

A TECNOLOGIA NO ENSINO DE LÍNGUAS: DO SÉCULO XVI AO XXI¹

Claudio de Paiva Franco (UFRJ)

RESUMO: Este trabalho busca indicar algumas potencialidades do uso das novas tecnologias para ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras. A partir de uma revisão de literatura sobre as novas tecnologias no ensino de línguas, buscou-se: (1) resumir as etapas da evolução histórica da Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador, (2) apontar ferramentas disponíveis na Internet que possam auxiliar o professor na elaboração de material didático, e (3) destacar alguns programas nacionais, na modalidade on-line, de formação de professores de língua estrangeira.

Palavras-chave: novas tecnologias; ensino de línguas; CALL

ABSTRACT: *This paper aims at showing some contributions of the use of information communication technology to the language teaching and learning. From a literature review on technology in language learning, it is intended to: (1) summarize the stages of the historical development of Computer-Assisted Language Learning, (2) indicate teaching tools available on the Internet that may help teachers create pedagogical activities, and (3) highlight some online teacher training programs for foreign language teachers in Brazil.*

Key words: *new technologies; language teaching; CALL*

Introdução

É difícil dissociar a história do ensino de línguas estrangeiras do surgimento de novas tecnologias. Segundo Paiva (2008b), o aparecimento de uma nova tecnologia implica, num primeiro momento, desconfiança e rejeição. Após essa fase inicial, “a tecnologia começa a fazer parte das atividades sociais da linguagem e a escola acaba por incorporá-las em suas práticas pedagógicas”. A autora recorda a história do livro, cujos precursores foram o *volumen*, um rolo de papiro; e o *codex*, uma coleção de folhas costuradas que lembra o formato do livro atual. O livro é um exemplo de ferramenta tecnológica empregada no ensino de línguas, que antes de sua inserção e socialização, também foi temido e censurado (cf. PAIVA, 2009).

¹ Este artigo é composto de alguns excertos da minha dissertação de mestrado (FRANCO, 2009). Na hipótese de o leitor desejar obter maior detalhamento sobre os assuntos aqui tratados, recomendo que consulte o texto original.

Com base no levantamento realizado pela professora e pesquisadora Vera Menezes (2008b), organizei cronologicamente as contribuições da tecnologia mais relevantes para o ensino de LE, conforme a tabela a seguir:

<i>Ano</i>	<i>Tecnologia</i>
1578	Primeira gramática para estudo individualizado: gramática do hebraico pelo Cardeal Bellarmine.
1658	Primeiro livro ilustrado, o <i>Orbis Sensualim Pictus</i> , de Comenius. Livro de vocabulário em latim para a educação infantil.
1878	Invenção do fonógrafo, por Thomas Edson.
1902-1903	Primeiro material didático gravado por <i>The International Correspondence Schools of Scranton</i> . O material era composto por livros de conversação acompanhados pelos cilindros (recurso de áudio) de Thomas Edson.
1930	Walt Disney produziu os primeiros <i>cartoons</i> para o ensino de inglês básico. Em 1943, os estúdios de Walt Disney produziram uma série de filmes com atores, intitulada <i>The March of Times</i> .
1940s	Surgimento do gravador de fita magnética.
1943	A BBC iniciou transmissões em rádio com pequenas aulas de inglês. Somente na década de 60, transmitiu cursos de inglês em 30 línguas para quase todo o globo terrestre.
1950s	Criação de laboratórios de áudio.
1926	Invenção da televisão por John Baird. No entanto, somente em 1950 a TV chegou ao Brasil.
1960	Início do ensino de línguas mediado por computador com o projeto PLATO (<i>Programmed Logic for Automatic Teaching Operations</i>), na Universidade de Illinois.
1980s	Surgimento dos primeiros computadores pessoais (PCs) no Brasil.
1991	Acesso à rede mundial de computadores no Brasil, interligando várias universidades e professores universitários. O acesso público à rede só aconteceu em 1994.
1997	Introdução à WWW nos moldes que conhecemos hoje. Acesso a novas formas de comunicação como email, listas de discussão e fóruns.
1998	Aparecimento da ferramenta de busca <i>Google</i> .

Começo do séc. XXI	Início da WEB 2.0, na qual o usuário passa a ser produtor de conteúdo: redes de relacionamento como o Orkut, blogs, podcasts, repositórios de vídeo como o YouTube, enciclopédia mundial feita por usuários (a Wikipédia), entre outros.
---------------------------	--

Tabela 1: Contribuições da tecnologia para o ensino de LE, segundo Paiva (2008b)

Para Warschauer e Meskill (2000), cada método ou abordagem do ensino de línguas contou com o apoio de tecnologia própria. Desde o método de gramática e tradução, professores empregavam amplamente uma ferramenta até hoje utilizada em vários contextos educacionais: o quadro-negro. Seja para ilustrar uma explicação, seja para fornecer espaço para traduções dos alunos, o quadro-negro sempre foi um instrumento muito utilizado para transmissão de informações. Mais tarde ganhou um complemento, o retro-projetor, agregado às aulas centradas na figura do professor. Posteriormente, surgiram programas de computação para auxiliar exercícios gramaticais repetitivos (do inglês “drill-and-practice”).

A reprodução e gravação de áudio representaram um marco para o ensino de línguas. O fonógrafo deu início à revolução tecnológica, depois surgiu o gramofone e, em seguida, a fita magnética (cf. PAIVA, 2008b). A inserção de gravadores nas escolas se deu ainda nos anos 40. Nesse momento, já era possível fazer com que alunos fossem expostos a amostras de falas gravadas por falantes nativos. Com o método áudio-lingual, a fita cassete de áudio foi o recurso apropriado na ocasião para auxiliar a aprendizagem de línguas. Nas décadas de 70 e 80, as aulas de LE também contavam com laboratórios de áudio, onde alunos praticavam o idioma através da exaustiva repetição de estruturas gramaticais. Esse tipo de exercício enfocava apenas o aspecto estrutural da língua, ignorando a competência comunicativa (cf. WARSCHAUER e MESKILL, 2000).

Os laboratórios de áudio contavam com instalações que não favoreciam o contato entre alunos e com o professor. Na verdade, as atividades desenvolvidas pelos alunos nos laboratórios eram baseadas na repetição oral de estruturas da língua. Mais tarde, com a mudança para o enfoque comunicativo, o conceito de língua como conjunto de estruturas sintáticas e formação de hábitos fez com que os laboratórios caíssem em desuso. Com isso, os velhos laboratórios de áudio foram substituídos por laboratórios de computadores.

Com o aparecimento desses laboratórios, eram necessárias abordagens metodológicas que orientassem o uso do computador no ensino de línguas. A seguir, veremos quais foram essas abordagens.

O computador no ensino de LE

O computador vem sendo utilizado no ensino de línguas desde 1960, mas foi na década de 80 que o computador pessoal emergiu como uma ferramenta significativa no campo educacional, principalmente na área de línguas estrangeiras (cf. KERN, WARE e WARSCHAUER, 2008). Com a mudança de foco do ensino de línguas para a comunicação, a ênfase no engajamento de alunos com o discurso autêntico, significativo e contextualizado trouxe implicações para a integração da tecnologia na sala de aula. Sob essa nova perspectiva de utilização da tecnologia, duas abordagens vieram à tona: a cognitiva e a sociocognitiva. Até então, a perspectiva predominante era a estruturalista, isto é, “o ensino de línguas dava ênfase à análise formal do sistema de estruturas que constituem uma determinada língua” (KERN e WARSCHAUER, 2000: 3).

Abordagens cognitivas ou construtivistas para o ensino comunicativo de línguas não são baseadas em formação de hábitos, mas em conhecimento cognitivo inato na interação com a linguagem compreensível e significativa. Erros são tratados como produtos de um processo criativo de aprendizagem, envolvendo simplificação de regras, generalização, transferência, entre outras estratégias cognitivas. Sob essa concepção de ensino, a tecnologia é empregada de forma a maximizar as oportunidades de interação de alunos com contextos significativamente ricos, através do qual esses alunos possam construir e adquirir competência na LE.

Warschauer (2000: 4) cita alguns tipos de tecnologias alinhadas a abordagens cognitivas ou construtivistas, tais como softwares de reconstrução textual (New Reader ou Text Tangles), concordância (Monoconc), telecomunicações e software de simulação multimídia (A La rencontre de Philippe desenvolvido por Athena Language Learning Project). Apesar de algumas atividades poderem ser desenvolvidas manualmente, o computador atua como facilitador tanto para professores como alunos. Além disso, embora os alunos trabalhem em duplas ou grupos, esses softwares por si só não necessitam de interação entre humanos.

Abordagens sociocognitivas, em oposição às cognitivas, ressaltam o aspecto social da aquisição da linguagem. A aprendizagem de uma língua é vista como um processo de socialização em comunidades discursivas específicas. Sob esse ângulo, os alunos devem ser encorajados a participar de interação social autêntica a fim de poderem praticar situações comunicativas fora do contexto de sala de aula. Isso se torna possível através da colaboração entre alunos em tarefas e projetos autênticos ao aprenderem simultaneamente o conteúdo e a forma linguística. Warschauer (2000) faz alusão à Internet como sendo uma poderosa ferramenta capaz de promover a abordagem sociocognitiva para o ensino de línguas, mais especificamente, por favorecer novas formas de comunicação.

Como já vimos as principais abordagens do ensino de línguas, podemos compreender melhor as fases da Aprendizagem de Línguas Mediada por Computador, do inglês Computer-Assisted Language Learning (doravante CALL). Para Warschauer e Haeley (1998), a história do CALL pode ser dividida em três etapas: behaviorista, comunicativa e integrativa.

De acordo com Warschauer e Haeley (1998), a primeira etapa foi concebida na década de 50 e implementada nas duas décadas subsequentes. O CALL behaviorista era norteada pelo modelo comportamentalista de aprendizagem e os pressupostos linguísticos, na época, estavam voltados para o estruturalismo, ou seja, acreditava-se que a língua era um conjunto de hábitos. Segundo Graham (2007), o behaviorismo é uma doutrina que concebe a psicologia como ciência do comportamento e não da mente. Para ele, o comportamento pode ser explicado sem fazer referência a eventos mentais ou a processos psicológicos internos e tem origem externa, no meio.

A abordagem comportamentalista no ensino de línguas, através do método áudio-lingual preconizava a “imitação, memorização, repetição e a formação de hábitos ‘desejáveis’ como o caminho para o aprendizado” (MOREIRA, 2003: 282). O computador, nesse contexto, exercia o papel de tutor mecânico, pois fornecia incansavelmente prática repetitiva de estruturas gramaticais. Além disso, o computador não poderia se cansar ou julgar a performance dos alunos e, ainda, permitia que cada um progredisse de acordo com seu ritmo de trabalho.

A segunda fase na evolução histórica do uso de computadores no ensino de línguas é conhecida como CALL comunicativa. Essa etapa surgiu entre o fim da década de 70 e o início da década de 80, momento em que a abordagem behaviorista de aprendizagem estava sendo

rejeitada e computadores pessoais começavam a criar possibilidades para a aprendizagem individual.

Nesse panorama, o foco na comunicação era fundamental para o ensino de línguas. O método áudio-lingual entrava em declínio, pois era insuficiente para atender à demanda do movimento comunicativo (cf. RICHARDS e RODGERS, 2001). Portanto, houve uma mudança do paradigma linguístico (competência linguística) para o comunicativo (competência comunicativa).

Com a abordagem comunicativa no ensino de línguas, as atividades baseadas em computador deveriam focalizar o uso da língua e não apenas sua forma gramatical, apresentar a gramática de forma indutiva, encorajar a produção de linguagem autêntica e não pré-fabricada, utilizando predominantemente ou até mesmo exclusivamente a língua-alvo. Nessa fase, a promoção do tipo de interação aluno-aluno era mais importante do que entre aluno e máquina. Para Stevens (1989), crítico da fase CALL behaviorista, as atividades baseadas em computador deveriam promover motivação intrínseca e interatividade aluno-aluno e aluno-computador.

Warschauer e Haeley (1998) apontam para uma reavaliação do CALL comunicativa, no final dos anos oitenta, devido à utilização do computador de forma a valorizar elementos marginais no ensino de línguas como, por exemplo, o tratamento isolado das quatro habilidades básicas da língua (ouvir, falar, ler e escrever). Aspectos teóricos e práticos da abordagem comunicativa também estavam sendo revistos, o que resultou uma nova postura para a compreensão de como a aprendizagem deveria integrar vários elementos da língua. Essa mudança de paradigma trouxe uma nova perspectiva para o uso da tecnologia e o ensino de línguas, vindo à tona o CALL integrativa. A abordagem cognitiva entrava em declínio e favorecia uma visão mais social ou sociocognitiva, atribuindo maior ênfase ao uso da língua em contextos sociais autênticos e, ainda, à integração de várias habilidades na aprendizagem de línguas.

O objetivo dessa terceira fase era de integrar não somente as habilidades de ouvir, falar, ler e escrever, mas também de agregar, de forma mais consistente, a tecnologia ao ensino-aprendizagem de línguas. Warschauer (1996) afirma que a eclosão do CALL integrativa foi possível graças à conjunção de dois importantes avanços tecnológicos: computadores multimídia e a Internet. Ambos favorecem o uso da hipermídia, na qual recursos multimídia como texto,

imagem, som, animação e vídeo estão agrupados e permitem ao aluno escolher seu próprio trajeto de navegação através de um simples clique.

Para Warschauer (2004), o futuro do CALL vai depender, dentre vários fatores, principalmente, do avanço tecnológico. Ele elenca dez mudanças relacionadas às formas de informação e comunicação que já começaram a acontecer: (1) da comunicação via telefone para a sem fio; (2) da conexão à Internet discada para uma conexão permanente e direta; (3) do uso de computadores de mesa para computadores portáteis; (4) do acesso à Internet por banda estreita para banda larga e, futuramente, com capacidade de conexão ultra rápida (broadband); (5) da aquisição de computadores e peças a alto custo para valores mais acessíveis; (6) do acesso restrito à Internet para uma forma de comunicação em massa, acessível em diversas partes do planeta; (7) da comunicação textual para formas audiovisuais de informação e comunicação; (8) do uso do inglês como principal idioma na Internet para o uso de vários idiomas; (9) de usuários anteriores à geração tecnológica para usuários que são nativos digitais; e (10) da mudança do laboratório de informática para o uso de computadores na sala de aula (cf. WARSCHAUER, 2004: 3-5).

Enquanto todas essas mudanças apontadas por Warschauer ainda não ocorrem, adiando o surgimento de uma possível nova geração do CALL, vamos rever, por meio do quadro a seguir, as principais características da evolução do CALL até o século XXI:

ESTÁGIO	1970 – 1980: CALL behaviorista	1980 – 1990: CALL comunicativa	Século XXI: CALL integrativa
Tecnologia	Grande computador central	Computadores pessoais	Multimídia e Internet
Paradigma do ensino de Inglês	Gramática- tradução e Audiolingual	Abordagem Comunicativa	Enfoque baseado em conteúdos, Inglês para fins específicos (ESP) / acadêmicos (EAP)
Visão da língua	Estrutural (sistema de estrutura gramatical)	Cognitiva (sistema mentalmente construído)	Sociocognitiva (desenvolvida em interação social)
Principal uso dos computadores	Exercícios repetitivos	Exercícios comunicativos	Discurso autêntico
Objetivo Principal	Exatidão	+ Fluência	+ Ação

Quadro 1: Os três estágios do CALL - Quadro traduzido de Warschauer, 2000: 64

Apesar de o CALL integrativa contar com a Internet como recurso tecnológico, ele não pode ser confundido com ensino a distância. Nesta modalidade de ensino, como o próprio termo indica, há necessariamente uma separação física, seja parcial, seja total, entre professor e aluno. No caso do CALL, alunos e professor podem usar a Internet estando no mesmo local, como um laboratório de informática ou mesmo a sala de aula. A próxima seção deste artigo, portanto, vai versar sobre ferramentas disponibilizadas na Internet que podem gerar atividades para serem desenvolvidas dentro ou fora da instituição escolar.

Produção de material didático de LE mediado por computador

A Comunicação Mediada por Computador, do inglês Computer-Mediated Communication (CMC), apresenta uma possibilidade de comunicação direta e de baixo custo entre aprendizes da língua-alvo e outros aprendizes ou falantes nativos. Pela primeira vez, segundo Warschauer (1996), é possível praticar a língua-alvo de qualquer lugar e 24 horas por dia, de forma assíncrona ou síncrona. A modalidade assíncrona não ocorre simultaneamente e favorece a produção de mensagens mais elaboradas, como através de e-mail. Listas de discussão também ilustram uma forma assíncrona de compartilhar informação com centenas ou milhares de pessoas. A comunicação síncrona, por sua vez, ocorre em tempo real, podendo um aluno comunicar-se não só com outro aluno ou professor ao mesmo tempo, mas também com várias pessoas.

Abaixo, há várias ferramentas disponibilizadas na Internet que podem auxiliar o professor a elaborar exercícios interativos:



Hot Potatoes é um programa de autoria de seis tipos de exercícios interativos em formato html: múltipla escolha, perguntas curtas, palavras-cruzadas, ordenação de frases, correlacione e preencha as lacunas. As atividades podem ser

<<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot>>

realizadas tanto de forma on-line quanto off-line. O software é gratuito para fins educacionais, mas é necessário fazer um registro no site do programa.



<<http://atlas.ucpel.tche.br/~elo>>

ELO (Electronic Learning Organizer) é um sistema de autoria que permite criar diferentes tipos de atividades, incluindo leitura de texto acoplado, fazer perguntas e avaliar as respostas dos alunos, dar feedback progressivo para cada resposta do aluno, correta ou não. É um software gratuito e conta com atividades de reconstrução textual, seqüência textual, jogo da memória, múltipla escolha, entre outras.



<<http://www.quia.com>>

Quia é um website que oferece ferramentas on-line para elaboração de jogos, quizzes, páginas da web, questionários. Além disso, é disponibilizado um espaço virtual para que o usuário compartilhe suas atividades com outras pessoas. O website ainda oferece amostras de atividades de mais de 100 áreas de conhecimento.



<<http://www.voki.com>>

Voki é um serviço gratuito e on-line que permite a criação de personagens virtuais. É possível adicionar mensagens de voz através de gravação por microfone, conversão de texto para áudio ou utilização de arquivo de som já existente.



<<http://voicethread.com>>

Voicethread é um serviço on-line que possibilita criar de forma colaborativa e compartilhar histórias através de recursos de hipermídia.



<<http://moodle.org>>

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) é um gerenciador de cursos on-line. É um software livre (“Open Source”) desenhado para ajudar educadores a criarem comunidades de aprendizagem on-line.

Quadro 2: Exemplos de recursos digitais para elaboração de atividades pedagógicas

Seria suficiente apenas disponibilizar instrumentos digitais ao professor? Como ficará sua formação profissional frente às novas demandas da evolução tecnológica? A seguir, apresentaremos alguns programas de formação de professores de LE que orientam esses educadores a utilizarem recursos tecnológicos na sala de aula - tradicional ou virtual.

Educação a distância e a formação de professores de LE

A Internet não representa apenas um espaço para alunos desenvolverem suas competências na língua-alvo, mas também serve como meio para formação de professores de LE. Há vários programas de educação no Brasil que auxiliam professores, via Internet, a se aprimorarem em sua área de atuação ou no campo das novas tecnologias de comunicação e informação. O quadro a seguir destaca três programas nacionais, na modalidade on-line, de formação de professores de LE:



<<http://www.britishcouncil.org.br/etp>>

English Teachers' Portfolio (ETP) é um programa gratuito de auto-aprendizado para aprimoramento da língua inglesa, especialmente desenvolvido para ajudar os professores brasileiros de inglês a desenvolverem suas habilidades de *listening* e *speaking*. O ETP foi produzido por Paul Seligson, Christine Barker e Julian Kenny e é voltado ao desenvolvimento da pronúncia e vocabulário. Também estão disponíveis dicas e tudo sobre o contexto brasileiro de ensino. Esse projeto foi desenvolvido levando-se em consideração professores do setor público que apesar de conhecerem os aspectos gerais da língua, geralmente não são falantes fluentes.



<<http://www.pucsp.br/ead/teacherslinks>>

O Teachers' Link: Reflexão e Desenvolvimento para Professores de Inglês é um curso de aperfeiçoamento sob a coordenação da professora Maria Antonieta Alba Celani, promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem - LAEL, da PUC-SP. Segundo o próprio website, o curso tem

como principal objetivo oferecer condições para uma clara conscientização do professor de inglês sobre as possibilidades de desenvolvimento profissional, acadêmico e pessoal. Oferece oportunidade para o aperfeiçoamento de seu desempenho em língua inglesa, de sua capacidade de reflexão crítica sobre o seu papel no ensino, de sua capacidade de planejar e organizar sua ação docente e de sua habilidade para usar as tecnologias de informação e comunicação. O programa tem o apoio da Cultura Inglesa de São Paulo e oferece um número limitado de bolsas de estudo para aqueles que atuam na Rede Pública.



<<http://delo.ucpel.tche.br>>

O professor Vilson J. Leffa, pioneiro na área de elaboração de material didático online, desenvolveu o ELO (Ensino de Línguas Online), um sistema de autoria para produção de atividades de aprendizagem com ênfase no ensino de línguas. Em seguida, idealizou o curso *Didática para o Ensino de Línguas Online* (DELO), que prepara professores e futuros professores de línguas para produzirem diferentes tipos de atividades interativas, mediadas por computador, mais especificamente através do ELO.

Quadro 3: Exemplos de programas nacionais de formação de professores de LE oferecidos na modalidade on-line

Considerações finais

Parafraseando a epígrafe supracitada, a tecnologia não deve representar uma ameaça para os professores, pois, por mais complexa e fascinante que seja, nunca irá desempenhar todas as funções de natureza humanística do professor. No entanto, não há dúvidas de que, enquanto recurso pedagógico no ensino de línguas, a tecnologia torna-se cada vez mais uma ferramenta que deve estar presente na formação do professor para que ele esteja preparado para o mercado de

trabalho. Leffa (2006) também compartilha esse pensamento ao discutir o papel do computador no ensino de línguas:

O computador tem provocado muitos debates e gerado inúmeros trabalhos na área do ensino de línguas, mas, apesar de sua complexidade, a idéia que prevalece na área é de que ele seja visto apenas como um instrumento. O computador não substitui nem o professor nem o livro. Tem características próprias, com grande potencialidade e muitas limitações, que o professor precisa conhecer e dominar para usá-lo de modo adequado, como um componente da complexa atividade de ensinar e aprender uma língua (LEFFA, 2006: 13).

Castells (2006), por sua vez, vai além do contexto educacional e argumenta que a sociedade não pode ser determinada pela tecnologia. A sociedade em rede, que resulta da interação entre o novo paradigma tecnológico e a organização social, delinea a tecnologia segundo as necessidades, valores e interesses de seus usuários.

Referências

CASTELLS, M. The network society: From knowledge to policy. In: CASTELLS, M. & CARDOSO, G. (Org.) **The network society: From knowledge to policy**. Washington, DC: Johns Hopkins Centre for Transatlantic Relations, p. 3-21, 2006.

FRANCO, Claudio de Paiva. **O uso de um ambiente virtual de aprendizagem no ensino de inglês: além dos limites da sala de aula presencial**. Dissertação de Mestrado, Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Faculdade de Letras, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2009. 278p. Disponível em: <<http://claudiofranco.com.br/dissertacao.pdf>>, acesso em 22.12.2009.

GRAHAM, G. Behaviorism. In: **Stanford Encyclopedia of Philosophy**. 2007. Disponível em: <<http://plato.stanford.edu/entries/behaviorism>>, acesso em 19.01.2009.

KERN, R.; WARE, P. & WARSCHAUER, M. Network-based language teaching. In N. V. Deussen-Scholl & N. H. Hornberger (Eds.). **Encyclopedia of language and education, 2nd Edition, Vol.**

4: Second and foreign language education. New York: Springer, p. 281-292, 2008. Disponível em: <http://www.gse.uci.edu/person/warschauer_m/docs/network-based.pdf>, acesso em 01.11.2009.

KERN, R. & WARSCHAUER, M. Theory and practice of network-based language teaching. In KERN, R. & WARSCHAUER, M. **Network-based language teaching: Concepts and practice.** New York: Cambridge University Press, 2000, p.1-19. Disponível em: <http://www.gse.uci.edu/person/warschauer_m/docs/nblt-intro.pdf>, acesso em 25.10.2009.

LEFFA, V. J. A aprendizagem de línguas mediada por computador. In: LEFFA, V. J. (Org.) **Pesquisa em lingüística Aplicada: temas e métodos.** Pelotas: Educat, p. 11-36, 2006.

MOREIRA, F.H.S. **Evolução do Uso do Computador no Ensino de Línguas.** Curitiba: Revista Letras, n. 59, p. 281-290, jan./jun. 2003. Disponível em: <<http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/letras/article/download/2854/2336>>, acesso em 23.01.2009.

PAIVA, V.L.M.O. **O computador: um atrator estranho na educação lingüística na América do Sul.** 2008a (versão em português da palestra ministrada no WORDCALL 2008). Disponível em <<http://www.veramenezes.com/compatrator.pdf>>, acesso em 21.11.2009.

_____. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: breve retrospectiva histórica.** 2008b. Disponível em <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>>, acesso em 21.11.2008.

_____. História do material didático de língua inglesa no Brasil. In: DIAS, R.; CRISTÓVÃO, V.L.L. **O livro didático de língua estrangeira: múltiplas perspectivas.** Campinas: Mercado de Letras, p. 17-56, 2009. Disponível em <<http://www.veramenezes.com/historia.pdf>>, acesso em 21.11.2009.

RICHARDS, J.C. & RODGERS, T.S. **Approaches and Methods in Language Teaching.** Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

STEVENS, V. A direction for CALL: From behavioristic to humanistic courseware. In M. Pennington (Org.) **Teaching languages with computers: The state of the art**. La Jolla, CA: Athelstan, p. 31-43, 1989.

WARSCHAUER, M. Technological change and the future of CALL. In S. Fotos & C. Brown (Org.) **New Perspectives on CALL for Second and Foreign Language Classrooms**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, p. 15-25, 2004.

_____. **The death of cyberspace and the rebirth of CALL**. English Teachers' Journal, v. 53, p. 61-67, 2000. Disponível em: <<http://www.gse.uci.edu/person/markw/cyberspace.html>>, em 26.11.2008.

_____. Computer-assisted language learning: An introduction. In S. Fotos (Org.) **Multimedia language teaching**. Tokyo: LogosInternational, p. 3-20, 1996.

WARSCHAUER, M., & HEALEY, D. **Computers and language learning: An overview**. Language Teaching, v. 31, p. 57-71, 1998.

WARSCHAUER, M. and MESKILL, C. Technology and Second Language Teaching and Learning. In J. Rosenthal (Org.) **Handbook of Undergraduate Second Language Education**. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2000.