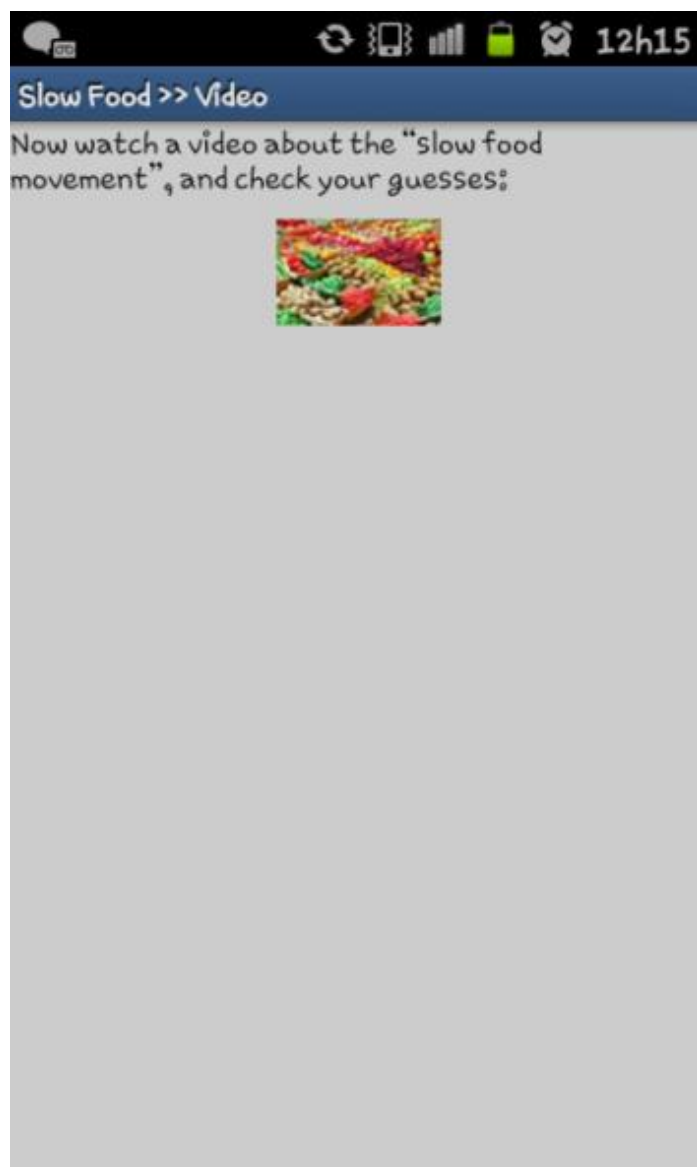


Figura 3 - Tela com o vídeo  
Fonte: o próprio autor (2015)

Após assistirem ao vídeo, os alunos seguem para a próxima etapa da atividade: o trabalho em grupo de produção oral (*Pair Work*). Discutem o tema e utilizam a estrutura linguística previamente apresentada ao grupo.



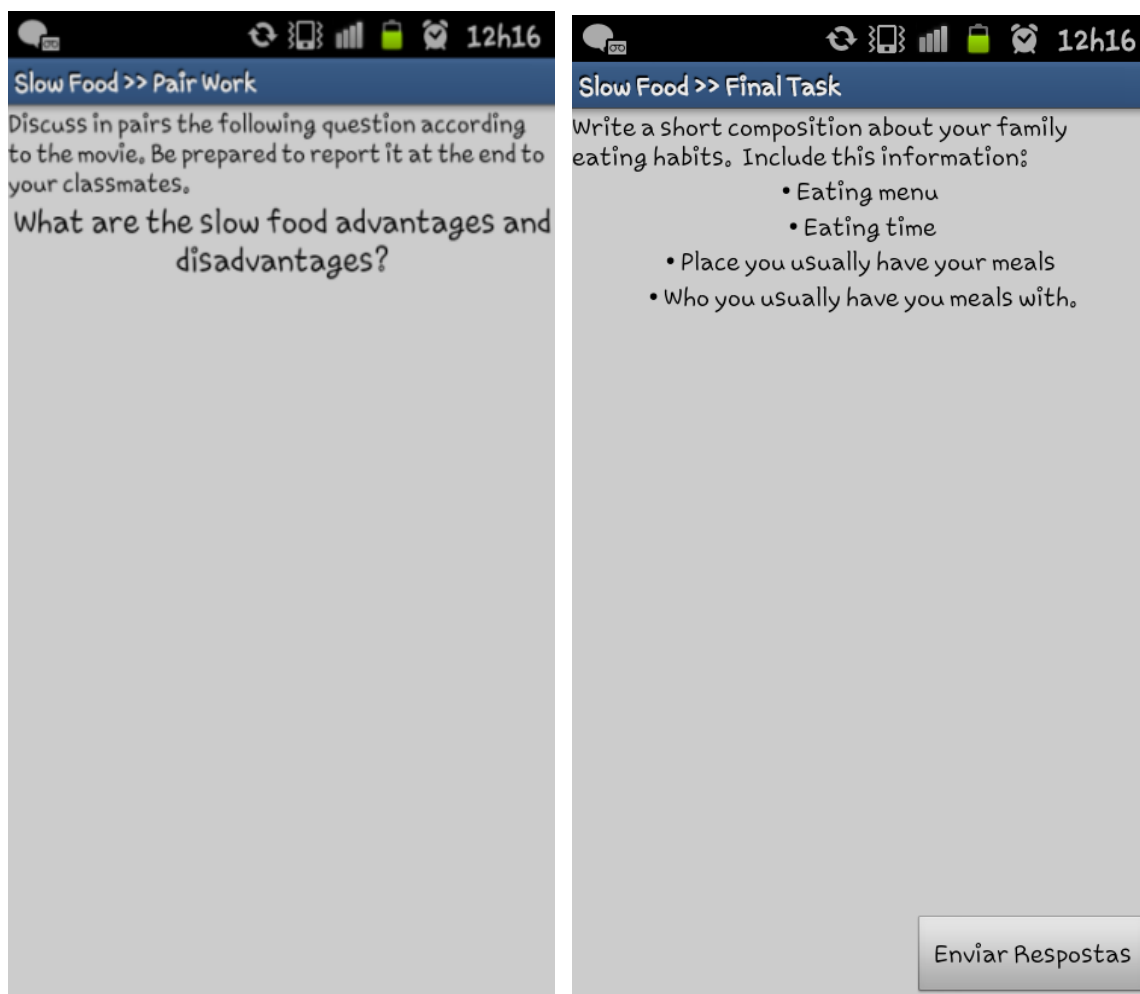
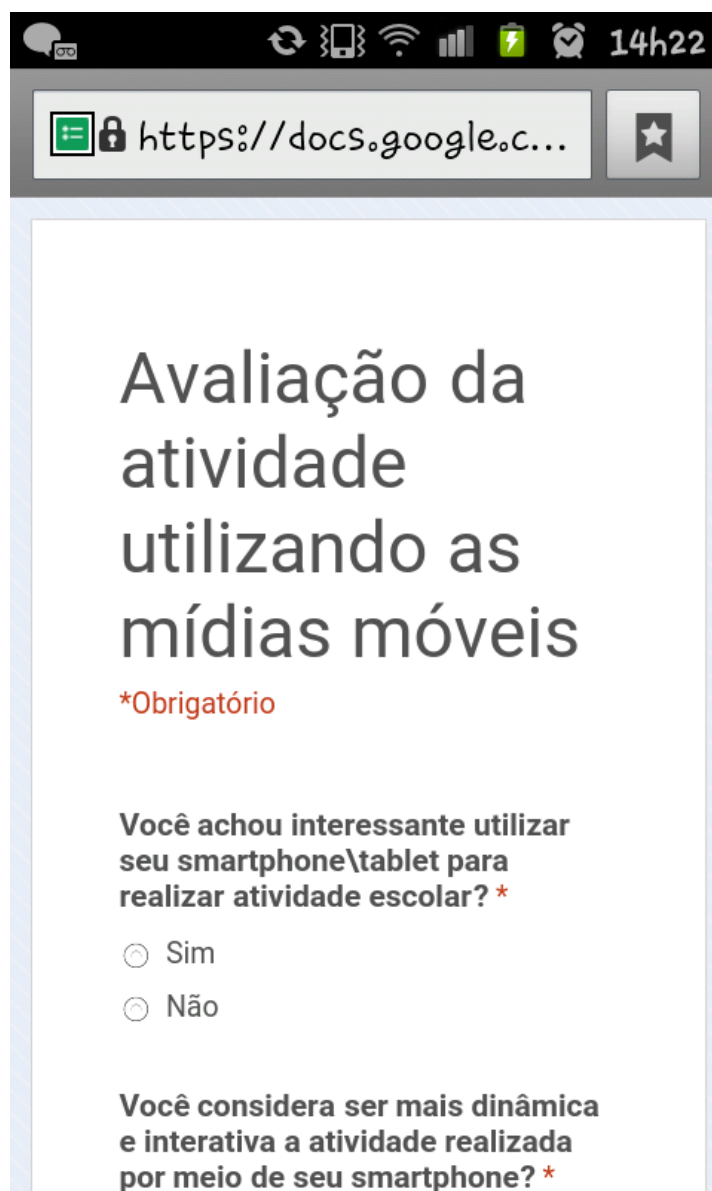


Figura 7 - *Pair Work* e *Final Task* (consolidação)  
Fonte: o próprio autor (2015)

Como atividade final (*Final Task* – Figura 7), as aulas contam com uma tarefa de produção escrita, enviada por *e-mail* ao professor por meio de um *link* de acesso à caixa de *e-mail* do aluno. Por fim, o aluno faz a avaliação da atividade utilizando mídias móveis, como mostra a figura 8.



The image shows a mobile browser interface. At the top, there is a status bar with icons for signal, Wi-Fi, battery, and time (14h22). Below that is a browser address bar showing a URL starting with 'https://docs.google.c...'. The main content area contains the following text:

# Avaliação da atividade utilizando as mídias móveis

**\*Obrigatório**

**Você achou interessante utilizar seu smartphone\tablet para realizar atividade escolar? \***

Sim

Não

**Você considera ser mais dinâmica e interativa a atividade realizada por meio de seu smartphone? \***

Figura 8 – Formulário de avaliação de atividades - mídias móveis (*online*)  
Fonte: o próprio autor (2015)

Seguindo esse modelo de estruturação, cada aula teve, desde sua concepção até a aplicação, um foco de trabalho definido por sua relevância social na vida dos sujeitos participantes da pesquisa, ou seja, tivemos a preocupação de abordar temas recorrentes na vida do aluno e que, de alguma forma, proporcionassem algum benefício para os envolvidos, além objetivamente do trabalho com a língua estrangeira.

Vejamos, a seguir, cada aula de forma individualizada:

### 1.1.1 Aula 1 – *Slow Food*

A primeira aula abordou o conceito de qualidade de vida, a obesidade, os hábitos alimentares da população. Esses são temas que têm sido promovidos com muitas discussões em torno da importância de uma alimentação saudável, com produtos livres de agrotóxicos, cultivados de forma orgânica.

Enquanto as famosas redes de restaurantes *Fast Food* continuam com suas filosofias, nas quais os alimentos são vistos e consumidos sem que haja geralmente muita preocupação do consumidor quanto à origem ou data de produção, há um movimento internacional que vem tomando forma desde 1989, e já se encontra em mais de 150 países, com o objetivo de conscientizar milhões de pessoas pelo mundo sobre o prazer da boa comida, preservando culturas e hábitos alimentares locais, a biodiversidade e levando às famílias informações sobre a importância das nossas escolhas alimentares e de como elas interferem no mundo ao nosso redor.

Nessa perspectiva, esta aula foi pensada com o objetivo de conduzir os participantes à reflexão sobre os seus hábitos alimentares e o resultado das escolhas alimentares feitas por cada um do grupo. O vídeo escolhido foi um fragmento encontrado no *Youtube* chamado *Slow Food*, que apresenta essa tendência mundial, que teve início em São Francisco, Califórnia, nos EUA. O vídeo apresenta e descreve os princípios desse movimento que preza pela alimentação saudável por meio de refeições em casa, com a família, com produtos orgânicos de cultivo caseiro.

Todo o trabalho teve o foco na apresentação do conteúdo estruturante da língua inglesa, de forma a levar os envolvidos a consolidarem o conhecimento recém-adquirido com a professora regente. Essa aula trabalha com a estrutura gramatical do presente simples (*Do/Does*; advérbios de frequência *always, sometimes, never*; regras dos verbos em terceira pessoa *has, studies* e a estrutura de formação de perguntas) no contexto de rotina e hábitos alimentares.

### 1.1.2 Aula 2 – *Billy Elliot*

A segunda aula ocupou-se de um tema muito em voga na atualidade: o *bullying*. A escolha desse assunto ocorreu, primeiramente, por estar em consonância com o planejamento pedagógico da professora regente. Segundo ela, esse assunto ainda

é muito polêmico na comunidade escolar, sendo que sua abordagem pode motivar para o uso das habilidades linguísticas de fala e audição na língua inglesa.

O vídeo escolhido foi um fragmento do filme *Billy Elliot*, uma ficção que aborda a questão do *bullying* sofrido por um menino pobre, criado com o irmão por um pai muito conservador. O clímax do enredo é atingido quando *Billy* prefere dedicar-se ao balé a praticar boxe, contrariando o desejo de seu pai. Conforme as diferentes situações vivenciadas pelo protagonista, o quadro de *bullying* é nitidamente trabalhado e permite que o professor explore essa temática.

Essa aula tem o objetivo de trabalhar com discussões e estimular os alunos a expressarem suas opiniões em língua inglesa. Para tanto, o professor apresenta e monitora a produção oral dos alunos, por meio da linguagem funcional necessária para o desenvolvimento das atividades apresentadas diretamente no aplicativo.

A aula permite ao professor ainda trabalhar estratégias de aprendizagem de língua inglesa, como o uso do dicionário, pois a atividade motivacional parte da conceituação do termo *bullying*. Assim, o professor pode estimular os alunos à pesquisa por meio de seus próprios dispositivos móveis ao utilizar como fonte dicionários monolíngues *online* confiáveis como *Oxford, Macmillan, Cambridge*.

### 1.1.3 Aula 3 – *The Time Capsule*

A terceira aula levou em consideração o assunto em que o professor trabalhava no momento, o tempo verbal futuro. Assim, após conversa com a professora, chegamos à conclusão de que os alunos precisavam de uma atividade de consolidação desse tempo verbal com *will e going to*. Após buscar por possibilidades que permitissem abordar essas estruturas linguísticas, o professor pesquisador usou uma proposta de elaboração de uma cápsula do tempo, que pode ser encontrado no material *Solutions*, da editora Oxford, nível intermediário. O objetivo da proposta era fazer com que os alunos refletissem sobre o presente e o que aconteceria em um tempo futuro de aproximadamente 10 anos.

Assim, a aula teve como tema a cápsula do tempo. O vídeo escolhido para essa aula foi um fragmento de um filme chamado “Presságio”, de título original *Knowing*. O filme aborda a confecção de uma cápsula do tempo por um professor e seus alunos.

Anos mais tarde, na suposta data de abertura da cápsula, fatos estranhos começam a acontecer e eles precisam descobrir a razão.

Essa aula teve o objetivo de levar os alunos a refletirem tanto sobre seu presente quanto seu futuro, de forma a fazê-los pensar sobre suas metas dentro de um prazo determinado, bem como sobre as possíveis mudanças que estão acontecendo ao seu redor. Para o desenvolvimento da atividade, abordamos as estruturas linguísticas de tempo presente e futuro. A consolidação dos tempos verbais foi trabalhada na execução das atividades de produção oral e escrita, solicitadas durante a aplicação.

#### 1.1.4 Aula 4 – *The Box*

A quarta aula foi pensada sob a perspectiva da prática da estrutura de linguística do condicional (*if*). Conforme consenso entre professora regente e pesquisador, trata-se de uma estrutura de difícil consolidação, pois trabalha com o plano abstrato das condições, o que dificulta para os alunos conseguirem visualizar e automatizar seu uso. Para tanto, a temática foi uma questão de ética envolvendo o fragmento de um filme intitulado *The Box*.

O filme trata da visita misteriosa de um senhor que apresenta uma caixa com um botão. Junto com a caixa há uma proposta, a princípio irrecusável, de ganho, que é a seguinte: cada vez que o botão é pressionado, um milhão de dólares é pago. Contudo, também cada vez que o botão é pressionado, uma pessoa morre, não se sabe onde nem quem pode ser. A grande questão é apertar ou não o botão. O professor estimula os alunos a usarem as atividades presentes no aplicativo para interagir e discutir sobre o tema, trabalhando com questões sobre ética e valores.

O objetivo dessa atividade é a consolidação do conteúdo estruturante, que é o condicional, e leva o professor a estimular os alunos ao uso e à prática do tempo verbal apresentado por meio da interação entre os colegas.