



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS: LÍNGUA E LITERATURA JAPONESA

WAGNER ARAUJO FERNANDES

**USO DE APLICATIVOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS COMO
ALTERNATIVA DE ESTUDO POR DISCENTES DE LETRAS - LÍNGUA E
LITERATURA JAPONESA**

Brasília
2019

WAGNER ARAUJO FERNANDES

**USO DE APLICATIVOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS COMO
ALTERNATIVA DE ESTUDO POR DISCENTES DE LETRAS - LÍNGUA E
LITERATURA JAPONESA**

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciado em Língua e Literatura Japonesa pela Universidade de Brasília.

Orientador: Profa. Dra. Kyoko Sekino

Brasília
2019

WAGNER ARAUJO FERNANDES

**USO DE APLICATIVOS DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS COMO
ALTERNATIVA DE ESTUDO POR DISCENTES DE LETRAS - LÍNGUA E
LITERATURA JAPONESA**

Monografia apresentada ao Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução do Instituto de Letras como requisito obrigatório para obtenção do título de Licenciado em Língua e Literatura Japonesa pela Universidade de Brasília.

Orientador: Profa. Dra. Kyoko Sekino

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Profa. Dra. Kyoko Sekino – Universidade de Brasília (UnB)

Examinador: Prof. Me. Valdeilton Lopes de Oliveira - Universidade de Brasília (UnB)

Examinador: Prof. Égon Lucas Alves Neves - Universidade de Brasília (UnB)

Brasília

2019

SUMÁRIO

Resumo.....	I
Abstract.....	II
1. INTRODUÇÃO.....	8
1.1. JUSTIFICATIVA.....	9
1.2. PERGUNTAS DE PESQUISA.....	10
1.3. OBJETIVOS.....	10
1.3.1. OBJETIVO GERAL.....	10
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
2. REVISÃO DE LITERATURA.....	11
2.1. TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.....	11
2.2. M-LEARNING.....	12
2.3. ACEITAÇÃO E USO DA TECNOLOGIA.....	15
2.4. MOBILE-ASSISTED LANGUAGE LEARNING (MALL).....	17
2.5. BENEFÍCIOS DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS NO ENSINO DE LÍNGUAS.....	18
3. METODOLOGIA.....	21
3.1. NATUREZA.....	21
3.1.1. LEVANTAMENTO.....	21
3.1.2. ABORDAGEM.....	22
3.2. QUESTIONÁRIO.....	23
3.3. ESTUDO SOCIOECONÔMICO.....	23
3.4. INSTRUMENTOS DE COLETA.....	24
3.5. CONTEXTO DE PESQUISA.....	25
3.6. EXECUÇÃO DA COLETA DE DADOS E PARTICIPANTES.....	25
3.7. PROCEDIMENTO PARA ANÁLISE DE DADOS.....	27
4. ANÁLISE DOS RESULTADOS.....	32
4.1. SITUAÇÃO ECONÔMICA.....	32
4.2. ACESSO À TECNOLOGIAS.....	36

4.3. APLICAÇÃO DE MALL.....	39
4.4. USO DE APLICATIVOS DE LÍNGUAS.....	43
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
6. REFERÊNCIAS.....	51

RESUMO

A presente pesquisa busca observar a possibilidade de uso de aplicativos de língua como ferramenta alternativa de estudo através de uma análise quantitativa das condições econômicas e de inclusão digital dos discentes do curso de Letras - Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília. Foram investigados, portanto, os principais conceitos que abordam a aprendizagem móvel (*mobile learning*) e a aprendizagem de línguas mediada por dispositivos móveis (*Mobile-Assisted Language Learning*), buscando entender os fatores que permeiam sua aplicação e aceitação. Foram conduzidas duas pesquisas: um questionário sobre a situação socioeconômica e de hábitos de uso de tecnologias emergentes dos usuários que contou com cento e dezenove participantes presenciais e um segundo, conduzido online, que buscou avaliar a influência dos aplicativos no desempenho acadêmico de alunos mais avançados no fluxo do curso. Concluiu-se que existe uma predisposição ao uso de tecnologias e um cenário favorável para o uso de aplicativos de língua como ferramenta de estudo, uma vez que os alunos acreditam nos benefícios dos aplicativos e mostraram familiaridade com a modalidade.

Palavras-chave: Aprendizagem Móvel, Aprendizado de Línguas Móvel, Aplicativos de Línguas, Inclusão Digital, Tecnologia na Educação.

ABSTRACT

The present research aims to observe the possibility of using language-learning applications as an alternative study tool through a quantitative analysis of the economic conditions and digital inclusion of the students of the Letters - Japanese Language and Literature course at the University of Brasilia. Therefore, the main concepts about mobile learning and Mobile-Assisted Language Learning were investigated to understand the factors that permeate its application and acceptance. Two researches were conducted: a questionnaire about the socioeconomic situation and the usage habits of emerging technologies that counted with one hundred and nineteen participants and a second, conducted online, that sought to evaluate the influence of the applications on the academic performance of more advanced students of the course. It was concluded that there is a predisposition to the use of technologies and a favorable scenario for the use of language applications as a study tool, since students believe in the benefits of the applications and showed familiarity with the modality.

Keywords: Mobile Learning, Mobile-Assisted Language Learning, Language Learning Applications, Digital inclusion, Technologies in Education.

1. INTRODUÇÃO

Segundo Penin e Vieira (2012), o profundo avanço das tecnologias e meios de comunicação tem se consolidado como grandes pilares da sociedade contemporânea e, de fato, essa evolução reflete diretamente na forma em que o conhecimento é disseminado. Pensar na educação e na função social da escola significa pensar na relação do saber sistematizado com os equipamentos e meios de comunicação: vivemos em uma realidade em que o acesso a essas informações não está centralizado em bibliotecas e salas de aulas, mesmo que indispensáveis, mas circulando em diversas redes complexas de informação que fogem até mesmo dos meios tradicionais de comunicação.

Para as autoras, muitos desafios estão presentes na construção da escola na chamada **sociedade do conhecimento**, desde a preparação dos profissionais para as inúmeras novas alternativas que surgem com o advento da tecnologia até a constante necessidade de reorganizar as bases do saber já acumuladas, mas não acompanhar essas mudanças pode representar desvantagem para o setor educacional. A atualização do jeito de ensinar e aprender se faz necessária, mas é importante incentivar um trabalho reflexivo:

Não se trata aqui apenas de usar a qualquer preço as tecnologias, mas acompanhar conscientemente e deliberadamente uma mudança de civilização que recoloca profundamente em causa as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educativos tradicionais e notadamente os papéis de professor e aluno. (LÉVY, 1999, p. 172).

A tecnologia tem alcançado novos espaços e, desde o surgimento dos dispositivos móveis, permite que o conhecimento esteja na palma da mão, porém quando se trata do estudo de uma língua estrangeira geralmente cabe ao estudante decidir como o aprendizado fora de um ambiente formal se adequa à sua rotina. Empiricamente observa-se através das experiências adquiridas ao longo do curso que, no contexto dos discentes de Letras – Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília, além dos métodos de estudo tradicionais, têm se optado pelo uso de aplicativos *mobile* para reforçar o contato com o idioma. Os atrativos

dessa modalidade são muitos: lições rápidas, podem ser realizadas em qualquer lugar e em qualquer momento do dia. Mesmo que dificilmente sejam orientados por professores a usar esses aplicativos a popularidade dos mesmos não diminui, o que aponta para um indicador de uma possível tendência educacional entre os aprendentes de línguas japonesa.

A generalização de dispositivos móveis e o diverso leque de aplicativos disponíveis nas lojas online oferecem ao estudante uma miríade de oportunidades. Entretanto, viabilizar e incentivar o uso de tecnologias em um contexto formal exige que o acesso a elas e à estrutura financeira fundamental seja universalizado para que se evite criar um ambiente excludente de alunos por razões sociais. Logo, para subsidiar o desenvolvimento de tecnologias educacionais que atendam às necessidades dos estudantes da universidade pública, esse estudo de caráter socioeconômico, de investigação do acesso e uso de tecnologias emergentes se faz necessário para analisar, no presente contexto, as condições da comunidade discente.

Essa pesquisa, então, orientar-se-á no sentido de traçar o perfil dos alunos acerca de sua situação social e inclusão digital, buscando fomentar estudos posteriores sobre a integração de tecnologia nas práticas pedagógicas, otimizando e incentivando o estudo de japonês no contexto universitário.

1.1. JUSTIFICATIVA

A aplicação de técnicas alternativas em sala de aula carece de dados que apoiem a sua execução e, assim, um estudo que revele as condições socioeconômicas dos alunos e seus hábitos de uso de tecnologias pode orientar o trabalho de docentes que ensejam integrar ao ensino tradicional técnicas alternativas de estudo.

Embora existam pesquisas que mostrem a relação de aplicativos com ensino de línguas estrangeiras, são escassas as que contemplem as particularidades de aprender japonês como segunda língua, como o estudo do sistema escrito. Esse trabalho almeja fundamentar posteriores estudos na área. Os resultados numéricos aqui gerados podem servir de embasamento para reflexões que envolvam o planejamento educacional de toda comunidade acadêmica.

1.2. PERGUNTAS DE PESQUISA

1. Os alunos do curso possuem acesso a tecnologias que apoiem seu estudo?
2. Os alunos manifestam predisposição ao uso de aplicativos como técnica alternativa ao estudo tradicional?
3. O uso desses aplicativos pode ser benéfico ao desempenho acadêmico dos discentes de Letras Japonês?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GERAL

Analisar, dentre os alunos do curso de licenciatura em Letras - Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília, a aplicabilidade e uso de aplicativos voltados ao ensino de japonês como ferramenta alternativa de estudo e sua possível influência no desempenho acadêmico dos discentes.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar as condições de aplicação de tecnologias emergentes a partir da avaliação do contexto socioeconômico dos alunos regulares da instituição;

Traçar o perfil de usuário dos discentes para entender seus hábitos de uso de computador, internet e dispositivos móveis;

Analisar a possível influência do uso de aplicativos no desempenho acadêmico, levando em consideração o posicionamento dos alunos frente a essas tecnologias.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

Para Bordini (2014), tem sido consenso entre os pesquisadores (apud (FREIRE; AMORA, 2011; MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013) que a educação precisa se adequar às mudanças na sociedade: as formas de ensino estão em constante alteração e tanto professores quanto alunos percebem que as aulas convencionais estão cada vez mais ultrapassadas, ressaltando que o papel do professor é, sobretudo, o de mediar de maneira interessante, competente e confiável a relação entre os alunos e essa nova realidade tecnológica. Assim, negar essa realidade e competir com os meios de comunicação é apontada como uma postura pouco produtiva, uma vez que os alunos terão contato de qualquer maneira com esse conteúdo. Assim, quando os alunos são capazes de compreender e produzir para esses meios, a sensação gratificante os torna mais abertos para a aprendizagem como um todo. É necessário que o corpo pedagógico passe a entender essas mídias como aliadas no processo de aprendizado.

Integrar mídias na prática pedagógica reforça seu aspecto de transmitir informações e seu caráter colaborativo, pois a medida em que a tecnologia é difundida, usuários apropriam-se dela e a ressignificam, ampliando seu poder de uso. Para tal, os professores devem entender essas ferramentas e processos para orientar e monitorar a aprendizagem do estudante.

Nesse âmbito, Lopes e Pimenta (2017) indicam que as teorias que mais convergem para o uso de tecnologias na educação são as sociointeracionistas. Na teoria de aprendizagem de Vygotsky (1978), o desenvolvimento cognitivo do aluno acontece através da interação social mediada por instrumentos e signos. Assim, os professores devem mediar este processo, usando estratégias que levem os alunos a tornarem-se independentes.

As autoras ainda afirmam que nesse processo a participação do professor é fundamental, principalmente no que toca o acompanhamento das mudanças estruturais da sociedade em que está inserido, mas que, mediar o conhecimento em uma sociedade tecnológica envolve a formação de professores capacitados para tal.

A tecnologia por si só não potencializa a aprendizagem se não for aliada à prática pedagógica do professor.

Dentre as diversas mudanças tecnológicas desde o início do século XXI a popularização dos telemóveis se destacou sendo a tecnologia que mais rapidamente se expandiu na história. Essas novas tecnologias móveis desafiam os educadores, assim como a televisão fez, a integrá-las às práticas educativas. Essas novas tecnologias afetam diretamente as práticas culturais e proporcionam novos contextos para aprendizagem, modificando assim os hábitos educativos. Resta saber então se as atividades apoiadas por essas tecnologias móveis promovem a mobilidade do aprendiz e a aprendizagem ubíqua e pervasiva.

Os celulares, hoje em dia, se mostram como uma ferramenta poderosa de aprendizagem multifuncional, praticamente tornaram-se computadores que cabem na palma da mão. Segundo o IBGE (2016), enquanto a maioria dos acessos à internet era feita via computadores até o fim da última década, essa realidade mudou desde 2014 e o acesso à internet acontece em sua maioria via celulares ou tablets. O crescente número de aplicações e os conteúdos desenvolvidos para este tipo de dispositivo são concebidos como um complemento para a formação presencial e a distância. Eles possibilitam uma formação onde e quando o usuário necessitar, o que aumenta a procura por conteúdos que se adequem ao perfil de cada um. Essa dinâmica fomenta a descentralização de uma aula focada no docente para a centralização no aluno, de forma prática, ativa e personalizada.

2.2. M-LEARNING

O termo *mobile learning (m-learning)* surgiu em 2001, quando em uma publicação científica (QUINN, 2000) foram discutidas as vantagens de estudar a qualquer hora e em qualquer lugar. Desde então, o *m-learning* (ou aprendizagem móvel) tem sido entendido como uma modalidade de educação que evoluiu do *eletronic learning (e-learning)*, diferenciando-se, principalmente, pela ferramenta de interação do aluno com o curso. Diferente do *e-learning* que é realizado através de computadores, o *m-learning* é mediado por dispositivos móveis como tablets, celulares e *smartphones*, sendo um tema emergente com o avanço das tecnologias móveis (MARTINS; ALLEVATO; DIAS; SCHIMIGUEL; PIRES, 2018).

Para os autores, esse tipo de interação oferece aos alunos e professores maior liberdade e tempo de aprendizado, pois possibilita o estudo em períodos não antes alcançados pelo *e-learning*, como no deslocamento de ida e volta para algum lugar ou tempo de espera em escritórios e bancos, por exemplo. A criação de materiais que exploram as funcionalidades desses dispositivos também é apontada como vantagem dessa modalidade de ensino: a interação com sons, com a tela *touchscreen* e jogos tem grande valor ao tornar a aprendizagem mais leve e atual. Mais uma vez é destacada a importância da preparação do professor para a implementação dessa modalidade que, ao usar um aplicativo em sala de aula, deve conhecê-lo e analisar se o mesmo é adequado para a aprendizagem.

Ainda, o celular é apontado como o dispositivo que melhor proporciona o *m-learning* por reunir recursos de texto, imagem, áudio e vídeo de maneira portátil. A familiarização com esse tipo de dispositivo ajuda a consolidá-lo como um facilitador da aprendizagem, o telefone celular tem evoluído exponencialmente e hoje consegue integrar funções que antes eram desempenhadas apenas por computadores. Entretanto, é importante ressaltar que a aprendizagem móvel não se trata apenas da mobilidade espacial, mas também temporal, flexibilizando não só o local de aprendizagem como também o horário.

Assim, a maior diferença entre o *m-learning* mediado por celulares e as demais modalidades de ensino-aprendizagem digitais está nas especificidades desses dispositivos. A portabilidade permite que o aluno estude quando quiser, tornando flexível e adaptativo o processo educativo de cada um. O uso dessas tecnologias otimiza o tempo e promove uma aprendizagem contínua, devendo ser cuidadosamente elaboradas as atividades relacionadas aos recursos tecnológicos, pois, embora facilitem o processo, não substituem o professor e muito menos resolvem os problemas do ensino. A aprendizagem móvel, no entanto, deve ser efetiva para causar impacto positivo no ensino e na aprendizagem, devendo ser aplicada não só para agradar os estudantes, mas agregar na sua aprendizagem. As características práticas dessa modalidade são discutidas no quadro a seguir, contraponto benefícios às suas limitações de aplicação:

Benefícios	Limitações
- Flexibilidade (aprendizagem em qualquer local ou horário)	- O tempo de duração das atividades de aprendizagem e a quantidade de conteúdo (quando essas forem dirigidas) podem ser limitados
- Aprendizagem situada (em qualquer lugar) estimula a exploração de diferentes ambientes e recursos e aumenta a sensação de “liberdade de movimento” por parte dos aprendizes	- Barreiras ergonômicas dos dispositivos móveis limitam o uso de determinados recursos (ex: texto)
- Aprendizagem centrada no aprendiz, personalizada. Pode colaborar para uma maior autonomia do indivíduo	- Deve-se ter cuidado para manter o relacionamento e colaboração com outros aprendizes ou facilitadores, instrutores, professores, etc., evitando o isolamento.
- Rapidez no acesso à informação e interação (em tempo real em qualquer local)	- Interações rápidas e superficiais podem trazer prejuízos a necessidade de aprendizagens mais elaboradas e também a atividades que demandam colaboração de forma intensiva
- Aproveitamento de “tempos mortos” para atividades educacionais	- A atenção do aprendiz pode ser prejudicada devido a outras atividades ou estímulos ambientais paralelos (ex: barulho, interrupções, etc.), lembrando que na sociedade atual em que vivemos, cada vez mais existem menos “tempos mortos” disponíveis.
- Aproveitamento de tecnologias largamente difundidas na sociedade (ex. celular) como ferramentas educacionais	- A tecnologia móvel e sem fio ainda não é madura, pode apresentar instabilidade – indisponibilidade, além de sofrer rápida obsolescência.
- Apelo estimulante – exploração de novas tecnologias e práticas inovadoras	- Pode haver um foco excessivo na tecnologia (tecnocentrismo) em detrimento dos reais objetivos de aprendizagem - É necessário que os aprendizes e professores tenham bom domínio tecnológico e também saibam utilizar as tecnologias móveis, mas, sobretudo, é fundamental que os professores tenham competências didático-pedagógicas para utilizá-las de forma a potencializar a aprendizagem dos alunos.
- pode colaborar para viabilizar atividades educacionais em diferentes classes sociais e áreas geográficas.	- O custo de conexão pode ser mais elevado, podendo tornar-se inviável para determinados indivíduos. - Limitações ergonômicas dos dispositivos móveis podem ser particularmente inapropriadas para usuários com necessidades especiais
- Podem ser utilizados para enriquecer outras formas de ensino (presencial, <i>e-learning</i>)	- É necessário um planejamento cuidadoso do uso e combinação entre modalidades de ensino, para não gerar redundância ou sobrecarga, para isso o professor precisará ter bem desenvolvida as competências técnico-didático-pedagógicas
- pode suprir a necessidade de formação de pessoas ou profissionais móveis (que tem dificuldade em se afastar do seu trabalho ou outras atividades para poder se instruir).	- É preciso que os profissionais móveis tenham condições contextuais (físicas, temporais, etc.) para poderem aprender de forma efetiva através do <i>m-learning</i> , o que implica ter autonomia (saber definir suas necessidades de aprendizagem e ir em busca de elementos para supri-las) e autoria (no sentido de ser autor do seu processo de aprendizagem) bem desenvolvidas.

Quadro 1 - Levantamento dos benefícios às suas limitações de aplicação.

Fonte: Saccol et al. (2010, p. 34-35)

O sucesso da aplicação do *m-learning* pode depender ou não da disposição dos usuários para adotar uma tecnologia diferente da usual. Destaca-se que esse tipo de modalidade pede dos alunos um grande grau de autonomia, uma vez que serão responsáveis pela sua própria aprendizagem. Em contrapartida, o *m-learning* se apresenta como uma opção e não uma responsabilidade obrigatória, relacionando o sucesso dele à vontade subjetiva e cognitiva do aluno para participar

de atividades do m-learning (FERREIRA; SILVA; CAMPOS; CARVALHO; FREITAS; SACCOL; SCHLEMMER, 2012).

2.3. ACEITAÇÃO E USO DA TECNOLOGIA

Muitos desafios podem estar relacionados à incorporação de tecnologias ao m-learning. No artigo “*M-learning* ou aprendizagem com mobilidade: um estudo exploratório sobre sua utilização no Brasil” (SACCOL; SCHLEMMER; BARBOSA; REINHARD, 2007) é conduzido um estudo sobre a difusão dessas práticas no contexto brasileiro e sua aplicação em ambientes organizacionais, pontuando a resistência à adoção dessas tecnologias e as barreiras de natureza técnica. Nesse estudo, de acordo com os respondentes, há quatro principais tipos de desafios a serem superados para difundir o *m-learning* na realidade brasileira:

1) Desafios de origem econômica e tecnológica: os participantes afirmam que é necessária uma evolução do *m-learning* para que ele supere limitações ergonômicas (tamanho da tela, por exemplo) e se torne mais amigável. Também são apontadas limitações técnicas das redes sem fio, falta de padrões nos aparelhos e sistemas operacionais, falta de internet sem fio em todo país, custo dos dispositivos e de conexão, afirmando que o *m-learning* ainda não é viável economicamente.

2) Resistência à adoção de novas tecnologias e práticas e aprendizagem: segundo os respondentes, hábito de utilização, familiaridade e cultura são fatores que faltam no contexto brasileiro. Aqui eles apontam que, em geral, usa-se o telefone celular apenas para falar, não explorando as demais funcionalidades.

3) Desafios de ordem pedagógica: afirmam que as práticas pedagógicas relacionadas ao *m-learning* ainda são incipientes, necessitando a promoção de soluções para colaborar no processo de aprendizagem e autonomia, criando cursos interessantes que aproveitem esse tipo de tecnologia. Além disso, é mencionada a necessidade de treinar profissionais para o uso dessas tecnologias, levando em consideração as individualidades cognitivas relativas ao m-learning e a necessidade de criação de um modelo pedagógico específico para essa modalidade.

4) Desafios de ordem contextual e social: dizem respeito às questões sociais amplas e o contexto que cerca o *m-learning*, como a restrição do uso de dispositivos móveis em lugares públicos, como por exemplo o conforto ou medo de assaltos, assim como a necessidade de mudança dos modelos mentais e de trabalho, saindo de uma concepção fixa para a móvel, flexível.

Em seu artigo Ferreira et.al. (2012) apresentam arcabouços teóricos sobre a aplicação de teorias de aceitação de tecnologias ao *m-learning*, afirmando que essas linhas de pesquisa estiveram ao longo da história ligadas à implementação e utilização de novas tecnologias da informação, buscando entender os fatores que influenciavam a aplicação ou intenção de uso dessas tecnologias. Uma das apresentadas é a Teoria Unificada de Aceitação e Uso da Tecnologia, proposta por Venkatesh (2003). Neste modelo, explica-se que quatro construtos teriam influência direta sobre a intenção de uso efetivo da tecnologia: expectativa de desempenho, expectativa de esforço, influência social e condições facilitadoras, estando todos esses moderados por fatores como idade, experiência, sexo e voluntariedade.

1. A expectativa de desempenho trata-se do grau em que o indivíduo acredita que a tecnologia melhorará seu desempenho em alguma tarefa.

2. A expectativa de esforço é o grau de facilidade de uso de uma tecnologia, sendo significativo na previsão de intenção de uso principalmente nos estágios iniciais da adoção.

3. A influência social está associada ao grau em que o indivíduo percebe que a utilização de tecnologia é importante para pessoas próximas e relevantes. É mais importante em ambientes em que a adoção de tecnologias é obrigatória, mas em ambientes em que a mesma é voluntária, existe a necessidade de conformação com a opinião do grupo de pessoas relevantes.

4. O construto condições facilitadoras diz respeito a quanto o indivíduo acredita que a infraestrutura organizacional e técnica do ambiente suporta a utilização da tecnologia.

Vimos que a incorporação de tecnologias no aprendizado pode depender de diversos fatores, mas, em contrapartida, podem abrir diversas possibilidades para a prática educacional. A aplicação dessas tecnologias no aprendizado de língua será abordada na seção a seguir.

2.4. Mobile-Assisted Language Learning (MALL)

Segundo Miangah e Nezarat (2012), ninguém imaginaria que os celulares quando inventados em 1973 seriam tão cruciais nas nossas vidas: eles têm sido usados para diversas tarefas como mandar mensagens, chat de vídeo, escutar áudios, navegar na internet, fazer compras e entre outros. Além dessas características, dispositivos móveis têm crescido como ferramentas para educação e aprendizagem de línguas, enquanto professores e alunos se acostumam com esse ambiente para tornar a educação a mais ubíqua possível.

Ainda nessa direção, as autoras apontam que os atrativos da educação à distância levaram ao entendimento de que dispositivos móveis provém um recurso muito efetivo para educação. Muitos pesquisadores têm feito dos dispositivos móveis um recurso importante para o ensino e aprendizagem e, de fato, têm sido desafiador abordar todas as tarefas do aprendizado pelo telefone móvel.

O *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL) lida com o uso de tecnologia móvel no aprendizado de línguas, fazendo com que o estudo de uma segunda língua não seja necessariamente sempre feito em uma sala de aula, mas oportunizando o aprendizado usando dispositivos móveis quando desejarem e onde estiverem.

Da mesma forma, Marciano (2014, p 56, tradução nossa) afirma:

Aplicações MALL tem vantagens como a possibilidade de estudar praticamente a qualquer hora e lugar já que o aluno está portando um dispositivo móvel: isso cria um grande apoio para ajudar a fixar conteúdos estudados anteriormente e até mesmo aprender novos conteúdos de forma personalizada para cada estudante. Com o crescimento do sistema operacional Android e do uso de dispositivos Android, todos os dias novos apps estão disponíveis no Google Play (antigo Android Market). Aplicativos MALL para Android relacionados com o japonês são variados e geralmente específicos para um propósito, até mesmo vários deles com algumas funções simples. Eles podem ser dicionários, jogos, sistemas de tutor, exercícios com *feedback* e são destinados para diferentes públicos: crianças, adultos, estrangeiros e até mesmo falantes nativos de japonês.¹

¹ *MALL applications have advantages, such as the possibility of studying at almost any time and place since the student is holding a mobile device; it creates great support for helping fixing content previously learnt, and even to actually learn new content, all in a customized way for each student. With the rise of Android operating system and the use of Android devices, everyday new Apps are available on Google Play (olden Android Market). MALL Apps for Android related to Japanese are varied, and generally purpose specific, even several of them with a couple of simple functions. They*

O aprendizado de línguas através do *m-learning* também pode ser influenciado por diversos estilos de aprendizado. Em seu estudo, Puppi(2014) cita quatro tipos de aprendizados que impactam essa prática: o **aprendizado personalizado**, caracterizando-o como aquele que considera a diversidade e a individualidade na maneira que o aprendizado é desenvolvido, reconhecendo diferenças sociais, cognitivas e físicas. Em seguida define o **aprendizado situado** como aquele que é condicionado a um local, auxiliando um aprendizado contextual-específico. O **aprendizado autêntico** usa problemas autênticos para abordar o que é relevante para o aprendiz, fazendo com que os mesmos se engajem na investigação de soluções significativas. Logo após caracteriza o **aprendizado informal** por acontecer a qualquer hora, qualquer lugar e o tempo todo, sem uma previsão para o aprender. Por último, aponta o **aprendizado construtivo** é como um tipo de aprendizado estruturado sobre a premissa de que as pessoas aprendem através de construções de ideias baseadas nos seus conhecimentos prévios.

A aprendizagem móvel também pode ser contextualizada (PUPPI, 2014) por dois diferentes focos: no local e infraestrutura e foco no processo e objetivo de estudo. O primeiro atenta-se a localização em que ocorre o aprendizado, já o segundo ao objetivo do estudo ou o processo em que ele ocorre, como o meio acadêmico, por exemplo.

O MALL pode abranger diversas formas de aprendizado que têm sido apropriadas por desenvolvedores e pelo corpo pedagógico para estimular a criação de situações de *m-learning*. É necessário discutir, então, os principais meios de aplicação e benefícios dos dispositivos móveis no ensino de línguas estrangeiras.

2.5. BENEFÍCIOS DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS NO ENSINO DE LÍNGUAS

Miangah e Nezarat (2012) apontam benefícios decorrentes do uso de dispositivos móveis em diversas competências. O primeiro está relacionado ao aprendizado de vocabulário, afirmando que os tipos de atividade que focam nessa área variam de uma pesquisa para outra, dependendo do nível de proficiência dos aprendizes. As autoras mostram estudos em que alunos que receberam mensagens

can be dictionaries, games, tutor systems, exercises with feedback, and are destined for different publics: children, adults, foreign and even Japanese natives.

de texto que utilizavam palavras conhecidas em diferentes contextos mostraram melhora no aprendizado de vocabulários (apud KENNEDY; LEVY, 2008). Estudos parecidos foram conduzidos em que se enviava “mini lições” ao longo do dia para os alunos, pedindo para que inferissem o significado de novas palavras através do contexto da mensagem (apud THORNTON; HIUSER, 2005). Os resultados dessa pesquisa mostraram uma melhora encorajadora no desempenho nos testes.

Nesse âmbito, as autoras ainda apontam estratégias para o aprendizado de vocabulários através dos telefones, como práticas personalizadas de acordo com o que foi estudado em sala, pedindo para que os alunos respondam a atividade e mandem de volta para seus instrutores. Explicações usando imagens também foram listadas como úteis (apud CHEN, et.al., 2008) ao ajudar alunos com maior habilidade visual a reterem vocabulário.

Com o advento das novas gerações de celulares, tem sido possível projetar aplicativos que ajudem através de sistemas multimídia a melhorar as habilidades de compreensão oral dos alunos. O uso de exercícios de *listening* que podem ser baixados possibilitam a realização *quizzes* e podem melhorar a compreensão dos mesmos. Lições gramaticais podem também ser trabalhadas através da explicação das regras seguidas de atividades de múltipla escolha, verdadeiro ou falso, preencher lacunas podendo ser apresentadas em forma de mensagens ou verbalmente.

O estudo da pronúncia através dos dispositivos móveis pode ser feito, principalmente, através de dicionários que podem ser baixados para exemplificar a pronúncia correta das palavras. Além disso, como esses dispositivos permitem a gravação de voz, alunos podem gravar áudios para, em segundo momento, dificuldades serem trabalhadas com ajuda do professor. Assim, o aspecto oral da aprendizagem móvel é tão importante quanto a textual, pois permite que o aluno fale confortavelmente e tenha a oportunidade de se escutar, podendo comparar a maneira que diz com a pronúncia correta levando à melhoria de suas habilidades.

As atividades de compreensão de texto podem ser oferecidas através de cursos móveis bem elaborados. Um estudo citado por Miangah e Nezarat (2012, p.315, apud CHEN; HSU, 2008) testou um sistema personalizado em que era fornecido aos aprendizes notícias em inglês em que o sistema descobria e buscava automaticamente palavras desconhecidas, os resultados desse experimento indicaram que a leitura de notícias junto com aprendizado de vocabulários

desconhecidos e o *feedback* de autoavaliação foram efetivos em estimular a compreensão e habilidade de leitura dos aprendizes. Ainda, programas que aliam textos e a narração do mesmo podem ser benéficos para promover, ao mesmo tempo, compreensão escrita e oral.

Listadas as principais vantagens e possibilidades do MALL, apresenta-se a seguir os métodos de pesquisa.

3. METODOLOGIA

3.1. NATUREZA

3.1.1. LEVANTAMENTO

O levantamento, segundo Gil (2002, p. 50), pode ser caracterizado pela interrogação direta de um grupo de pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Para tal, deve ser conduzida a solicitação de informações de um grupo significativo de pessoas sobre o problema estudado para então, sobre análise quantitativa, obter conclusões apoiadas nos dados coletados.

É comum em levantamentos não pesquisar todos os membros de uma população. Para conseguir resultados representativos para a totalidade de um universo seleciona-se mediante procedimentos estatísticos uma amostra que, após o cálculo de margem de erro, sirva como objeto de investigação.

Esse tipo de pesquisa é, portanto, adequado para estudos descritivos pois ao invés de atentar-se a aspectos psicológicos e psicossociais, delinea comportamentos menos complexos, como opiniões e atitudes. Dentre as vantagens do levantamento Gil cita três: livra a pesquisa do subjetivismo do pesquisador pois permite o conhecimento direto da realidade à medida que os próprios informantes respondem sobre seu comportamento, crenças etc; permite uma coleta grande de dados em pouco tempo e também a análise quantitativa desses dados, a tabulação desses dados pode permitir correlações e até mesmo a obtenção de amostras probabilísticas da população.

Por outro lado, é pontuada possível subjetividade dos resultados, pois os levantamentos baseiam-se nas percepções individuais que podem variar de acordo com o que o entrevistado pensa e o que realmente se sente à vontade para responder. Além disso, o estudo de processos sociais através dos levantamentos, mesmo com a grande quantidade de dados, é pouco profundo porque fenômenos sociais são sobretudo determinados por fatores interpessoais e institucionais. Outra desvantagem apontada compara o levantamento a uma fotografia, pois proporciona apenas a visão estática de um problema, sem revelar tendências e possíveis mudanças estruturais do fenômeno.

A discussão sobre o uso de tecnologias no meio educacional é pautada, principalmente, sobre a perspectiva dos possíveis benefícios dessas ferramentas. Desde a década passada, muitos estudos apontam para projeções de que o acesso à internet se daria, principalmente, através de celulares. O constante e rápido avanço tecnológico tem tornado esses aparelhos cada vez mais acessíveis e mesmo assim são poucas as pesquisas que buscam averiguar essa problemática.

A escolha do levantamento surge, então, da necessidade de entender o momento de inclusão que o grupo pesquisado está inserido para apoiar a aplicação e participação docente na inserção de novas técnicas de ensino que estão surgindo com a popularidade dos *smartphones*. Por possuírem diversas funcionalidades os *smartphones* são ferramentas-chave na rotina dos estudantes, o aproveitamento desse leque de oportunidades por professores pode significar um avanço na forma em que os alunos se mantêm conectados ao estudo.

3.1.2. ABORDAGEM

Esta pesquisa, por buscar entender o perfil e hábitos de uma população específica, alunos do curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa, possui caráter quantitativo. A abordagem quantitativa se faz importante nesse contexto pois permite, através de análises estatísticas, mensurar características de uma população por meio de amostras grandes e representativas. Segundo FONSECA (2002, p. 20):

Diferentemente da pesquisa qualitativa, os resultados da pesquisa quantitativa podem ser quantificados. Como as amostras geralmente são grandes e consideradas representativas da população, os resultados são tomados como se constituíssem um retrato real de toda a população alvo da pesquisa. A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente.

3.2. QUESTIONÁRIO

O questionário pode ser entendido como um conjunto de questões entregue por escrito às pessoas objetivando conhecer suas características, opiniões, interesses e que pode ser composto por perguntas abertas e fechadas. As perguntas fechadas tratam-se de alternativas (múltipla escolha ou dicotômicas) entre quais o participante deve escolher, trazendo como aspecto negativo a restrição do universo de respostas. Por outro lado, as questões abertas permitem o informante responder livremente (sem influência de respostas preestabelecidas), mas requisitando do mesmo habilidade escrita para a articulação do seu raciocínio (CHAER; DINIZ; RIBEIRO, 2011).

Nessa direção, os autores afirmam que a formulação dessas questões precisa acontecer de maneira clara, concreta e precisa. Este processo precisa levar em conta características essenciais, como: adaptação ao sistema de preferência do interrogado bem como seu nível de instrução; questões que possibilitam apenas uma interpretação; abordagem individual de ideias e não sugerir respostas.

Sendo o questionário uma ferramenta ideal para a realização de levantamentos, optou-se por essa técnica para delinear a predisposição e os hábitos de uso de tecnologias emergentes entre os alunos de japonês. O formato misto escolhido (mesclando perguntas abertas e fechadas) buscou contornar algumas das limitações e desvantagens acerca deste método, como a possível influência do pesquisador e das próprias perguntas elaboradas na opinião dos participantes.

3.3. ESTUDO SOCIOECONÔMICO

Os estudos socioeconômicos são úteis nesse contexto porque buscam conhecer a realidade dos usuários para assegurar a universalidade de acesso aos bens e serviços sobre a ótica da equidade de justiça social (GRACIANO; LEHFELD, 2010). Também nessa direção MIOTO (2009, p.9) esclarece:

Operacionalmente, os estudos socioeconômicos/estudo social podem ser definidos como o processo de conhecimento, análise e interpretação de uma determinada situação social. Sua finalidade imediata é a emissão de um parecer – formalizado ou não – sobre tal situação, do qual o sujeito

demandante da ação/usuário depende para acessar benefícios, serviços e/ou resolver litígios. Essa finalidade é ampliada quando se incluem a obtenção e análise de dados sobre as condições econômicas, políticas, sociais e culturais da população atendida em programas ou serviços, partir do conjunto dos estudos efetuados como procedimento necessário para subsidiar o planejamento e a gestão de serviços e programas, bem como a reformulação ou a formulação de políticas sociais.

Na educação o estudo socioeconômico desempenha papel importante ao fornecer informações sobre o acesso a bens materiais e financeiros de um determinado grupo. Traçar esse tipo de perfil significa, dentro do planejamento educacional, basear as práticas pedagógicas apropriadas para o contexto em que os alunos estão inseridos.

A escolha do estudo socioeconômico para essa pesquisa se deu, então, através da necessidade de conhecer a estrutura social que apoia a permanência do aluno na universidade, a fim de garantir que, ao ensejar o uso de tecnologias emergentes dentro do contexto formal, a aplicação da mesma aconteça forma ubíqua.

3.4. INSTRUMENTOS DE COLETA

Para execução da pesquisa foram utilizados dois questionários. O primeiro trata-se de um questionário misto impresso com 24 questões, sendo 14 acerca da situação socioeconômica do informante e 18 sobre seus hábitos de uso de tecnologias emergentes e de aplicativos de ensino de línguas. Foram abordados pontos como:

1. Faixa Etária;
2. Ocupação;
3. Renda Individual e Familiar;
4. Região Administrativa em que reside;
5. Meio de transporte utilizado e tempo de deslocamento;
6. Educação (em que tipo de instituição estudou, se fez cursinho pré-vestibular);
7. Acesso a tecnologias;

8. Tempo gasto no computador, *smartphone* e internet;
9. Relação com os aplicativos;
10. Experiências com a língua japonesa.

O segundo foi elaborado através da plataforma “*Google Forms*” e contava com 8 perguntas fechadas sobre suas opiniões acerca dos benefícios dos aplicativos e seu desempenho acadêmico. Entre as perguntas estavam:

1. Turma atual no curso de japonês;
2. Uso de aplicativos;
3. Desempenho no último semestre;
4. Crenças sobre o uso de aplicativos;
5. Experiências com a língua japonesa.

3.5. CONTEXTO DE PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada na Universidade de Brasília entre os alunos do curso de Letras – Língua e Literatura Japonesa. O curso prepara alunos para o mestrado de língua japonesa em no mínimo nove semestres através do estudo da língua com foco em estruturas gramaticais, disciplinas sobre a sociedade japonesa e os diferentes períodos literários do Japão.

3.6. EXECUÇÃO DA COLETA DE DADOS E PARTICIPANTES

Para o primeiro questionário foram entrevistados alunos que ainda cursam, segundo o currículo do curso, disciplinas voltadas ao estudo de língua japonesa. Esse recorte abrange aprendizes do primeiro ao nono semestre do fluxo do curso, sendo Japonês 1 a disciplina que contempla alunos do primeiro semestre, Prática do Japonês Oral e Escrito 2, disciplina co-requisito (só podem ser cursadas juntas) de Japonês 2, alunos do segundo semestre e assim sucessivamente. A disciplina Laboratório de Língua Japonesa, apesar de ser designada ao nono semestre, pode ser cursada por alunos do oitavo semestre que tiverem o pré-requisito. Alunos das disciplinas de estágio e TCC não foram contemplados em sua totalidade nessa pesquisa. Os dados coletados dizem respeito ao primeiro semestre de 2019.

TABELA 1 - Informações da coleta de dados -1 fase.

Data	Turma	Número de alunos matriculados	Número de alunos entrevistados
23/04/2019	Japonês 1	36 alunos	25 alunos
16/04/2019	Prática do Japonês Oral e Escrito 2 (equivalente ao Japonês 2)	25 alunos	23 alunos
16/04/2019	Japonês 3	21 alunos	19 alunos
17/04/2019	Japonês 4	23 alunos	13 alunos
17/04/2019	Japonês 5	18 alunos	14 alunos
17/04/2019	Japonês 6	14 alunos	10 alunos
16/04/2019	Japonês 7	11 alunos	7 alunos
16/04/2019	Laboratório de Língua Japonesa	11 alunos	8 alunos
Total		159 alunos	119 alunos

A segunda etapa de pesquisa foi conduzida através de um questionário online na plataforma *Google Forms* e a participação nela foi solicitada virtualmente por meio de mensagens diretas no *WhatsApp*, aplicativo usado por alunos para criar grupos das turmas em que estão matriculados.

Para esta etapa foi solicitada a participação apenas de alunos que estão aproximadamente na metade do curso, que é quando se espera que atinjam um nível intermediário de japonês. O questionário foi divulgado para as turmas de Japonês 4, 5, 6, 7 e Laboratório de Língua Japonesa.

TABELA 2 – Informações da coleta de dados – 2ª fase.

Turma	Número de alunos matriculados	Número de alunos entrevistados
Japonês 4	23 alunos	4 alunos
Japonês 5	18 alunos	8 alunos
Japonês 6	14 alunos	9 alunos
Japonês 7	11 alunos	1 alunos
Laboratório de Língua Japonesa	11 alunos	6 alunos
Total	77 alunos	29 alunos

3.7. PROCEDIMENTO PARA ANÁLISE DE DADOS

Para estabelecer um controle dos dados coletados presencialmente através do questionário impresso, foi realizada a contagem manual das respostas agrupando resultados, em primeiro momento, de cada turma para então chegar a uma representação geral do curso. Os dados foram tabulados em planilhas tanto de cada turma pesquisada como a representação geral que segue.

TABELA 3 – Faixa etária

17 a 21 anos	22 a 26 anos	27 a 31 anos	Acima de 33 anos
63	39	13	4

TABELA 4 – Ocupação

Desempregado	Estagiário profissional	Empregado com carteira assinada	Empregado informal	Empregado Doméstico	Voluntário	Autônomo
78	10	13	7	0	2	9

TABELA 5 – Renda Individual

+20 salários	15 a 20 salários	10 a 15 salários	6 a 10 salários	3 a 6 salários	1 a 3 salários	Menos de um salário
0	0	3	1	7	24	81

TABELA 6 - Condição de moradia

Alugado	Próprio quitado	Próprio sendo pago	Cedido	Invadido	Funcional
33	55	13	12	0	2

TABELA 7 - Renda familiar

+20 salários	15 a 20 salários	10 a 15 salários	6 a 10 salários	3 a 6 salários	1 a 3 salários	Menos de 1 salário
6	4	12	19	31	34	5

TABELA 8 - Principal meio de transporte usado

Ônibus	Metrô	Carro	Bicicleta	Outro
87	16	33	1	5

TABELA 9 - Tempo aproximado gasto por dia no trajeto de deslocamento

Até 30 min	30 min a 1 hora	1 a 2 horas	2 a 4 horas	Mais de 4 horas
17	33	52	13	3

TABELA 10 – Beneficiários de assistência social ou estudantil

Não é beneficiário	Auxílio-Alimentação	Auxílio Socioeconômico	Auxílio Moradia	Bolsa Família	Identidade Jovem
100	14	4	1	1	1

TABELA 11 – Instituição que cursou o ensino médio

Pública	Particular bolsa parcial	Particular Bolsa integral	Particular sem bolsa	Instituição filantrópica
83	7	4	26	0

TABELA 12 – Instituição que cursou cursinho pré-vestibular

Não cursou	Particular com bolsa parcial	Particular com bolsa integral	Particular sem bolsa	Instituições populares
83	6	1	22	6

TABELA 13 – Acesso a computador próprio

Não possui	Sim, um notebook	Sim, um desktop	Sim, mais de um notebook e desktop
12	66	27	17

TABELA 14 – Onde possui acesso a um computador

Em casa	No trabalho	Na faculdade	Em lan houses ou estabelecimentos derivados	Na casa de terceiros
117	22	47	9	13

TABELA 15 – Média aproximada de tempo gasto no computador diariamente

Até 1 hora	De 1 a 3 horas	De 3 a 5 horas	Mais de 5 horas
21	39	22	37

TABELA 16 – Acesso à internet

Não possui	Em casa	No trabalho	Na faculdade	Estabelecimentos com internet gratuita	Internet móvel
0	112	26	82	32	66

TABELA 17 – Tempo aproximadamente gasto diariamente na internet

Até 1 hora	De 1 a 3 horas	De 3 a 5 horas	Mais de 5 horas
3	24	27	64

TABELA 18 – Acesso a smartphone ou dispositivo móvel

Não	Sim, smartphone próprio	Sim, smartphone de terceiros	Sim, tablet próprio	Sim, tablet de terceiros
2	114	5	18	2

TABELA 19 – Onde costumam usar *smartphones*

Em casa	No trabalho	Na faculdade	Na rua	No transporte público
112	32	103	65	71

TABELA 20 – Usuários de serviços de internet móvel

Não é usuário	Plano individual	Plano coletivo/familiar
35	66	19

TABELA 21 – Tempo diário gasto aproximado com o *smartphone*

Até 1 hora	De 1 a 3 horas	De 3 a 5 horas	De 5 a 7 horas	Mais de 7 horas
7	27	29	30	24

TABELA 22 – Uso de aplicativos educativos de ensino de língua

Nunca usou	Utilizou e interrompeu o uso	Usa atualmente
9	35	74

TABELA 23 – Quanto tempo gastava aproximadamente por dia?

Até 30 minutos	De 30 minutos a 1 hora	De 1 a 2 horas	Mais de 2 horas
35	63	11	5

TABELA 24 – Aplicativos utilizados

Duolingo	Human Japanese	Anki Droid Flashcards	Bravolol	Learn Japanese WordPower	Kana Syllabary	Busuu	Obe nkyo	Ne mo Japonês	JA Sensei	Kanji Recognizer	JE D	Imiwa
67	3	52	4	3	5	9	40	1	9	18	16	12

TABELA 25 – Nível autoavaliado de japonês

N5	N4	N3	N2	N1
49	37	24	3	2

TABELA 26 – Já estudou japonês em outra instituição?

Não	Sim
69	50

TABELA 27 – Já viajou ao Japão?

Não	Sim, a trabalho	Sim, como turista	Sim, como intercambista com bolsa parcial	Sim, como intercambista com bolsa integral	Sim, como intercambista sem bolsa	Sim, à visita	Sim, moradia
107	0	6	0	1	0	1	4

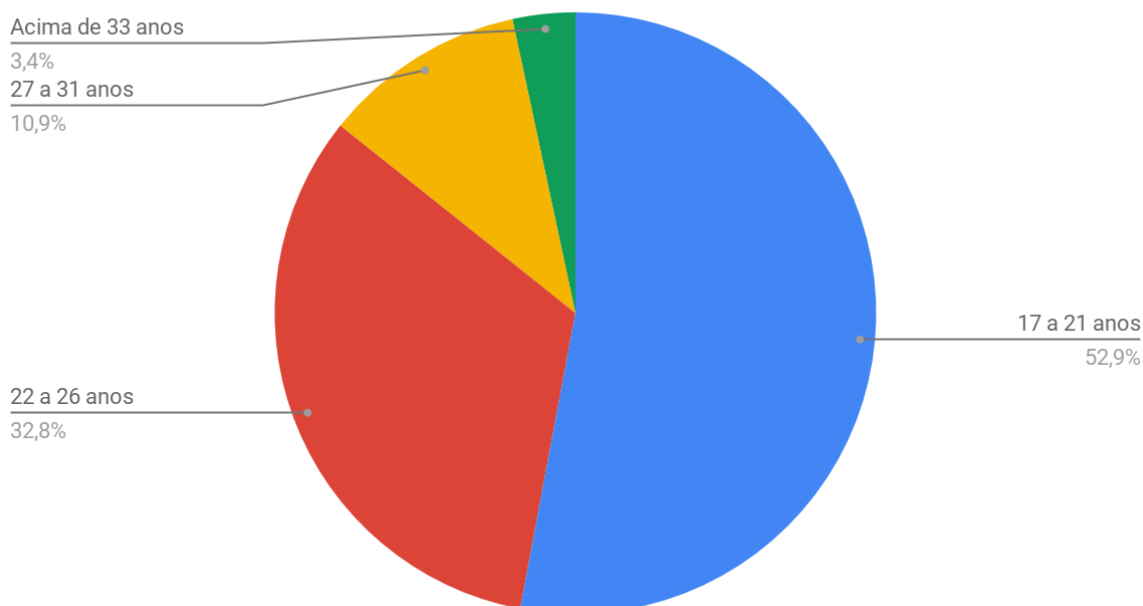
A partir da contagem das respostas, foram gerados gráficos que buscam facilitar a interpretação dos dados. Neste processo, para não comprometer a validade da pesquisa, foram desconsideradas respostas em branco. Quanto ao segundo questionário, a plataforma *Google Forms* já oferece a contagem automática das respostas, podendo ser baixadas já em forma de planilhas. Para a análise desses dados foi feita uma interpretação individual de cada resultado. A apuração das questões abertas foi feita através da interpretação das opiniões e dados fornecidos.

4. ANÁLISE DOS RESULTADOS

Na primeira parte, apresentar-se-á o perfil sistêmico dos alunos, constituintes do curso de licenciatura em Japonês. Este perfil pode ter sido percebido pelos docentes ou próprios alunos, mas nunca foi averiguado. Trata-se, assim, a identificação do contexto subjacente dos alunos no tocante de sabermos o mapeamento socioeconômico desses, subseqüentemente as condições que eles se disponibilizam na aprendizagem de língua e cultura japonesa. Os resultados serão apresentados com representações gráficas para um melhor entendimento.

4.1. SITUAÇÃO ECONÔMICA

Faixa etária

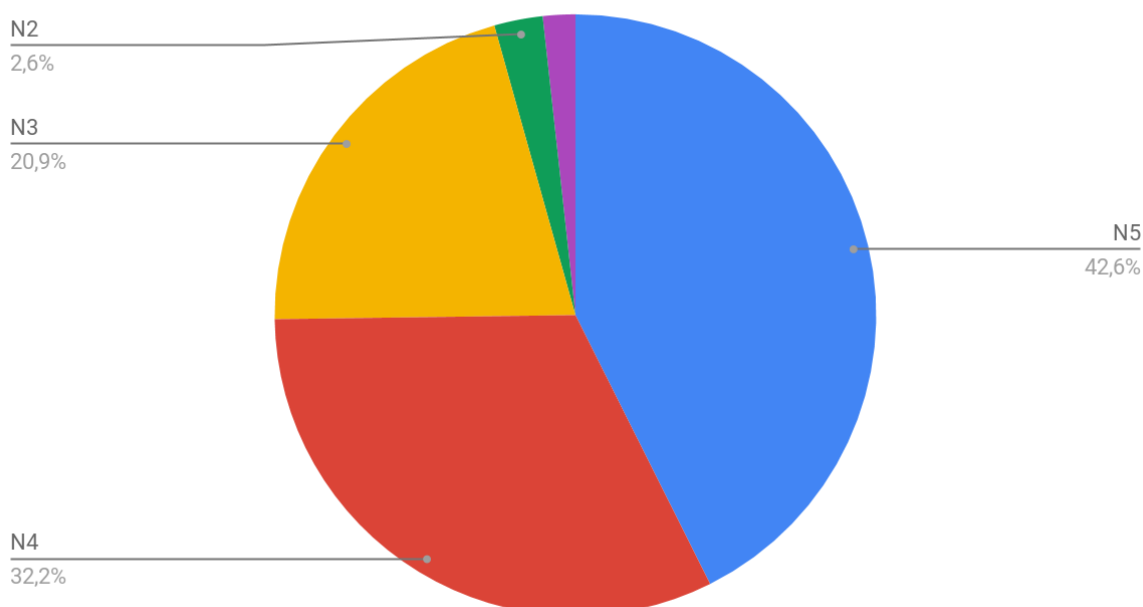


De acordo com os dados levantados entre o total de 119 participantes, uma expressiva maioria de alunos (aproximadamente 86%) está abaixo dos 27 anos, sendo a maior parte desse grupo composto por pessoas de até 21. Esse número grande de jovens adultos indica, possivelmente, uma suposta familiaridade com a tecnologia, visto que essas pessoas cresceram na época da inclusão digital, o que não é o caso de pessoas mais velhas que podem resistir ao uso das mesmas.

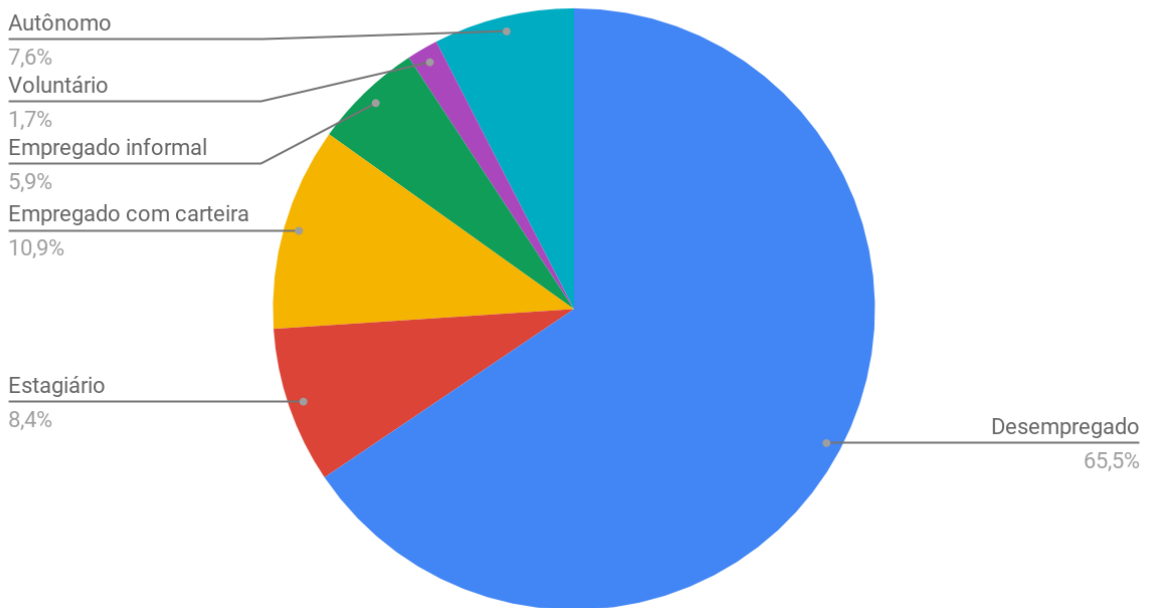
A respeito da ocupação dos participantes, 65,5% informaram estar em situação de desemprego. Embora não se espere que um grupo tão jovem esteja

trabalhando formalmente (o que representa apenas 10,9%), a quantidade de alunos que está vinculado a um estágio não chega a ultrapassar 10%. As oportunidades profissionais para o estudante de japonês estão ligadas, principalmente, ao ensino ou uso da língua. Embora existam vagas que abrangem todos os cursos de Letras, as mais específicas frequentemente solicitam do candidato uma fluência mínima no idioma. Aproximadamente 75% dos alunos se autoavaliaram nos níveis mais básicos de proficiência (usando o parâmetro do teste de proficiência em língua japonesa – JLPT), o que não é o suficiente para muitas oportunidades acadêmicas e profissionais. Quando perguntados sobre a sua ocupação profissional, nenhum aluno respondeu desempenhar atividades ligadas à área. Ainda nesse âmbito, segundo o Anuário Estatístico 2018 (UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2018) (o mais recente até a data da presente pesquisa), em 2017 foram cedidas aos alunos de japonês apenas uma bolsa acadêmica remunerada de pesquisa.

Nível autoavaliado de japonês

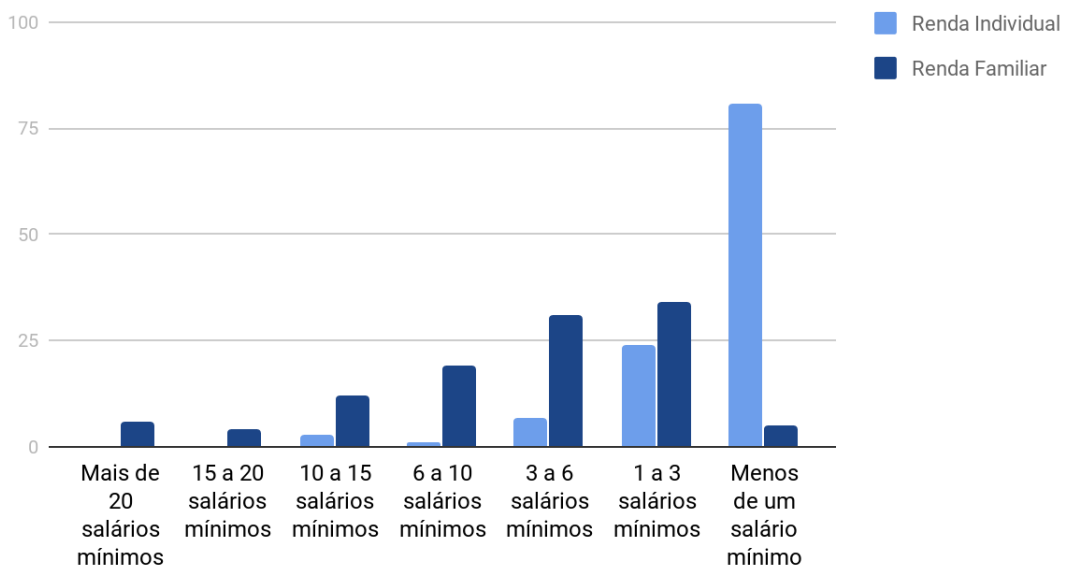


Ocupação

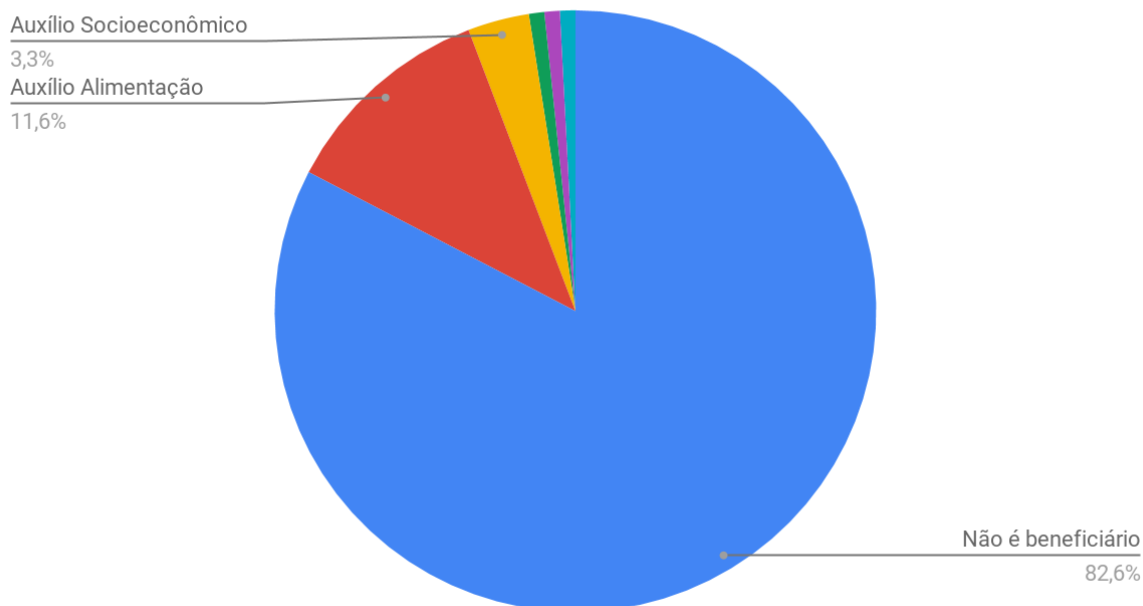


Dada a ocupação dos alunos, é esperável o expressivo número de pessoas que informou ter renda individual menor que um salário mínimo (R\$998 em 2019). A maioria dessas pessoas, então, depende da renda familiar para viver. Embora haja casos distribuídos, os maiores grupos de respondentes afirmam ter renda familiar entre 1 a 3 salários mínimos, seguidos dos que vivem com de 3 a 6. É surpreendente, entretanto, o número de alunos com renda familiar superior a 10 salários mínimos, sendo significativo para um curso com poucas pessoas.

Renda Familiar x Renda Individual



Usuários de Programas de Assistência Social e Estudantil

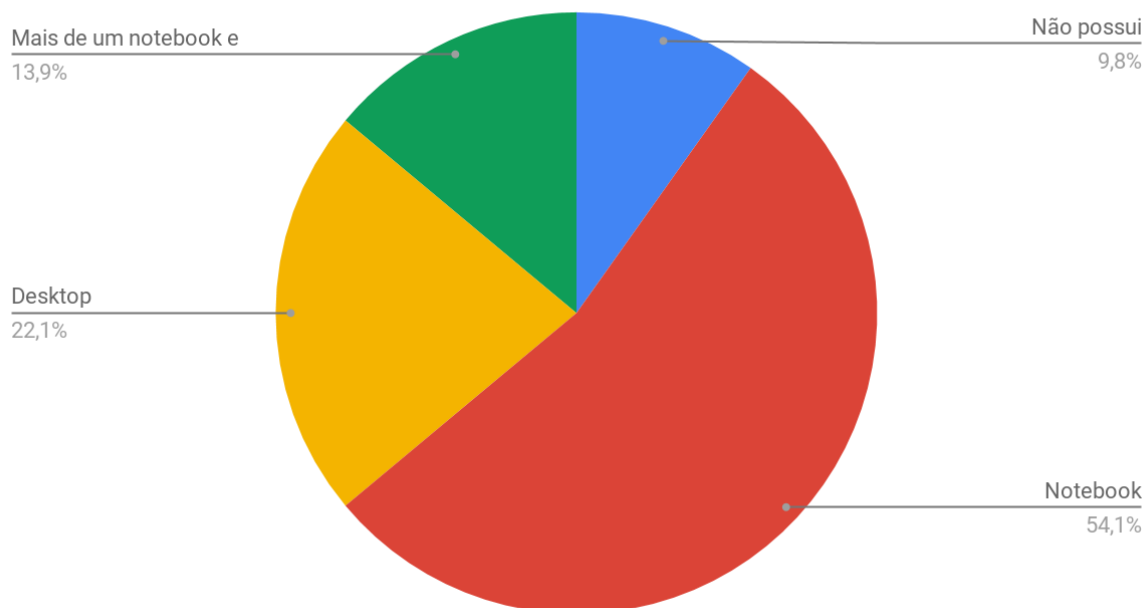


Em contrapartida com a elevada taxa de alunos com renda individual e familiar inferior a 3 salários mínimos, uma parcela muito pequena de estudantes usufrui de programas de assistência social, sendo em sua maioria, programas da própria universidade. O critério de elegibilidade para os programas de assistência estudantil, segundo o edital do programa (UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2019), é possuir renda *per capita* menor que 1,5 salários mínimos, o que abrange uma grande parcela dos pesquisados. Esses programas visam garantir não só o acesso à universidade, mas a permanência nela. O curso de Letras - Língua e Literatura Japonesa possui uma taxa de evasão que, entre muitos motivos, pode estar relacionada com condições financeiras insuficientes. Segundo o Anuário Estatístico 2018 (UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA, 2018), no segundo semestre de 2017 o curso de japonês contava com 199 alunos regulares, sendo que neste ano 13 alunos abandonaram o curso, 2 desligaram-se voluntariamente, 13 foram desligados por falta de rendimento e 2 movimentaram-se por outros motivos, totalizando 30 alunos, o que representa aproximadamente 15% dos alunos regulares. Em contrapartida, curso de japonês contou com 67 egressos no ano de 2017 e formou um total de 16 alunos no mesmo período.

4.2. ACESSO À TECNOLOGIAS

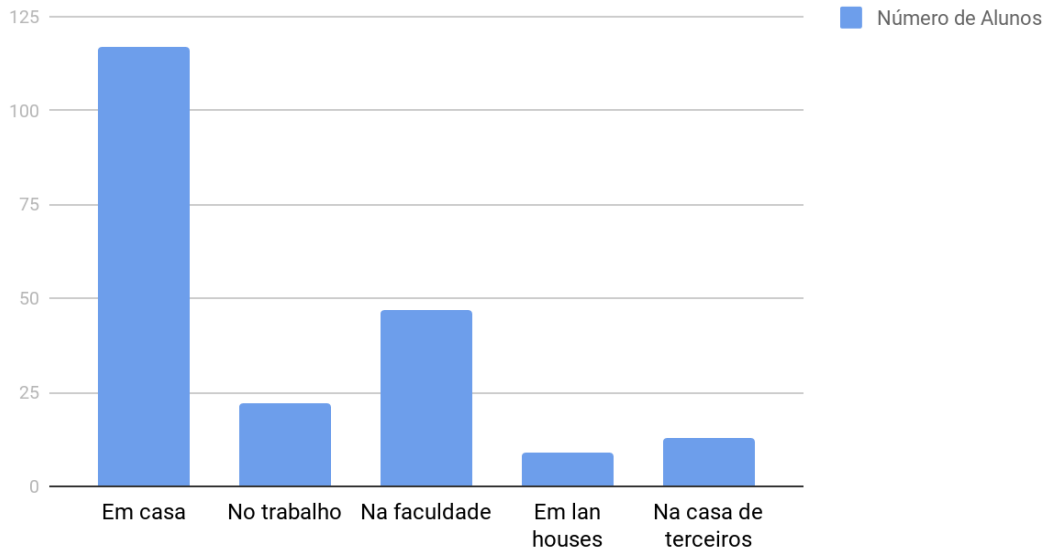
O computador é a ferramenta mais importante no que tange a vida acadêmica pois apoia a realização dos numerosos trabalhos em que se exige a apresentação de escritos digitais. Entretanto, mesmo se tratando de uma ferramenta tão importante, quase 10% dos estudantes não possui um computador próprio, dependendo então da estrutura da universidade que oferece em alguns espaços acesso à computadores.

Computador próprio



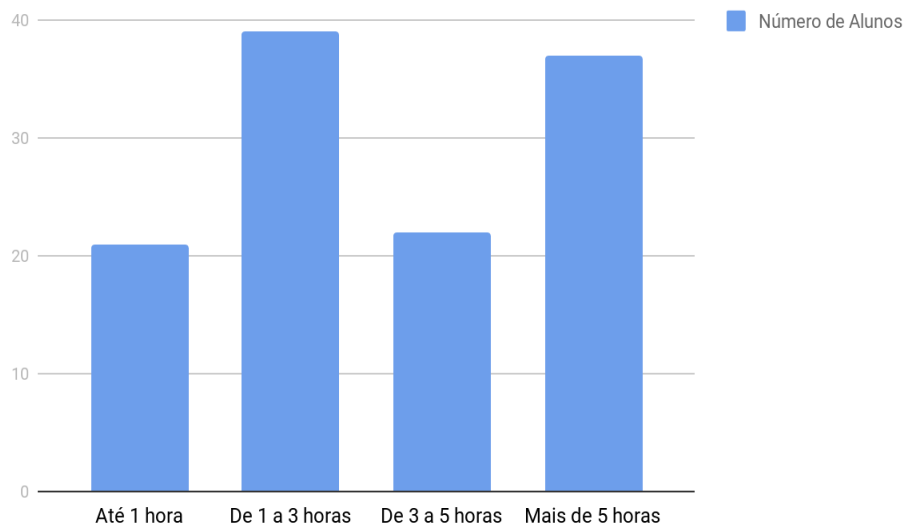
Quando questionados sobre em que espaço utilizam essa ferramenta, 47 alunos (aproximadamente 40%) disseram utilizar esse equipamento na faculdade, ficando atrás somente do expressivo número de alunos que possui computador próprio, podendo utilizá-lo em casa. Reforça-se aqui, então, a importância da estrutura da universidade, pois a falta dela significaria para quase 10% dos alunos a falta de computador para desempenhar suas atividades.

Onde possuem acesso a um computador



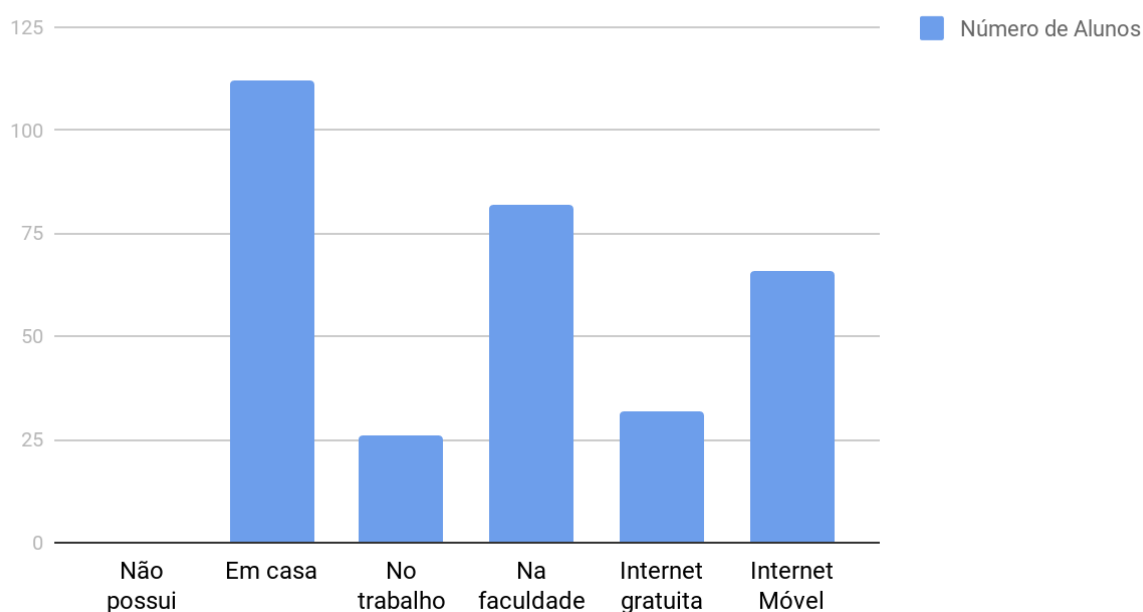
Existe entre os estudantes uma pré-disposição e familiaridade com este tipo de tecnologia. Apenas 20 alunos (aproximadamente 16%) disseram utilizar o computador por menos de uma hora. A maior parte dos alunos informou que usa o computador por pelo menos de 1 a 3 horas por dia, mas logo em seguida uma parcela também expressiva de alunos informou usar computadores por mais de cinco horas.

Tempo médio gasto no computador



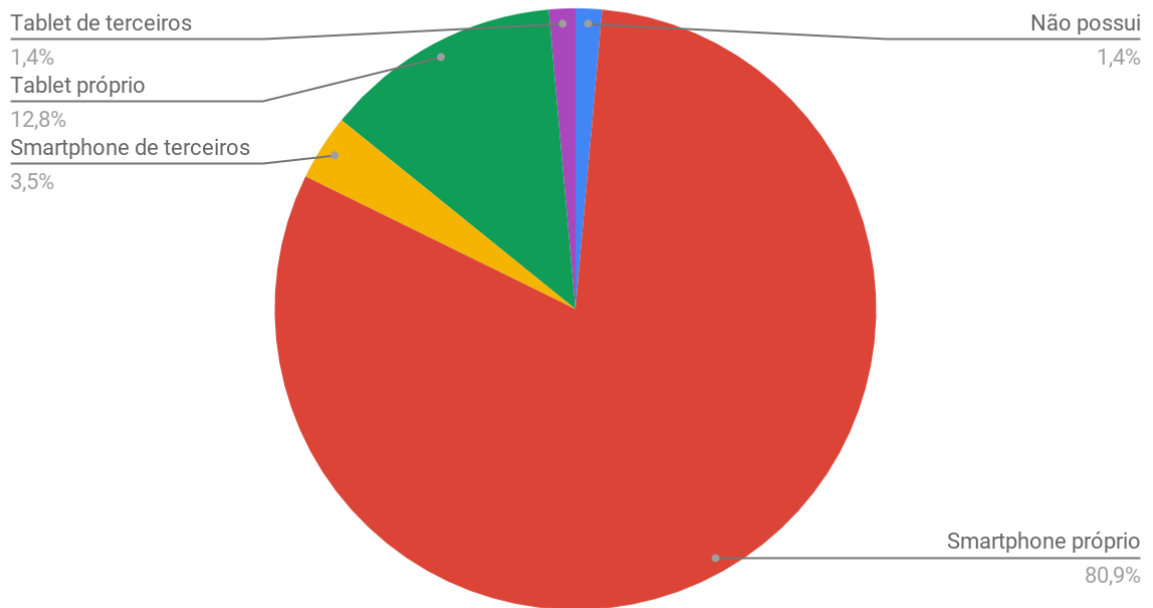
O acesso à internet, independente da posse ou não de computadores ou celular, está universalizado entre os estudantes pesquisados. Mais uma vez a estrutura da universidade aparece como um pilar importante para o acesso à informação, ficando atrás somente do acesso à internet em casa. Os participantes informaram também, em sua grande maioria, utilizar a internet por mais de 5 horas por dia, sendo muito inferior o número daqueles que usam por menos de uma hora. Esses dados informam que existem hábitos fortes de uso de internet, uma vez que passam grande parte do dia conectados a ela.

Acesso a internet



Um aspecto vital para a aplicação do *m-learning* é, sem dúvidas, o acesso a dispositivos móveis. Não é possível pensar a prática dessa modalidade de forma ubíqua sem sondar se os alunos, de fato, possuem essas ferramentas. Quando perguntados sobre essa questão, 1,4% informaram não possuir acesso a nenhum tipo de dispositivo móvel, enquanto o restante do grupo possuía acesso (mesmo que a dispositivos de terceiros) à tablets e sobretudo, *smartphones*. Pensar numa prática pedagógica não excludente significaria, então, pensar em estratégias para contornar a aplicação da aprendizagem móvel nesse cenário, buscando alternativas em modalidades como o *e-learning* uma vez que o acesso à internet está universalizado.

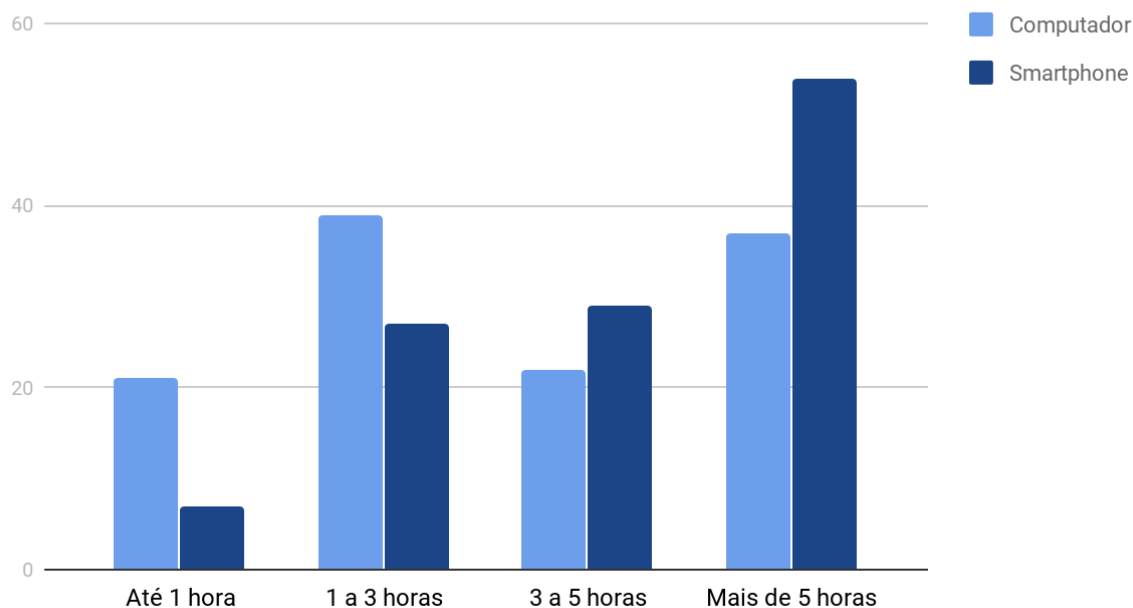
Acesso a dispositivos móveis



4.3. APLICAÇÃO DE MALL

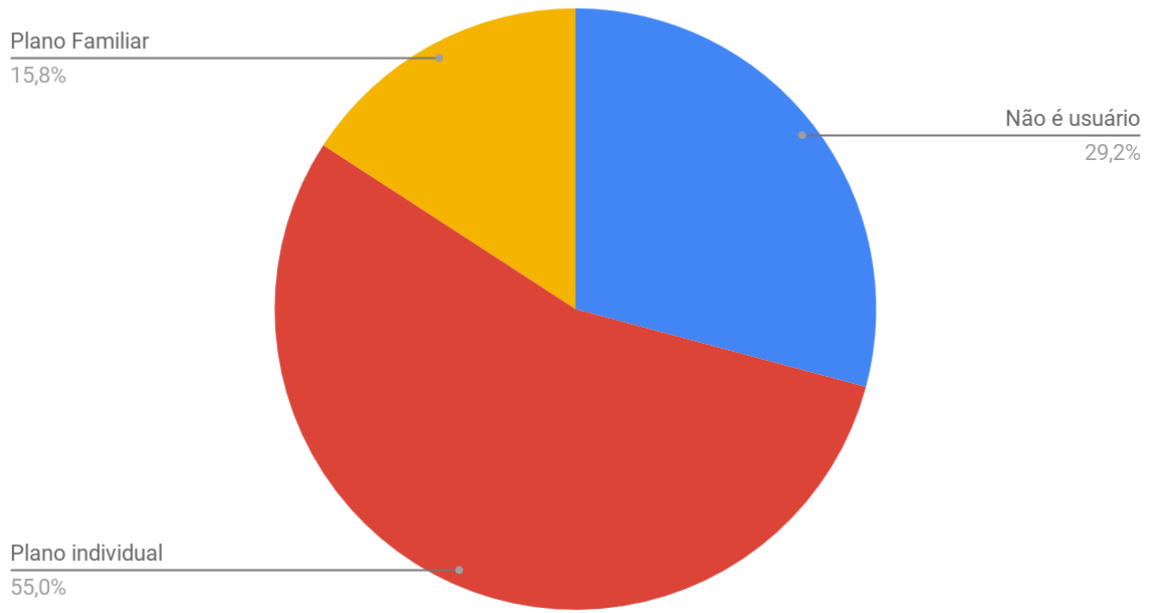
Os *smartphones* têm se mostrado ferramentas muito importantes no dia a dia dos alunos. A coleta dos dados revelou que, entre os participantes, ele é a ferramenta mais usada em extensos períodos de tempo, sendo significativo o número de pessoas que o utiliza por mais de cinco horas. O dispositivo é tão popular que, dentre o dado anterior, aproximadamente 20% ainda o utiliza por períodos maiores que 7 horas. Esse dado pode apontar para uma aproximação com o dispositivo que, até pouco tempo, apresentava diversas limitações ergonômicas, tornando-se agora uma peça cultural importante na nossa realidade, o que o consolidaria como um potencial facilitador das práticas educativas.

Tempo gasto com tecnologias

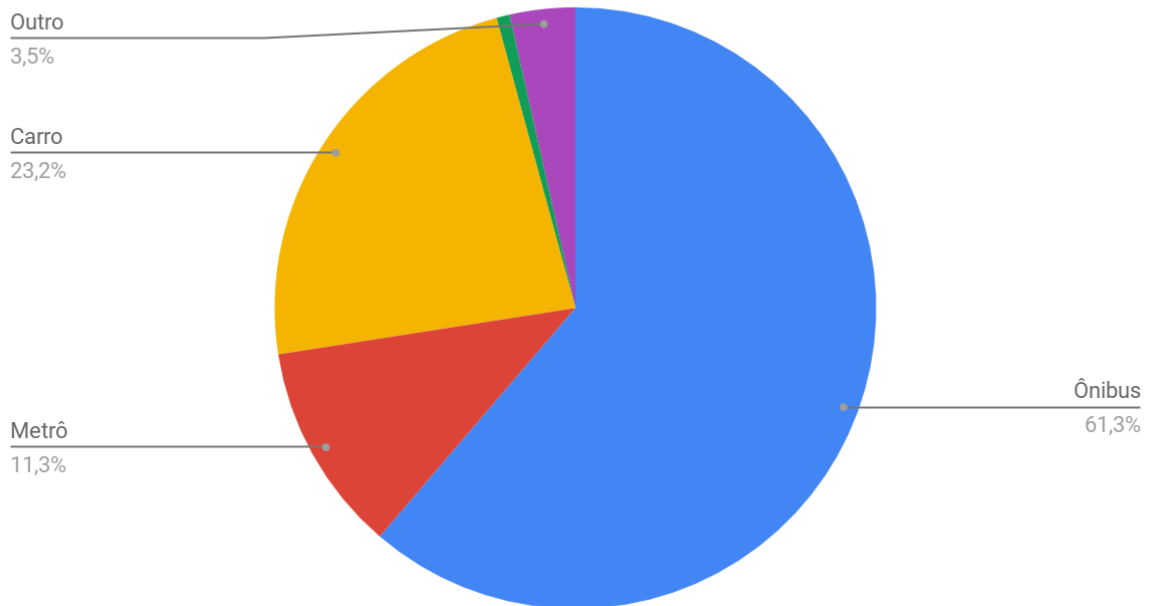


Um dos grandes benefícios da aprendizagem móvel é alcançar espaços de tempo antes não alcançados pelo *e-learning*. Momentos como o deslocamento até o local de trabalho ou faculdade tem sido explorados pelos desenvolvedores para a criação de lições personalizadas. Pensando nisso, aproximadamente 73% das pessoas afirmaram utilizar como principal meio de transporte o transporte público (ônibus e metrô). Ainda, a maior parte dos alunos respondeu que passa, pelo menos, de 1 a 2 horas no trajeto de deslocamento. Somado a isso, pelo menos 70% respondeu ser usuário de internet móvel, o que é muito necessário não só para utilizar recursos de comunicação, mas também para aplicativos que precisam de conexão com a rede para funcionar. Dentre os diversos fatores que podem influenciar a aplicação de MALL, o cenário descrito através desses dados se mostra extremamente promissor: aqui encontram-se fatores que baseiam uma boa aplicação da modalidade: o aproveitamento do tempo de deslocamento para a aplicação de lições rápidas (fazendo com que o estudante continue seu estudo em espaços não formais sem sobrecarregar-se com atividades pesadas) e grande número de usuários de internet móvel (oferecendo acesso ao *download* lições em qualquer lugar sem excluir alunos que podem baixá-las previamente).

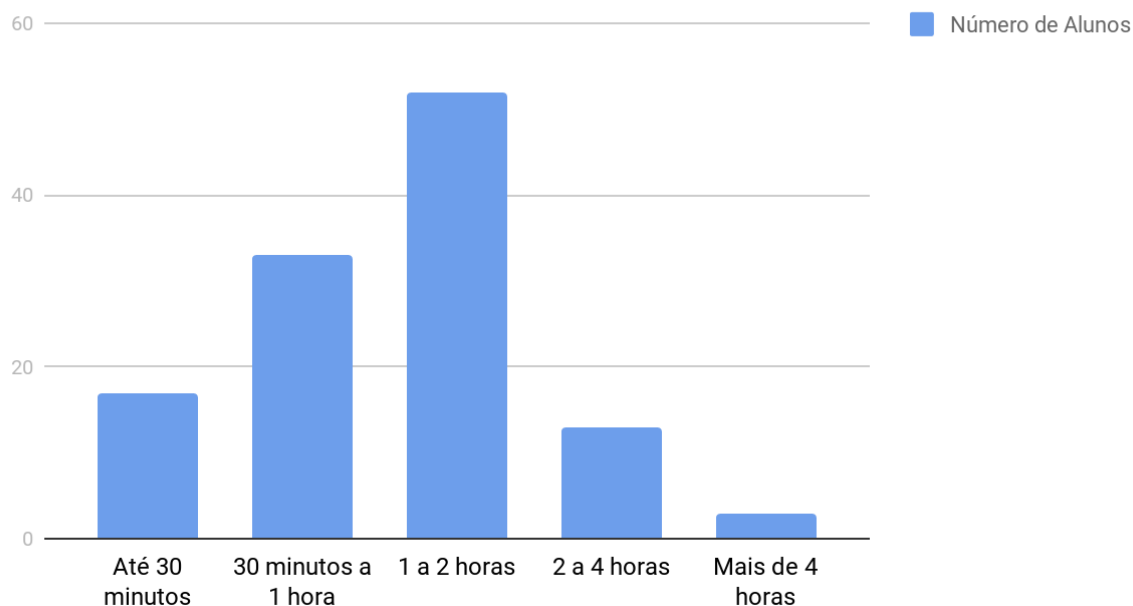
Usuários de internet móvel



Meio de Transporte Utilizado

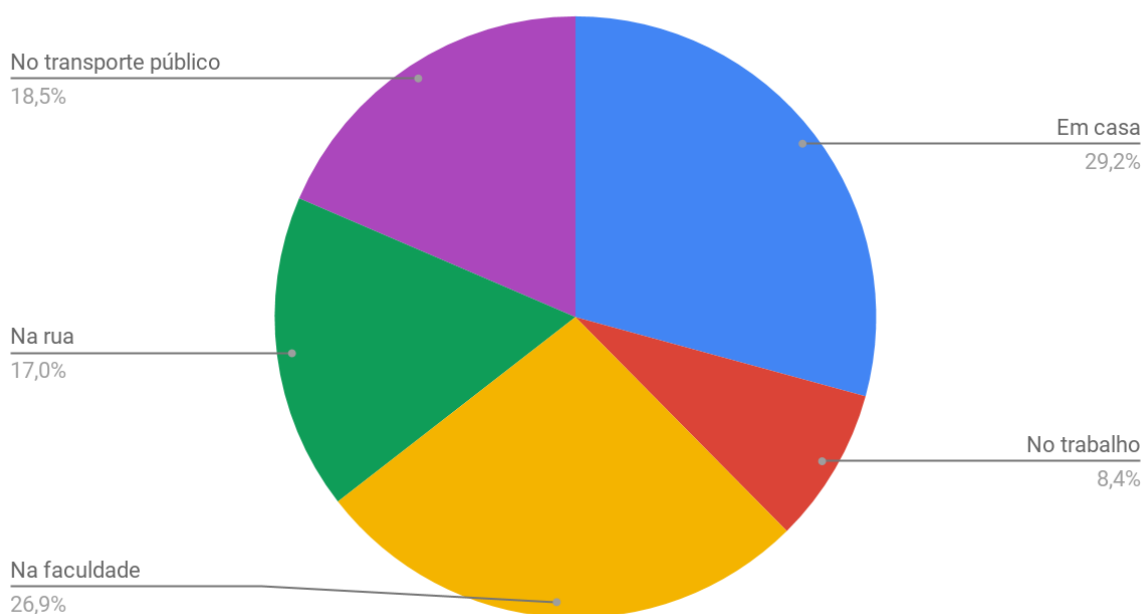


Tempo gasto no trajeto de deslocamento



O uso desses dispositivos móveis acontece em lugares distribuídos, não existindo uma predominância muito forte ao local de acesso. Isso confirma a proposta de mobilidade dos *smartphones* e reforça as premissas do *m-learning*, uma vez o uso acontece, majoritariamente, em locais fora de casa.

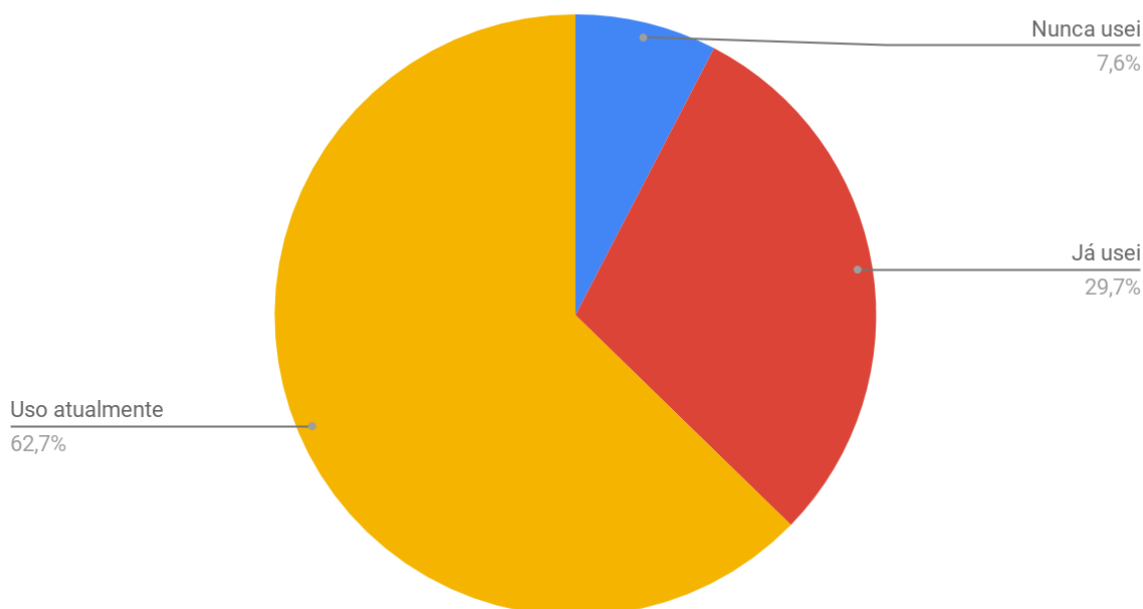
Lugares de uso do dispositivo móvel



4.4. USO DE APLICATIVOS DE LÍNGUAS

Os aplicativos (*apps*) de ensino de línguas não são novidade para grande parte dos alunos, dos 119 apenas 7,6% afirmou nunca os ter usado. A maior parte dos respondentes, de fato, utiliza esses *apps* atualmente, mas um número significativo de usuários que interromperam o uso. Pode se dizer, então, que existe uma predisposição ao uso dessas aplicações, confirmando observações empíricas de que elas são populares entre os estudantes. Entretanto, o significativo número de participantes que respondeu ter interrompido o uso pode indicar falhas metodológicas dos aplicativos, que, de alguma forma, não conseguem manter os usuários interessados na proposta da modalidade.

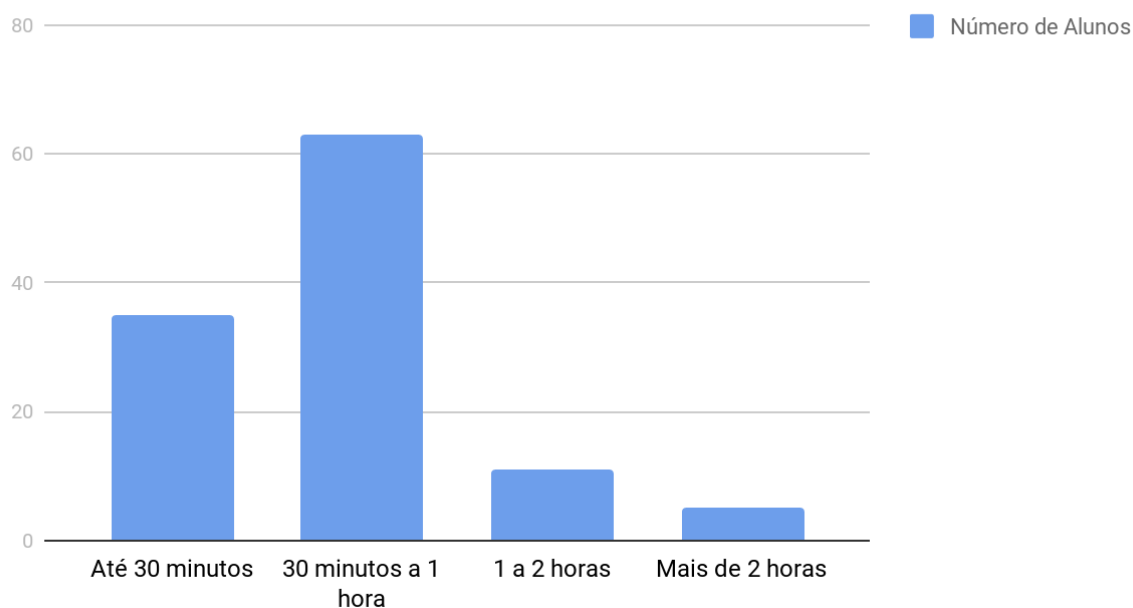
Aplicativos de Línguas



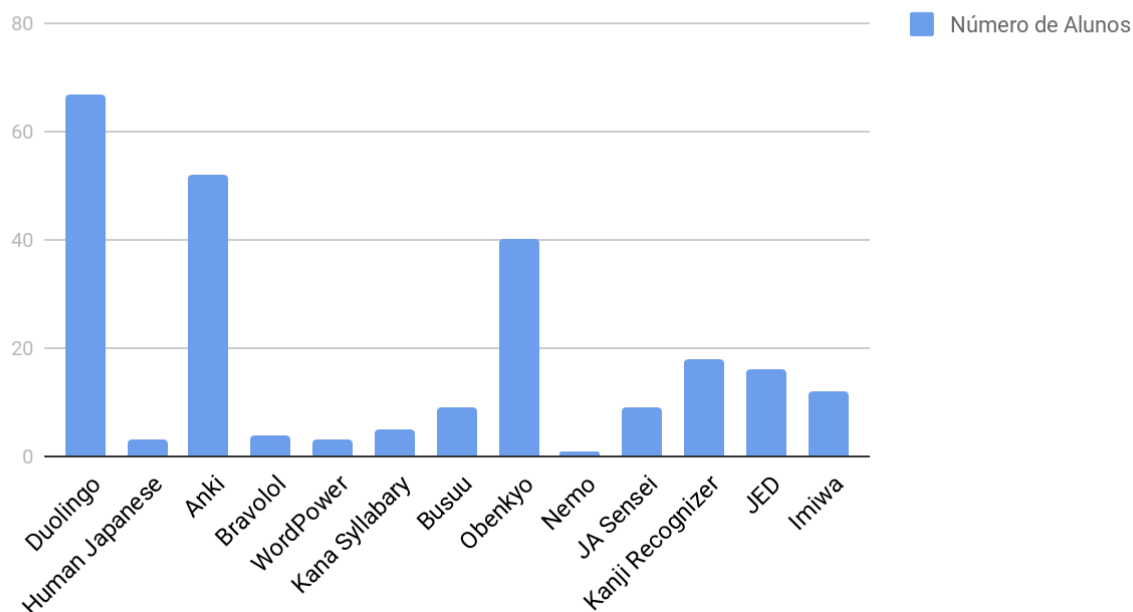
A grande maioria dos participantes afirmou usar ou ter usado os aplicativos por períodos não maiores que uma hora. Isso pode mostrar que, entre várias outras razões, propostas que exijam muito tempo do aluno não são bem aceitas e retêm poucos usuários. As atividades realizadas através dos aplicativos devem, então, priorizar a praticidade de realizá-la, não ocupando muito tempo ou tornando-a de caráter cansativo ou obrigatório. Isso vai de encontro com o resultado da coleta de dados acerca dos aplicativos mais utilizados pelos estudantes. Com exceção de

aplicativos de dicionários que não foram incluídos nas alternativas, mas citados em peso pelos alunos no campo livre, os aplicativos mais populares foram o Duolingo, Anki e Obenkyo. Cada um desses aplicativos possui uma proposta diferente: o Duolingo foca em lições práticas de escrita e ditado através de repetições mnemônicas; o Anki possibilita a criação de baralhos de cartões relâmpago para a fixação e revisão de conteúdo e o Obenkyo exercita conteúdo através de questões de múltipla escolha ou desenho. Entretanto, todos se assemelham na praticidade de uso, dinamicidade e rapidez, podendo ser apontados como alguns dos motivos de sua popularidade.

Tempo gasto nos apps



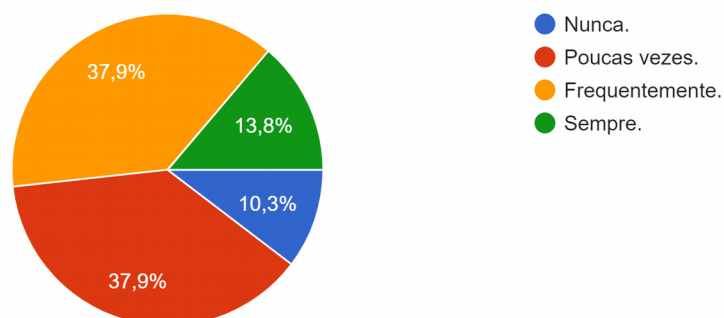
Aplicativos utilizados



Investigar o que de fato seria o impacto desses aplicativos no desempenho acadêmico é uma tarefa muito complexa. No entanto, é possível entender algumas das crenças dos alunos acerca dessa questão. Frequentemente o conteúdo desses aplicativos é pensado para alunos com baixa proficiência na língua alvo, o que pode torná-los menos efetivos para os usuários à medida que eles progredem no estudo. Nessa direção, o grupo de estudantes mais avançados (composto por 29 participantes) no fluxo do curso se dividiu. Aproximadamente 51,7% afirmou que o conteúdo dos aplicativos complementou frequentemente ou sempre seus estudos na universidade, enquanto o restante acredita que isso aconteceu poucas vezes ou nunca.

Você acredita que, em algum momento do curso, o conteúdo desses aplicativos complementou seus estudos na universidade?

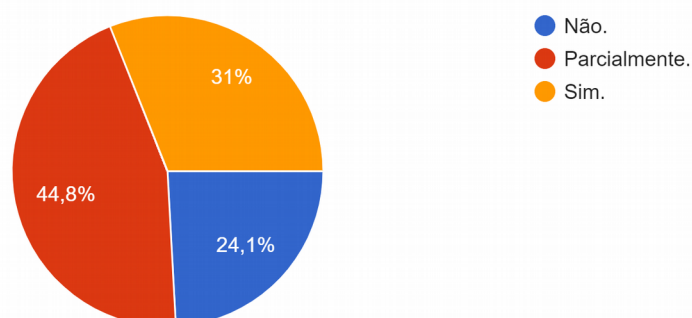
29 respostas



Mesmo assim, a maior parte dos alunos acredita que os aplicativos contribuíram, mesmo que em parte, para o seu desempenho no semestre anterior. Seria necessário aqui um estudo aprofundado para entender as razões por trás dessas crenças.

Você acredita que o uso desses aplicativos contribuiu com o seu desempenho?

29 respostas



Quando, no primeiro questionário, foi perguntado se os alunos acreditavam ser benéfico o uso de aplicativos no estudo, apenas uma opinião se mostrou contrária. Segundo o participante "a maioria não prende a minha atenção e me irrita". Para os demais existem diversos benefícios e são apontadas até mesmo preferências de uso:

“Sim, uma vez que facilitam uma consulta rápida ou aumento de vocabulário de forma mais lúdica. ”

“Com certeza, são aplicativos muito úteis: mostram a aplicação das palavras em frases assim como dão a ordem dos traços para escrever os *kanji*. ”

“Sim, pois podem auxiliar na revisão do conteúdo consolidado anteriormente em outros materiais didáticos e como recurso de fácil acesso em situações de emergência. ”

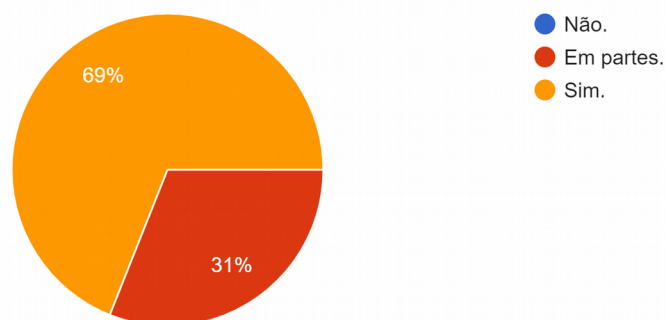
“Sim, ajuda na identificação de *kanji*, fixação de estruturas gramaticais e apreensão de novos vocabulários. ”

“Sim, pois como passo muito tempo no transporte público, ajuda a passar o tempo de forma útil e fácil. ”

Contrastando com suas opiniões sobre a influência dos aplicativos no seu desempenho, o grupo de alunos avançados no fluxo respondeu em consenso que o uso dos mesmos pode ser, mesmo que em partes, benéfico como material extra.

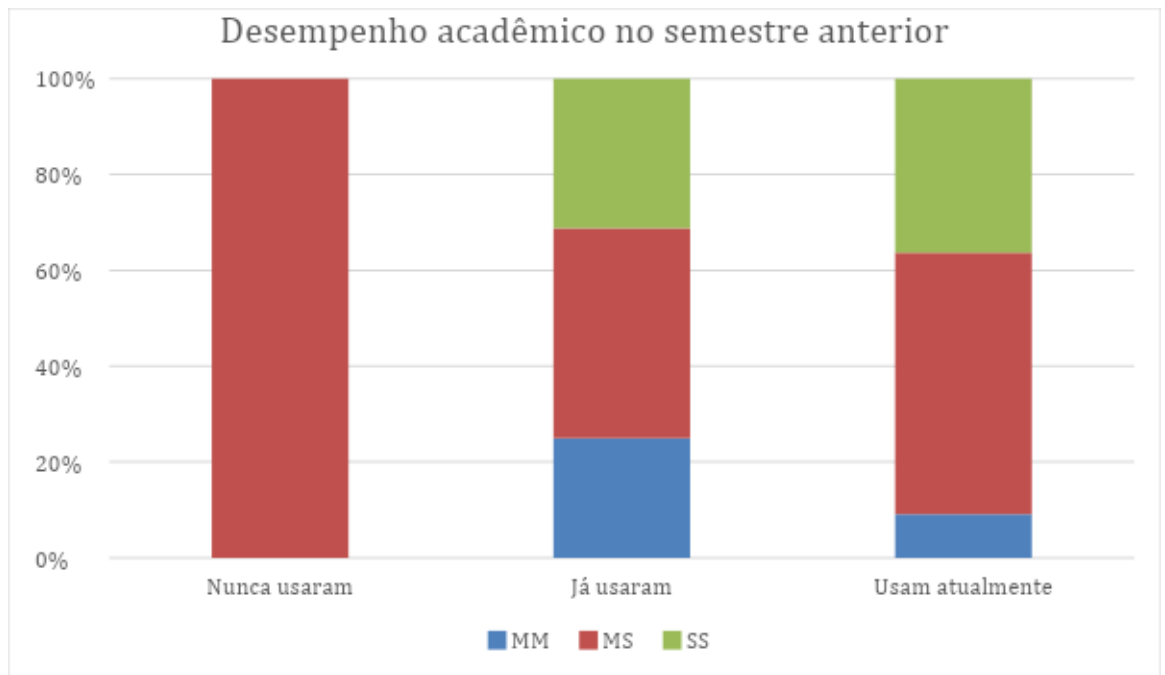
Você acredita que o uso desses aplicativos como material extra das aulas na universidade pode ser benéfico?

29 respostas



Para tentar avaliar uma possível influência dos aplicativos no desempenho acadêmico dos alunos, eles foram pedidos para que informassem se usavam a ferramenta e seu desempenho na última matéria cursada de japonês. O resultado encontrado não possibilita uma inferência precisa sobre essa questão, informando apenas que, dentro dos poucos participantes dessa etapa (total de 29) de pesquisa, o índice de alunos com menção MM (menção mínima para aprovação, equivalente à

5 a 6,9 pontos numa escala de 10) é menor entre aqueles que ainda utilizam os aplicativos.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa buscou através de análises quantitativas entender se, no contexto atual dos alunos de Letras - Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília, é possível fomentar o uso de dispositivos móveis como técnica alternativa de estudo. Para isso, investigou-se as características socioeconômicas do grupo assim como seus hábitos de uso dessas tecnologias, buscando identificar os possíveis cenários que favoreceriam a aplicação dessa modalidade e a predisposição ao uso que os alunos possuem.

Muitas limitações foram encontradas ao longo do caminho e elas vão desde a elaboração do questionário até a análise dos dados. A primeira a ser listada é o espaço de tempo para se desenvolver a pesquisa: um assunto tão abrangente não pode ser pesquisado sem definir um recorte e, logo, não puderam ser feitas análises qualitativas sobre os fatores que influenciam as crenças dos alunos e o seu desempenho acadêmico. Alcançar tantas pessoas também não é uma tarefa fácil e, por isso, um número pequeno participou da segunda etapa do questionário, o que não garante representatividade para os resultados alcançados.

Entretanto, muito foi aproveitado da pesquisa. Os dados obtidos revelaram que grande parte dos alunos é jovem e mantém o hábito de usar computadores e celulares incorporando-os à sua rotina e, ainda, possuem familiaridade com aplicativos de ensino de línguas. Um cenário muito promissor foi identificado, grande parte dos alunos possui acesso a dispositivos móveis, gosta de aproveitar seu tempo com os aplicativos e acredita no benefício deles, entretanto, várias barreiras precisam ser superadas. Os aplicativos são, em sua maioria, desenvolvidos para um público geral, os alunos do curso não são especificamente alvejados na elaboração do conteúdo e, talvez por isso, podem não suprir suas expectativas e demandas. Cabe aqui, então, a participação docente na mediação desse processo.

Entender melhor quem compõe o corpo discente do curso de japonês traz uma visão mais humanizada do que representa a prática pedagógica, e portanto, ajuda a refletir sobre o que pode melhorar a vida dos alunos. Mudanças acontecem lentamente mas podem significar um grande progresso nos resultados acadêmicos. Para isso, é preciso fomentar o debate da atualização da instituição escolar e buscar ferramentas que ajudem a prática educacional a evoluir cada vez mais. Essas visões

só são concretizadas com a colaboração de professores e alunos, integrando as individualidades do processo de aprendizagem com a multidisciplinaridade no processo de ensinar.

Com isso, são necessários estudos que revelem não só o real impacto dessas tecnologias no desempenho acadêmico como busquem entender essas ferramentas por diversas óticas: da educação, da linguística, do design, da programação etc. Muitos fatores são responsáveis pelo sucesso dos aplicativos de línguas e o trabalho de melhorá-los deve ser, portanto, feito coletivamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALDA, Lucia Silveira; LEFFA, Vilson José. **Entre a carência e a profusão: aprendizagem de línguas mediada por telefone celular**. Conexão - Comunicação e Cultura, Caxias do Sul, 2014.

BORDINI, S. R. M.; KADRI, M. S. E. **A UTILIZAÇÃO DO APARELHO CELULAR NAS AULAS DE INGLÊS: relatos de uma experiência**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_port_pdp_mirian_izabel_tullio.pdf. Acesso em 21/06/2019. ISBN 978-85-8015-080-3

CHAER, G.; DINIZ, R. R. P.; RIBEIRO, E. A. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. Evidências: olhares e pesquisa em saberes educacionais, Araxá, v. 7, n. 7, p.251-266, maio 2011.

CHEN, C. M. & S.-H. HSU. **Personalized Intelligent Mobile Learning System for Supporting Effective English Learning**. Educational Technology & Society, 11 (3), pp. 153-180. 2008.

CHEN, N. S. S.-W., HSIEH, & KINSHUK. **Effects of short-term memory and content representation type on mobile language learning**. Language Learning & Technology, 12(3), p. 93-113. 2008. Retirado de <http://ilt.msu.edu/vol12num3/chenetal.pdf>

FERREIRA, Jorge Brantes et al. **A disseminação da aprendizagem com mobilidade (M-learning)**. Revista de Ciência da Informação, [S. l.], 2012.

FINARDI, Kyria Rebeca; VIEIRA, Gicele Vergine. **Mobilidade e ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras**. Polifonia, Cuiabá, 2017.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FREIRE, Wendel; AMORA, Dimmi (Org.) et. al. **Tecnologia e educação: as mídias na prática docente**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **EDITAL n. 01 – 1º/2019. Avaliação socioeconômica para acesso aos programas da assistência estudantil da graduação**. Brasília, 2019.

FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA. **Anuário estatístico 2018**. Brasília, 2018.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D. T. **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GRACIANO, Maria Inês Gândara; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. **Estudo socioeconômico: indicadores e metodologia numa abordagem contemporânea**. Revisa Serviço Social & Saúde, Campinas, 2010.

KENNEDY, C. & M. LEVY. **L'italiano al telefonino: Using SMS to support beginners' language learning**. ReCALL, 20(3), pp. 315–350. 2008.

LOPES, P. A.; PIMENTA, C. C. C. **O uso do celular em sala de aula como ferramenta pedagógica: Benefícios e desafios**. Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básico, Recife, 2017.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARCIANO, Juvane Nunes. **Aprendizagem da língua japonesa apoiada por ferramentas computacionais: estudo e desenvolvimento do jogo Karucha ships invadors**. 2014. Dissertação (Mestrado) - Natal, 2014.

MARTINS, Wesley da Silva et al. **M-LEARNING COMO MODALIDADE DE ENSINO: a utilização do aplicativo estatística fácil no ensino médio**. Ensino da Matemática em Debate, São Paulo, 2018.

MIANGAH, Tayebeh Mosavi; NEZARAT, Amin. **Mobile-Assisted Language Learning**. International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS), [S. I.], 2012.

MIOTO, R. C. T. **Estudos Sócio-Econômicos**. In: CFESS;ABEPSS. (Org.). Direitos e Competências Profissionais. Brasília: CEAD/UNB, 2009, v. , p. -.

MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. (Org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papyrus, 2013.

MOURA, A. **Mobile Learning: tendências tecnológicas emergentes**. In: CARVALHO, A. A. A. Aprender na era digital: Jogos e Mobile-Learning. [S. I.]: De Facto Editores, 2012.

PENIN, S.; VIEIRA, S. L. **Refletindo sobre a função social da escola**. In. VIEIRA, S. L. (Org.) *Gestão da escola: desafios a enfrentar*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002. p.13-45.

PUPPI, Maicon Bernert. **Diretrizes para o design de interface de aplicativos em smartphones para alemão como língua estrangeira: um estudo sobre mobile learning**. 2014. Dissertação (Mestrado) - Curitiba, 2014.

QUINN, C. **M-learning: Mobile, Wireless and In-Your-Pocket Learning**. *Line Zine*. 2000.

SACCOL, A. Z., SCHLEMMER, E., & BARBOSA, J., Hahn, R. **M-learning e U-learning: novas perspectivas da aprendizagem móvel e ubíqua**. São Paulo: Pearson Education, 2010.

SACCOL, Amarolinda Iara da Costa Zanela; SCHLEMMER, Eliane; REINHARD, Nicolau; SARMENTO, Carolina. **M-learning ou aprendizagem com mobilidade: um estudo exploratório sobre sua utilização no Brasil**. Anais. Rio de Janeiro: ANPAD, 2007.

STEEL, Caroline. **Fitting learning into life: Language students' perspectives on benefits of using mobile apps**. Future challenges, sustainable futures, [S. l.], 2012. Disponível em: http://www.ascilite.org/conferences/Wellington12/2012/images/custom/steel,_caroline_-_fitting_learning.pdf. Acesso em: 21 jun. 2019.

THORNTON, P. & C.HOUSER. **Using mobile phones in English education in Japan**. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(3), pp. 217–228. 2005.

VALENTIM, H. D. **Para uma compreensão do Mobile Learning: Reflexão sobre a utilidade das tecnologias móveis na aprendizagem informal e para a construção de ambientes pessoais de aprendizagem**. Dissertação de mestrado em Gestão de Sistemas de e-Learning. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa. 2009

VENKATESH, V., MORRIS, M. G., DAVIS, G. B., & DAVIS, F. D. **User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View**. *MIS Quarterly*, v.27, n.3, p.425-478, 2003.

VYGOTSKY, L.S. **Mind in Society - The development of higher psychological processes**. Harvard University Press: Cambridge MA, 1978

ANEXO 1**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA****DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO****ESTUDO SOCIOECONÔMICO E PERFIL DE USUÁRIO**

A seguinte pesquisa busca sondar aspectos socioeconômicos e de hábitos de uso de tecnologias emergentes para avaliar a viabilidade de aplicativos educativos como ferramenta alternativa de estudo. Por favor responda as questões a seguir atentamente. Essa pesquisa possui caráter confidencial.

ATENÇÃO: As questões marcadas com (*) permitem a escolha de mais de uma alternativa.

INFORMAÇÕES SOCIOECONÔMICAS

Turma pesquisada: _____

1. Faixa etária:

- | | |
|------------------|----------------------|
| a) 17 a 21 anos. | c) 27 a 31 anos. |
| b) 22 a 26 anos. | d) Acima de 33 anos. |
- Especifique: _____

2. Ocupação:

- | | |
|---|--|
| a) Desempregado (a). | d) Empregado (a) informal ou intermitente. |
| b) Estagiário (a) profissional. | e) Empregado (a) doméstico (a). |
| c) Empregado (a) com carteira assinada. | f) Voluntário (a). |
| | g) Autônomo (a). |

Especifique: _____

3. Renda individual:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| a) Mais de 20 salários mínimos. | e) De 3 a 6 salários mínimos. |
| b) De 15 a 20 salários mínimos. | f) De 1 a 3 salários mínimos. |
| c) De 10 a 15 salários mínimos. | g) Menos de 1 salário mínimo. |
| d) De 6 a 10 salários mínimos. | |

4. Região Administrativa onde reside: _____

5. Condição de moradia:

- a) Alugado. d) Cedido.
 b) Próprio e já quitado. e) Invadido.
 c) Próprio sendo pago.

6. Número de pessoas que moram na residência: _____.

7. Número de pessoas que contribuem com a renda familiar: _____.

8. Ocupação dos pais ou responsáveis:

Membro Família	Ocupação

9. Renda familiar: (Considere a renda de todos que contribuam parcial ou integralmente com as despesas familiares)

- a) Mais de 20 salários mínimos. e) De 3 a 6 salários mínimos.
 b) De 15 a 20 salários mínimos. f) De 1 a 3 salários mínimos.
 c) De 10 a 15 salários mínimos. g) Menos de 1 salário mínimo.
 d) De 6 a 10 salários mínimos.

10. Principal meio de transporte usado*:

- a) Ônibus. d) Bicicleta.
 b) Metrô. e) Outro: _____.
 c) Carro.

11. Tempo aproximado gasto por dia no trajeto de deslocamento (ex: casa até a faculdade):

- a) Até 30 minutos. d) De 2 a 4 horas.
 b) De 30 minutos a 1 hora. e) Mais de 4 horas.
 c) De 1 a 2 duas horas.

12. É beneficiário de programas de assistência social ou estudantil? Se sim, quais?*

- a) Não sou beneficiário. g) Programa DF sem Miséria.
 b) Auxílio Alimentação. h) Programa Morar Bem.
 c) Auxílio Emergência. i) Telefone Popular.
 d) Auxílio socioeconômico. j) Tarifa Social de Energia Elétrica.
 e) Auxílio Moradia. k) Programa Identidade Jovem.
 f) Programa Bolsa Família.

Outro (s): _____

13. Onde cursou o Ensino Médio?

- | | |
|---|--|
| a) Escola Pública. | c) Escola Particular com bolsa integral. |
| b) Escola Particular com bolsa parcial. | d) Escola Particular sem bolsa. |
| | e) Instituição filantrópica. |

Outro: _____

14. Fez cursinho pré-vestibular?

- | | |
|--|---|
| a) Não. | d) Em instituição particular sem bolsa. |
| b) Em instituição particular com bolsa parcial. | e) Em instituições populares. |
| c) Em instituição particular com bolsa integral. | |

PERFIL DE USUÁRIO

1. Você possui computador próprio?*

- | | |
|----------------------|---|
| a) Não. | c) Sim, um desktop. |
| b) Sim, um notebook. | d) Sim, mais de um notebook ou desktop. |

2. Onde você possui acesso a um computador?*

- | | |
|------------------|--|
| a) Em casa. | d) Em <i>lan houses</i> ou estabelecimentos derivados. |
| b) No trabalho. | e) Na casa de terceiros. |
| c) Na faculdade. | |

3. Qual é a sua média aproximada de tempo gasto no computador diariamente?

- | | |
|--------------------|---------------------|
| a) Até 1 hora. | c) De 3 a 5 horas. |
| b) De 1 a 3 horas. | d) Mais de 5 horas. |

4. Você possui acesso à internet? Onde?*

- | | |
|------------------|--|
| a) Não possuo. | e) Estabelecimentos com internet gratuita. |
| b) Em casa. | f) Internet móvel. |
| c) No trabalho. | |
| d) Na faculdade. | |

Outro: _____

5. Quanto tempo aproximadamente você gasta na internet?

- | | |
|--------------------|--------------------|
| a) Até 1 hora. | c) De 3 a 5 horas. |
| b) De 1 a 3 horas. | |

d) Mais de 5 horas.

6. Como você usa a internet na maior parte do tempo? Por quanto tempo aproximadamente por dia?*

a) Estudo, especifique o tempo gasto: _____

b) Lazer, especifique o tempo gasto: _____

c) Trabalho, especifique o tempo gasto: _____

7. Você possui acesso a um smartphone ou dispositivo móvel?*

a) Não.

d) Sim, tablet próprio.

b) Sim, smartphone próprio.

e) Sim, tablet de terceiros.

c) Sim, smartphone de terceiros.

8. Se sim, qual é a marca e modelo utilizado?

9. Onde você costuma usar seu smartphone?*

a) Em casa.

b) No trabalho.

d) Na rua.

c) Na faculdade.

e) No transporte público.

Outro: _____

10. Você é usuário de serviços de internet móvel? Caso sim, qual é o seu gasto mensal aproximado com esses serviços?

a) Não.

b) Sim, plano individual. Especifique o custo: _____

c) Sim, plano coletivo/familiar. Especifique o custo: _____

11. Quanto tempo aproximadamente você gasta com o seu smartphone diariamente?

a) Até 1 hora.

d) De 5 a 7 horas.

b) De 1 a 3 horas.

e) Mais de 7 horas.

c) De 3 a 5 horas.

12. Usa ou já usou aplicativos educativos de ensino de língua? Por quanto tempo usou?

a) Nunca usei.

b) Usei por aproximadamente (especifique) _____.

c) Uso atualmente.

13. Quanto tempo gastava aproximadamente por dia?

a) Até 30 minutos.

c) De 1 a 2 horas.

b) De 30 minutos a 1 hora.

d) Mais de 2 horas.

14. Quais dos seguintes apps você já utilizou?*

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| a) Duolingo. | g) Busuu. |
| b) Human Japanese. | h) Obenkyo. |
| c) AnkiDroid Flashcards. | i) Nemo Japonês. |
| d) Aprenda Japonês Grátis (Bravolol). | j) JA Sensei. |
| e) Learn Japanese WordPower. | k) Kanji Recognizer. |
| f) Kana Syllabary. | l) JED e "Japanese Dictionary". |
| | m) Imiwa . |

Outros:

15. Acha que esses aplicativos podem ser úteis para o seu estudo? Justifique.

16. Qual é o seu nível de japonês (autoavaliado)?

- | | |
|--------|--------|
| a) N5. | d) N2. |
| b) N4. | e) N1. |
| c) N3. | |

17. Já estudou japonês em outra instituição?

- a) Não.
 b) Sim, especifique: _____.

18. Já viajou ao Japão?*

- | | |
|---|--|
| a) Não. | |
| b) Sim, a trabalho. | e) Sim, como intercambista com bolsa integral. |
| c) Sim, como turista. | f) Sim, como intercambista sem bolsa. |
| d) Sim, como intercambista com bolsa parcial. | g) Sim, à visita. |