



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
CENTRAL DE AULAS PAULO FREIRE - CAPF
FACULDADE DE LÍNGUÍSTICA, LETRAS E ARTES - FALLA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM LETRAS INGLÊS**

ÂNGELA SILVA ANDRADE

**EXPLORANDO OS POTENCIAIS PEDAGÓGICOS DO APLICATIVO *TANDEM*
PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE UMA PROPOSTA
DIDÁTICA**

**CAMPINA GRANDE
2024**

ÂNGELA SILVA ANDRADE

**EXPLORANDO OS POTENCIAIS PEDAGÓGICOS DO APLICATIVO *TANDEM*
PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE UMA PROPOSTA
DIDÁTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de graduação em Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Letras Inglês.

Área de concentração: Linguística Aplicada.

Orientadora: Prof. Ma. Jéssica Thaiany Silva Neves.

**CAMPINA GRANDE
2024**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A553e Andrade, Angela Silva.

Explorando os potenciais pedagógicos do aplicativo Tandem para o ensino de língua inglesa a partir de uma proposta didática [manuscrito] / Angela Silva Andrade. - 2024.
31 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Faculdade de Linguística, Letras e Artes, 2024.

"Orientação : Profa. Ma. Jéssica Thaiany Silva Neves, Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC. "

1. Ensino de língua inglesa. 2. Tecnologia da Informação e Comunicações - TICs. 3. Aprendizado. I. Título

21. ed. CDD 372.652 1

ÂNGELA SILVA ANDRADE

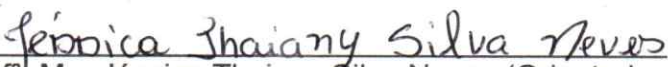
O POTENCIAL PEDAGÓGICO DO APLICATIVO TANDEM PARA O ENSINO DE
LÍNGUA INGLESA: UMA PROPOSTA DIDÁTICA

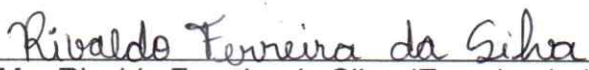
Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado à Coordenação do Curso de graduação em Letras Inglês da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciada em Letras Inglês.


Área de concentração: Linguística Aplicada.

Aprovada em: 20/106/2024.

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Ma. Jéssica Thaiany Silva Neves (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Rivaldo Ferreira da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. Celso José de Lima Junior (Examinador)
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Pois Dele, por Ele e para Ele são todas as coisas. A Ele seja a glória para sempre! Amém.

Romanos 11:36

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1 – Logomarca do Tandem	15
Fig. 2 – Bicicleta Tandem	15
Fig. 3 – Busca pelo Tandem Partner.....	16
Fig. 4 – Busca por um clube de idiomas.	17
Fig. 5 – Recipes Without Borders.....	18
Fig. 6 – English Pronunciation Practice.....	19
Fig. 7 – Exemplos de festas	20
Fig. 8 – Exemplo de diálogo informal.	25
Fig. 9 – Exemplo de diálogo formal.	26

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	9
2.1 Introdução às tecnologias da informação e comunicação	9
2.3 As 4 competências de aprendizado da língua inglesa	11
2.4 A questão da <i>language aptitude</i> e da motivação no ensino de LI.....	12
3 METODOLOGIA.....	14
4 <i>TANDEM</i> : CARACTERÍSTICAS, FUNCIONALIDADES E PROPOSTA DIDÁTICA	14
4.1 Apresentação do aplicativo.....	14
4.2 Discussão sobre as funcionalidades do <i>Tandem</i>	16
4.3 Proposta didática	21
4.4 Análise do Plano.....	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS.....	28

EXPLORANDO OS POTENCIAIS PEDAGÓGICOS DO APLICATIVO *TANDEM* PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA A PARTIR DE UMA PROPOSTA DIDÁTICA

EXPLORING THE PEDAGOGICAL POTENTIALS OF THE *TANDEM* APP FOR TEACHING THE ENGLISH LANGUAGE FROM A DIDACTIC PROPOSAL

Ângela Silva Andrade¹

RESUMO

O ensino tradicional de inglês nas escolas pode ser visto muitas vezes como algo enfadonho ou monótono, entretanto, com a disseminação das ferramentas tecnológicas e o uso crescente do celular, surgiu a possibilidade de aprimoramento das habilidades por meio de aplicativos. Os ditos nativos digitais, familiarizados com essas tecnologias, mostram receptividade ao integrá-las tanto no cotidiano quanto no ambiente educacional. Nesse contexto, o objetivo da pesquisa é investigar de que forma o aplicativo *Tandem* pode ser utilizado em aulas de LI a partir de uma proposta didática. Durante a análise de aplicativos, observou-se que o Duolingo, por exemplo, utiliza uma plataforma gamificada, segmentada em unidades temáticas que abordam diversas habilidades linguísticas em contextos específicos. Por outro lado, o *Tandem* possibilita interações diretas com falantes nativos de inglês ou em situações autênticas, em um contexto *English as a Second Language (ESL)* ou *English as a Foreign Language (EFL)*. Esta escolha foi motivada pela necessidade de fomentar interações genuínas e significativas no processo de aprendizagem da língua, transcendendo o ambiente tradicional de sala de aula por meio de conexões e interações via celular. Para embasar os argumentos apresentados, os principais teóricos apresentados foram: Vygotsky (1986), que destaca a importância da interação social no desenvolvimento cognitivo, enquanto Costa (2007a, p. 274), onde enfatiza métodos de ensino inovadores e interativos. Eisenberg (2007) defende o *Mobile Learning* como facilitador da educação flexível e contínua, enquanto Siemens (2007) introduz o conceito de *Conectivismo*, promovendo a aprendizagem através de criação de laços e tecnológicas com outras pessoas. Pardede (2020) salienta as habilidades essenciais do século XXI, que são: comunicação, criatividade, colaboração e pensamento crítico. Por fim, Ellis (2003) ressalta a motivação como catalisadora do aprendizado de uma segunda língua. A revisão bibliográfica enfatizou a importância de ferramentas que promovem o intercâmbio cultural e o desenvolvimento de habilidades cognitivas através de experiências educacionais diversificadas. Após avaliar suas funcionalidades, o aplicativo *Tandem* revelou-se capaz de proporcionar interações autênticas com falantes nativos, o que pode significativamente aumentar o engajamento dos alunos no ensino de inglês. Propõe-se então um plano de aula que integra o *Tandem*, tanto dentro quanto fora da sala de aula, como uma ferramenta motivadora e eficaz para o aprendizado da língua.

Palavras-Chave: Ensino de língua inglesa; TICS; Motivação; Aprendizado.

¹ Graduanda em Letras Inglês (UEPB) (angela.andrade@aluno.uepb.edu.br)

ABSTRACT

Traditional English teaching in schools is often perceived as dull and monotonous. However, the proliferation of technological tools and the increasing use of smartphones have created opportunities to enhance language skills through applications. Digital natives, already familiar with these technologies, show a willingness to integrate them into both daily life and educational settings. This research aims to explore how the Tandem app can be utilized in English language classes through a didactic proposal. While analyzing applications, it was observed that Duolingo employs a gamified platform divided into thematic units that address various linguistic skills in specific contexts. In contrast, Tandem enables direct interactions with native English speakers or authentic situations in both English as a Second Language (ESL) and English as a Foreign Language (EFL) contexts. This choice was driven by the need to foster genuine and meaningful interactions in the language learning process, extending beyond traditional classroom settings through connections and interactions via smartphones. Theoretical support includes Vygotsky (1986), who emphasizes the importance of social interaction in cognitive development; Costa (2007a), highlighting innovative and interactive teaching methods; Eisenberg (2007), advocating for Mobile Learning as a facilitator of flexible and continuous education; Siemens (2007), introducing the concept of Connectivism, promoting learning through personal and technological connections; Pardede (2020), stressing essential 21st-century skills such as communication, creativity, collaboration, and critical thinking; and Ellis (2003), who underscores motivation as a catalyst for second language acquisition. The literature review highlighted the importance of tools that promote cultural exchange and cognitive skill development through diverse educational experiences. After evaluating its functionalities, Tandem was found capable of providing authentic interactions with native speakers, significantly enhancing student engagement in English language learning. A lesson plan integrating Tandem both inside and outside the classroom is proposed, positioning the app as a motivating and effective tool for language acquisition.

Keywords: English language teaching; ICTs; Motivation; Learning.

1 INTRODUÇÃO

A Língua Inglesa (LI) é considerada uma língua global, pois foi rapidamente difundida em diferentes regiões desde a época do Império Britânico. Somando a isso as influências política, econômica e cultural dos Estados Unidos ao longo século XX, a LI passou a ser sinônimo de progresso e, conseqüentemente, tornou-se uma Língua Franca (Crystal, 2003).

Nesse contexto, a LI começou a ser ensinada em muitos países ao redor do mundo por meio de diferentes abordagens e metodologias, cada uma visando alcançar os objetivos dos públicos que procuravam aprender essa língua. Com o avanço das tecnologias digitais, essa demanda aumentou, mas ainda é possível encontrar algumas dificuldades por parte de professores de LI ao lidar com essas tecnologias e em sua aplicação no processo de ensino.

No que concerne às dificuldades de aplicação das tecnologias ao ensino, ressaltamos a ponderação feita por Antunes (2007), que afirma que, a fim de potencializar o aprendizado de línguas, é necessário estabelecer um propósito para a aplicação de

determinado conteúdo e relacionar o conteúdo com o dia-a-dia dos alunos. Assim eles se sentem muito mais motivados para aprender. Isso se aplica também aos dispositivos tecnológicos levados para sala de aula. Segundo Papert (1980), os computadores e outros aparatos tecnológicos não são apenas ferramentas de aprendizagem, mas também catalisadores de motivação e interesse.

Dessa forma, em vez de o professor apenas trazer determinado conteúdo, de um modo tal que os alunos não enxergam conexão com suas realidades, ao realizar a contextualização em uma situação real, as aulas se tornam mais interativas. Uma das formas de contextualizar e situar os conteúdos ensinados, trazendo-os para mais perto do mundo real, ou seja, referimo-nos à aplicabilidade do conteúdo em contextos de conversação com falantes nativos de LI ou em situações reais de *ESL (English as a Second Language)* e *EFL (English as a Foreign Language)*, tais como interações cotidianas, sobre uma perspectiva e olhares de culturas diferentes, é fazendo uso de ferramentas tecnológicas que podem dinamizar o processo de ensino, proporcionar mais acesso a informações, saberes e despertar uma motivação maior por parte dos estudantes para que a aprendizagem aconteça.

Dentre as muitas possibilidades tecnológicas, destacamos os aplicativos que podem ser usados para mediar o processo de ensino de LI, por exemplo, o *Duolingo*², o *Slowly*³ e o *Tandem*. Dentre estes, destacamos o *Tandem* que pode ser utilizado como ferramenta didática para a promoção do engajamento e apresenta as chamadas 4Cs no ensino de Língua Inglesa. De acordo com Pardede (2020) este termo se refere as habilidades que o aluno deve usufruir/experimentar para estar preparado para os possíveis desafios que enfrentará na escola e na vida durante o século XXI. Que são: *Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*, em outras palavras, comunicação, colaboração, pensamento crítico e criatividade. Diante disso, este trabalho objetiva de forma geral investigar de que forma o app tandem pode ser utilizado em aulas de LI a partir de uma proposta didática.

Ao analisar os aplicativos, percebeu-se que o único que permite a prática do inglês e a interação com outras pessoas em um contexto ESL/EFL e a prática de LI através das quatro habilidades linguísticas é o Tandem. Permitindo a interação com pessoas reais mediante mensagens de texto, áudios e chamadas de vídeo, além de outros recursos adicionais que permitem a prática do *speaking* e um espaço semelhante a um fórum, que permite promover debates, postagens e tirar dúvidas sobre qualquer assunto.

Assim, pensando em evidenciar o foco na conversação, essa pesquisa se justifica na necessidade de ajudar os aprendizes de língua inglesa a colocarem em prática os conteúdos estudados, através de uma situação de contato com pessoas reais através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) com o uso do aplicativo *Tandem* e assim fazer com que eles se sintam motivados a continuarem estudando e aprendendo a LI.

O objetivo geral desta pesquisa é investigar de que forma o app *Tandem* pode ser utilizado em aulas de LI a partir de uma proposta didática. Para isso, temos como objetivos específicos: i) Caracterizar e refletir sobre a importância do uso de modelos de (TIC) para o ensino de língua inglesa; ii) Descrever a ferramenta *Tandem* e suas

² Embora, o Duolingo forneça exercícios de compreensão auditiva, leitura, escrita e conversação, não permite a prática do idioma com outros usuários de forma interativa.

³ Enquanto, o Slowly possibilita a interação através de cartas virtuais com pessoas ao redor do mundo, o foco está centrado na prática das habilidades de *reading and writing*.

funcionalidades para o ensino de LI, avaliando sua contribuição para o exercício de habilidades orais e escritas;

iii) Propor uma proposta didática para o uso do *Tandem* em sala de aula como ferramenta motivadora.

Este trabalho está organizado em cinco seções, a começar por esta introdução, em que são descritos os objetivos pretendidos para este trabalho. Na segunda seção, é apresentado o referencial teórico que embasou o nosso trabalho. Na terceira seção, por sua vez, a metodologia adotada para condução da pesquisa é caracterizada e descrita. Em seguida, na quarta seção, é feito um descritivo das características e funcionalidades do aplicativo *Tandem*, de modo a fornecer ao leitor uma visão geral da ferramenta. Em seguida, na mesma seção, uma proposta didática de utilização do aplicativo é apresentada e analisada. A quinta seção, por fim, trata das considerações finais do trabalho, sendo as principais conclusões expostas e discutidas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

É imprescindível iniciar a base teórica delineando as fronteiras do objeto de estudo da pesquisa. Iniciando com um tópico relatando o que são as TIC, seguido pela importância de estabelecer laços através de relações complexas e conectadas, através do uso do celular no Ensino de LI, que possibilitam o uso das 4 competências no aprendizado de LI, as chamadas (4Cs) aliadas ao que diz a BNCC a respeito da inclusão dessas tecnologias no ensino de LI, e por fim, uma breve explicação sobre a questão da *language aptitude* e motivação nesse contexto.

2.1 Introdução às tecnologias da informação e comunicação

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) representam um termo abrangente e dinâmico, que abarcam uma variedade de ferramentas e recursos utilizados na era contemporânea. Segundo Souza Neto (2020), essas tecnologias são consideradas como instrumentos tanto tecnológicos quanto culturais. O autor enfatiza que as TICs vão além de meras ferramentas tecnológicas, e desempenham um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem pois são também veículos culturais que moldam e influenciam a forma como interagimos e aprendemos. Nesse sentido, elas se tornam essenciais no contexto educacional, visto que oferecem oportunidades para explorar e potencializar novas abordagens pedagógicas. Como Costa (2007a, p. 274) observa, é fundamental reconhecer as potencialidades pedagógicas das tecnologias digitais e o que pode ser realizado de forma diferenciada por meio delas.

O uso da TIC faz com que determinado conteúdo possa ser explorado de várias maneiras diferentes, assim como propõe as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e isso gera motivação por parte dos alunos. O termo *Teletandem* é usado para designar este tipo de comunicação que ocorre com outras pessoas através do computador ou app de celular e promove a interação geográfica cultural de maneira gratuita (Souza; Silva, 2022) Essas tecnologias permitem que os alunos transcendam os limites geográficos e culturais através do *Mobile Learning* que de acordo com Sharples et al (2007) é definido como o processo de aprendizado que acontece através de dispositivos móveis, como *smartphones*, *tablets* e *laptops*, permitindo que os alunos acessem o conteúdo educacional de forma flexível e conveniente, a qualquer hora e em qualquer lugar.

De acordo com Delta (2018), inicialmente, as ferramentas que possibilitavam o aprimoramento das habilidades orais, diferentemente das escritas, eram muito escassas.

Com o advento e disseminação das TIC, a comunicação com pessoas ao redor do globo tornou-se, a princípio, cada vez mais fácil, prática e direta, pois há uma abundância de aplicativos e plataformas para troca de mensagens ou interação baseada em diferentes campos culturais.

Diante disso, um ponto positivo do uso de tecnologias inovadoras de comunicação, como é o caso do aplicativo Tandem, é que ele permite preencher algumas lacunas existentes no ensino de língua estrangeira. Tais tecnologias são consideradas inovadoras porque utilizam métodos modernos de interação e aprendizagem, oferecendo oportunidades de prática e comunicação em tempo real com falantes nativos, independentemente da localização geográfica. Além disso, o aplicativo pode ser utilizado fora dos muros escolares a qualquer momento e de forma gratuita, superando a limitação do tempo restrito de aulas oferecidas na escola. No contexto do ensino da LI, as ferramentas digitais, sem sombra de dúvidas, corroboram com a motivação e engajamento dos alunos durante o aprendizado. A possibilidade de ter contato com um falante da língua, proporcionada pela ferramenta, permite que o treinamento de habilidades de escrita e fala se torne algo mais leve e atrativo aos alunos e em um ambiente que eles se sintam familiarizados.

2.2 A Complexidade, Conectivismo e Tecnologia no Ensino de Língua Inglesa

A conectividade, de acordo com Siemens (2007), possibilita a criação de laços, o que é propício a aprendizagem, já que as pessoas são estimuladas por eles, e aprendem a partir deles. De acordo com o autor, o conectivismo destaca a importância das redes de conexões entre pessoas e tecnologias como uma fonte crucial de aprendizado. Nesse contexto, o ensino de línguas estrangeiras não se limita apenas ao ambiente tradicional de sala de aula, mas se estende para além dele, incorporando recursos online, interações sociais e práticas de aprendizado autônomo. Os aprendizes de LI são incentivados a explorar uma variedade de fontes de informação, colaborar com outros aprendizes e construir sua própria compreensão da língua alvo por meio de interações diversificadas. Ao considerar a complexidade e o conectivismo no ensino de LI, é fundamental reconhecer a importância das redes de conexões, o papel das tecnologias digitais no processo de aprendizagem e a necessidade de abordagens flexíveis e adaptáveis que permitam aos alunos se envolverem ativamente com o conteúdo e construir conhecimento de maneira colaborativa e interativa.

Nesse sentido, é possível observar a complexidade e o conectivismo inseridos no aplicativo *Tandem*, através das funções de realizar envios de áudio, envio de mensagens de texto, chamadas de áudio e de vídeo, onde pode proporcionar o aprimoramento das habilidades orais. Oferece a oportunidade da prática da oralidade, além da possibilidade de aprimoramento das demais habilidades linguísticas: *reading, listening, writing and speaking*. Conforme Eisenberg (2007) *Mobile learning* é o processo de aprendizagem que ocorre através do uso de dispositivos móveis, como *smartphones, tablets* e dispositivos portáteis similares. Envolve a utilização de tecnologia móvel para acessar, interagir e criar conteúdo educacional, permitindo que os alunos aprendam em qualquer lugar e a qualquer momento.

Dentre as ferramentas digitais atualmente utilizadas, o celular é considerado como um instrumento de fácil acesso para os estudantes, que muitas vezes preenche lacunas como a falta de outros recursos digitais na sala de aula, e até mesmo possibilita uma imersão em outra cultura por meio da rede mundial de computadores. Conforme ressalta Li (2009), o aprendizado virtual através de aplicativos interativos de

celular providencia ao aprendiz uma satisfatória experiência agradável e uma maior motivação durante a aprendizagem.

Com o aumento e a disseminação cada vez maior do uso da *Internet*, os inúmeros aplicativos e ferramentas tecnológicas, as chamadas TICs foram surgindo e tornaram-se amplamente aplicadas. Com isso, se viu a necessidade da implantação dessas novas tecnologias na sala de aula. De acordo com a BNCC, uma das competências a serem desenvolvidas no estudante é:

compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2017, p. 7).

Portanto, se faz imprescindível o uso de recursos tecnológicos na sala de aula de modo a contribuir com a formação e desenvolvimento das habilidades cognitivas/linguísticas dos alunos. Sena e Burgos (2010) ressaltam o fato do celular ser um aparelho multimídia, onde reúne texto, áudio, imagem e vídeo. Esses autores destacam também a atratividade e a contextualização do processo de ensino-aprendizado, a partir da apropriação dessa metodologia de ensino aprendizagem.

2.3 As 4 competências de aprendizado da língua inglesa

As novas tecnologias existentes requerem também um posicionamento crítico da sociedade e alunos em relação ao mundo que os cerca, para que eles estejam para as demandas exigidas por esta era em constante avanço.

De acordo com Sorden (2012), os recursos de multimídia suportam a maneira que o cérebro humano aprende. Essa afirmação está associada à teoria cognitiva da aprendizagem multimídia, a qual afirma que as pessoas aprendem mais profundamente a partir de imagens e palavras do que apenas de palavras isoladas. Essa multimídia é representada através de recursos visuais apresentados pelos aplicativos como, por exemplo o aplicativo *Tandem*, objeto de estudo do nosso trabalho

Pardede (2020) traz um conceito relevante quando discorre acerca do contexto tecnológico no século XXI, e conseqüentemente como a intervenção dessas novas tecnologias se fazem cada mais necessárias em especial na vida dos alunos e professores. Para não se tornar obsoleto e acompanhar as necessidades dos aprendizes, as práticas de ensino precisam estar alinhadas aos novos conceitos e tecnologias. Nesse contexto, o autor nos traz o conceito das 4Cs que fazem parte dos termos: *communication, collaboration, critical thinking and creativity*, em outras palavras, o uso das estratégias de comunicação, colaboração, pensamento crítico e criatividade, a serem usados juntamente com as TICs no ensino e aprendizado com o objetivo de utilizar as 4 habilidades de forma integrada, pois acredita-se que uma habilidade não pode ser separada da outra e que durante a interação na vida real no dia-a-dia uma habilidade requer outra ou mais, e conseqüentemente o uso dessas habilidades proporciona um maior engajamento e motivação por parte dos estudantes e resulta em cidadãos preparados para o século XXI.

Quando se trata do aprendizado de um segundo idioma, o principal objetivo do aluno é a comunicação. Dessa forma, os aplicativos fazem com que o aprendizado se torne algo motivador para o aluno, integrando as 4Cs e utilizando recursos multimídia para uma experiência mais rica e eficaz. De acordo com a competência de número 4 da BNCC (2017, p. 486):

Essa competência específica indica a necessidade de, ao final do Ensino Médio, os estudantes compreenderem as línguas e seu funcionamento não de maneira normativa, como um conjunto de regras e normas imutáveis, mas como fenômeno marcado pela heterogeneidade e variedade de registros, dialetos, idioletos, estilizações e usos muito variados de outras línguas em âmbito global, respeitando o fenômeno da variação linguística, sem preconceitos (BNCC, 2017, p, 486)

São determinadas competências para formar cidadãos, pensantes e críticos de acordo com a realidade a qual os alunos estão inseridos, ou seja, a era da tecnologia atual. Deste modo, a competência específica de número 6 também da BNCC corrobora para o incentivo e implementação das TDICs em sala de aula quando pontua que:

Apreciar esteticamente as mais diversas produções artísticas e culturais, considerando suas características locais, regionais e globais, e mobilizar seus conhecimentos sobre as linguagens artísticas para dar significado e (re)construir produções autorais individuais e coletivas, de maneira crítica e criativa, com respeito à diversidade de saberes, identidades e culturas (BNCC, 2017, p. 488)

Diante disso, o uso do aplicativo *Tandem* traz a possibilidade de o indivíduo participar e de se expressar, assim como de observar padrões culturais diferentes do que está inserido, mesmo que seja a distância, o aprendiz é capaz de se manifestar e participar em um contexto que funciona como um intercâmbio a distância, uma vez que ele tem contato com uma realidade cultural diferente, proporcionando um maior engajamento e motivação por parte dos estudantes.

2.4 A questão da *language aptitude* e da motivação no ensino de LI

De acordo com a teoria socio-interacionista de Vygotsky (1978), o ser humano estabelece conexões e se desenvolve através das interações interculturais que estabelece com o outro. Ellis (2003) define o termo *L2 acquisition* (aquisição da linguagem) como sendo uma outra língua adquirida, não sendo a sua língua materna, dentro ou fora do contexto de sala de aula, e o termo *Second Language Acquisition (SLA)*” como sendo um campo de estudo. Dentre um conceito de *L2 acquisition*, onde a autora discorre sobre os processos de como ocorre a aquisição da linguagem, a mesma nos traz o conceito de *language aptitude*, no qual ela menciona que algumas pessoas acharão mais fácil aprender uma segunda língua do que outras. Ellis (2003) menciona ainda que existe um impasse, se a aquisição de segunda *língua* deve ser explicada sobre a faculdade inata do ser humano ou em termos de habilidades cognitivas gerais. Dessa forma, menciona que existe diversos componentes da língua que podem ser aprendidos de diferentes formas, alguns através da Gramática universal (GU) e outras através das habilidades cognitivas gerais.

A partir dessas habilidades cognitivas gerais, a inclusão de uma TIC se faz importante no auxílio do desenvolvimento e aprendizado de uma segunda língua. Nesse sentido, o aplicativo *Tandem* é uma ferramenta que permite que diversas habilidades cognitivas sejam exploradas como: compreensão de leitura, memória e retenção, habilidades de escrita, e aprendizado autônomo. Ellis (2003) aponta ainda que há diferenças individuais durante o processo de aquisição da L2. Em se tratando de

fatores psicológicos, há diversos fatores que podem influenciar neste processo, incluindo, o fator social, a personalidade dos aprendizes, o grau de ansiedade, o quão o aprendiz está disposto a se arriscar em aprender e utilizar a L2. A autora, foca em dois conceitos que considera de maior dimensão durante este processo: *Language aptitude* e *Motivation*. Sendo *Language Aptitude* responsável por parte das características e facilidade de reconhecer certos padrões linguísticos de outra língua e a própria aptidão inerente a algumas pessoas para aprender outros idiomas. Porém neste trabalho, o foco será direcionado as características pertinentes a motivação dos aprendizes.

Ellis menciona quatro tipos de motivação: *Instrumental motivation*, ou motivação instrumental que diz respeito aos esforços que os aprendizes fazem quando possuem algum objetivo específico como: passar em uma prova, conseguir um emprego melhor, alcançar uma vaga na universidade. Em alguns contextos de aprendizagem, a motivação instrumental se dá pelo fato de gerar oportunidades no âmbito educacional e econômico.

Integrative motivation ou motivação integrativa se refere a alguns aprendizes que escolhem aprender uma segunda língua específica, por que estão interessados no povo e na cultura representada pelo grupo da língua alvo.

A terceira motivação mencionada pelo autor se trata da motivação resultativa, ou *Resultative motivation*. A motivação é o resultado da aprendizagem, dessa forma os aprendizes que experimentam o sucesso e tem êxito no aprendizado podem ficar mais, ou em alguns contextos menos motivados a aprender.

Já a última motivação mencionada pelo autor diz respeito a motivação intrínseca, ou *Intrinsic motivation*. Em determinadas situações, é possível que os alunos não tenham atitudes distintas, positivas ou negativas com relação ao grupo da língua alvo. Este é o caso de muitos estudantes de línguas, mas isso não significa que os alunos estejam desmotivados. Eles podem achar os tipos de tarefas que são solicitados a realizar intrinsecamente motivadores. Sendo assim, Ellis (2003) menciona que estes tipos de motivação deveriam ser vistos como complementares e não de maneiras separadas. Para a autora, essa visão envolve o despertar e manutenção da curiosidade e pode diminuir de acordo com fatores como os interesses particulares dos alunos e a medida em que se sentem pessoalmente envolvidos nas atividades de aprendizagem.

De acordo com Ellis (2003), o fator social é um dos motivos que influenciam em como a performance dos aprendizes irá se dar. Nesse contexto, a internet é uma aliada pela questão do baixo investimento que é necessário para se ter acesso a esses tipos de aplicativos que necessitam apenas de um celular e uma conexão com a internet e que mesmo em sua versão gratuita, possibilita que os alunos tenham acesso e contato com uma pessoa nativa de outro país e possibilita a comunicação e interação em uma situação real.

De acordo com Hymes (1971, apud Larsen-Freeman, 2002), ser capaz de se comunicar requer mais do que uma competência linguística; é necessária uma competência comunicativa: saber quando e como dizer o quê e para quem. Dessa forma, se faz importante durante o aprendizado de LI que o aprendiz possa colocar em prática em uma situação real do dia-a-dia os conteúdos aprendidos em sala de aula para que ele veja um propósito naquilo que está sendo estudado. De acordo com Antunes (2007) ninguém fala, ouve, lê ou escreve sem gramática, é claro; mas a gramática sozinha é absolutamente insuficiente pois, para uma interação verbal, é necessário ter: O conhecimento do real ou do mundo; o conhecimento das normas de textualização; o conhecimento das normas sociais de uso da língua. Isso requer conhecimentos

que vão muito além da gramática, faz parte das vivências experimentadas pelos aprendizes, possibilitando que se sintam motivados a continuar aprendendo e estudando a língua alvo. Desse modo, através do uso do *Tandem*, o usuário é exposto a uma situação que possibilita a prática da língua em um contexto ou situação real. Ou seja, o usuário é imergido em situações que possa utilizar o contexto aprendido em sala de aula.

3 METODOLOGIA

A pesquisa é exploratória, qualitativa e interpretativista, baseada em uma revisão bibliográfica teórica, com o objetivo de investigar de que forma o app *Tandem* pode ser utilizado em aulas de LI a partir de uma proposta didática. De modo a concretizar os objetivos propostos, realiza-se uma revisão de literatura sobre Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no ensino de LI, consultando Google Scholar e periódicos especializados. As referências incluem Vygotsky (1986), Siemens (2007), Costa (2007a), Eisenberg (2007), Sorden (2012), Ellis (2003) e Pardede (2020). Analisam-se as características, vantagens e limitações do aplicativo Tandem, destacando sua contribuição para a aquisição de vocabulário e a prática de habilidades linguísticas (speaking e reading) em contextos reais e culturais. Para que por fim, seja feita e analisada a proposta didática, acerca das reflexões feitas sobre o uso desta ferramenta como recurso motivacional nas aulas de Língua Inglesa.

4 TANDEM: CARACTERÍSTICAS, FUNCIONALIDADES E PROPOSTA DIDÁTICA

A apresentação da ferramenta objeto de estudo é essencial nesta pesquisa. Nesta seção serão apresentados o aplicativo Tandem e suas funcionalidades, mostrando o leque de possibilidades de prática do idioma que o aplicativo proporciona, em seguida é apresentada uma sugestão de uma proposta didática de atividade para integração do Tandem a aula de LI e sua respectiva análise com base nos autores expostos.

4.1 Apresentação do aplicativo

O *Tandem* é um aplicativo para celulares que está disponível também na versão *web*, sendo similar a uma rede social no qual os usuários criam um perfil, adicionam fotos e uma biografia com informações relacionadas a preferências de aprendizado de idioma como: tópico sobre o qual se deseja conversar; o tipo de parceiro *Tandem* ideal e pode colocar quais são os objetivos desejam ao aprender um idioma. Após a criação do perfil, o usuário pode encontrar um "*Tandem partner*" rolando na tela do celular, e pode estabelecer um contato com um usuário real de qualquer parte do mundo, possibilitando o contato com pessoas de diversos sotaques de diferentes países, também contribuindo para desmistificar um estereótipo existente de que só existem duas variações da língua inglesa, que seriam a britânica e a americana, possibilitando assim, uma imersão cultural.

Na Fig. 1, é possível observar a logomarca do *Tandem*. Já na fig. 2 é possível observar uma fotografia do modelo da bicicleta que inspirou o nome e a logomarca do aplicativo demonstrando que o aprendizado é proporcionado através da colaboração de ambos os usuários.

Fig. 1 – Logomarca do Tandem



Fonte: Tandem (2024).

Fig. 2 – Bicicleta Tandem



Fonte: Tandemcafé (2024).

Lançado em 2015, o Tandem surgiu como uma inovação no campo do ensino de línguas, aproveitando o avanço das tecnologias móveis e a crescente conectividade global. Inicialmente, a ideia do Tandem era proporcionar uma plataforma onde os aprendizes de línguas pudessem se conectar diretamente com falantes nativos, promovendo uma troca linguística e cultural genuína. Desde então, o aplicativo tem evoluído, incorporando novas funcionalidades e expandindo sua base de usuários para milhões de pessoas ao redor do mundo.

Além disso, possibilita a aquisição de vocabulário ao usuário, além de enviar mensagens instantâneas, também o envio de mensagens de áudio, assim como de efetuar chamadas de áudio ou de vídeo. Isso permite ao usuário a prática das quatro habilidades linguísticas: *reading*, *writing*, *speaking* e *listening*. A importância da compreensão da integração das habilidades durante o aprendizado pode ser compreendida também de acordo com o contexto das 4CS, que se referem as habilidades: *Communication*, *Collaboration*, *Critical Thinking*, and *Creativity* necessárias para que o indivíduo esteja preparado para enfrentar as demandas requeridas no século XXI.

Nesse sentido, o aplicativo *Tandem*, através das funções de realizar envios de áudio, envio de mensagens de texto, chamadas de áudio e de vídeo, pode proporcionar o aprimoramento das habilidades orais. Oferece a oportunidade da prática da oralidade, além da possibilidade de aprimoramento das demais habilidades linguísticas: *Reading*, *listening*, *writing* and *speaking*. Aprimorando assim as habilidades de conectividade defendida por Siemens (2007), quando ele pontua que o contato com o outro através da criação de laços, e dessa forma, por meio das redes de conexões é uma fonte crucial para o aprendizado.

Assim, o aplicativo *Tandem* proporciona um ambiente de aprendizagem digital que promove a interação entre falantes nativos e aprendizes de línguas estrangeiras. Ao permitir que os alunos se conectem com parceiros de idiomas de diferentes partes do mundo, o *Tandem* oferece uma plataforma para prática linguística autêntica e culturalmente enriquecedora. Os recursos de comunicação multimodal do aplicativo, como bate-papo por texto, chamadas de voz e vídeo, permitem que os alunos

explorem uma variedade de habilidades linguísticas e contextos de uso da língua, contribuindo para uma experiência de aprendizagem complexa e conectada, possibilitando o uso da conectividade pontuada por Siemens (2007), assim como o uso de algumas das 4Cs, como a comunicação e colaboração na construção de conversas e atividades.

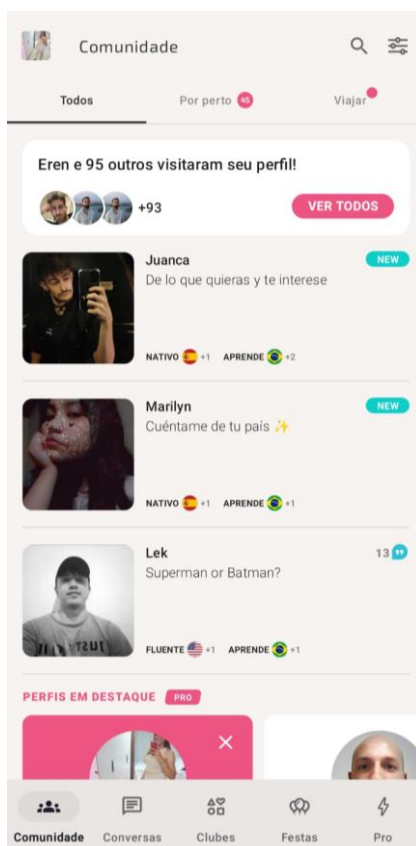
4.2 Discussão sobre as funcionalidades do *Tandem*

Nesta seção, são apresentadas, comentadas e discutidas as funcionalidades do aplicativo analisado, sob a visão da autora.

O *Tandem* possui uma comunidade na qual o usuário encontra perfis de pessoas do mundo todo, e pode conversar com elas. Para escolher a região, o usuário precisa utilizar a versão *Pro*, a versão paga do aplicativo. O aplicativo possui as seguintes abas: comunidade (onde o usuário busca um *Tandem Partner* (parceiro *Tandem*) conversas (onde o usuário estabelece conversas com o outro usuário) uma nova aba chamada clubes implantados recentemente, funciona como comunidades onde o usuário pode participar.

Na captura de tela apresentada na Fig. 3, é mostrada a captura da tela inicial onde o usuário pode procurar um “*Tandem partner*” na comunidade, ou seja, a pessoa com quem o usuário irá se comunicar.

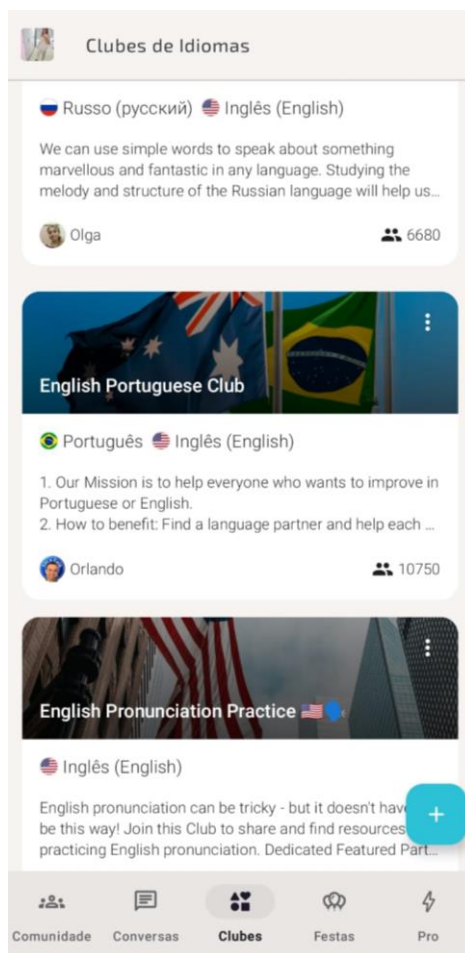
Fig. 3 – Busca pelo *Tandem Partner*.



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Já na seção de clubes, apresentada na captura de tela da Fig. 4, e agregada recentemente ao aplicativo, o usuário pode adentrar em um espaço que se assemelha a uma rede social de idiomas, onde pode publicar perguntas e questionamentos a respeito da língua alvo praticada.

Fig. 4 – Busca por um clube de idiomas.



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Em cada comunidade existe um tópico onde os usuários podem interagir, um exemplo de comunidade é a *Recipes Without Borders*, onde os usuários compartilham receitas dos pratos de vários lugares do mundo. Conforme pode ser observada na Fig. 5.

Fig. 5 – Recipes Without Borders



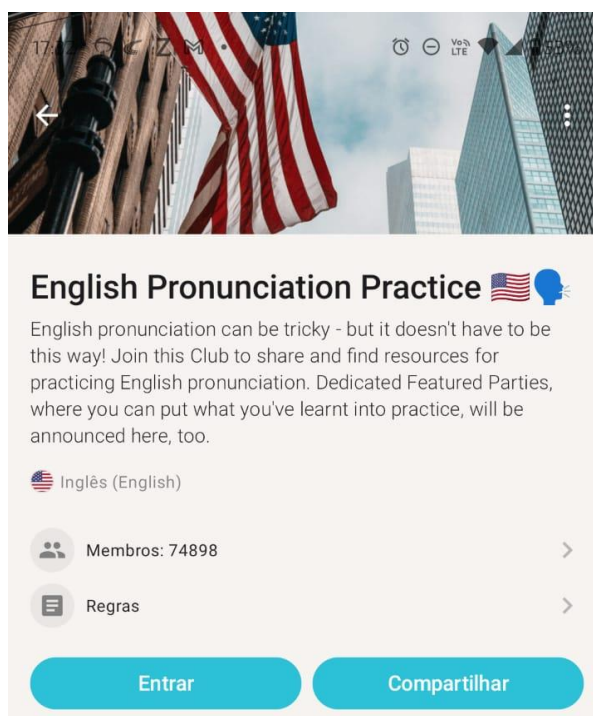
Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Outro exemplo de clube presente no aplicativo é chamado de *English Pronunciation Practice* e possui a seguinte descrição:

A pronúncia da língua inglesa pode ser desafiadora - Mas não precisa ser assim! Participe deste clube para compartilhar e encontrar recursos para a prática da pronúncia em inglês. Festas dedicadas em destaque, onde você pode colocar em prática o que aprendeu, serão anunciadas aqui também. (Tradução minha)

Essa aba permite ao usuário uma troca de experiências culturais, assim como da prática efetiva do inglês através de atividades que proporcionam a troca contínua com falantes de diferentes partes do mundo. Dessa forma, a troca de informações através das publicações e compartilhamento nas comunidades ajudem no desenvolvimento da habilidade de *speaking*. Nessa comunidade, os alunos podem gravar áudio, responder uns aos outros, trocar mensagens e estar em contato com o sotaque de diferentes falantes. Eles têm a possibilidade assim de estar em contato com materiais autênticos da língua, produzidos por falantes reais e não apenas materiais produzidos em laboratório. Uma captura de tela do *English Pronunciation Practice* é mostrada na Fig. 6.

Fig. 6 – English Pronunciation Practice

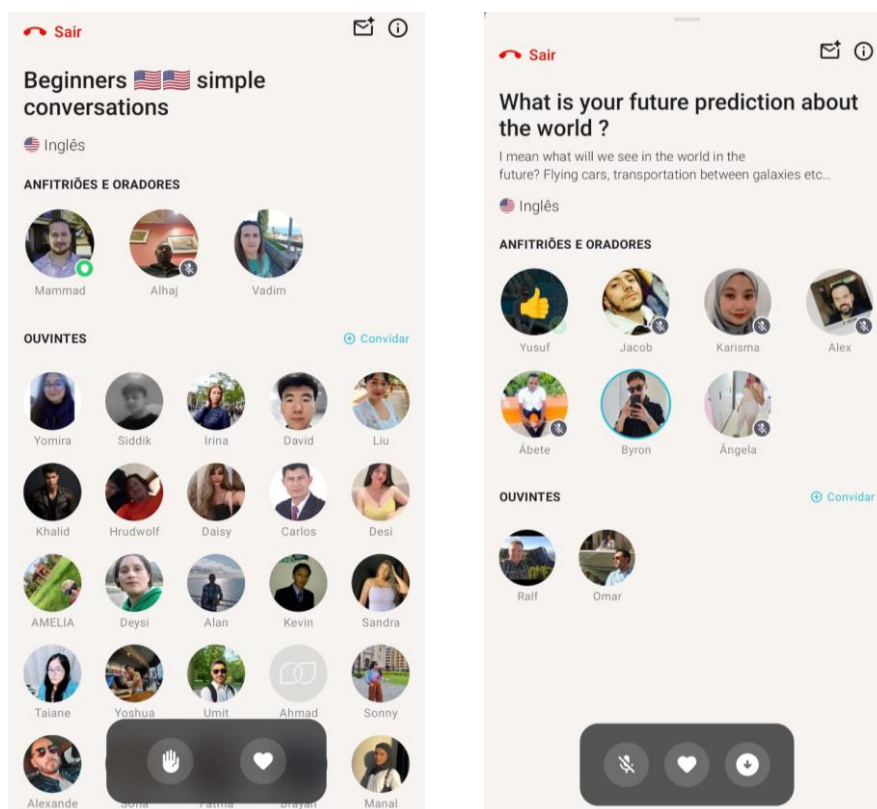


Fonte: Arquivo pessoal (2024).

O aplicativo também possui a aba intitulada festas de idiomas, onde o usuário que cria a sala é chamado de anfitrião e os demais participantes da chamada de oradores. Cada festa é composta por diferentes tópicos e os interessados podem participar das discussões que tenham interesse. É possível permanecer na sala como ouvinte praticando a habilidade de *listening* ou escuta, ou o usuário pode optar por participar das discussões dos grupos, praticando ambas as habilidades de *speaking* e *listening*.

Conforme pode ser observado na Fig. 7, existem alguns tópicos mais avançados e outros dedicados para iniciantes na aba denominada “festas”. Na imagem à esquerda da Fig. 7, observamos um tópico da aba “festas” dedicado para iniciantes na habilidade *speaking* da língua inglesa, possibilitando o contato com diversos sotaques e aprimorando do *listening* também. Já na imagem da direita, está exposto na sala um tópico mais avançado que é traduzido como, “Qual é a sua previsão futura sobre o mundo?” onde os usuários debatem sobre este tema para aprimorar as habilidades, e que permite desenvolver as habilidades de *speaking* e *listening*, e ajuda a se familiarizar com a diversidade de sotaques ao redor do mundo, seguindo a competência de número 6 da BNCC citada anteriormente, em que a valorização da diversidade e o respeito a outras culturas são levadas em consideração, aqui por meio do processo de comunicação, algo que também está de acordo com os princípios da BNCC.

Fig. 7 – Exemplos de festas



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Diante desses recursos que o aplicativo oferece, o aluno tem um leque de possibilidades tanto para a prática da língua inglesa, seja na habilidade escrita como também uma grande diversidade de oportunidades para a prática oral, o que contribui para que o aluno tenha contato com falantes de LI de diferentes localidades, fazendo assim, com que haja ciência pelos aprendizes, da diversidade de sotaques existente dentre os falantes de LI. O aluno também pode perceber que não existe uma pronúncia padrão que seja considerada certa ou errada, mas que o intuito da língua é apenas compreender e ser entendido. Conforme Bagno (2004) menciona a respeito do preconceito linguístico existente na própria língua materna, esse pensamento acaba respingando na língua que está sendo aprendida. Como se trata de um aprendizado no contexto *Teletandem*, ou seja, em um contexto online, se faz necessário o supervisão de um adulto responsável no quesito de utilização, pois esporadicamente ocorre o fato de pessoas mal intencionadas utilizarem o aplicativo.

Pode ocorrer também a prática de inglês e outro idioma simultaneamente, com falantes de seus respectivos países, ocorrendo então a imersão cultural e o enriquecimento da motivação dos alunos, conforme Ellis (2003) menciona, desenvolvendo assim a motivação integrativa, quando existe a possibilidade dos alunos se enxergarem nos ambientes de aprendizagem ou a motivação intrínseca que parte do interesse dos próprios alunos em continuar aprendendo.

A partir da análise do aplicativo, um dos pontos negativos que pode ser apontado seria a intencionalidade dos usuários, que não pode ser controlada, principalmente na aba conversas, de modo que, por vezes, pode ocorrer a dispersão do usuário. É importante que haja uma interação entre os dois usuários parceiros para que ambos os usuários se beneficiem e continuem motivados a praticar os idiomas. Já

com relação a aba festas pôde se observar mais comprometimento dos usuários, por se tratar de chamadas de áudio através de debates de tópicos estipulados previamente, só os usuários que realmente desejam participar como ouvintes, ou falantes é que adentram nas salas. Já possuindo um propósito pré-definido. Por isso faz-se importante que seja elaborado um plano de aula que guie os alunos, com os objetivos e metas traçadas para que não se dispersem durante o processo.

4.3 Proposta didática

Proposta Didática

Possível contexto de aplicação:	1º ano do Ensino Médio
Tempo de aula:	2 aulas de 50 minutos
Tema:	<i>How to introduce yourself using Tandem</i>
Recursos digitais:	Aplicativo <i>Tandem</i> , Celular, Tv, Notebook.
Recursos didáticos:	Data Show, Slides, Quadro, Lápis de quadro e Apagador.
Abordagem de ensino:	<i>Task-Based Learning</i>
Objetivos:	Geral: <ul style="list-style-type: none"> - Ensinar os alunos a se apresentarem em inglês e possibilitar a prática da conversação através das tecnologias digitais com o uso do aplicativo <i>Tandem</i>.
	Específicos: <ul style="list-style-type: none"> - Promover a aprendizagem do vocabulário referente a apresentação em inglês (<i>greetings</i>); - Discutir sobre os temas relacionados a diálogos e conversação em LI, explicar a diferença entre uma conversa formal/informal, na língua inglesa, - Guiar e monitorar os alunos no uso do aplicativo <i>Tandem</i>; - Observar as estruturas gramaticais utilizadas pelos alunos durante o uso do aplicativo.
Conteúdo:	<i>Greetings, formal and informal conversations.</i>
Habilidade Linguística:	<i>Writing, reading, listening and speaking skills.</i>

Metodologia:	A aula consiste em uma metodologia expositiva e dialogada, mediada pelo uso das tecnologias através do aplicativo de celular <i>Tandem</i> .
Avaliação:	Participação dos alunos e desempenho na atividade proposta.
Referências:	TANDEM. Tandem – Language Exchange. Disponível em: https://www.tandem.net/ . Acesso em: 6 jun. 2024.

Fonte: Elaboração própria (2024).

Descrição dos procedimentos da aula

Warm up (10 minutes): O(a) professor(a) inicia a aula perguntando aos alunos quais são as formas de *Greetings* que eles conhecem, e escreve no quadro conforme forem falando. Será dividido o quadro em três lados: *Greetings* (saudações) formais/ informais e o outro (despedidas). Para que os alunos possam diferenciar e conhecer as formas que não sabem. Conforme o exemplo abaixo:

Greetings formais: *Hello, good morning, good afternoon e good evening. Pleased to meet you. Nice to meet you.*

Greetings informais: *Hey, What's up? How's it going? How are you? How's everything? How's life? What's new?*

Despedidas: *"Goodbye, see you later, good night, take care e see you later."* *How have you been?*

Vocabulary moment I (10 minutes): Neste momento, o(a) professor(a) perguntará se os alunos sabem diferenciar uma conversa formal de uma informal em inglês. Após isso, ele(a) inicia uma apresentação de *slides*, mostrando exemplos de conversações do dia a dia e expressões que são utilizadas formalmente e informalmente. Em seguida, o professor pede para os alunos realizarem a leitura dos diálogos e durante a explicação, menciona a diferença de uma conversa informal para uma formal.

Activity I (15 minutes): Em seguida, o(a) professor(a) mostrará um exemplo em português de uma apresentação e pedirá que os alunos criem suas apresentações individuais sobre eles mesmos (*Introducing yourself*). O(a) professor(a) irá dar orientações aos alunos e irá verificar o andamento da atividade durante o processo.

Resultado esperado:

- *Hello, good morning!*

How are you doing?

My name is Pedro. I'm 16 years old. I am from Brazil. I live in Monteiro-PB. I like to study and play soccer on weekends.

Activity II (15 minutes): O(a) professor(a) pedirá que os alunos se dividam em duplas e criem um diálogo da dupla. Cada dupla deverá criar dois diálogos um com

expressões formais e outro com expressões informais. O professor irá verificar e pedir para os alunos realizarem as correções se necessário.

Procedure I (15 minutes): Nesse momento, o(a) professor(a) irá introduzir o aplicativo *Tandem* e deixará que os alunos explorem suas funcionalidades como ferramenta engajadora no aprendizado de LI. Após esse momento, o(a) professor(a) irá explicar que os alunos irão analisar dois tipos de conversas retiradas de chats no aplicativo *Tandem*. O(A) professor(a) irá sondar os alunos para verificar se eles conseguem identificar expressões de conversação formais e informais. Chamando atenção para o uso de contrações, e abreviações como: “*don’t*”, “*can’t*”, “*won’t*”, “*wanna*”, “*gonna*” e “*lemme*” para as informais e o padrão sem abreviações para as conversas mais formais, além de expressões formais.

Procedure II (10 minutes): Após os alunos já terem se familiarizado com alguns vocabulários relacionados aos *Greetings* e conversação do dia-a-dia. Assim como após todos os alunos já estarem com o aplicativo baixado no celular, o(a) professor(a) pedirá que eles se dividam com as mesmas duplas da atividade anterior, o(a) docente irá verificar se os alunos tem alguma dúvida com relação ao aplicativo *Tandem*.

Practing with Tandem II (15 minutes): Neste momento, o(a) professor(a) irá explicar aos alunos como encontrar um *Tandem Partner* (pessoa para enviar uma mensagem de texto) caso haja dificuldade e sanará dúvidas sobre os recursos do aplicativo. Depois disso, informará para eles enviarem a introdução criada na atividade II. A atividade será supervisionada pelo(a) professor(a), e eles irão aguardar até a próxima aula, para verificar se houve retorno para a mensagem, por isso, será sugerido que eles enviem as apresentações para 2 ou 3 pessoas, assim aumentando as chances de resposta.

Activities’ feedback (5 minutes): Neste momento o(a) professor(a) perguntará aos alunos o que eles acharam da aula no geral e os pontos que mais gostaram, com o intuito de realizar melhorias e/ou promover novas aulas com o uso do aplicativo.

Homework: (5 minutes): Como atividade de casa, o(a) professor(a) informará que irá criar um tópico na aba "festas" e irá disponibilizar no grupo da sala as instruções, pedindo para que os alunos entrem e participem do tópico da conversa.

4.4 Análise do Plano

A aplicação da proposta didática elaborada proporciona maior engajamento e motivação por parte dos estudantes, uma vez que os ditos nativos digitais, conforme ressalta Prensky (2001), sentem-se instigados a acessar as diversas plataformas, saindo de um contexto de ensino tradicional para um ambiente no qual novas tecnologias estão inseridas na aula. Desse modo, além de estarem inseridos em um ambiente motivador de aprendizagem, através do aplicativo eles são capazes de utilizar, conforme Pardede (2020) menciona, as chamadas 4Cs que englobam as competências: *communication, collaboration, critical thinking and creativity*. O autor ainda ressalta que essas competências devem ser utilizadas de forma integrada durante uma situação real do cotidiano de modo a formar cidadãos preparados para os desafios do século XXI.

Conforme descrito no *procedure I*, procedimento 1, da proposta de aula, a utilização de um aparato tecnológico, faz com que a aula tradicional dê lugar a um novo leque de possibilidades para os alunos, podendo ampliar a capacidade de pensamento crítico e o desenvolvimento de habilidades linguísticas de forma atrativa para eles, uma vez que o aluno visualiza uma aplicação de conteúdo visto em sala de aula em uma situação real do dia a dia. Sorden (2012) reitera os benefícios dessa utilização ao descrever sobre a teoria cognitiva da aprendizagem multimídia, onde informa que os recursos de multimídia corroboram a maneira que o cérebro aprende, a associação de imagens e palavras é benéfica para o aprendizado.

Conforme Antunes (2007) menciona, quando trata da importância de relacionar conceitos gramaticais com a aplicação prática em uma situação do dia a dia, os alunos não se sentem “perdidos” e sim “situados”, uma vez que conseguem visualizar de forma prática o assunto visto, e explorar mais de uma competência linguística ao mesmo tempo.

A opção por iniciar a aula com uma instrução de como se apresentar em inglês, possibilita uma interação inicial de contato com o outro de como utilizar tais expressões e os alunos consigam visualizar a finalidade e a aplicação prática do conteúdo visto em sala.

Diante disso, a utilização de expressões formais/informais durante situações do cotidiano, possibilita aos alunos perceberem como os padrões linguísticos diferem de uma língua para outra. Entretanto, eles também devem notar semelhanças, tais como, por exemplo, a existência de formas de linguagem formal e informal. As diferenças como: o sujeito oculto existente na língua portuguesa e que não é permitida na língua inglesa. Uso de expressões idiomáticas, os *slangs*, possibilitam que o aluno adentre um pouco no universo do outro e isso gere nele uma motivação. Este procedimento está de acordo com as diretrizes associadas à competência 4 da BNCC (2017, p. 486).

A utilização da ferramenta *Tandem* proporciona aos alunos a possibilidade de utilizar essas competências criticamente, assim como a prática do idioma através das 4 habilidades linguísticas disponibilizadas pelo aplicativo: *reading*, *writing*, *speaking* e *listening*. Além disso, a possibilidade de ter contato com pessoas reais de outros países também é um fator motivador, bem como uma forma de inserção e contato com outra cultura. Através do *mobile learning*, conforme Eisenberg (2007) menciona, é possível estabelecer uma comunicação e consequente aprendizado utilizando ferramentas digitais acessíveis. O autor diz que o celular é uma ferramenta de fácil acesso e permite que a maioria dos alunos tenham fácil acesso a utilização deste e de outros aplicativos que permitem o aprimoramento das habilidades linguísticas para além da sala de aula.

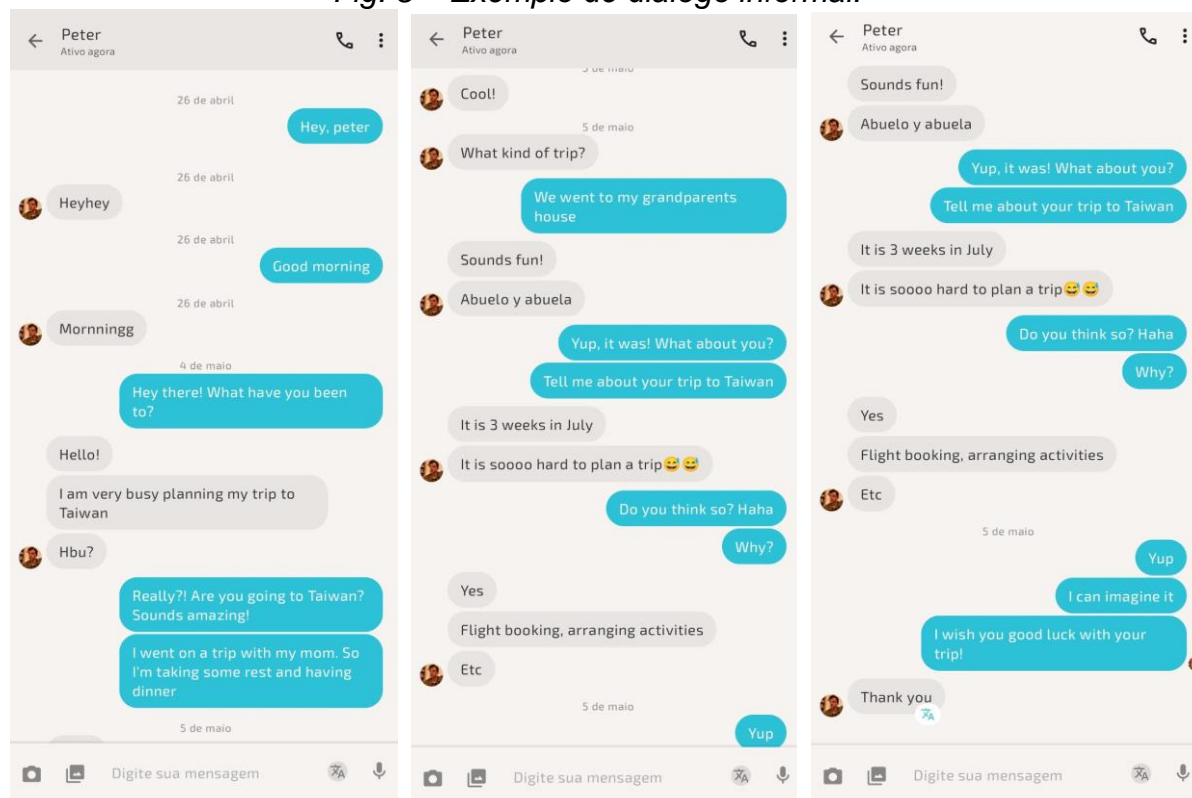
A interação com um outro usuário estabelece a criação de laços através da conectividade, o que, de acordo com Siemens (2007), proporciona um ambiente propício à aprendizagem. No ponto “*Practicing with Tandem II*” o aprendiz começará a estabelecer um laço com o *Tandem partner*. Quando se envia uma mensagem, espera-se receber um retorno. Essa vontade de enviar mensagens e o desejo de receber uma resposta fazem com que seja estabelecida a criação de laços, tão importantes para estimular a aprendizagem, conforme o autor menciona. No ambiente da sala de aula, muitos alunos se sentem retraídos para participar ou falar na língua inglesa, e o professor sente-se na obrigação de estimulá-los a participar pois, muitas vezes, aquela aula é a única oportunidade em que o aluno terá contato e oportunidade para praticar a língua alvo. Pensando nisso, essas ferramentas tecnológicas se tornam aliadas de todos e, em especial, dos aprendizes que não se sentem à vontade para participar durante as aulas. O *Tandem* proporciona um aprendizado que não se

restringe ao curto tempo das aulas e nem à ansiedade associada a falar inglês na sala. Essa possibilidade de aprendizado para além da sala de aula, proporciona um estímulo, que pode se transformar em uma motivação intrínseca por parte do aluno, ao continuar utilizando a ferramenta.

Como Sena e Burgos (2010) ressaltam, o celular é um aparelho multimídia que reúne, texto, áudio, imagem e vídeo. Desse modo, a interface e organização do aplicativo: perfil dos usuários, organização das abas: comunidades, festas, *chats*, se tornam pontos atrativos e que estimulam o aprendizado. Assim, de acordo com o propósito da aula, o aplicativo pode ser utilizado com ênfase em habilidades diferentes. Nessa proposta, o foco está nas habilidades de *reading* e *writing*. Desde o *warm up* até a última atividade, a proposta visa aprimorar as habilidades de escrita e leitura dos estudantes para que eles possam estabelecer uma comunicação inicial efetiva com o *Tandem partner* e, conseqüentemente, se sintam motivados a continuarem a interação e o aprendizado. Tal proposta não apaga o potencial motivador da ferramenta de proporcionar a prática das outras habilidades de produção da língua inglesa, como mencionados nos tópicos de descrição da ferramenta, sendo elas o *speaking* e o *listening*.

Na Fig. 8 a seguir é apresentada, em capturas de tela, um exemplo de diálogo informal que pode ser como ser utilizado em sala de aula como exemplo. É possível verificar o uso de expressões informais, como: “Hey” “morning” a abreviação “Hbu?” Que representa uma expressão coloquial do dia-a-dia (*What about you?*) ou seja, “e você?”. A interação se caracteriza como um uma conversa de nível iniciante, pois apresenta os seguintes tempos verbais: *Simple Present*, *presente continuous*, e *Simple past* em sua maioria. Dessa forma, os alunos aprendem e praticam gramática de forma contextualiza, conforme o que Antunes (2007) menciona sobre a importância da contextualização durante o ensino da gramática.

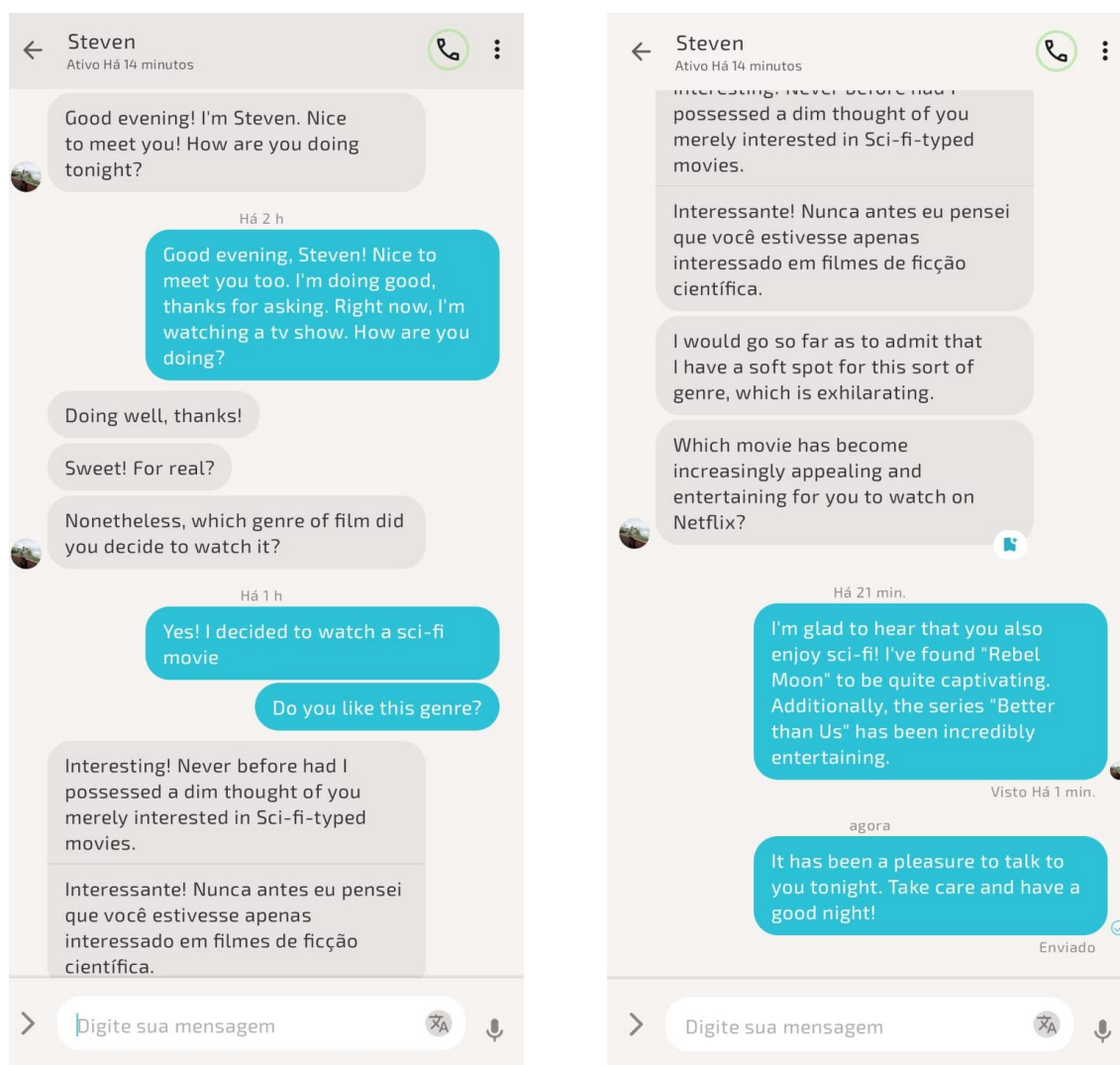
Fig. 8 – Exemplo de diálogo informal.



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Já na Fig. 9, é exemplificada a condução de uma conversa formal no aplicativo *Tandem*, na qual se observa o uso de expressões como, por exemplo: “*Nonetheless*” e “*It has been a pleasure to talk to you tonight*” que são típicas de conversas formais. Existe um recurso de tradução no próprio *chat*, o que facilita aos usuários a utilização quando não entenderem alguma mensagem ou expressão específica. Também há a possibilidade de ouvir as mensagens escritas, através da opção “falar” que lê as mensagens de texto. A conversa se caracteriza em um nível intermediário do idioma, já que apresenta palavras de ligação avançadas e o uso do *present perfect*.

Fig. 9 – Exemplo de diálogo formal.



Fonte: Arquivo pessoal (2024).

Assim, o aplicativo *Tandem* proporciona um ambiente de aprendizagem digital que promove a interação entre falantes nativos e aprendizes de línguas estrangeiras. Ao permitir que os alunos se conectem com parceiros de idiomas de diferentes partes do mundo, o *Tandem* oferece uma plataforma para prática linguística autêntica e culturalmente enriquecedora. Os recursos de comunicação multimodal do aplicativo, como bate-papo por texto, chamadas de voz e vídeo, permitem que os alunos explorem uma variedade de habilidades linguísticas e contextos de uso da língua,

contribuindo para uma experiência de aprendizagem complexa e conectada. Tal habilidade pode ser levada para além da sala de aula, levando os alunos a uma motivação integrativa, como pontuada por Ellis (2003), a motivação integrativa, diz respeito aquela motivação em que os alunos querem participar ou aprender sobre determinada cultura. Ao proporcionar o contato com culturas diferentes, espera-se que os alunos se sintam motivados a buscarem novas informações por si mesmos, aprimorando e exercitando assim seus diferentes tipos de motivações.

Desse modo, como mencionado anteriormente, no aplicativo *Tandem* pode-se observar, que estão presentes a motivação integrativa, uma vez que a partir da curiosidade pode surgir o interesse dos usuários em conhecer e falar com alguém de outra cultura. A motivação resultativa que se dá quando os alunos começam a se comunicar e adquirir mais vocabulário e conseqüentemente aprender mais sobre a língua alvo e assim se sentem mais motivados a continuar aprendendo e estudando. A motivação intrínseca pode partir dos alunos após a apresentação do aplicativo se eles continuarem utilizando. Como Ellis (2003) menciona, as motivações são complementares e não necessariamente analisadas separadamente, pois um mesmo indivíduo pode apresentar vários tipos de motivações. Desse modo, de acordo com as perspectivas e realidade de cada aluno, pode apresentar um, dois ou mais tipos de motivação durante a utilização do aplicativo.

Dessa forma, essa proposta visa além de contribuir para a formação básica inicial dos alunos com a disciplina de inglês básico e instrumental no Ensino Médio, contribuir para desmistificar a padronização de uma única ou duas formas de falar inglês, o respeito a diversidade a cultura, e possibilitar aos alunos uma atividade que contribua para a motivação durante as aulas de Língua Inglesa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Transformações e avanços que ocorrem no âmbito tecnológico requerem um novo pensamento acerca das abordagens de ensino, pois afetam diretamente o modo como aprendemos. Assim, faz-se necessário se adequar ao novo cenário da era da tecnologia na qual os estudantes estão inseridos para que, através das habilidades desenvolvidas por meio desses aparatos tecnológicos, formem-se cidadãos e alunos cada vez mais preparados para enfrentar os desafios do século XXI que exige que os alunos, futuros profissionais, estejam cada vez mais antenados e habilidosos de acordo com as competências apresentadas na BNCC e nos 4Cs, comunicação, colaboração, pensamento crítico e criatividade.

Através das motivações apresentadas por Ellis (2003), é notável como os alunos se sentem mais motivados com a possibilidade de conhecer e entrar em contato com uma pessoa falante da língua alvo sem sair de casa. Esse contato traz a possibilidade de o aprendiz adquirir com rapidez padrões linguísticos utilizados pelo *Tandem Partner*, como a linguagem coloquial e abreviações além de começar a aprender como diferenciar uma linguagem formal ou informal dependendo do contexto. Assim como Antunes (2007) menciona, é possível que o aluno observe o uso da gramática em uma situação real do dia-a-dia e utilize as chamadas 4Cs (*communication, collaboration, critical thinking*) para uma formação efetiva, além da possibilidade de aprimoramento das 4 habilidades linguísticas necessárias para estabelecer a completa comunicação. Como pontos negativos, vale ressaltar que algumas pessoas mal intencionadas podem utilizar o aplicativo para outros propósitos que não sejam os linguísticos.

Apesar do ponto negativo citado, a ferramenta *Tandem*, quando mediada pelo supervisionamento de um adulto responsável, possibilita ao aluno estudante de línguas, principalmente o que possui impedimento financeiro, devido o fator social, como Ellis (2003) menciona, o aprimoramento das habilidades linguísticas, acesso a uma ferramenta de aprendizado para além dos muros escolares e com baixo custo ou investimento. Ainda de acordo com Ellis (2003), a motivação pode resultar do aprendizado. À medida que os alunos desenvolvem suas habilidades em uma segunda língua eles se sentem motivados a continuar aprendendo. Desse modo, é importante avaliar que a escola necessita ter acesso à Internet para que atividade possa ser bem sucedida. De maneira geral, em consonância com os autores discutidos na revisão bibliográfica realizada, essa atividade proposta funciona como recurso pedagógico motivador e estimula o aprendizado de Língua Inglesa além da imersão cultural. Todos os recursos apresentados pelo aplicativo possibilitam ao usuário a prática e aprimoramento das quatro habilidades linguísticas: *Reading, writing, speaking and listening* de forma dinâmica e contextualizada em situações do dia-a-dia.

Dessa forma, para trabalhos futuros, pode ser vista a possibilidade de aplicação de uma sequência didática em sala de aula, para estabelecer novos parâmetros com relação ao uso continuado da ferramenta em sala de aula e fora dela, através do feedback dos alunos.

Assim, espera-se contribuir com essa pesquisa na divulgação para o uso do *Tandem* como ferramenta tecnológica engajadora de ensino, para que outras pessoas possam utilizar na sala de aula e se beneficiem com o uso.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, I. **Muito Além da Gramática**: Por um ensino de línguas sem pedras no caminho. Ipiranga: Parábola Editorial, 2007.
- BAGNO, M. **Preconceito Linguístico**: o que é, como se faz. 49. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2007. 186 p.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Ministério da Educação, 2017, p. 7, 486.
- CRYSTAL, D. **English as a global language**. 2. ed. New York: Cambridge University Press, 2003. 229 p.
- COSTA, A. L. **Desenvolvimento de Competências e Habilidades para o Século XXI: Um Modelo Interativo para o Ensino de Línguas**. Journal of Language and Educational Technology, 2007, p. 274
- EISENBERG, M. **Mobile learning**: Promise and challenges. In D. G. Oblinger & J. L. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.16-2.18). EDUCAUSE, 2007.
- ELLIS, R. **Second Language Acquisition**. 2. ed. Oxford: Oxford University Press, 2003. 80 p.
- LARSEN-FREEMAN, D. **Techniques and Principles in Language Teaching**. Oxford: Oxford University Press. 2002. 189 p.

LI, L. **Aprendizado virtual através de aplicativos interativos de celular**. Journal of Educational Technology & Society, 2009.

PARDEDE, P. **Integrating the 4Cs into EFL Integrated Skills Learning**, Journal: JET (Journal of English Teaching), 2020, ISSN: 2087-9628

PESCADOR, C. M. **TECNOLOGIAS DIGITAIS E AÇÕES DE APRENDIZAGEM DOS NATIVOS DIGITAIS**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE FILOSOFIA E EDUCAÇÃO, 05., 2010, Caxias da Sul. **V CINFE**. Caxias da Sul - Rs: Educus, 2010. p. 1-10.

SORDEN, S. D. **The Cognitive Theory of Multimedia Learning**. In: **Handbook of Educational Theories**. Charlotte, NC: Information Age Publishing, 2012. p. 155-168.

SHARPLES, M.; TAYLOR, J.; VAVOULA, G. **Uma Teoria de Aprendizagem para a Era Móvel**. In: ANDREWS, R.; HAYTHORNTHWAITTE, C. (Eds.). *The SAGE Handbook of E-learning Research*. Londres: SAGE Publications, 2007.

SIEMENS, G. **Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age**. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10, 2007.

SOUZA NETO, A. **Escola, Currículo e Tecnologias: desafios da integração pedagógica**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. 156 p.

PAPERT, S. **Mindstorms: Crianças, Computadores e Ideias Poderosas**. Nova York: Basic Books, 1980.

TANDEM. **Tandem – Language Exchange**. Disponível em: <https://www.tandem.net/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

TANDEMCAFFÉ. **Storia**. Disponível em: <https://www.tandemcatania.it/storia/>. Acesso em: 6 jun. 2024.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela dádiva da vida. Sem Ele, nada poderia ter sido feito.

Agradeço ao meu pai, Anacleto Francisco (*In memoriam*), que esteve juntamente com minha mãe presente no dia da minha matrícula na faculdade, mas que infelizmente não pôde ver a conclusão desse ciclo em minha vida. Sua ajuda e apoio durante minha vida e jornada acadêmica, junto com seu exemplo de fé, coragem e perseverança, foram fundamentais e um combustível para que eu tivesse forças para chegar até aqui.

Agradeço à minha mãe, dona Dilza, por sempre me incentivar a estudar e acreditar em mim em todos os momentos da minha vida, por todo seu amor, apoio e ajuda. Minha eterna gratidão aos meus pais, por todo amor, conselhos, cuidado e dedicação. Aos melhores pais e professores da vida, que eu poderia ter, aos meus pais dedico este trabalho.

Agradeço ao meu querido irmão, Arthur Francisco, por toda ajuda, compreensão e apoio durante a minha vida e jornada acadêmica.

Agradeço ao meu namorado, Vladimir, por todo o suporte e por sempre estar ao meu lado.

A minha orientadora, Jéssica Thaiany, pela paciência e pelos ensinamentos fornecidos durante a graduação.

Aos professores do departamento, que foram essenciais para a construção de conhecimentos durante a minha formação acadêmica, e à instituição, meu sincero agradecimento.