

Interação & Motivação em um curso de inglês mediado por computador*

Désirée Motta-Roth, Rodrigo Espinosa Cabral ¹, Suzana Cristina dos Reis ², Valeria Iensen Bortoluzzi ³ (Labler - Universidade Federal de Santa Maria)

ABSTRACT: This paper discusses three softwares for English as a Foreign Language learning in terms of objectives, syllabus and activities of the courses. The aim is to analyze to what extent these intellectual technologies tend to promote learners' interaction with the medium and motivation to learn the foreign language.

KEY-WORDS: Interaction – Motivation – English as a Foreign Language – Softwares.

Introdução

As aplicações das tecnologias eletrônicas como ferramenta de ensino e de acesso à informação mostram a necessidade de se atualizar com critério o processo de ensino/aprendizagem. Especificamente no caso do ensino da língua inglesa mediado por computador, a partir de programas editados em CD-ROM e/ou veiculados na WWW, parece importante que se analisem questões como a interação e a motivação, uma vez que as abordagens de ensino língua estrangeira mais atuais, enfatizam a necessidade de promover a interação do aluno com o meio e de motivar o aluno a interagir, para que a aprendizagem aconteça. Entende-se interação por ação efetiva do homem no seu meio, ajudando na criação e transformação desse meio. Por motivação entende-se o impulso, o desejo que levam o homem a determinada ação. Na concepção de Brown, (1994:152) motivação refere-se às escolhas que as pessoas fazem em relação às experiências, ou objetivos, que serão válidos para seu desenvolvimento, e o esforço necessário para o alcance de seus objetivos. Este artigo apresenta uma análise realizada com três *softwares*, enfocando três elementos desses *softwares*: a) os objetivos, conforme proposto no que se pode chamar de apresentação do curso, b) o programa do curso, com conteúdos a serem trabalhados e c) as atividades propostas, buscando-se definir até que ponto esses elementos contribuem para a construção da interação social e motivação do aluno pela aprendizagem de uma nova língua. O fator motivação será discutido apenas na análise do *software* WebEnglish, pois este foi o único *software* testado num contexto de sala de aula.

1 Uma análise de três *softwares* para o ensino da língua inglesa

1.1 Fale Já e English Plus

Fale Já, da Editora Europa Multimídia, e English Plus, da Edusoft são *softwares* comerciais, encontrados facilmente em lojas que revendem produtos multimídia. Fale Já é um curso básico de inglês, editado em volume único, que tem por objetivo ensinar noções básicas da língua inglesa (LI), para tornar o aprendiz capaz de se comunicar rápida e eficientemente. Assim, o título sugere que em pouco tempo, com a exploração completa do software, o aluno terá aprendido a LI de "um jeito fácil e divertido", conforme a propaganda veiculada no catálogo da SBS Book Club¹, e na Carta do Editor, impressa no livreto que acompanha o *software*. O segundo *software*, English Plus, é um CD-ROM de demonstração de uma coleção de mesmo nome, com 11 CDs que têm por objetivo trabalhar as quatro habilidades (ouvir, falar, escrever e ler), do nível básico ao avançado, através de atividades contextualizadas, como diálogos, transmissões de rádio,

redação de cartas, etc., que simulam situações reais de comunicação. Os programas de curso dos dois *softwares* apresentam-se de maneira diferente, sendo que o do curso English Plus está impresso num guia de usuário que acompanha todos os 11 CD-ROMs da série. O programa de curso do Fale Já está dividido em noções, tais como compras, refeições, viagem, aeroporto, etc, dando a impressão que se trata de um programa comunicativo, pois pretende ensinar LI de maneira contextualizada. No entanto, a apresentação dessas noções se limita à apresentação de uma lista de vocábulos e frases soltas em português ao mesmo tempo que um recurso em áudio fornece os equivalentes em inglês. Os conteúdos de vocabulário e gramática, são testados através de jogos de identificação e de memória, em que o aprendiz marca a figura que se relaciona com o que foi dito, ou seleciona a palavra que corresponde à figura apresentada. Quando a resposta está correta, ganha-se um ponto; se está errada, ganha-se uma nova chance. Esse tipo de atividade parece ter sido influenciado por princípios comportamentalistas envolvendo estímulo/resposta, repetição de estruturas e vocabulário para memorização e reforço ao comportamento correto (ou resposta correta), sem uma explicitação clara de princípios metacognitivos que regem a atividade. Com isso, o *software* detém o controle sobre o que deve ser aprendido, propondo atividades que não dão margem a mais de uma resposta. Dessa forma é possível medir o desempenho do aluno através do seu número de acertos nas atividades. Na visão comportamentalista, o controle cuidadoso sobre o ambiente de aprendizagem e o fornecimento de *feedback* positivo ou negativo proporcionam o treinamento de respostas corretas a um determinado estímulo, não priorizando a participação consciente e ativa do aluno no processo de ensino/aprendizagem. Como se sabe, a ênfase dessa teoria recai sobre o comportamento do aprendiz em resposta a um determinado estímulo e não sobre os processos sócio-cognitivos que o levaram a determinado comportamento (sobre Teoria Comportamentalista ver também Conway, 1997). De acordo com Jones e Mercer (1993), não fornecer *feedback* quando uma resposta está incorreta é um princípio comportamentalista, que tem por objetivo fazer com que o comportamento incorreto (ou resposta incorreta) seja extinto. No entanto, segundo os autores, as pessoas estão sempre em contato com novas situações, que requerem respostas apropriadas a elas e não respostas fixas, construídas e memorizadas, fora de contexto. Nesse aspecto, o *software English Plus* guarda resquícios comportamentalistas já que seus exercícios de fixação de vocabulário e estruturas sintáticas da LI (completar as lacunas, escolher a resposta certa) pressupõem apenas uma resposta como correta, entretanto, os erros não são simplesmente refutados, como no Fale Já. Ao final dos exercícios no English Plus, o aluno recebe um escore demonstrativo de seu desempenho para que ele possa retomar as questões incorretas e corrigi-las com base no *feedback* gerado pelo programa. Assim, o aluno tem a chance de procurar saber o porquê do seu erro. As diferenças entre os dois *softwares* são bastante evidentes quando se aborda o aspecto interação. No Fale Já, a interação entre aluno e *software* é bastante limitada, cabendo ao aluno apenas perceber e identificar relações entre itens pré-estabelecidos no programa do curso, configurando-se num receptor passivo de conhecimento. Não há contribuição sistemática do conhecimento prévio do aluno e a promoção de uma interface com outras tecnologias intelectuais, tais como Internet, vídeos e livros. English Plus propõe atividades que levam o aluno a desenvolver sua aprendizagem pela busca de outros conhecimentos além dos oferecidos pelo *software*. As atividades de redação são um exemplo, pois elas apresentam uma idéia num determinado contexto e o aluno deve desenvolver o tema em função do gênero solicitado (carta, relatório, memorando, artigo), contando com seu conhecimento prévio do assunto e com seu repertório textual e lingüístico. No entanto, o *software* não prevê situações para a prática da LI com outras pessoas, num ambiente real

de comunicação, fazendo com que a interação do aluno se limite a interação com as atividades propostas pelo *software*.

1.2 WebEnglish

Na tentativa de formular uma proposta de ensino de inglês mediado por computador, o Laboratório de Leitura e Redação (LabLeR) do Curso de Letras, da Universidade Federal de Santa Maria, RS, elaborou o projeto piloto [Web-English](#), que tem por objetivo ensinar a LI através da interação do aluno com a Internet. O projeto compreende conteúdos básicos de LI a serem trabalhados comunicativamente, através do engajamento do aprendiz em atividades de leitura e escrita relacionadas aos gêneros discursivos eletrônicos *e-mail*, *chat* e navegação para pesquisa. Neste ponto do seu desenvolvimento, o projeto ainda combina atividades que dependem de uma orientação mais direta do professor com atividades que o aprendiz desenvolve de maneira autônoma. A página inicial do *site* apresenta informações gerais sobre o curso, com *hyperlinks* para uma breve *introdução* do que é o curso, para o *programa* que será desenvolvido e para os *objetivos* do curso. Além disso, pode-se saber quem são os professores e como entrar em contato para obter maiores informações através de *e-mail* ou telefone. Para cada aula, determinaram-se certas funções da linguagem a serem trabalhadas (como apresentar-se, descrever-se e pedir informações pessoais ao seu interlocutor, etc.). Os aspectos gramaticais da aula são apresentados em forma de tutoriais. Existem *hyperlinks* para as atividades práticas a serem desenvolvidas, durante a aula, para fixação das funções estudadas (*Classroom Activities*), e para as atividades a serem realizadas fora do contexto de sala-de-aula, com a utilização do ambiente virtual da WWW (*Distance Activities*). Esses aspectos são voltados para o desenvolvimento de dois pontos básicos de certos gêneros discursivos eletrônicos: conteúdos (lingüísticos e ideacionais) e habilidades comunicativas de leitura e escrita, utilizando o próprio meio de interação oferecido pela Internet (*e-mail*, *chats* e navegação para pesquisa). As atividades propostas trabalham a realidade que o aluno vivencia quando usa a LI para se comunicar via Internet. A interação que se desenvolve entre os próprios alunos, entre aluno e professor, e entre o aluno e o próprio meio eletrônico, resulta em uma motivação que influencia positivamente o processo de aprendizagem da língua-alvo. A possibilidade de um contato real e direto com falantes de LI motiva o aluno a desenvolver, mais rapidamente do que em aulas tradicionais, competências lingüísticas básicas. Caso o aluno não tenha esta competência, ele pode buscar o conhecimento necessário na página, em outros *sites* (alguns são sugeridos pelo curso), em outros recursos didáticos (vídeos, livros, etc.) ou com o próprio interlocutor, ampliando seu vocabulário e conhecimento da LI. O princípio sócio-construtivista da auto-construção do conhecimento através da aprendizagem colaborativa, serve de base para a elaboração desse projeto. Acredita-se que a interação do aprendiz com o meio determina a quantidade e a qualidade do conhecimento adquirido e construído, tornando o processo de ensino/aprendizagem mais efetivo e eficaz, e permitindo que o homem atue mais conscientemente na transformação desse meio. Vygotsky, citado no artigo de Luria (1988:25), concluiu que processos de construção de significado acontecem na interação do indivíduo com o mundo. Vale lembrar, entretanto, que o homem é "...também um agente ativo no processo de criação desse meio." (Idem). Em termos de linguagem, a interação social permite o desenvolvimento e a transformação do uso da língua. Para Luria (1988:52), "[n]ovas experiências e novas idéias mudam a maneira de as pessoas usarem a linguagem..." Tentou-se criar um ambiente de aprendizagem interativo e comunicativo, promovendo situações reais de uso da LI e troca de idéias entre todos os

membros do grupo de alunos e de fora dele. Os alunos sentem-se motivados a aprender na medida em que percebem a utilidade e o significado dos conteúdos trabalhados para sua própria interação social. Não se ensina sobre a LI mas busca-se ensinar a comunicação em LI. O professor é um facilitador da aprendizagem, acompanhando o desenvolvimento do aluno e ofertando recursos necessários para que a aprendizagem ocorra. Um ponto que ainda necessita de aprofundamento no **WebEnglish** é o papel do professor nas aulas presenciais e as possíveis limitações impostas à autonomia do aluno em escolher o quê, como e quando aprender. Isso é feito pelo professor, seguindo uma ordem pré-determinada. O projeto, por ser piloto, deve passar, ainda, por várias etapas de transformação que estarão embasadas em dados colhidos através da observação do funcionamento das aulas, e da experimentação de novas atividades e recursos.

2 Considerações finais

Através da análise dos três *softwares* pode-se concluir que:

- a. os *softwares* Fale Já e English Plus não apresentam programas de curso claros e precisos e nem definições precisas dos objetivos dos cursos por eles propagados. Parece importante que o aluno saiba que conteúdos e objetivos o curso propõe, para que ele próprio possa definir uma seqüência lógica de trabalho, uma vez que ele não poderá contar com a orientação de um professor no sentido de lhe mostrar por onde começar. O curso Web-English apresenta programa de curso e objetivos bem definidos, no entanto ainda pressupõe a presença do professor para auxiliar a aprendizagem.
- b. Os *softwares* Fale Já e English Plus não prevêm a necessidade de atuação de um professor como mediador do processo de ensino/aprendizagem, pois prevêm os elementos necessários para que o aluno desenvolva seu trabalho dentro do nível estipulado por cada *software*. Questiona-se, porém, a auto-suficiência dos *softwares*, pois a interação homem/meio cria outras situações além daquelas previstas pelos mesmos.
- c. O *software* **WebEnglish** é capaz de elevar o nível de motivação do aluno para aprender a LI, conforme se verifica por algumas opiniões de alunos ao final das 30 horas previstas para o curso:

I love webenglish. I want to do webenglish 2. It's most important wich me.

On the other hand, I liked the preparatory course a lot, it was very good to work with this group. I hope has a new group later.

O ambiente eletrônico criado no *Webenglish* parece encorajar, de modo especial, a aprendizagem da LI, pois promove situações reais de comunicação através de *chat* e *e-mail*, por exemplo. É preciso, entretanto, trabalhar melhor atividades que visem favorecer o desenvolvimento da autonomia do aluno, possibilitando-lhe determinar a ordem em que irá estudar os conteúdos e escolher as atividades que quer realizar. A responsabilidade de definir o que, como e quando aprender, antes centrada no professor (neste caso, no *software*), cada vez mais, passa a ser compartilhada com o aluno e o *software* passa da posição de detentor do conhecimento para facilitador da aprendizagem; o aluno deixa de ser um receptor passivo de informações, para se tornar um agente ativo no processo de construção do seu saber. O estudos realizados atualmente sobre o uso de novas tecnologias no ensino, como Internet e CD-ROMs (ver, por exemplo, Dede, 1998; Nardi, 1998; Conway, 1997; Moran, 1997; Loyolla e Prates, 1998), carecem ainda de um maior detalhamento, de forma a trazer propostas mais efetivas para o campo aplicado. Sugerem-se alguns tópicos para futuras pesquisas:

- papel do professor e do aluno em relação ao uso do computador no ensino;
- auto-suficiência do software;
- atividades pedagógicas para o meio eletrônico.

Ao desenvolver estudos em torno de questões como as mencionadas acima, espera-se um

aperfeiçoamento mais rápido e efetivo do uso de tecnologias recentes no ensino de línguas.

NOTAS

Este trabalho resulta do projeto integrado CNPq nº 350389/98-5 e Projeto LabLeR/FAPERGS nº 97/01585.

¹Bolsista FAPERGS/Curso de Letras/Universidade Federal de Santa Maria

²Bolsista FAPERGS/Curso de Letras/ Universidade Federal de Santa Maria

³Bolsista CAPES/Mestrado em Letras/Universidade Federal de Santa Maria

RESUMO: *Este trabalho discute três softwares para aprendizagem de inglês quanto a objetivos, programas e atividades propostas no curso. Busca-se analisar até que ponto essas tecnologias intelectuais tendem a promover a interação do aprendiz com o meio e a motivar o aluno a aprender uma língua estrangeira.*

PALAVRAS-CHAVE: *interação – motivação – softwares para o ensino de língua inglesa.*

REFERÊNCIAS

- BROWN, H.D. (1994) *Principles of language learning and teaching*. 3.ed. Englewood Cliffs: Prentice Hall Regents.
- CONWAY, J. (1997) *Educational technology's effect on models of instruction*. <http://capland.udel.edu/~jconway/EDST666.htm>
- DEDE, C. (1998) *The evolution of learning devices: smart objects, information infrastructure, and Shared Synthetic Environments*. <http://inet.ed.gov/Technology/Futures/dede.html>
- JONES, A. & N. MERCER. (1993) Theories of learning and information technology. IN: SCRIMSHAW, P. (org). *Language, classrooms and computers*. Londres: Routledge, p. 11-26.
- LOYOLLA, W.P. & M. PRATES. (1998) *Educação à distância mediada por computador (EDMC) – Uma proposta pedagógica*. <http://www.puccamp.br/~prates/edmc.htm>
- MORAN, J.M. (1997) Como utilizar a internet na educação. *Revista Ciência da Informação*. Vol.26, no.2, Mai./Ago.1997. p. 146-53. <http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>
- NARDI, B.A. (1998) *Context and consciousness: activity theory and human-computer interactions*. <http://www.acm.org/pubs/interactions/vol2no4/depts/book.htm>
- VYGOTSKY, L.S, A.R. Luria & A. Leontiev (1988) *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone, Editora da USP.

Artigo publicado originalmente na revista eletrônica do Laboratório de Pesquisa e Ensino de Leitura e Redação da Universidade Federal de Santa Maria (RS), disponível no endereço <http://www.ufsm.br/labler/publi/interacao.html>.