

DO TABLE AO TABLET: O AVANÇO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Larissa Cristina Cruz Brum*

Resumo

Este trabalho apresenta uma retrospectiva histórica sobre o uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras que começa com os recursos tipográficos e passa a ser melhorado com o desenvolvimento de equipamentos eletrônicos. Livros didáticos passam a ser complementados por outras tecnologias devido ao desenvolvimento das máquinas de reprodução no século XV, o surgimento de projetores de imagem no século XX até a popularização da interação mediada por computador ainda no século XX. Ao discutir a evolução da tecnologia, estaremos refletindo sobre a linguagem de alguns conceitos de ensino e aprendizagem, que legitimou o uso dessas tecnologias diversas, assim como as implicações das transformações tecnológicas para a formação do professor ressaltando a importância da inserção e adequação desse componente nos currículos de cursos de formação.

Palavras-chave

Novas Tecnologias. Formação do Professor. Aquisição da Linguagem.

Introdução

“O senhor ... Mire veja: o mais importante e bonito do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando.”
(GUIMARÃES ROSA, 1956).

O ser humano, dotado de sua inteligência, buscou durante toda a história, formas de vencer os obstáculos impostos pela natureza. Assim, foi desenvolvendo e inventando instrumentos tecnológicos com o objetivo de superar dificuldades. Pode-se dizer com isso, que a necessidade é a mãe das grandes invenções tecnológicas.

Neste prólogo não há espaço para um debate tão complexo que é a trajetória histórica do desenvolvimento tecnológico até o presente momento. No entanto, para um melhor entendimento do tema proposto neste estudo, propomos uma

* IFF Campus Campos-Centro

visão holística deste curso histórico tão surpreendente e muitas vezes controverso. O que ninguém duvida é que estamos imersos num processo acelerado de modernização tecnológica capaz de alterar o destino da sociedade como um todo em pouco tempo. Assim, como nos afirma Castells (1999):

Sem dúvida, a habilidade ou inabilidade de as sociedades dominarem a tecnologia e, em especial aquelas tecnologias que são estrategicamente decisivas em cada período histórico, traça seu destino a ponto de podermos dizer que, embora não determine a evolução histórica e a transformação social, a tecnologia (ou sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os usos que as sociedades, sempre em um processo conflituoso, decidem dar ao seu potencial.

Do table...

Podemos dizer que a primeira grande invenção humana no que se refere ao meio de comunicação foi, sem dúvida, a linguagem oral, ferramenta extraordinária de socialização criada pela humanidade desde o início dos tempos. A associação de sons aos seus significados produzidos por esta linguagem estabeleceu um padrão coletivo de comunicação. Poder explicar planos e intentos, como coordenar as funções domésticas, caçar, encontrar comida, guerrear e, por fim, começar a criar uma das mais sublimes formas de expressão humana: a arte. Pinturas nas paredes e cavernas tinham a função não apenas de comunicar, mas sim, expressar e até controlar a conduta dos indivíduos.

Contudo, foi com a invenção da escrita que o patrimônio do saber pode ser registrado e passado adiante para gerações futuras, não precisando mais o homem se preocupar com a questão do apagamento das memórias. As mais antigas inscrições foram feitas em pedra e depois passaram aos tabletes de barro, em inglês, *clay tablet*. Mais tarde o mundo conheceu o papiro do Egito, onde os textos eram registrados em rolos chamados de *volumen*. Segundo Fisher (2006, p.76), “já no século I a.C., Júlio César havia dobrado uma folha de papiro em “páginas” individuais para enviá-las às tropas no campo de batalha e esse costume acabou levando à criação do códex”. O formato do códex se aproximava ao do livro de hoje. Era feito com pergaminhos, pedaços de peles de animais, geralmente de

carneiro, ou com folhas de papiro unidas por uma costura. A escrita nos dois lados da página passa a ser horizontal e as páginas são viradas e não mais enroladas. Essa tecnologia perdurou até à invenção do papel, desenvolvido na China cerca de 3.000 anos depois que os antigos egípcios usaram o papiro para a escrita alcançando em seguida a Europa, através dos árabes.

A tecnologia do papel permitiu que no século XV, por volta do ano 1442, o alemão Gutenberg inventasse a máquina chamada de Prensa (ou Imprensa). Com esta máquina o homem passou a produzir de forma mais rápida e eficiente os livros, o que causou uma revolução na cultura da época, pois a informação começou a ser acessível a todos, apesar de existir uma forte resistência por parte daqueles que detinham os manuscritos em manter restrito seu acesso ao povo. A impressão foi durante muito tempo, a principal tecnologia intelectual e, até hoje, as grandes obras literárias atravessam o tempo por intermédio deste recurso.

O livro sofreu os mesmos problemas que hoje são trazidos pela introdução do computador em nossa sociedade. O códex era caro e sua propriedade era privilégio de poucos. Chartier (1994, p.102) comenta que a adoção do códex foi feita pelos leitores que não pertenciam à elite letrada que “continuava resistentemente fiel aos modelos gregos, logo ao *volumen*”. Chartier (1994) esclarece que esses novos leitores liam textos situados fora do cânone literário, tais como textos escolares, obras técnicas, romances, etc.

... ao tablet

As tecnologias da sala de aula

Os primeiros livros escritos destinados ao ensino de línguas foram as gramáticas. A primeira notícia que se tem do uso do livro pelo aprendiz data de 1578, com a publicação de uma gramática do hebraico que possibilitava ao aluno estudar sem a ajuda do professor. O conceito de ensino de línguas equivalia ao da oferta de descrições lingüísticas. Aprender uma língua significava aprender a sintaxe dessa língua. O primeiro livro com imagens foi o *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius, na realidade, um livro de vocabulário ilustrado, publicado em 1658 para a educação infantil. Esse “mundo em gravuras” incluía lições com vocabulário sobre a natureza, os animais, os homens, seus ofícios, etc. O objetivo era ensinar nomes das coisas em latim acionando os sentidos pela contextualização com as imagens. A função do livro seria a de preparar os alunos para as aulas e deveria,

portanto, ser usado apenas em casa. (PAIVA, 2008).

Uma das grandes conquistas na inovação tecnológica foi a reprodução de som e vídeo. As primeiras máquinas reproduziam apenas o som, depois apareceu a tecnologia de projeção de imagem, o *magic lantern* em 1870 e, em seguida, equipamentos que projetavam imagem e reproduziam som ao mesmo tempo. Na medida em que as máquinas se tornavam mais sofisticadas, os professores reagiam e se sentiam ameaçados com medo de perder seu trabalho e seu status. O ano de 1890 marca a invenção do quadro de ardósia que teria sido o predecessor do quadro de giz, que perdurou, ou melhor, que ainda perdura, até o surgimento do quadro branco que apesar de ter sido inventado na década de 60, sua chegada nas salas de aula só aconteceu em meados dos anos 90. Segundo Kelly (1969, p. 240), a grande revolução no ensino de línguas começou com a invenção do fonógrafo por Thomas Edson, em 1878. Em seguida veio o gramofone com a gravação em discos e, logo após, a fita magnética. Com a inovação tecnológica de gravação e reprodução de som, foi possível levar para a sala de aula material gravado, reproduzindo amostras de fala de falantes nativos. Os alunos poderiam assim ouvir e tentar imitar a pronúncia sem a interferência do sotaque do professor ou de seus eventuais problemas de pronúncia e entonação. O ensino começa a focar a língua falada, sem, contudo, ignorar as descrições sintáticas. Apesar de haver um foco na oralidade, entendia-se a aprendizagem da habilidade oral como imitação e repetição de amostras de falas gravadas por nativos. Kelly (1969, p. 241) registra que *The International Correspondence Schools of Scranton* foi responsável pelo primeiro material didático gravado, em 1902 e 1903. O material consistia de livros de conversação acompanhados pelos cilindros de Thomas Edson. O mesmo autor ainda cita que em 1930, os estúdios de Walt Disney produziram *cartoons* para o ensino de inglês básico, dando início ao uso de filmes para o ensino de línguas. O gravador de fita magnética, na década de 40, permitiu que os alunos gravassem suas leituras e exercícios de repetição e avaliassem seu desempenho. O apogeu do material gravado aconteceu com a criação dos laboratórios no final dos anos 50. Essas instalações, bastante dispendiosas, demandavam um local fixo com bom tratamento acústico e fiação específica. Segundo Paiva (2008) os laboratórios não tiveram muito sucesso e seu fracasso pode ser atribuído não só a rigidez das instalações, mas também aos princípios lingüísticos e de aprendizagem que lhes davam suporte: o conceito de língua como conjunto de estruturas sintáticas e de aprendizagem como criação de hábitos automáticos. Esses conceitos foram superados pela língua como comunicação e as abordagens que visavam à interação

entre os participantes com atividades em pares e em grupos. O rádio teve impacto na educação a distância devido ao seu longo alcance. Kelly (1969, p. 248) informa que a BBC iniciou transmissões com pequenas aulas de inglês em 1943 e que, na década de 60, transmitiu cursos de inglês em 30 línguas para quase todo o globo terrestre, incluindo níveis elementares e avançados. Dentre todas as tecnologias de áudio e vídeo, incluindo o cinema, o rádio e a televisão foram as de maior socialização, mas seu impacto no ensino escolar formal, no entanto, não teve a dimensão esperada.

Na sala de aula da escola regular, a televisão toma nova dimensão quando é usada para a visualização de vídeos gravados que passaram a fazer parte dos materiais didáticos das grandes editoras, que hoje estão se convertendo para CD-Roms e DVDs. De acordo com Paiva (2008) a cada nova tecnologia, a escola, especialmente no ensino de línguas, busca inserir essa nova ferramenta nas práticas pedagógicas em uma tentativa de melhorar a mediação entre o aprendiz e a língua estrangeira. Assim, o livro ganhou a companhia do som e da imagem, oferecendo input menos artificial. Podemos sintetizar o percurso dessa soma de tecnologias com a seguinte linha de tempo, representando a evolução do material impresso, sonoro e visual.

A Chegada do Computador

O primeiro computador de uso geral, o ENIAC, criado pelo MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), foi apresentado ao público em 1946 (LÉVY, 1999). A máquina era capaz de realizar operações complexas. Construída com estruturas metálicas, pesava 30 toneladas, ocupava uma área equivalente a um ginásio esportivo e consumia uma grande quantidade de energia. Por um bom tempo, os computadores foram máquinas enormes e caros, aos quais apenas um grupo restrito de profissionais tinha acesso, cenário que mudou completamente a partir da década de 70.

Conforme nos aponta Castells (2007), até os anos 1980, o computador era uma tecnologia acessível apenas a grandes corporações, universidades e governos. As potencialidades do uso do computador estavam distantes das pessoas, das pequenas e microempresas. Foi com o advento do PC, computador pessoal, no começo dos anos 1980, que o computador começou a fazer sua entrada no cotidiano da sociedade e, de forma vertiginosa, em meados dos anos 1990, tornou-se ubíquo em nossas vidas.

Por sua vez, o processo de interligação do computador pessoal com a capilaridade da estrutura telefônica, amadurecido na segunda metade dos anos 1990, levou a Internet - até então uma rede ligando pesquisadores acadêmicos, órgãos de governos e empresas. Na realidade, a Internet surgiu em 1969, quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, preocupado com a guerra fria, a corrida armamentista e a necessidade de compartilhar de forma segura informações sigilosas, criou uma rede eletrônica – A ARPANET. Essa rede tinha a finalidade de transferir, de forma espantosamente rápida, uma grande quantidade de dados de um computador para outro (SOUZA, 2003).

A ferramenta inicial da Internet foi o correio eletrônico associado à possibilidade de transferência de arquivos textos através de acesso remoto (FTP – *file transfer protocol*). Em seqüência, veio a *World Wide Web* (WWW) que reúne informações em forma de texto, imagens, vídeo e som, de forma isolada ou multimídia. A primeira versão da WWW foi colocada na Internet em 1991, mas foi com o lançamento do navegador (*browser*) *Mosaic*, em 1993, e o conceito de hipertexto que o crescimento da *Web* se intensificou. (LÉVY, 1996).

O aparecimento da *World Wide Web*, ou simplesmente *Web*, se tornou visível para a sociedade como um todo a partir de 1996. Não imediatamente, mas aos poucos foi ficando claro para uma parte da humanidade que um novo salto estava sendo dado em termos civilizatórios. A Tecnologia da Informação, para o bem e para o mal, abria novos e admiráveis tempos.

Souza (2003) afirma que hoje a rede mundial de computadores conta com vários aparatos que possibilitam a melhor interação entre as pessoas e uma busca de dados com mais rapidez e diversidade, o que tem possibilitado o crescimento da comunicação virtual. O que se vê é que o computador está nas casas das pessoas, e num modelo que cabe na palma da mão, tem mais capacidade de processar e armazenar informações que qualquer computador de grande porte existente à época de surgimento de tal componente eletrônico.

O mesmo autor (2003) acrescenta que a Internet, rede inicialmente desenvolvida com objetivos militares na década de 60, hoje é a maior rede de computadores do mundo, desempenhando importantes mudanças na comunidade de pesquisa e desenvolvimento. Tornou-se a base de uma rede de comunicação composta de milhares de redes de computadores apropriada por indivíduos e grupos do mundo inteiro com todos os tipos de objetivos, bem diferentes daqueles da Guerra Fria.

A Internet teve seu uso disseminado mais rapidamente que qualquer outra

tecnologia de comunicação já criada pelo homem como pode ser verificado em dados apresentados pela revista Veja Digital (2000), reproduzidos no Quadro 1.

Quadro 1: Disseminação das Principais Tecnologias de Comunicação ao longo dos anos

Tempo que cada tecnologia levou para conquistar 50 milhões de usuários

| | |
|-----------|---------|
| Telefone | 70 anos |
| Rádio | 38 anos |
| TV | 13 anos |
| TV a cabo | 10 anos |
| Internet | 5 anos |

Fonte: Associação Americana de Mídia

Reproduzido de: VEJA Digital n.4, Editora Abril, 27/dezembro/2003

Castells (1999) discorre que busca incessante por essa tecnologia é para garantir maior produtividade e competitividade entre as empresas. Administradores e profissionais precisam adquirir conhecimento capaz de oferecer melhores oportunidades de crescimento profissional e aumento de renda e isso não se consegue sem estar conectado ao mundo virtual. Entre as características dos novos trabalhadores estão a criatividade, a inovação e a flexibilidade para as mudanças que são impostas pela sociedade atual.

O que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimentos e informação, mas a aplicação desses conhecimentos e dessa informação para a geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento / comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso. (p. 69).

A máquina que provocou uma revolução mundial na economia, no mercado de trabalho, na relação entre as pessoas, no cotidiano das empresas, na rotina das famílias e aos poucos está mudando a maneira de fazer ciência no século

XXI, trouxe um novo conceito de vida para as nações e está ensinando que para sobreviver neste mundo é preciso estar conectado às constantes mudanças, saber como adquirir conhecimento por meio do imenso aparato tecnológico que se coloca a nossa disposição. Uma rotina que nunca mais vai ser a mesma, depois da revolução informacional.

Segundo Levy (1997), o ensino de línguas mediado por computador teve início com o projeto PLATO (*Programmed Logic for Automated Teaching Operations*), em 1960, na Universidade de Illinois. Plato usava uma ferramenta de autoria, o tutor, que permitia desenvolver exercícios de gramática e vocabulário com *feedback* automático. O projeto oferecia instrução mediada por computador para várias línguas. O sistema PLATO, segundo Woolley (1994), cresceu muito durante a década de 70. No início, eram cerca de 20 alunos, mas depois o sistema migrou para um computador mainframe e, no começo da década de 80, havia milhares de terminais em todo o país, permitindo, também, a interação entre as pessoas. Woolley (1994) comenta que o crescimento da comunidade PLATO gerou todos os problemas que hoje conhecemos nas comunidades online, como as agressões verbais e outros incidentes. Na década de 80, surgiram no Brasil os primeiros computadores pessoais (PCs). Na Inglaterra, apareciam os programas de reconstrução de texto, como o *Storyboard* e *Adam&Eve*, que só se tornaram conhecidos no Brasil na década de 90. O *Storyboard* é um programa que permite reconstruir um texto, palavra por palavra, por meio de dicas textuais, como, por exemplo, título e material introdutório (LEVY, 1997, p. 23). *Adam&Eve* permite que o professor use qualquer texto e o *software* faz a análise do vocabulário com base em dados de frequência de palavras, indicando seu nível de dificuldade. O programa cria, também, exercícios de lacuna, apagando palavras na seqüência escolhida pelo professor (ex. cada quinta ou sétima palavra) ou verbos, conjunções e pronomes. O professor pode escolher o nível de dificuldade, apagando toda a palavra ou deixando apenas as letras iniciais. Além dos exercícios de preenchimento de coluna, o software mistura palavras ou frases para que o aluno reconstrua frases ou reorganize o parágrafo. Mesmo com toda a discussão, iniciada na década de 70, sobre a abordagem comunicativa, esses recursos computadorizados continuavam enfatizando as questões formais. O acesso à rede mundial de computadores, no Brasil, aconteceu em 1991 com a criação da Rede Nacional de Pesquisa (RNP) pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). A rede interligou várias universidades e os professores universitários começaram a “falar” com seus pares no exterior, ainda de forma precária, pois o sistema *Usenet*,

que viabilizava a interação via BBS (*Bulletin Board System*), ainda funcionava de forma muito semelhante às máquinas de escrever. O acesso público só teve início em 1994, com as provedoras particulares, e, em 1997, chega a WWW nos moldes que conhecemos hoje. Surgiram novas formas de comunicação e os aprendizes de línguas estrangeiras puderam, pela primeira vez, ter acesso a páginas da Internet e interagir com falantes das línguas por meio de email, listas de discussão e fóruns. Pela primeira vez, temos uma tecnologia que permite experiências lingüísticas não artificiais e a língua pode ser entendida como comunicação. Um das primeiras páginas com material gratuito para alunos e estudantes foi a *ESL Cafe*, criada por David Sperling, com auxílio de colaboradores, em 1995. Muitas outras páginas somaram-se a *ESL Cafe* e, hoje, o aluno de língua estrangeira encontra exercícios de leitura, dicionários, projetos colaborativos, exercícios de compreensão oral, etc. No entanto, grande parte desse material, continua com foco exclusivo na forma. A tecnologia da informática evoluiu rapidamente e o computador e seus periféricos, além do correio e do telégrafo, passaram a integrar todas as tecnologias da escrita, de áudio e vídeo já inseridas na sociedade: máquina de escrever, imprensa, gravador de áudio e vídeo, projetor de slides, projetor de vídeo, rádio, televisão, telefone, e fax. (PAIVA, 2008).

O avanço tecnológico cultural também não é diferente daquela revolução dos fatos conhecidos e muitas vezes profundamente radicados em nossa consciência. O quadro comparativo a seguir citado pelo professor Pedro Lyra (2007) em uma de suas aulas do curso de mestrado da UENF nos mostra esta evolução e nos faz refletir naquilo que nos perguntamos constantemente: “O que virá depois?”

| Gerações | Literatura | Música | Filme | Pesquisa | Comunicação pessoal | Comunicação (rádio) |
|----------|--------------------|---------------------|----------------------|------------|---------------------|---------------------|
| - 60 | Livro | Long-play | Cinema | Biblioteca | Telefone | Rádio |
| - 80 | Livro | Cassete | Vídeo cassete | Biblioteca | DDD | TV |
| - 2000 | Livro/blog | CD | DVD | Google | Celular | PC / notebook |
| - 2020 | e-book? Tablet? | MP (x) / Tablet? | You tube? Tablet? | Tablet? | Tablet? | Tablet? |

De acordo com Paiva (2008) no que concerne o ensino de línguas estrangeiras em universidades, especialmente o inglês, as experiências se dividem em três tipos: extensão, atividades curriculares e projetos opcionais. Em 1995, foi

oferecido o primeiro curso de leitura instrumental, via BBS. Em seguida, veio o *Surfing & Learning*, um curso oferecido pela PUCSP em parceria com a UOL com duração de 8 semanas voltado para adultos que usavam a Internet e precisavam de conhecimento básico de língua inglesa para se comunicarem com outros usuários em ferramentas síncronas e assíncrona. Paralelamente, em 1997 e 1998, foi oferecido um curso de *Business Writing on-line - Inglês para Negócios via Internet*. Foram financiados pela Associação Cultura Inglesa e oficialmente autorizados pela Secretaria de Educação do estado de São Paulo. Esses cursos operaram, com upgrades sucessivos, até 2003. No período de 2004 a 2006, esse conjunto de 4 cursos de extensão foi profundamente reformulado, perdeu seu foco em ensino instrumental de línguas e ganhou um foco formativo e reflexivo, sendo relançado como um curso de Aperfeiçoamento chamado *Teachers' Links*.

Como atividade extracurricular, merece destaque o projeto *Teletandem Brasil9* na UNESP, sob a coordenação de João Telles e que conta com parcerias de universidades no exterior.

Finalmente, um dos pioneiros no desenvolvimento de material online no Brasil é o sistema ELO (Ensino de Línguas Online), um sistema de autoria para a produção de exercícios digitais. O sistema oferece cursos de formação continuada de professor de línguas com foco no desenvolvimento de atividades interativas.

A Geração Tablet

Um tablet PC ou simplesmente tablet é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos 3D. Apresenta uma tela touchscreen que é o dispositivo de entrada principal. A ponta dos dedos ou uma caneta aciona suas funcionalidades. É um novo conceito: não deve ser igualado a um computador completo ou um smartphone, embora possua diversas funcionalidades de ambos. O primeiro tablet criado foi o iPad, da Apple, no início de 2010 e, desde então surgiram diversos modelos semelhantes, prova da aceitação do público.

Em 2004, o IESD Brasil, um instituto desenvolvedor de materiais didáticos e sistemas de ensino, criou um curso de inglês através de um cartão microSD que armazena as videoaulas e livros em PDF e o usuário pode visualizar todo o conteúdo em um telefone celular smartphone ou tablet sem a necessidade de conexão com a internet. O microSD também pode ser utilizado em netbooks e

notebooks. O conteúdo foi adaptado para iPads e iPhones com carregamento através do iTunes. O produto é constituído apenas pelo livro digital (PDF com 492 páginas) e pelo videolivro (com 15 videoaulas) embarcado no cartão SD para autoestudo do conteúdo. Opcionalmente à aquisição deste produto, o consumidor pode ainda realizar uma avaliação presencial em qualquer centro licenciado IESDE BRASIL S/A caso queira receber o certificado do curso.

Nos dias atuais, algumas redes de franquias de ensino de idiomas já começam a disponibilizar na rede, o dispositivo tablet como nova ferramenta didática da escola, que, ao poucos, substituirá o material didático comum, como livros e CDs.

O site Mashable reuniu seis motivos para usar tablets na sala de aula. Confira:

1) Nos tablets fica fácil mostrar textos e apresentações

O dispositivo oferece uma experiência de e-books única com sons, vídeos e imagens. Esses elementos são impossíveis de serem incorporados em livros impressos. Ler sobre música? Não é possível escutá-la no dispositivo. Por que ver uma imagem de discurso se com um toque é possível vê-lo? O resultado de usar esse tipo de aparelho é uma experiência mais integrada que deixará os estudantes mais entusiasmados e atentos.

2) Os alunos estão prontos para a tecnologia

Ainda que os tablets sejam um fenômeno recente, muitos estudantes já usam tecnologias como smartphones há muito tempo e já estão acostumados com a tecnologia touch screen. As escolas e universidades não utilizarem a tecnologia já existente desestimula os estudantes. Muitos já estão acostumados a usar o dispositivo em tarefas além de jogos e acesso a redes sociais. De acordo com pesquisa realizada pela Nielsen, 35% dos usuários do dispositivo já não usa muito seus computadores e 32% de usuários de notebooks e computadores também já optam por trocar de plataforma.

3) O dispositivo cabe na vida dos alunos

O tablet é fino e leve, o que facilita muito o transporte de casa para a aula. Além disso, a bateria não acaba rápido evitando assim transportar o carregador junto. Esqueceu o que o professor disse na aula? É possível escutar todo o áudio e pegar as melhores anotações mais calmamente em casa.

4) Desenvolvimento de softwares

Muitos softwares estão sendo desenvolvidos especialmente para tablets. Eles estão muito compatíveis com as aulas, pois permitem acesso a conteúdos online, entre outros. Um aplicativo que pode ser muito útil é o Blackboard que passa todas as informações escritas na lousa para o aparelho dos estudantes.

5) Tablets integram tendências

Os estudantes buscam aprender as informações com novas experiências e os tablets se alinham a esse desejo devido à portabilidade e conectividade que eles proporcionam. Os estudantes podem, então, trabalhar em qualquer lugar do campus ou da escola e tem a certeza de que o trabalho está salvo na central e acessível em qualquer aparelho.

6) O dispositivo se torna a cada dia mais disponível

Um dos principais motivos da demora do tablet para entrar no campo da educação foi que não era acessível a toda população. Entretanto esse cenário começa a ser modificado especialmente pela diminuição do preço de custo e do surgimento de outros modelos e marcas.

Conclusão

O mundo mudou e a forma de educar também, O mercado de educação tem sido lento para adaptar as novas tecnologias visto que é preciso considerar muito bem qual delas pode ser incorporada nas salas de aula. Algumas escolas americanas já montaram programas pilotos próprios para iPad e foram bem-sucedidos Estudos indicam que o uso da tecnologia na educação aumenta a criatividade e motivação dos estudantes. Por isso, acreditamos que as novas ferramentas disponíveis, como por exemplo, o tablet, vieram para revolucionar, são a mídia do futuro, uma tendência como ferramenta didática. O computador já está plenamente integrado no ensino de línguas de algumas instituições e muitos professores já adotam material didático acompanhado por outros recursos tecnológicos. Já é possível observar uma mudança gradual de muitos que rejeitaram por princípio as inovações trazidas pelo computador e pela Internet, apesar de que essa tecnologia continuar a ser vista por uns como cura milagrosa e por outros como algo a ser temido.

É bem possível que as novas tecnologias não cheguem para todos, mas é preciso também ter em mente que nem o livro e nem o computador farão milagres no processo de aprendizagem. O sucesso da aquisição de uma língua estrangeira depende da inserção do aprendiz em atividades de prática social da linguagem e, dependendo do uso que se faz da tecnologia, estaremos apenas levando para a tela os velhos modelos presentes nos primeiros livros didáticos. Por isso que em se tratando de novas tecnologias, não há como pontuar uma conclusão e sim, algumas reflexões quanto aos temas abordados como, por exemplo:

- Os tablets substituirão os PCs?
- A criação de jornais para este tipo de mídia substituirá os tradicionais impressos?
- Essas inovações poderão um dia atingir a todos de maneira igualitária?
- Quais as potencialidades que estes materiais tem em termos educativos?
- Em que podem ser úteis todos estes novos recursos?
- Como devo integrá-los nas aulas para gerar aprendizagens significativas?

Referências

BOHN, V.C.R. *How the web 2.0 can help teachers in English language teaching: some suggestions*. 36 f. Monografia (Bacharelado em Língua Inglesa) - Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

CASTELLS, M.I. *A Sociedade em Rede. A Era da Informática: Economia, Sociedade e Cultura*. Rio de Janeiro: Paz e Amor, 1999.

CHARTIER, R. *A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII*. Tradução de. Mary Del Priore. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1994.

FERREIRA, A. Avaliação de aspectos motivacionais da interface de cursos de inglês baseados em Web com WEBMAC (Website motivational analysis checklist). In: COLLINS, H.; FERREIRA, A. *Relatos de experiência de ensino e aprendizagem de línguas na Internet*. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 15-50

FERREIRA, A. S. *Interações em Curso de Inglês Instrumental mediado pelo*

computador expectativas e resultados. 1998. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1998.

FISCHER, S. R. *História da leitura*. Tradução de Cláudia Freire. São Paulo: Editora UNESP, 2006.

KELLY, L.G. *25 centuries of language teaching*. Rowley, mas.: Newbury, 1969.

LEVY, M. *Computer-assisted language learning*. Oxford: Oxford University Press, 1997.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: ed. 34, 1999.

_____. *O que é o virtual?*. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. *Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro, 34 ed., 1993.

PAIVA, V. L. M. de O e. A China vista por uma professora de língua inglesa. *Atualização*, Belo Horizonte, ano 25, n.254, p.181-185, mar.-abr., 1995.

PAIVA, V. L. M. de O. e. *O uso da tecnologia no ensino de Línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica*. 2008. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>>. Acesso em: 4 abr. 2011

SOUZA, C. H. M. *Comunicação, Educação e Novas Tecnologias*. Campos dos Goytacazes: FAFIC/Grafimax, 2003.

WOOLLEY, D.R. Plato: The emergence of on-line community. *Computer-Mediated Communication Magazine*, v. 1, n. 3, July, 1 1994. Disponível em: <<http://sunsite.unc.edu/cmc/mag/1994/jul/plato.html>>. Acesso em: 2 jun. 2008