

# A ATUALIDADE DE APLICATIVOS DIGITAIS MÓVEIS PARA APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA

Sandra Valéria Dalbello de Mesquita \*  
Anderson Teixeira Rolim \*\*  
Gabriela Lima de Oliveira \*\*\*

**Resumo:** A atualidade é caracterizada pelo desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Elas estão modificando nosso modo de viver e interagir. É previsível que mudanças são necessárias para utilizar as TIC em sala de aula, ou fora dela, como atividade de aprendizagem, e também, para transformá-las em ensino efetivo. Nessa direção, podemos encontrar uma gama de estudiosos que buscaram pesquisar e elaborar teorias necessárias para sustentar a integração das tecnologias digitais móveis como parte das atividades de aprendizagem contemporâneas. Assim, esse artigo tem como objetivo abordar o evento dos aplicativos móveis de língua estrangeira, a partir do conceito de m-learning, com vistas à sua atualidade e adequação à realidade digital. O presente trabalho tem uma natureza bibliográfica e exploratória; evoluiu do levantamento bibliográfico para o tratamento da atualidade de aplicativos educacionais de cursos de inglês gratuitos, disponíveis gratuitamente na loja de *downloads Google Store*. Assim, foi possível apontar que o levantamento bibliográfico caracteriza as TIC como ferramentas que oferecem oportunidades de aprendizagem, sendo que dentre as tecnologias móveis, o *smartphone*, por conta da ubiquidade, pode auxiliar o professor a oportunizar a aprendizagem em contextos distintos da sala de aula e torná-la mais atrativa. Conclui apontando que, quanto à sua atualidade e adequação à realidade digital, os aplicativos móveis destinados ao ensino de línguas estrangeiras, sobretudo a língua inglesa, demonstram o ajustamento do *zeitgeist* à tecnologia e à aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino de Línguas. Língua Inglesa. Aplicativos Digitais Educacionais. *M-learning*.

## THE PRESENT OF MOBILE DIGITAL APPLICATIONS FOR ENGLISH LANGUAGE LEARNING

**Abstract:** The present time is characterized by the development of Information and Communication Technologies (ICT). They are modifying our way of living and interacting. It is expected that changes are needed to use ICT in and out of the classroom as a learning activity and to transform it into effective teaching. In this direction, we can find a range of scholars who have sought to research and elaborate the necessary theories to support the integration of mobile digital technologies as part of contemporary learning activities. Thus, this article aims to address the event of foreign language mobile applications, based on the concept of m-learning, with a view to its relevance and relevance to the digital reality. The present work has a bibliographic and exploratory nature; has evolved from the bibliographic survey to the current treatment of educational applications of free English courses, available free of charge in the Google Store downloads. Thus, it was possible to point out that the bibliographic survey characterizes ICT as tools that offer learning opportunities, and among mobile technologies, the smartphone, due to ubiquity, can help the teacher to improve learning in contexts other than the classroom and make it more attractive. It concludes by pointing out that, in terms of its relevance to the digital reality, mobile applications for teaching foreign languages, especially the English language, demonstrate the *zeitgeist's* adjustment to technology and learning.

**Keywords:** Language Teaching. English Language. Digital Applications for Educational use. *M-learning*.

## Introdução

A Era Digital é caracterizada pelo desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Elas não só estão modificando nosso modo de viver, agir, interagir e pensar, mas também todos os setores da vida do ser humano, como saúde, economia, alimentação etc. Porém, em algumas áreas, a aceitação da inserção das TIC foi compreensível e rápida, como na área da saúde, no entretenimento e na rotina de trabalho. Elas vieram para facilitar e agilizar o trabalho do homem. Mas, em outras áreas, a inserção das TIC ficou em um nível superficial, principalmente quando falamos da Educação presencial. Nesse caso, as TIC são utilizadas quase exclusivamente como ferramentas tecnológicas para diversificar o ensino presencial, e não como ferramenta didática para complementar ou oferecer o ensino por meio delas (KENSKI, 2003). Dentre as tecnologias digitais utilizadas para o ensino, o telefone celular (*smartphone*) está ganhando estatuto de aparelho padrão, por ser prático, leve, mais acessível, com muitas funções que um computador oferece e com uma ampla utilização por parte da população. Mas sua principal característica é a mobilidade a respeito da qual trataremos mais adiante.

Uma das possibilidades para a resistência em utilizar as TIC no ensino formal e presencial está na falta de clareza em como romper com as aulas tradicionais e na sensação de descontrole da gestão da sala de aula. Kukulska-Hulme *et al.* (2009) afirmam que o sucesso da aprendizagem móvel no ensino regular presencial, ou seja, na sala de aula, ocorrerá se houver a preparação dos professores para adotar o uso dos equipamentos móveis para complementar o ensino. Entende-se que várias mudanças são necessárias para utilizar as TIC em sala de aula, ou fora dela, como atividade de aprendizagem, e também, para transformá-las em ensino efetivo. Esse conflito é compreensível, pois, é necessário buscar conhecimento das bases teóricas da Educação por meio de tecnologias, entender o conceito de aprendizagem móvel ou com mobilidade (*m-learning - mobile learning*) para propor atividades de aprendizagem efetiva. Assim, observaremos alguns conceitos atribuídos ao *M-learning* a fim de conferir suas vantagens e possibilidades.

Nesse direcionamento podemos encontrar uma gama de estudiosos que buscaram pesquisar e elaborar teorias necessárias para sustentar a inserção das tecnologias digitais móveis como parte das atividades de aprendizagem contemporâneas. Assim, esse artigo tem como objetivo abordar o evento dos

aplicativos móveis de língua estrangeira, a partir do conceito de *m-learning*, com vistas à sua atualidade e adequação à realidade digital.

Geddes (2004) conceitua *m-learning* como a aprendizagem de qualquer conhecimento e habilidade por meio de tecnologias móveis, sem local e hora estabelecidos que traz como consequência dessa prática a mudança de comportamento do aprendiz que indicará o resultado de aprendizagens.

Hashemi (2011), por sua vez, entende o *m-learning* como uma exploração das tecnologias móveis ubíquas, junto a redes de telefones celulares e de banda larga sem fio, para facilitar, apoiar, aprimorar e estender o alcance do ensino e da aprendizagem.

Eisemberg (2007) afirma que o *m-learning* é uma possibilidade que o mundo digital oferece para as pessoas como acesso a informações com o objetivo de ampliar o ensino e a aprendizagem em qualquer lugar e momento, sobretudo fora da escola.

Sharples et al. (2009) relaciona a mobilidade com o movimento espacial, temporal, a diminuição das fronteiras e a ampliação do acesso à informação que pode-se transformar em aprendizagem. Assim, a mobilidade pode ser do aprendiz, do conteúdo e do contexto.

Para Saccol, Schlemmer e Barbosa (2010), o *m-learning* possibilita a construção de conhecimento, sem estar limitado a tempo e lugar, mas destaca também a instantaneidade na comunicação considerando a escassez do tempo e sua otimização na contemporaneidade. Desse modo, para consolidar os conceitos de *m-learning*, as conceitualizações com ênfase na aprendizagem indicam que também é preciso abranger o conceito de conhecimento. Maturana e Varela (2001) afirmam que o conhecimento é construído pelo homem nas suas interações como o mundo e, portanto, adquire características individuais, que tendem à tentação de certeza e devem ser questionadas para a construção do conhecimento.

De modo geral, o conceito de *m-learning* apoia-se na Teoria do Construtivismo Social (VYGOTSKY; COLE, 1998) e a Teoria da Conversação (PASK, 1976). A primeira teoria dá foco, principalmente, ao resultado da aprendizagem pela interação com outros e com objetos. Tem como base a aprendizagem pela interação social para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, afirmando que o sujeito constrói seu conhecimento pelas interações com

o meio e com outros indivíduos.

A segunda teoria aponta que o sucesso da aprendizagem reside na conversação contínua recíproca e na interação entre pessoas ou sistemas interativos como computadores. Pask (1976) também assevera que a conversação não é só uma troca de conhecimento, mas um processo de se informar a partir das informações de outrem e, para que se torne aprendizagem, o indivíduo deve ser capaz de conversar consigo mesmo e com os outros.

Se considerados o avanço tecnológico e o acesso à internet, ler e comunicar-se são competências essenciais nesse novo meio de interação e, muitas vezes, esse processo acontece em outro idioma. Sendo a Língua Inglesa (LI) considerada uma língua franca (CRYSTAL, 2004), seu ensino é primordial para a interação entre sujeitos, podendo ser mediada pelas tecnologias de maneira efetiva e a interatividade do sujeito com a máquina.

O avanço das TIC possibilita todas as formas de comunicação em LI, inclusive a verbal, e potencializa a interação social. Igualmente, consolida o conceito e a importância da interação social para a aprendizagem. Mello e Teixeira (2012) declaram que:

[...] é possível observar que a interação tem papel fundamental no desenvolvimento da mente. A partir da interação entre diferentes sujeitos se estabelecem processos de aprendizagem e, por consequência, o aprimoramento de suas estruturas mentais existentes desde o nascimento. (MELLO; TEIXEIRA, 2012, p. 3).

O ensino por tecnologia móvel está baseado no conceito de Aprendizagem Móvel ou *m-learning* como já foi discutido anteriormente e tem como ponto principal a aquisição de qualquer conhecimento e habilidade através da tecnologia móvel, mas essa apreensão de conhecimento se dá se houver uma mudança no aprendiz a partir das interações. Geddes (2004) assevera que há muito conhecimento disponível para o aprendiz que pode acessá-lo a qualquer hora e lugar, mas a atitude passiva do aprendiz tem que dar lugar para uma aprendizagem autônoma a fim de que haja a apreensão do conhecimento através das tecnologias móveis.

In self-directed learning, it is imperative that learners be able to understand and learn from all experiences, not only for their own growth, but for the growth of their peers in a collaborative

environment. (GEDDES, 2004, p. 7).

Como tecnologia móvel, hoje em dia, o telefone celular inteligente (*smartphone*) é o equipamento mais usado para acessar a Internet. Sendo que o celular está sendo usado mais como um computador portátil do que um aparelho para fazer ligações telefônicas. Neste sentido, os aplicativos educacionais de ensino de línguas ganham visibilidade e usuários. Lucca (2013) define os aplicativos como sendo:

*Apps, Aplicativos ou até Aplicações, são softwares que têm por objetivo ajudar o usuário a fazer determinadas tarefas, funções ou simplesmente passar o tempo lendo notícias ou jogando. Os aplicativos já existem há muito tempo, mas somente com a popularização dos smartphones e mais tarde dos tablets é que o termo tornou-se conhecido. (LUCCA, 2013, p. 5).*

A ubiquidade dos dispositivos móveis projeta o seu uso nos mais distintos espaços. Assim, o uso do celular em sala de aula não tem foco no dispositivo tecnológico, mas na sua utilização e na orientação do aluno para filtrar tanta informação disponível na Internet e utilizá-la em seu favor.

A utilização do celular em sala de aula ou para aprendizagem é uma proposta que soa atrativa para o aluno que utiliza naturalmente as tecnologias digitais. No entanto, seu uso vai mais além do que um recurso de busca, os celulares se tornaram ambientes de aprendizagem pelos aplicativos disponíveis nas lojas *on-line*, onde se podem encontrar muitos cursos de idiomas.

As novas modalidades de curso de idioma gratuito procura contemplar todas as habilidades que são ensinadas em um curso presencial. De acordo com Paiva (2001), não só os sites com finalidade pedagógica, como também a internet, têm a característica de potencializar o ensino de língua inglesa oportunizando o uso da língua e sua aquisição:

*A Web está, ainda, repleta de homepages onde se pode aprender alguma coisa, seguindo instruções em inglês: dar nó em gravatas e fazer dobraduras são bons exemplos cujo feedback seria o produto final - nó da gravata e o objeto obtido pela dobradura. Receitas culinárias são outro bom exemplo para se aprender vocabulário referente à comida, principalmente se o aprendiz as colocar em prática. (PAIVA, 2001, p. 107).*

Apesar de os aplicativos de ensino serem um ambiente diferente de aprendizagem, as lições são as mesmas e requerem esforço e dedicação do aprendiz. Também as ferramentas tecnológicas digitais móveis mostram algumas desvantagens como a tela de tamanho reduzido e que dificulta a realização de tarefas de leitura mais densas, capacidade de memória, tempo reduzido da autonomia da bateria, variação na velocidade das redes wireless, a falta ou falha nas redes de Internet fixas e falta de um teclado adequado. Porém, tem-se a impressão de que, nesse caso, as vantagens suplantam as desvantagens, pois as tecnologias móveis proporcionam a autonomia para o aprendiz se organizar a seu modo, a mobilidade de estar em qualquer lugar onde haja conexão e no momento mais adequado, a facilidade de entendimento por poder interagir com outros aprendizes e também a flexibilidade aproximando as partes envolvidas na atividade.

Dessa maneira, a interação com a tecnologia levaria ao aprendizado por duas razões. A primeira se refere ao *m-learning* como um processo caracterizado pela mudança de atitude do aprendiz, desenvolvendo uma aprendizagem autodirecionada e autônoma (TAROUÇO *et al.*, 2004).

A segunda se refere ao conceito de aprendizagem através da interação. Vygotsky e Cole (1998) postulam que a aprendizagem acontece por meio de interação com o outro e com o meio. Os aplicativos digitais móveis para aprendizado de línguas, assim, se cristalizam tanto como o espaço de interação quanto projeção digital de personalidade. Para o nativo digital, o *smartphone* pode ser o outro e o meio. Apoiaria, assim, a caracterização de uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que seria a distância entre o desenvolvimento real e o potencial, sendo o primeiro o que já foi aprendido e o segundo, o que não se consegue realizar sozinho, necessitando de auxílio de um outro, digital ou não.

## **Metodologia**

O presente trabalho tem uma natureza bibliográfica e exploratória, uma vez que procurou conhecer o problema para torná-lo mais compreensível e possibilitar a construção de hipóteses. Essa pesquisa evoluiu do levantamento bibliográfico para a inferência das possibilidades de melhor aproveitamento do ensino de língua inglesa

por meio de aplicativos educacionais de cursos de inglês gratuitos, disponíveis no *Google Store*.

Com a demanda cada vez maior para saber a língua inglesa, surgiram vários cursos de idiomas de diferentes métodos. E com os avanços tecnológicos em relação ao ensino a distância e *on-line*, surgem também os cursos de idiomas gratuitos *on-line* que agregam a necessidade de aprender um idioma estrangeiro e a mobilidade dos cursos oferecidos por aplicativos para tecnologia móvel. Isso mostra que o desenvolvimento das tecnologias móveis e a propagação de aplicativos direcionados para a educação possibilitam não apenas a mobilidade, mas a ubiquidade dos processos de aprendizagem.

Com vistas à exploração do tema, foi realizado um levantamento desses aplicativos na loja de aplicativos *Play Store*, em agosto de 2017, utilizando a palavra-chave “Inglês”. Como resultado, foram registrados, entre muitos, 204 aplicativos que oferecem o ensino de inglês gratuitamente, seja como um curso completo ou voltado para habilidades específicas.

Esses aplicativos de ensino de línguas trazem como características, exercícios de repetição, gravação de áudio, *feedback* dos exercícios com correção, exercícios de tradução e construção de frases, atividades de caça palavras, *flashcards*, exercícios de pronúncia, possibilitando acompanhar o progresso no curso. Alguns também usam características de videogames e utilizam pontos para desbloquear as lições futuras e até mesmo a possibilidade de competir com os outros usuários. Outros oferecem uma parte do curso gratuitamente e o restante na versão *premium*, com o valor estipulado por cada empresa. Entre os aplicativos de curso completo, alguns são mais citados em trabalhos acadêmicos sobre o ensino de línguas com aplicativos de tecnologia móvel como, por exemplo: Duolingo, Memrise, Babbel, 50languages, BBC, Lingualeo e Coursera.

## **Resultados e discussão**

O conhecimento sobre o conceito de *m-learning* se faz essencial para que possamos entender os processos de interação que as tecnologias móveis proporcionam, sendo a interação entre pessoas ou com os dispositivos. Do mesmo modo, é importante conhecer as mudanças necessárias na forma de ensinar para

possibilitar a aprendizagem, mudanças de atitude e comportamento do aprendiz, tornando-o autônomo e centrado no seu processo de aprendizagem (TAROUCO *et al.*, 2004).

Nesse contexto, espera-se que o professor ajude o aprendiz a resolver suas dúvidas, incentivando a pesquisa e a troca de conhecimento com os pares. A aprendizagem, assim, torna-se colaborativa (VARELLA, 2002). Os dispositivos também proporcionam um ensino contextualizado. Algumas situações de ensino simulam uma situação real que o aprendiz tem de agir conscientemente para obter sucesso na atividade (STUDART, 2015).

Considerando a mudança de comportamento do aprendiz e do professor, o ensino por meio das tecnologias móveis, aqui observado no ensino de língua inglesa por meio de aplicativos, amplia, melhora e potencializa as oportunidades de aprendizagem, tornando essa prática uma ação contínua que proporcionará o acompanhamento do conhecimento do aprendiz que sempre estará buscando capacitar-se em qualquer área de interesse (MOURA, 2010; FERREIRA, 2012; LEITE, 2014; PEIXOTO, 2017).

Assim, pode-se inferir que as TIC são ferramentas que oferecem oportunidades de aprendizagem, sendo que dentre as tecnologias móveis, o *smartphone*, por conta da ubiquidade, pode auxiliar o professor de LI a oportunizar os alunos a aprenderem em outros contextos e tornar essa aprendizagem efetiva de maneira mais atrativa utilizando aplicativos que são oferecidos gratuitamente (MOTA, 2017; GONÇALVES, 2018). Cabe ao professor selecionar o aplicativo ou os aplicativos que abordem as habilidades que ele pretende desenvolver em seus alunos e pôr em prática esse novo jeito de ensinar e aprender (MESQUITA, 2018).

## **Conclusão**

De modo geral, as tecnologias móveis apresentam grande potencial para o uso como ferramentas de aprendizagem. Assim, o uso de dispositivos portáteis no ensino presencial, como o *smartphone*, aliado a aplicativos pedagógicos, pode modificar e aperfeiçoar os processos de aprendizagem e, conseqüentemente, o aprendiz, o professor e o os contextos formais de ensino.

Se, por um lado, os avanços tecnológicos e a inserção das tecnologias



móveis nas atividades de aprendizagem tornam cada vez mais difícil ignorar suas vantagens, por outro lado, é necessário ponderar que o uso das tecnologias em sala de aula não trará a solução para todas as deficiências no ensino como um todo. Noutro sentido, podem ampliar contextos de exclusão econômica. Assim, é preciso considerar, no desenvolvimento de planos de ensino que utilizem a tecnologia digital móvel, que existem alunos que ainda não possuem um celular, ou mesmo escolas que não possuem estrutura adequada a essa realidade, sem laboratório de informática, sem conexão sem fio à internet, e, por fim, alunos que não tenham acesso à internet em casa (WARSCHAUER, 2016).

Portanto, quanto à sua atualidade e adequação à realidade digital, os aplicativos móveis destinados ao ensino de línguas estrangeiras, sobretudo a língua inglesa, demonstram o ajustamento dos tempos à tecnologia. Num mundo de informação acessível e globalizada, a mobilidade se destaca como característica primordial para a valorização dessas iniciativas. No entanto, a impossibilidade de aquisição do dispositivo eletrônico pode surgir como um elemento de exclusão do espaço de aprendizado, nesse caso, digitalizado e móvel.

Assim, fica evidenciada a necessidade de estudos que abordem a implementação de aplicativos digitais no ensino, sobretudo, nos espaços formais de educação, considerando a possibilidade de as tecnologias contribuírem para a autonomia e a motivação do aprendiz, ao mesmo tempo em que operem mudanças no cotidiano da escola e do professor. Por fim, os aplicativos digitais específicos para o aprendizado da Língua Inglesa, como Duolingo e Memrise, são um exemplo da diversidade, das possibilidades, dos impasses e das perspectivas que se avizinham.

## **Notas**

\* Sandra Valéria Dalbello de Mesquita possui graduação em Letras e mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias pelo Instituto Federal do Paraná. E-mail: sandra.dalbello@ifpr.edu.br

\*\* Anderson Teixeira Rolim é Doutor em Letras pela Universidade Estadual de Londrina – UEL (2012), professor do Programa de Pós-Graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias da Universidade Norte do Paraná – UNOPAR, Londrina. E-mail: anderson.rolim@unopar.br

\*\*\* Gabriela Lima de Oliveira possui graduação em História, discente do Mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias – UNOPAR. E-mail: limaoliv.gab@gmail.com

## Referências

CRYSTAL, David. **A revolução da linguagem**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

FERREIRA, Jorge Brantes; SILVA, Jorge Ferreira da; CAMPOS, Helga; CARVALHO, Maria Luíza A. de; FREITAS, Angilberto Sabino de; SACCOL, Amarolinda; SCHLEMMER, Eliane. A disseminação da aprendizagem com mobilidade (*M-learning*). **Revista de Informação**, v. 13, n. 4, 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/pbcib/article/view/17731>>. Acesso em: 12 set 2018.

GEDDES, Simon. **Mobile learning in the 21st century: benefit for learners**. 2004. Disponível em: <<http://www.voced.edu.au/content/ngv%3A70571>>. Acesso em: 10 set 2018.

GONÇALVES, Raquel Pereira; SILVA, Márcia Aparecida. A relevância da tecnologia e dos modos de avaliação no ensino-aprendizagem de línguas. **Anais do Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão da UEG (CEPE)**, UEG: Anápolis, 2018. Disponível em: <[www.anais.ueg.br/index.php/cepe/article/download/10606/7826](http://www.anais.ueg.br/index.php/cepe/article/download/10606/7826)>. Acesso em: 10 set 2018.

HASHEMI, Masoud; AZIZINEZHAD, Masoud; NAJAFI, Vahid; NESARI, Ali Jamali. **What is mobile learning? Challenges and capabilities**. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, v. 30, p. 2477-2481, 2011. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811023081>>. Acesso em: 08 set 2018.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2003.

KUKULSKA-HULME, A.; NORRIS, L.; DONOHUE, J. **Mobile pedagogy for English language teaching: a guide for teachers**. British Council: London, 2009. Disponível em: <<http://englishagenda.britishcouncil.org/research-publications/research-papers/mobile-pedagogy-english-language-teaching-guide-teachers>>. Acesso em: 12 set. 2018.

LEITE, Bruno Silva. *M-learning: o uso de dispositivos móveis como ferramenta didática no Ensino de Química*. **Revista Brasileira de Informática na Educação**, v. 22, n. 3, 2014. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/2475>>. Acesso em: 12 set. 2018.

LUCCA, Allysson. **O caminho das apps: como transformar sua ideia em um aplicativo. Do início ao fim!** 2013. Disponível em <<https://pt.scribd.com/document/140615458/O-Caminho-Das-Apps>>. Acesso em: 12 set 2018.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana.** Tradução de Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Pala Athenas, 2001.

MELLO, Elisângela de Fátima Fernandes de; TEIXEIRA, Adriano Canabarro. A interação sócia descrita por Vygotsky e a sua possível ligação com a aprendizagem colaborativa através das tecnologias de Rede. **Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul (ANPED)**, 9, 2012. Disponível em: <[www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/paper/viewFile/6/871](http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/paper/viewFile/6/871)>. Acesso em: 10 set. 2018.

MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. **Aprendizagem de Língua Inglesa mediada por tecnologia: aplicativos para Dispositivos Móveis.** Dissertação de mestrado em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. Londrina: Unopar, 2018. Disponível em: <<http://repositorio.pgsskroton.com.br/handle/123456789/12728>>. Acesso em: 06 set. 2018.

MOURA, Adelina Maria Carreiro. **Apropriação do telemóvel como ferramenta de mediação em mobile learning: Estudos de caso em contexto educativo.** 2010. 639 f. Tese de doutoramento em Ciências da Educação. Braga: Universidade do Minho, 2010. Disponível em: <[repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/13183](http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/13183)>. Acesso em: 12 set. 2018.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. A WWW e o Ensino de Inglês. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Minas Gerais, v.1, n.1, p. 93 - 116, 2001. Disponível em: <[www.scielo.br/pdf/rbla/v1n1/06.pdf](http://www.scielo.br/pdf/rbla/v1n1/06.pdf)>. Acesso em: 10 set. 2018.

PASK, Gordon. **Conversation Theory: Applications in Education and Epistemology.** Amsterdam e Nova Iorque. Elsevier Publishing, 1976.

PEIXOTO, Mauricio Abreu Pinto. Like and Share-A New Time for Medical Education. **Revista Brasileira de Educação Médica**, v. 41, n. 3, p. 361-363. ABEM: São Paulo, 2017. Disponível em: <[www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-55022017000300361](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-55022017000300361)>. Acesso em: 20 ago. 2018.

SACCOL, Amarolinda Zanela; SCHLEMMER, Eliane; BARBOSA, Jorge Luis Victória; REINHARD, Nicolau; SARMENTO, Carolina. **M-learning ou aprendizagem com mobilidade: Um estudo exploratório sobre sua utilização no Brasil.** 2010. Disponível em: <<http://www.anpad.org.br/admin/pdf/ADI-B706.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2018.

SHARPLES, Mike; TAYLOR, Josie; VAVOULA, Giasemi. A Theory of Learning for the Mobile Age. R. Andrews and C. Haythornthwaite. **The Sage Handbook of E-learning Research**. Sage Publications: New York, 2009.

STUDART, Nelson. Simulação, games e gamificação no ensino de Física. **Anais do XXI Simpósio Nacional de Ensino de Física**, v. 21, p. 1-17. UFU: Uberlândia, 2015. Disponível em: <[http://eventos.ufabc.edu.br/2ebef/wp-content/uploads/2015/10/Studart\\_XXI\\_SNEF\\_Final\\_NEW.pdf](http://eventos.ufabc.edu.br/2ebef/wp-content/uploads/2015/10/Studart_XXI_SNEF_Final_NEW.pdf)> Acesso em: 12 set. 2018.

TAROUCO, Liane Margarida R.; FABRE, Marie-Christine Julie M., KONRATH, Mary Lúcia Pedroso; GRANDO, Anita Raquel. Objetos de Aprendizagem para *M-learning*. Florianópolis: **Anais do Congresso Nacional de Tecnologia da Informação e Comunicação**, 2004. Disponível em: <[odai2006.pbworks.com/f/objetosdeaprendizagem\\_sucesu.pdf](odai2006.pbworks.com/f/objetosdeaprendizagem_sucesu.pdf)>. Acesso em: 12 set. 2018.

VARELLA, Péricles Gomes; VERMELHO, Sônia Cristina; HESKETH, Camile Golçalves; SILVA, Ana Carolina Castelli da. Aprendizagem colaborativa em ambientes virtuais de aprendizagem: a experiência inédita da PUCPR. **Revista Diálogo Educacional**, v. 3, n. 6, p. 11-27, 2002. Disponível em: <<https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/4804>>. Acesso em: 30 ago. 2018.

VYGOTSKY, L. S.; COLE, Michael. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

Recebido em: abril de 2018.

Aprovado em: agosto de 2018.