INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA - IFPB
POLO SÃO BENTO-PB
PÓS-GRADUAÇÃO *LATO SENSU* EAD EM DOCÊNCIA PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

ROMÁRIO TAVARES VENÂNCIO

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS AO ENSINO DE INGLÊS

CABEDELO-PB
2022

ROMÁRIO TAVARES VENÂNCIO

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS AO ENSINO DE INGLÊS

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, desenvolvido pelo discente Romário Tavares Venâncio como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica ofertado pelo Instituto Federal da Paraíba – IFPB, polo São Bento-PB.

Área de concentração: Ensino e Tecnologia

Orientador. Dr. Jean Dyêgo Gomes Soares

CABEDELO-PB
2022

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

V448f Venâncio, Romário Tavares.
Ferramentas Tecnológicas Aplicadas ao Ensino de Inglês. / Romário Tavares Venâncio. – Cabedelo, 2022.
22 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Docência para Educação Profissional e Tecnológica) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.
Orientador: Dr. Jean Dyêgo Gomes Soares

1. Ensino de Inglês. 2. TIC. 3. Língua inglesa. I. Título.

CDU 37:811.111

FOLHA DE APROVAÇÃO

ROMÁRIO TAVARES VENÂNCIO

FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS AO ENSINO DE INGLÊS

Trabalho de conclusão de curso elaborado como requisito parcial avaliativo para a obtenção do título de especialista no curso de Especialização em Docência EPT , campus Cabedelo, e aprovado pela banca examinadora.

Cabedelo, 26 de maio de 2022.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Jean Dyêgo Gomes Soares (Orientador)
Federal da Paraíba – IFPB

Prof. Dr. Lucyana Sobral de Souza (Examinador Interno do IFPB)
Instituto Federal da Paraíba – IFPB

Prof. Dr. Ciro Leandro Costa da Fonsêca (Examinador Externo ao IFPB)
Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN

RESUMO

Este trabalho tem como pressuposto apresentar não só algumas ferramentas tecnológicas como recursos didáticos, mas também como elas podem ser utilizadas por professores e alunos, contribuindo no contexto educacional para o processo de ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira. Sobretudo, na utilização eficiente das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC, em consonância com as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular – BNCC. A proposta surgiu a partir do projeto de intervenção pedagógica do curso de pós-graduação em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica, ofertado pelo Instituto Federal da Paraíba – IFPB. Para tanto, selecionamos as ferramentas: *Canva*, *Padlet*, *Kahoot* e *Wordall.* A escolha justifica-se pela popularidade delas no ambiente escolar. Quanto a metodologia utilizada, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, para a realização da análise, recorremos a abordagem qualitativa, dividida em dois momentos. O primeiro momento foi dedicado a apresentação e descrição das ferramentas. O segundo momento, a identificação da habilidade escolhida para a realização análise, com destaque para os pontos fortes e pontos fracos de cada uma delas. A inclusão de recursos tecnológicos aplicadas ao ensino de línguas estrangeiras pode representar um avanço enorme frente às novas metodologias de ensino, que devem acompanhar o mundo da *cybercultura* que se expande, velozmente, cada vez mais no mundo de informações.

Palavras-chave: BNCC; ensino; ferramentas tecnológicas; inglês.

ABSTRACT

The objective of this work is not only to present some technological tools as didactic resources, but also how they can be used by teachers and students, contributing in the education context to the process of teaching/learning a foreign language. Especially, in the efficient use of Digital Information and Communication Technologies – DICT, in line with the skills and abilities of the Base Nacional Comum Curricular – BNCC. The proposal arose from the pedagogical intervention project of the graduate specialization course in Teaching for professional and Technological Education, offered by the Federal Institute of Paraiba – IFPB. Therefore, we select the tools: Canva, Padlet, Kahoot and Wordall. The choice is justified by their popularity in the school environment. As for the methodology used, it is a bibliographic research, to perform the analysis, we use the qualitative approach, divided into two moments. The first moment was dedicated to the presentation and description of the tools. The second moment, the identification of the skill chosen to perform analysis, highlighting the strengths and weaknesses of each of them. The inclusion of technological resources applied to the teaching of foreign languages may represent a huge advance in the face of new teaching methodologies, which must accompany the cyberculture world that expands, quickly, increasingly in the world of information.

Keywords: BNCC; english; teaching; technological tools.

INTRODUÇÃO

A revolução causada pelas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) trouxe grandes mudanças, avanços e impactos. Principalmente, no que concerne ao contexto escolar. Para tanto, foi necessário (re)pensar a utilização de diferentes métodos, metodologias ativas e estratégias que fossem capazes de lidar com essa nova realidade e pudessem integrar os recursos tecnológicos, no ambiente escolar. A princípio, a abordagem não é somente idealizar um laboratório de informática como espaço de aprendizagem dos alunos que, em muitos dos casos, não possuem internet ou sequer profissionais capacitados para trabalhar com os poucos recursos disponíveis. Ações como essas sãos comuns e acontecem na maioria das instituições que se dizem informatizadas. Desse modo, ainda que tal ação seja válida, tendo em vista que não há um único ponto de partida para que a promoção da tecnologia aconteça e a inclusão digital seja uma realidade acessível para todo quadro escolar: professores, alunos, comunidade escolar e equipe gestora. Para que exista a integração das tecnologias, é preciso levar em consideração alguns aspectos e estratégias que possam corresponder com as demandas, de maneira a propiciar um ambiente adequado. Para isso, é necessário (I) assegurar a infraestrutura tecnológica adequada, alterações nos documentos normativos da instituição, que garantam recursos digitais cada vez mais diversificados e qualificados; (II) investir na formação continuada de professores; (III) engajar o corpo escolar, que envolva alunos, pais e comunidade para que o objetivo seja alcançado e a recompensa seja coletiva.

Partindo do pressuposto de que os estudantes são receptivos às novas tecnologias e os docentes responsáveis por serem a ponte entre os conteúdos curriculares e os recursos tecnológicos, é extremamente importante que os professores, em especial, os que lecionam uma Língua Estrageira Moderna – LEM, conheçam algumas ferramentas tecnológicas. Pois, este domínio possibilita-os fazer uso delas como prática pedagógica, a fim de proporcionar melhorias e dinamizar o processo de ensino/aprendizagem da aquisição de uma segunda língua, nesta conjuntura a Língua Inglesa, frente às novas demandas educacionais alinhadas com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Em vista disso, pensando na utilização eficiente das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC, seja por parte dos docentes ou discentes no contexto escolar, mais especificamente no Ensino Médio, em que as demandas pelo uso e aplicação dos recursos tecnológicos são ascendentes. E como elas podem contribuir para o ensino de línguas em consonância com as competências e habilidades previstas na BNCC, com o objetivo de dinamizar o processo de ensino/aprendizagem de línguas, selecionamos quatro ferramentas

tecnológicas: *Canva*, *Padlet*, *Kahoot* e *Wordwall.*

A escolha das ferramentas justificam-se pela popularidade delas no meio educacional, para tanto, a realização da análise ocorreu em dois momentos: o primeiro momento dedicado a descrição das ferramentas supracitas; e *posteriori* a apresentação da habilidade escolhida para a realização análise da ferramenta com destaque para os pontos fortes e pontos fracos de cada uma delas.

1. AS TECNOLOGIAS PRESENTES NO ESPAÇO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

Há alguns anos, as escolas detinham com exclusividade a missão de armazenar conteúdos e conceitos que, posteriormente, seriam apresentrados para os alunos de forma gradativa no processo de ensino/aprendizagem, sendo uma fonte de informações limitadas.

Após a conclusão de sua escolarização, considerava-se o sujeito com conhecimentos suficientes para adentrar no mercado de trabalho. No entanto, com a chegada de novos recursos tecnológicos e consequentemente transformações trazidas por elas, o aprendizado tornou-se uma constante:

> As velozes transformações tecnológicas da atualidade impõem novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender. É preciso estar em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo. Não existe mais a possibilidade de considerar a pessoa totalmente formada, independentemente do grau de escolarização alcançado. (KENSKI, 2003, p. 24).

Reconhecendo o espaço escolar físico e temporal que engloba toda a comunidade, estando em constante mudança, faz-se necessário nos aprimorarmos em relação ao uso de ferramentas tecnólogicas, sobretudo, no processo de ensino/aprendizagem, ao adquirir novos conhecimentos.

Nesse sentido, Lévy (1993) divide o conhecimento em três formas: a linguagem falada, a linguagem escrita e a digital. Ainda que tenham surgido em diferentes épocas, elas coexistem na sociedade atual. No que se diz respeito a linguagem digital:

> Neste momento não podemos mais identificar todas as novas tecnologias como orientadas para as mesmas finalidades e com os mesmos graus de complexidade. Múltiplas são as tecnologias e diversas são suas finalidades e funções. A velocidade dos avanços tecnológicos pode ser verificada não apenas nos desdobramentos e multiplicidades de tecnologias que foram aparecendo nos últimos anos. (KENSKI, 2003, p. 31).

O surgimento excessivo e cada vez mais rápido das novas teconolgias, com o intuito de facilitar a vida da sociedade contemporânea, pode não surtir o efeito desejado se for utilizada de forma inadequada. Pensando nisso, ao invés de colaborar no processo de ensino/aprendizagem, pode atrapalhar. Para que as tecnologias se tornem um instrumento de favorecimento de ensino/aprendizagem é extremamente importante que elas sejam usadas de maneira adequada. Isso somente é possível se houver o conhecimento apropriado da ferramenta selecionada, essencialmente por parte do professor que irá transmitir o saber e experiência para o aluno. Conforme a passagem expressa:

> O conceito de ensinar esta mais ligado ao professor que transmite conhecimentos e experiências ao aluno. O conceito de aprender está diretamente ligado ao aluno que produz reflexões e conhecimentos próprios, pesquisa, dialogo, debate, mudança de comportamento. Numa palavra o aprendiz cresce e desenvolve-se, o professor fica como mediador entre o aluno e sua aprendizagem. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, pág. 16).

Dessa forma, é fundamental que o docente saiba escolher a ferramenta digital apropriada para usar com os educandos durante as aulas. Especialmente no ensino de uma Língua Estrangeira, que em determinados momentos pode-se priorizar o trabalho de algumas habilidades linguísticas específicas ou de maneira integrada. A seleção pode ser realizada com base em vários fatores tais como: conteúdos, habilidades linguisíticas ou por meio das competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

2. BNCC, TDIC E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

A criação da Base Nacional Comum Curricular está prevista desde a promulgação da Constituição Cidadã de 1988, e sua necessidade foi reforçada pela Lei de Diretrizes de Base, em 1996. Porém, apenas em 2014, a sua criação foi posta como meta pelo Plano Nacional de Educação – PNE. No que se refere ao ensino de língua inglesa, a BNCC ressalta que:

> Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias. Assim, o estudo da língua inglesa pode propiciar a todos o acesso aos saberes linguísticos necessários para engajamento e participação, contribuindo para o agenciamento crítico dos estudantes e para o exercício da cidadania ativa, além de ampliar as possibilidades de interação e mobilidade, abrindo novos percursos de construção de conhecimento e de continuidade nos estudos (BRASIL, 2017, p. 239).

Diante do exposto, torna-se essencial a capacitação dos professores, para que, aliada a outras questões que envolvem o ensino de Línguas Estrangeiras, resultados mais efetivos na preparação dos alunos para a sua imersão no mundo globalizado sejam possíveis.

Para o componente Língua Inglesa, nos anos finais do Ensino Fundamental, a BNCC está organizada por eixos (oralidade, leitura, escrita, conhecimento linguístico e dimensão intercultural) unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades. Conforme a seguir**:** **O eixo oralidade** prevê "práticas de compreensão e produção oral de língua inglesa, em diferentes contextos discursivos presenciais ou simulados, com repertório de falas diversas, incluída a fala do professor" (BRASIL, 2017, p. 241), articulando os conhecimentos prévios

dos alunos em sua língua materna e/ou outras línguas.

O eixo leitura foca a prática de leitura de textos em língua inglesa, pertencentes aos mais variados gêneros e presentes em diferentes suportes e esferas de circulação. O **eixo escrita** envolve práticas de produções de textos em língua inglesa, que dialoguem com o cotidiano dos alunos e estabeleçam relações com os seus conhecimentos prévios em sua língua materna e/ou outras línguas, especialmente à língua inglesa.

Nessas atividades, há a mediação do professor ou colegas. Com base nos usos de linguagem trabalhados nos outros eixos, o eixo conhecimento linguístico envolve práticas de análise linguística sobre o funcionamento da língua, nesse eixo se dá o estudo do léxico e da gramática.

O quarto eixo está relacionado à dimensão intercultural. Neste eixo, pretende-se promover o conhecimento, reflexões relacionadas à diversidade cultural dos alunos e de outros povos, de modo que favoreça o convívio, o respeito, a superação de conflitos e a valorização da diversidade entre os povos.

Percebe-se que para o ensino de língua inglesa no Ensino Fundamental é relevante a ideia de "interculturalidade"[1] e de língua "desterritorializada"[2], devido ao seu status de língua franca e aos seus usos nos mais diversos canais de comunicação, inclusive o digital.

No Ensino Médio, por sua vez, a Língua Inglesa, cujo estudo é obrigatório, conforme a LDB, Art. 35-A § 4º, deve ser compreendida como língua de uso mundial, pela multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções na contemporaneidade, assim como definido na BNCC do Ensino Fundamental – Anos Finais. Os estudantes podem expandir seus repertórios linguísticos, multissemióticos e culturais, desenvolvendo uma maior consciência e reflexão críticas das sociedades contemporâneas. Diferentemente do ensino tradicional, até então, presente nas escolas brasileiras, nas situações de aprendizagem da língua inglesa:

> As aprendizagens em inglês permitirão aos estudantes usar essa língua para aprofundar a compreensão sobre o mundo em que vivem, explorar novas perspectivas de pesquisa e obtenção de informações, expor ideias e valores, argumentar, lidar com conflitos de opinião e com a crítica, entre outras ações relacionadas ao seu desenvolvimento cognitivo, linguístico, cultural e social (BRASIL, 2017, p. 477).

Nesse novo contexto de ensino e aprendizagem da língua inglesa, os estudantes têm a

[1] A interculturalidade tem como objetivo desenvolver e trabalho de forma cooperativa visando, sobretudo, o respeito e a cordialidade entre sujeito pertencentes a diferentes culturas a fim de preservar suas identidades culturais, ao passo que permiti a troca de experiências respectivamente.

[2] A desterritorialização evidencia que a língua inglesa não deve ser associada a uma fronteira entre um povo e o seu local de ocupação territorial.

oportunidade de ampliar a sua capacidade discursiva e de refletir em diferentes áreas do conhecimento. Sendo assim, propomos a realização de uma análise das ferramentas digitais: *Canva*, *Padlet*, *Kahoot* e *Wordwall,* a partir das competências específicas e habilidades da BNCC no Ensino Médio. Para tanto, faremos uso da Competência Específica 7, que visa uma abordagem e uso de práticas de linguagem em ambiente digital, que modifica as práticas de linguagem em diversos campos de atuação na sociedade.

> Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2017, p. 489).

Além disso, os estudantes carecem de uma visão crítica, ética e estética, e não somente técnica das TDIC e de seus usos para selecionar, filtrar, compreender e produzir criticamente sentidos em quaisquer campos da vida social. Todavia, isso somente pode ser tangível se os sujeitos além de terem a oportunidade de explorar interfaces técnicas (como a das linguagens de programação ou de uso de ferramentas e aplicativos variados de edição de áudio, vídeo, imagens, de realidade aumentada, de criação de games, gifs, memes, infográficos entre outros) tenham também interfaces éticas que lhes permitam tanto triar e curar informações como produzir o novo com base no existente.

Nesse sentido, selecionamos dentro da competência 7 da BNCC, a habilidade: (**EM13LGG703**) que tem como propósito – (utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais).

Com o intuito de integrar, de maneira sistemática, o ensino dos conteúdos da disciplina de Língua Inglesa com as ferramentas tecnológicas apresentadas e aliadas as habilidades da BNCC, apresentamos alguns recursos que estão organizados da seguinte forma: nome, descrição, habilidade **EM13LGG703** da BNCC e por fim, os pontos positivos e negativos das ferramentas.

3. FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

O ***Canva*** é um *software* de design gráfico gratuito; fácil de usar e completamente *online*; sem necessidade de fazer o *download* de nenhum programa. Criado em 2013, já conta com 60 milhões de usuários em 190 países. O *Canva* encontra-se disponível em 100 idiomas, tendo como meta simplificar tarefas complexas, ao ajudar pessoas a alcançarem objetivos conforme a necessidade de uso da plataforma e os recursos oferecidos, inclusive, ganhou alguns prêmios.

O *Canva* utiliza-se de diferentes linguagens, sendo possível elaborar textos, imagens, vídeos, áudios, gráficos, pastas; usar templates pré-projetados e editá-los. A ferramenta ainda conta com espaço destinado para a integração com os recursos tecnológicos como *Youtube*, *Google driver*, *Instagram*, *facebook,* dentre outros.

O grande diferencial da ferramenta é o espaço exclusivamente destinado à educação, o *Canva for Education*, tanto o professor quanto o aluno podem usufruir deste ambiente. Esta plataforma estimula a colaboração na elaboração e comunicação visual das aulas, com direito a sala de aula virtual para professores e alunos. Além disso, é possível compartilhar e corrigir trabalhos no *Google classroom*, *Microsoft Teams*, na própria plataforma, com acesso a milhares de templates educacionais de alta qualidade em uma infinidade áreas, contemplando formas de avaliação e habilidades.

Nesse sentido, os alunos ainda podem visualizar, editar e enviar comentários em tempo real para fazer trabalhos em equipe, onde quer que estejam. Não obstante, há outros planos que dispoem de mais recursos que é cabrado um valor anual.

O ***Padlet*** é um mural virtual interativo em que o usuário pode publicar ideias, vídeos, links, imagens; criar linha do tempo, fórum e exposições. Além disso, é possível utilizar facilmente no *Google Classroom* ou enviar link e *QR code* [3]para compartilhamento, sendo um grande aliado na comunicação e principalmente nas atividades escolares.

O *Padlet* está disponível em 37 idiomas. Na plataforma, é possível fazer uso de diferentes formas de linguagens como imagens, videos, áudios, *GIFs*[4], desenhos, oferece recursos bastante atrativos, é intuitivo e inclusivo. Porque pessoas de todas as idades, níveis e habilidades podem ter acesso. Não é restrito a um público seleto, o trabalho colaborativo é uma realidade virtual tangível. Pois a ferramenta permite convidar e compartilhar projetos e tarefas com outros sujeitos.

---

[3] sigla em inglês de "*Quick Response*" que significa resposta rápida.
[4] *Graphics Interchange Format* – que significa formato para intercâmbio de gráficos.

É flexível devido a variedade enorme de opções de arquivos que podem ser usados. Pode-se acessar de qualquer lugar pela possibilidade de baixar na *playstore*. Torna-se bastante interessante pelos designs chamativos e temáticos disponíveis, no quisito segurança e privacidade. Todas as páginas são criptografadas, podendo escolher com quem deseja compartilhar.

O ***Kahoot*** é uma plataforma gratuita, com uma forte componente lúdico, que permite construir e aplicar questionários didáticos. Cria questões temáticas, debates, e dependendo do objetivo é possível criar uma competição entre os usuários de forma presencial ou virtual. E ainda utilizar esses recuros como ferramenta de avaliação por meio do ranking gerado conforme o desempenho dos alunos, baseando-se na velocidade e no número de respostas corretas às questões colocadas.

A ferramenta tem como diferencial facilitar o aprendizado para qualquer indivíduo ou corporação criar, compartilhar e jogar jogos de aprendizado que gerem um envolvimento atraente. Os jogos podem ser jogados em qualquer lugar, pessoalmente ou virtualmente, usando qualquer dispositivo com conexão à internet.

Oferece planos gratuitos e pagos projetados para uso em sala de aula. Atualmente, estima-se que o *Kahoot* seja usado por aproximadamente 9 milhões de professores em todo o mundo, centenas de milhões de alunos e famílias. Este dispositivo conta com mais de 1,9 bilhão de usuários participantes em 200 países.

O *kahoot* disponibiliza recursos exclusivos para fins educacionais com muitos recursos que podem ser aplicados no contexto escolar. Na plataforma, é possível fazer uso de diversos meios de linguagens como textos, imagens, áudios, links e videos incorporadas aos materias produzidos ou pré-elaborados passíveis de edição. O recurso conta com diversas parcerias, no entanto, para desfrutar de mais opções é necessário desembolsar alguns valores que são pagos em dólar.

O ***Wordwall*** é uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas em modelo *gamificado*[5] na educação para sua sala de aula de forma presencial ou remota. Nela é possível criar jogos, questionários, competições, jogos de palavras e muito mais. Uma maneira bem fácil de criar seus próprios recursos didáticos.

Apesar das muitas possbilidades de uso, a ferramenta em questão demonstra ser pensada para alunos ainda na fase de alfabetização ou no uso para ensino de línguas estrangeiras para

[5] *Gamification* em inglês é a aplicação das estratégias dos jogos nas atividades do dia a dia, com o objetivo de aumentar o engajamento dos participantes.

crianças e adolescentes. A plataforma é versátil e conta com uma multiplicidade de atividades que podem ser criadas para contextos multidisciplinares.

O *wordwall* está disponível em 39 idiomas, sendo possível trabalhar diretamente na língua alvo e utilizar diferentes linguaguens na/para a criação dos conteúdos tais como imagens, vídeos, áudios e animações na plataforma. Além disso, as atividades podem ser elaboradas de forma autêntica pelo professor ou qualquer pessoa que tenha cadastro e/ou acesso por meio do login. Entretanto existem materiais prontos elaborados por outros usuários que podem ser utilizados por intermédio da comunidade. O trabalho colaborativo pode ser desenvolvido e acompanhado em tempo real, à medida que os participantes respondem a atividade, é possível ter acesso aos dados como tempo, duração, acertos, erros dentre outros. Tudo isso pode ser configurado conforme o objetivo a ser alcançado.

O ambiente virtual do *Wordwall* é de fácil acesso. Possui um layout agradável bastantre intuitivo, com alguns recursos interesantes como: atividades interativas e imprimíveis, modelos de atividades pré-elaborados. Estas possibilidades podem ser alternadas para um modelo diferente. É aceitável a edição de materiais pré-fabricados dentro da plataforma. Os conteúdos podem ser organizados por temas e há a possibilidade de utilizar o recurso atribuindo ao aluno instruções. Permiti definir tarefas para serem realizadas em casa. São muitas as opções de compartilhamento como: pode ser por meio do *link* da página da atividade, por e-mail, em redes sociais ou pelo *Google Classroom*, outros professores também podem ter acesso por intermédio da comunidade que engloba diversos usuários ou somente uma pessoa pode ter acesso se a opção atividade privada estiver ativada. Além do mais, o *Wordwall* pode ser hospedado em outros sites, para isso, é usado um trecho de código *HTML*[6], por meio da incorporação.

Dessa forma, o *Wordwall* também dispõe de um aplicativo na *Playstore* que pode ser baixado no *smartphone*. Entretanto, alguns recursos no *Wordwall* são limitados, para ter acesso a mais funções é preciso utilizar a versão paga.

[6] Linguagem de Marcação de Hipertexto

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para a execução da pesquisa, selecionamos as ferramentas: *Canva*, *Padlet*, *Kahoot* e *Wordall.* A escolha justifica-se pela popularidade delas no ambiente escolar. Quanto a metodologia utilizada, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que se fundamenta em livros, revistas, publicações em periódicos, artigos científicos e sites da internet. É de natureza básica, pois objetiva gerar conhecimentos úteis, sem aplicação prática. Para a realização da análise, recorremos a abordagem qualitativa, não sendo necessário o uso de técnicas estatísticas. Para tanto, dividimos em dois momentos. O primeiro momento foi dedicado a apresentação e descrição das ferramentas; em seguida, a identificação da habilidade escolhida para a realização análise, com destaque dos pontos fortes e pontos fracos de cada uma delas.

As habililades da BNCC são representadas por códigos alfanuméricos. A habilidade seleciona é representada pelo código: **EM13LGG703,** em que **EM -** indica a etapa de Ensino Médio; **13 –** indica que as habilidades podem ser desenvolvidas em qualquer ano do Ensino Médio; **LGG** – indica a área do componente curricular: Linguagens e suas Tecnologias, **7** – representa a competência específica; e **03** a habilidade a qual está relacionada - utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

Embora o *Canva* não tenha sido projetado para ser exclusivamente voltado para o ensino em geral, a ferramenta digital cumpre bem a sua função quando se propõe a utilização de diferentes linguaguens. Pois apresenta uma infinidade de recursos gratuitos à disposição dos usuários. Nela é possível utilizar elementos, figuras, áudios, vídeos, imagens interativas, fotos, fundos personalizados, fontes de texto, templates, gráficos, logotipos; fazer *upload* de arquivos armazenados em outros locais, conexão com outros dispositivos fora da plataforma, sendo um grande aliado no contextual educacional.

É possível produzir dentro do site materiais autênticos e específicos para a educação. No *Canva for Education,* há como criar uma sala de aula virtual; inserir alunos através do e-mail e desenvolver trabalhos colaborativos com a supervisão do professor. **Pontos positivos:** navegabilidade e facilidade de acesso aos conteúdos, praticidade e organização dos materiais, qualidade e variedade dos recursos. **Pontos negativos:** Limitação de conteúdos na versão grátis, o salvamento automático que pode ser um problema se a sua conexão com a internet não estiver boa.

Ao contrário do *Canva*, o *Padlet* tem sido pensado como uma ferramenta virtual

facilitadora no processo de ensino/aprendizagem. Pois no mural virtual é possível fazer *upload* de arquivos, *links*; pesquisar por imagens; inserir *GIFs*, localização, vídeos, áudios; fazer desenhos na própria tela; gravar áudios, gravação de tela, tirar fotos, inserir fundos com temáticas personalizadas e avaliar.

A proposta do *Padlet* é semelhante a de uma rede social voltado para o ensino, reforçando ainda mais essa ideia. Tem até a função curtir. Dentro do *Padlet* não existe materiais pré-elaborados como templates para edição; o espaço é inteiramente destinado à criação conforme a necessidade.

A ferramenta desempenha com maestria a sua função dentro do que é proposto. Porque proporciona aos usuários uma diversidade de mídias socializável. Permite a interação e compartilhamento dos murais com outros grupos que visa a produção coletiva e integrada a temática abordada. Oferece subsídios de recursos variados, que facilitam o caminho para o engajamento dos alunos, estimulando-os na produção de trabalhos autorais no ambiente digital. **Pontos positivos:** facilidade de publicação e interação no ambiente virtual, praticidade e leveza do design, variedade de mídias digitais comapatíveis. **Pontos negativos:** Limitação de criação de murais por usuários, papéis de parede limitados.

Ainda que o *Kahoot* tenha como objetivo oferecer recursos para utilizar no ambiente escolar, diferencia-se dos demais por propor conteúdos mais dinâmicos por meio de jogos aplicados no processo de ensino/aprendizagem, ou seja, a *gamificação.* Por intermédio da ferramenta *Kahoot* é possível fazer uso de mídias como imagens, vídeos, áudios; encontrar projetos pré-elaborados que são compartilhados dentro da plataforma, e qualquer usuário pode utilizar, e criar conteúdos didáticos em alguns minuto. Existe o banco de questões disponível no site para auxiliar na criação de material. Contudo a ferramenta não oferece tantos recursos de compatibilidade com outras mídias como o *Canva* e o *Padlet*. Mas no quesito jogos educacionais, mesmo com limitações, é uma excelente alternativa, especialmente. Porque pode-se realizar uma avaliação prévia do conhecimento dos alunos por meio de questionários interativos; promover revisão do conteúdo usando alternativas conforme a necessidade a ser trabalhada pelo professor e coletar a opinião dos estudantes verificando o nível de compreensão do assunto.

O *Kahoot* possibilta a participação dos alunos tanto presencialmente em sala de aula, quanto de forma remota, além disso, há a opção jogar em grupos que estimula o trabalho em equipe e a criatividade dos participantes. **Pontos positivos:** Interatividade e estímulo na aprendizagem dos conteúdos, facilidade e segurança no acesso aos questionários, design gráfico

atrativo e dinâmico. **Pontos negativos:** Limitações de mídias compatíveis e de compartilhamento, layout poluído com o excesso de informações e a navegabilidade poderia ser menos densa e mais leve.

O *Wordwall* segue a mesma tendência do *Kahoot,* a *gamificação* do ensino. A plataforma dispõe de muitas alternativas para a criação de recursos didáticos personalizados para a sala de aula, como questionários, caça-palavras, palavras cruzadas, anagramas e muitos outros. No *Wordwall* é possível fazer uso das múltiplas linguaguens por meio dos modelos pré-elaborados de atividades que exploram positivamente as liguaguens escrita, visual, espacial e digital. Com um visual agradável e de fácil nevagação, um dos grandes diferenciais é a criação e impressão da atividade para aplicação física na sala de aula.

Assim como o *Kahoot*, o *Wordwall* limita-se as ferramentas do próprio site, interage com poucas mídias fora de seu nicho, não sendo possível acoplar formatos diferentes do proposto pela plataforma. Restringe-se a incorporação e o compartilhamento a apenas alguns sites e dispositivos. **Pontos positivos:** Layout de navegação fácil e intuitivo, versatilidade e possibilidade de criação de conteúdos, objetivo e extremamente didático no processo de alfabetização digital. **Pontos negativos:** A limitação de quantidades para a criação de atividades, integração com outras plataformas de compartilhamento.

Todas as ferramentas analisadas dependem da conexão com a internet, o que pode representar um ponto negativo mútuo, ao saber da fragilidade no acesso à internet em algumas instituições, principalmente públicas. De modo geral, todas possuem características semelhantes e se adequam a habilidade selecionada para a análise. Compete ao professor, no momento do planejamento e na escolha do conteúdo em consonância com a metodologia utilizada, escolher qual das ferramentas supracitadas será mais vantajosa na ministração da aula, seja remota ou presencial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dinamização do processo de aquisição de uma segunda língua por meio ferramentas tecnológicas utilizadas pelos recursos digitais pedagógicos alinhado com a BNCC pode gerar frutos promissores, que serão colhidos em um futuro próximo, frente às novas metodologias de ensino que devem acompanhar o mundo da *cybercultura* e que se expande a cada ano. Mas vale ressaltar que as ferramentas não devem ser elencadas com único ou principal meio de transmissão do conhecimento. Elas devem somar forças para levar o conhecimento por outras vias. Além dos metódos tradicionais de ensino e serem aliadas sobretudo às novas questões que englobam e norteiam o processo de ensino/aprendizagem em conformidade com a BNCC. Todavia, o profissional precisa conhecer os recursos ideais que possam auxiliar no dia a dia no seu ambiente de trabalho e, eventualmente, desempenhar a sua função com assertividade. Por isso, justifica-se a indispensabilidade de saber quais recursos ou ferramentas que se adéquam melhor a sua realidade. De tal maneira que representará um ganho de tempo precioso que pode ser dedicado a elaboração de estratégias para aplicar na sala de aula. Acreditamos que esse trabalho possa servir de inspiração para futuras pesquisas. Leve conhecimento. Dialogue com outras áreas, e acima de tudo, ajude toda a comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 5 fev.2022.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: Secretaria de Editoração e Publicações Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

KALENA, F. **4 formas de fazer o professor querer usar tecnologia.** 2014. Disponível em: http://porvir.org/4-formas-de-fazer-professor-querer-usar-tecnologia/. Acesso em:17 fev. 2022.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologia e ensino presencial e a distância**. Campinas-SP: Papirus Editora, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

MARTINEZ, Pierre. **Didática de línguas estrangeiras**. Trad. Marcos Marcionílio. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

MORAN, José Manoel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papirus, 2018.

VIEIRA PINTO, Álvaro**. O conceito de tecnologia.** Volumes 1 e 2. Rio de Janeiro, Contraponto, 2005.

VOSGERAU, D. S. R. A tecnologia nas escolas: o papel do gestor neste processo. In: BARBOSA, A. F. (Org.). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Educação 2011. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. p.35-46. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-educacao-2011.pdf. Acesso em: 17 fev. 2022.

OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Aula de Inglês:** do Planejamento à Avaliação. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

Cópia de documento digital impresso por PAULA RENATA (2042110) em 12/09/2022 15:19.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
Campus Cabedelo
Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

TCC COM A FOLHA DE APROVAÇÃO

Assunto: TCC COM A FOLHA DE APROVAÇÃO
Assinado por: Leonardo Ataide
Tipo do Documento: Anexo
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Ostensivo (Público)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Leonardo Ataide de Lima Sousa**, **PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 08/08/2022 10:37:33.

Este documento foi armazenado no SUAP em 08/08/2022. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 589323
Código de Autenticação: e6cf38e297