



**INSTITUTO
FEDERAL**

Paraíba

Campus
Cabedelo

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS
INGLÊS E ESPANHOL**

JOSIANE FERNANDES DE OLIVEIRA

**Uma análise acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino de língua
inglesa**

**CABEDELO
2023**

JOSIANE FERNANDES DE OLIVEIRA

Uma análise acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino de língua inglesa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol– como requisito para a obtenção do grau de Especialista, sob a orientação do Professor Ms. Júlio César Vasconcelos Viana.

**CABEDELO
2023**

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

- O48a Oliveira, Josiane Fernandes de.
Uma análise acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino de língua inglesa / Josiane Fernandes de Oliveira – Cabedelo, 2023.
25 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Línguas Estrangeiras Modernas a Distância – Inglês e Espanhol) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Me. Júlio César Vasconcelos Viana.

1. TIC. 2. Ensino de inglês. 3. Recursos digitais. I. Título.

CDU 37:811.111

JOSIANE FERNANDES DE OLIVEIRA

Uma análise acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino de língua inglesa

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Especialista em Línguas Estrangeiras Modernas – Inglês e Espanhol– IFPB – tendo sido aprovado pela banca examinadora composta pelos professores abaixo.

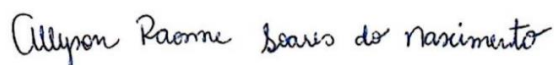
BANCA EXAMINADORA



Prof. Ms. Júlio César Vasconcelos Viana
Orientador – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - IFPB



Prof. Dr. Tatiana Maranhão e Silva
Membro examinador – Instituição IFPB



Prof. Ms. Alysson Raone Soares do Nascimento
Membro examinador – Instituição UFCG

SUMÁRIO

<u>1</u> <u>Introdução</u>	06
<u>2</u> <u>Referencial teórico</u>	08
2.1 <u>Breve contexto histórico sobre o ensino de línguas no Brasil</u>	08
2.2 <u>Considerações sobre os avanços tecnológicos</u>	10
2.3 <u>O uso das tecnologias no ensino de língua inglesa</u>	12
2.4 <u>Gamificação</u>	14
<u>3</u> <u>Método da pesquisa</u>	16
<u>4</u> <u>Resultados e discussões</u>	17
<u>5</u> <u>Considerações finais</u>	24
<u>Referências</u>	25

Uma análise acerca das contribuições das tecnologias digitais para o ensino de língua inglesa

Josiane Fernandes de Oliveira^[1]

^[1] josianefernandes239@gmail.com, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), Brasil. ORCID 0000-0003-3717-9844

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa, a partir de um estudo de caso de algumas atividades produzidas, através dos recursos digitais, com alunos de uma turma de 6º ano do ensino fundamental – anos finais, de uma escola privada na cidade de Guarabira-PB. Autores como Paiva (2001) e Leffa (2016) abordam questões referentes ao ensino de língua inglesa enquanto Moran (2000), Xavier e Serafim (2020), e outros, estudam uso das tecnologias e serão abordados como embasamento teórico deste trabalho. Essas atividades, realizadas no ambiente digital, foram desenvolvidas no aplicativo *kahoot* e nos sites *padlet* e *wordwall* com a intenção de aumentar a participação dos alunos nas aulas de inglês. Além disso, através dessas tecnologias, os alunos podem praticar a língua alvo, neste caso, a língua inglesa, em ambientes fora da sala de aula e interagir, virtualmente, com os seus colegas. Essa interação também é desenvolvida de forma presencial no espaço da sala de aula, ao passo que os alunos compartilham informações e conhecimentos uns com os outros, o que contribui para a realização de atividades de forma lúdica, estimulante e interativa e que se tornam interessantes para os alunos. Assim, através de uma pesquisa bibliográfica e exploratória, este trabalho propõe uma reflexão e discussão sobre a integração das TDIC no ambiente educacional e, especialmente, durante as aulas de língua inglesa de forma a contribuir positivamente para melhorar o desempenho dos alunos e o desenvolvimento de suas habilidades, observando a participação ativa dos alunos bem como uma maior autonomia no processo de aprendizagem. **Palavras-chave:** ensino; língua inglesa; recursos digitais; tecnologias digitais da informação e comunicação.

An analysis about the contributions of the digital technologies to the English Teaching

Abstract

This article aims to analyze the use of Digital Information and Communication Technologies in the English teaching and learning process presenting a report of some activities produced through digital resources with 6th graders students from a private school in Guarabira-PB. Authors such as Moran (2000), Paiva (2001), Leffa (2016), Xavier and Serafim (2020), among others, talk about the use of technology and the English teaching and they are going to be explored as theoretical basis for this work. It was possible to observe the students' active participation in their learning as well as a greater autonomy in this process through the activities developed in the Kahoot application and on Padlet and Wordwall websites. In addition, the students can practice the target language, in this case, English, in places besides the classroom and virtually interact with their classmates through technologies. This interaction is also developed in person inside the classroom while students share information and knowledge with each other to carried out activities in a playful, stimulating and interactive way and these activities are interesting to students. Thus, this work proposes a reflection and a

debate about the integration of the Digital Information and Communication Technologies in the educational environment and, especially, during in the English classes in order to contribute positively to improve students' performance and the development of their abilities.

Keywords: *teaching; English language; digital resources; digital information and communication technologies.*

1.INTRODUÇÃO

Desde o seu surgimento, as tecnologias têm passado por diversas transformações relevantes para a comunicação global e a forma como as pessoas vivem e se comportam. O uso das tecnologias se tornou presente no meio social contribuindo, entre alguns pontos, para a troca de informações e conhecimento. Além disso, as tecnologias digitais contribuem para a difusão e acesso às informações que alcançam milhares de pessoas ao mesmo tempo, independentemente de onde estejam.

No atual contexto, em que os avanços tecnológicos acontecem a todo momento, as tecnologias digitais da informação e comunicação, mais conhecidas como TDICs, transformam as novas formas de aprender e de se relacionar e favorecem a comunicação entre os indivíduos.

As TDICs, vinculadas à educação, vem sendo abordadas por diversos pesquisadores e professores por possibilitarem uma maior interação no processo de aprendizagem do discente, atuando como um recurso didático que estimula a curiosidade e a participação do aluno de forma mais atrativa e dinâmica, contribuindo também para que essa aprendizagem ocorra de maneira significativa e interessante para os alunos, haja vista que o meio digital está inserido no cotidiano deles.

Essas tecnologias digitais são aplicadas em diversos setores. Assim, o uso das TDIC voltadas ao ensino de línguas adicionais¹, mais especificamente da língua inglesa, contribui para o desenvolvimento e progresso do aprendizado da língua, uma vez que o meio digital conecta o falante e o idioma que está sendo aprendido, além de propiciar aulas mais dinâmicas e cativantes para os alunos.

Dessa forma, as tecnologias digitais abrem espaço para que o processo de ensino e aprendizagem dessa língua aconteça através de uma variedade de ferramentas e recursos que, muitas vezes, os alunos já têm conhecimento e familiaridade e que, aliadas ao ensino, podem colaborar no desenvolvimento da aprendizagem do inglês de forma mais criativa, atraente e

¹ Língua adicional é a nomenclatura usada para se referir às línguas, exceto a língua materna, que um estudante aprende.

estimulante. Alguns exemplos de recursos digitais que podem ser incluídos em sala de aula e que, mais adiante, serão explorados nesta pesquisa são: *kahoot*, *wordwall* e *padlet*.

Neste sentido, é questionado como as TDIC, e mais precisamente, esses recursos digitais, podem contribuir para a aprendizagem da língua inglesa dos alunos, sua interação e comportamento em sala de aula e, também, como essa aprendizagem poderá ocorrer além da sala de aula, uma vez que esses recursos tecnológicos podem ser acessados a qualquer momento e em qualquer lugar.

A partir dessas indagações, foi preciso refletir sobre o desenvolvimento das atividades realizadas através do ambiente digital em que os alunos puderam trabalhar e aperfeiçoar a aprendizagem do inglês tanto dentro quanto fora da sala de aula, assim como o uso desses sites e aplicativos de forma a auxiliar no comportamento e interação dos alunos em sala de aula. Dentre os resultados obtidos, foi possível observar que, através dos jogos e atividades realizadas nesses recursos digitais, os alunos estavam mais descontraídos e confortáveis para desenvolver suas habilidades em inglês, como também mais participativos e interessados no aprendizado.

Logo, o desenvolvimento desta pesquisa parte do objetivo de investigar como o uso dos recursos digitais pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos durante as aulas de línguas adicionais, especialmente quando se trata da língua inglesa dentro e fora do ambiente da sala de aula. Como objetivos específicos, nos propomos a observar como os alunos atuam dentro do ambiente digital e verificar se as ferramentas digitais utilizadas proporcionam o aumento da participação e interação com os colegas de sala e, conseqüentemente, maior solidez na aprendizagem da língua alvo.

Neste intuito, esta investigação, de caráter bibliográfico, se desenvolve como um relato de experiência baseado em atividades realizadas nos sites *wordwall*, *padlet* e *kahoot*, vinculadas ao ensino de língua inglesa em uma turma de 6º ano de uma escola particular na cidade de Guarabira-PB.

Sabendo disso, esta pesquisa é dividida em 6 momentos: em um primeiro momento, baseando-se nos escritos de Leffa (2016) e Day (2012), analisamos o contexto histórico do ensino de línguas no Brasil com o intuito de refletir acerca das diversas transformações que ocorreram no processo de ensino e aprendizagem das línguas adicionais. Posteriormente, com base em Ramos (2012) e Xavier e Serafim (2020) que dissertam sobre o avanço das tecnologias e o uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), a temática foi debatida a fim de explorar o contexto tecnológico e suas contribuições para o meio educacional. Em um terceiro momento, fundamentando-nos nos trabalhos de Paiva (2001) e Moran (2000), que

versam sobre o uso das tecnologias, foi abordado a aplicação dos recursos tecnológicos no ensino e aprendizagem de inglês através de uma perspectiva de multiletramentos. Ainda, através dos estudos de Silveira e Barrone (1998) e Falkembach (2007), que dissertam sobre a relação entre jogos e ensino, apresentamos a importância da gamificação para o processo de aprendizagem dos alunos. Em seguida, foi detalhado o relato com base na experiência em sala de aula e, por fim, tecemos nossas considerações finais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A seguir, abordaremos, de forma sucinta, alguns aspectos históricos do ensino de línguas no Brasil bem como a implementação de novas leis que regulamentam o sistema educacional brasileiro e, conseqüentemente, o ensino de línguas.

2.1. BREVE CONTEXTO HISTÓRICO SOBRE O ENSINO DE LÍNGUAS NO BRASIL

Ao longo do percurso histórico do ensino de línguas no Brasil, é possível perceber diversos acontecimentos que contribuíram tanto positiva quanto negativamente para o avanço do ensino de línguas. Por este motivo, este tópico abordará algumas mudanças que, por consequência do contexto político brasileiro, ocorreram no processo de ensino e aprendizagem das línguas adicionais no Brasil.

Inicialmente, a ênfase no ensino de línguas se centrava no desenvolvimento das línguas clássicas, como latim e grego, e, mais adiante e com menos foco, nas línguas modernas, como alemão, francês, inglês e italiano.

Foi durante o Império que as línguas modernas passaram a ter um maior prestígio, análogo ao ensino das línguas clássicas (LEFFA, 2016). Ainda, com a fundação do colégio Dom Pedro II, em 1837, as línguas francesa, inglesa, italiana e, posteriormente, espanhola, foram incluídas no currículo das escolas brasileiras e suas metodologias eram aplicadas, assim como as línguas clássicas, através das suas gramáticas e traduções.

O ensino das línguas modernas durante o império parecia sofrer de dois graves problemas: falta de metodologia adequada e sérios problemas de administração. A metodologia para o ensino das chamadas línguas vivas era a mesma das línguas mortas: tradução de textos e análise gramatical. (LEFFA, 2016, p. 52)

Como é possível perceber, neste período, o método de gramática e tradução era utilizado para aprender uma nova língua, excluindo o aprendizado da língua falada e sua prática. Mais

adiante, ainda no período do Império, os alunos estudavam, no mínimo, quatro línguas estrangeiras. No entanto, apesar de ser uma grande quantidade, a carga horária definida para esse ensino foi limitada.

Em 1889, com o início da República, novas transformações no espaço educacional ocorreram. O ensino estava voltado para o ingresso no ensino superior e, com isso, o foco do aprendizado de línguas também estava destinado para os cursos superiores. De acordo com Leffa (2016, p. 53) “[...] O ensino do grego desaparece, o italiano não é oferecido ou torna-se facultativo e o inglês e alemão passam a ser oferecidos de modo exclusivo; [...]”.

Em 1931, a Reforma Francisco Campos, liderada pelo ministro de educação Francisco Campos, foi implementada. Com essa reforma, entre alguns de seus projetos, foi definido o Conselho Nacional de Educação (CNE) bem como um método oficial para o ensino de línguas: o método direto. Dessa forma, a língua seria ensinada a partir do uso da própria língua.

Segundo Day (2012), havia alternância sobre qual língua seria priorizada, sendo consideradas, às vezes, como obrigatórias e, outras, facultativas, além de haver mais uma redução na carga horária no ensino dessas línguas modernas. Por causa de aspectos políticos e econômicos, a língua inglesa passa a ter mais relevância em detrimento das outras línguas.

Em relação ao método direto, Leffa (2016) mostra que este deveria ser implementado nas aulas desde o primeiro dia de aula e que a língua materna poderia ser utilizada o mínimo possível, fazendo uso de imagens e objetos reais para a tradução de palavras.

Ainda na década de 1930, escolas de idiomas, voltadas para o ensino da língua inglesa, foram criadas. Logo após, em 1942, surge a Reforma Capanema, com grande importância no ensino de línguas no Brasil, liderada por Gustavo de Capanema, ministro da Educação e da Saúde. Assim como mostra Leffa, uma das mudanças que ocorreram através da reforma Capanema estava relacionada com a divisão do ensino:

O ensino médio ficava dividido em um primeiro ciclo, denominado “ginásio”, com duração de quatro anos, e um segundo ciclo, com duas ramificações, uma denominada “clássico”, com ênfase no estudo de línguas clássicas e modernas, e outra denominada “científico”, com ênfase maior no estudo das ciências (física, química, biologia, matemática etc.). (LEFFA, 2016, p. 56)

Durante esses ciclos, os alunos tinham aulas de latim, espanhol, francês e inglês com uma grande quantidade de carga horária. Ainda, o Ministério da Educação era responsável por definir, em todo território nacional, quais línguas e metodologias deveriam ser utilizadas durante o ensino. Para Leffa (2016, p. 57) “[...] Visto de uma perspectiva histórica, as décadas

de 40 e 50, sob a Reforma Capanema, formam os anos dourados² das línguas estrangeiras no Brasil.”

No entanto, nas seguintes décadas, o aprendizado de um novo idioma no Brasil sofre um impacto negativo com a criação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). A LDB regulamenta todo o sistema de educação brasileiro e o direito de educação para todos. No entanto, em relação ao ensino de línguas estrangeiras, a LDB de 1961 afirma que esse ensino deixa de ser obrigatório e, a partir desse momento, o Estado seria o responsável por inclui-las, ou não, nas escolas. “[...] O latim, com raras exceções, foi retirado do currículo, o francês quando não retirado, teve sua carga semanal diminuída, e o inglês, de um modo geral, permaneceu sem grandes alterações.” (Leffa, 2016, p. 58).

Na década de 1970, uma nova LDB foi formulada. Nela, o ensino foi reduzido em 1 ano e, conseqüentemente, a carga horária destinada para o estudo de novas línguas foi novamente reduzida.

Mais adiante, especificamente em 1996, uma nova LDB é formulada e, desta vez, o ensino de línguas passa a ser obrigatório. A LDB de 1996 organiza o ensino em fundamental e médio, tornando obrigatório o estudo de uma língua estrangeira apenas no ensino médio, sendo uma obrigatória e outra, optativa. “Será incluída uma língua estrangeira moderna, como disciplina obrigatória, escolhida pela comunidade escolar, e uma segunda, em caráter optativo, dentro das disponibilidades da instituição” (Brasil, 1996, Art. 36, Inciso III).

A partir desse momento, novos documentos começam a ser formulados para contribuir e orientar o ensino de qualidade e igualitário para todos no Brasil, a exemplo dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), das OCEM (Orientações Curriculares para o Ensino Médio), das Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs) e do Programa nacional do livro didático.

Assim, pode-se observar que o final do século XX trouxe novas mudanças para o ensino de línguas, mostrando a sua relevância para o ensino. Além disso, o espaço tecnológico passa a ser considerado importante e colaborativo para o ensino de outros idiomas.

2.2. CONSIDERAÇÕES SOBRE OS AVANÇOS TECNOLÓGICOS

² A década de 1950 foi denominada de ‘anos dourados’ devido aos avanços tecnológicos, mudanças nos meios social e econômico e novos meios de comunicação.

Levando em consideração as diversas transformações tecnológicas ocorridas no mundo, será apresentado, a seguir, alguns aspectos relacionados aos avanços tecnológicos e o desenvolvimento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Através da globalização e dos diversos avanços tecnológicos, a comunicação entre diferentes países tornou-se algo de fácil acesso, impulsionando as atividades relacionadas aos setores da economia, política, cultura e turismo.

O século XVIII foi marcado por grandes avanços tecnológicos devido à Revolução Industrial, quando ocorre o desenvolvimento de diversos setores, mediante a Revolução Industrial, incluindo avanços nos meios de transportes e nas telecomunicações, além das modificações nos campos econômico, industrial, político e educacional.

A partir da utilização das tecnologias digitais, as informações passaram a se propagar rapidamente e novas formas de acessar essas informações e se comunicar foram criadas, facilitando, assim, a interação entre diferentes povos independente da distância física entre eles. Para Ramos (2012), a palavra ‘tecnologia’ pode ser definida a partir dos conhecimentos que:

[...] permitem produzir objetos, modificar o meio em que se vive e estabelecer novas situações para a resolução de problemas vindos da necessidade humana. Enfim, é um conjunto de técnicas, métodos e processos específicos de uma ciência, ofício ou indústria. (RAMOS, 2012, p. 5)

Dessa forma, a tecnologia vem transformando o meio social e contribuindo para suprir suas necessidades, principalmente quando está relacionada à comunicação. Antigamente, uma carta para chegar ao seu destinatário que mora do outro lado do mundo demorava meses para ser entregue. Hoje, essa mesma informação pode ser enviada, através dos recursos tecnológicos digitais, em apenas alguns segundos.

Ao falar desse instrumento, pode-se mencionar as tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) que, como já mencionado, estão vinculadas às ferramentas tecnológicas utilizadas por diversas pessoas e em diferentes ambientes através de equipamentos e dispositivos móveis que colaboram para a comunicação entre seus usuários e para a transmissão de informações. Esses equipamentos e dispositivos, como computadores, celulares, tablets, entre outros, precisam estar conectados à rede de internet para que, assim, consigam alcançar as informações.

Xavier e Serafim (2020), baseados nos trabalhos de Vaz (2015) mostram o processo de evolução da internet e a sua evolução e, a partir do seu progresso, os usuários passam a ter uma participação mais ativa e autônoma nos meios digitais de comunicação.

As tecnologias digitais passaram a ser incluídas no cotidiano das pessoas e contribuíram tanto para o uso pessoal, aproximando as pessoas, como também em outros setores, inclusive, no campo educacional.

Ao incluir as TDICs no campo educacional, o professor estará proporcionando novas formas de aprendizado para seus alunos, promovendo uma aprendizagem mais interativa e participativa, mostrando as diversas possibilidades e formas de aprender. Segundo Xavier e Serafim (2020):

[...] no contexto das TDICs, o processo de ensino-aprendizagem é, por natureza, interativo, o que requer um novo modelo de sistema educativo, baseado, principalmente, no conhecimento coletivo, colaborativo, rompendo, para tanto, com modelos tradicionais de ensino que se fincam em uma concepção mecânica de aprendizagem, vinculada à perspectiva de que o professor é o único detentor do conhecimento e o ato de ensinar é visto como uma atividade linear. (XAVIER; SERAFIM, 2020, p. 37).

Assim, introduzindo o meio digital na educação, o ensino mecanizado passa a ser deixado um pouco de lado, em que os alunos são considerados como uma tábula rasa e agentes passivos do aprendizado, e passa a compreender que novas formas de aprendizagem são importantes para o desenvolvimento do aluno e que eles possuem domínio e conhecimento sobre seu aprendizado.

2.3. O USO DAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Conforme Paiva (2001) e Xavier e Serafim (2020), as TDICs contribuem para o processo de ensino e aprendizagem ao incluir o formato digital para aprimorar e complementar as aulas. Levando em consideração essa perspectiva, serão expostas algumas contribuições das tecnologias voltadas para o ensino e aprendizado de inglês. A partir da inserção da tecnologia no campo educacional, as aulas podem se tornar mais lúdicas e estimulantes para os alunos e a relação entre o aprendizado e o meio digital passa a ser inovadora no ambiente escolar, de forma a potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Assim, através dos recursos tecnológicos, é possível facilitar a comunicação entre pessoas e, no âmbito educacional, consegue-se um acesso rápido e amplo a informações, além da possibilidade de utilizar essas ferramentas fora do contexto de sala de aula.

Dessa forma, professor e alunos são inseridos em um contexto de multiletramento, movimentando-se através de diversos ambientes e contextos que os auxiliam a se desenvolverem e interagirem no mundo tecnológico e globalizado. Assim, a utilização das

mídias e recursos digitais que fazem parte do cotidiano dos alunos faz com que eles consigam desenvolver suas habilidades e a compreensão acerca das diversas formas de aprender e integrar diversos elementos no processo de aprendizagem.

A língua inglesa, considerada como língua franca, é a língua da comunicação mundial, usada nas negociações, no turismo, na divulgação do conhecimento científico e na comunicação entre diferentes povos que não possuem o inglês como língua materna. Dessa forma, o interesse por aprender essa língua é, cada vez mais, crescente e vigente nas escolas.

No aprendizado de uma língua adicional, em específico, da língua inglesa, é comum utilizar diversos recursos digitais que auxiliam na aprendizagem desse idioma, a exemplo, aplicativos, filmes, jogos, redes sociais, músicas, entre outras ferramentas tecnológicas. Dessa forma, os estudantes de uma outra língua podem fazer uso do meio tecnológico para aprimorar sua aprendizagem, além de utilizá-lo em outras áreas, uma vez que o seu uso pode ser alcançado em qualquer lugar. Paiva afirma que:

[...] De sua casa, ou do laboratório de sua escola, o estudante pode acessar bibliotecas em várias partes do mundo, assistir vídeos, participar de diversos cursos online, e, ainda, acessar um imenso mar de recursos para desenvolver as várias habilidades envolvidas na aprendizagem de uma língua. (PAIVA, 2001, p. 103)

Paiva (2001), através dos estudos de Beaugrande, afirma que as ferramentas utilizadas no meio digital podem contribuir mais no aprendizado da língua inglesa do que os materiais tradicionais, além de promover ao estudante um maior protagonismo em seu aprendizado. Segundo a autora, “[...]Esse ambiente, além de ser mais propício a um tipo de educação menos conservadora, representa um estímulo a abordagens de ensino mais centradas no aluno.” (Paiva, 2001, p. 97). Assim, o aluno passa a ser considerado como agente principal de seu aprendizado e, através desses recursos, é possível explorar novos cenários de aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular, BNCC, em suas competências gerais para a educação básica, descreve que as tecnologias digitais de informação e comunicação devem ser exploradas de forma “[...]crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais[...].” (BRASIL, 2018) para que, dessa forma, seja possível “[...]se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BRASIL, 2018). Sendo assim, a utilização do meio digital no contexto de ensino e aprendizado deve ocorrer de forma consciente, objetiva e significativa para que seja possível formar indivíduos que consigam exercer seu protagonismo, autonomia e criticidade.

Além disso, Moran (2000, pag. 161) também afirma que é preciso utilizar esse recurso com “[...] criatividade, valores éticos, políticos e sociais na consideração dos fatos e fenômenos que chegam a nossos conhecimentos de toda a parte do mundo. [...]”, ou seja, a aplicação em sala de aula desses recursos tecnológicos deve ser explorada de forma a alcançar os objetivos propostos para a aprendizagem.

Durante as aulas de inglês, o uso desses recursos desperta nos alunos um maior interesse de participar e aprender. Lima (2021) reafirma a importância do uso de aplicativos em sala de aula, pois se torna um grande incentivador para o ensino pelo fato de provocar interesse e chamar a atenção dos alunos para o aprendizado da língua inglesa.

Para Paiva (2001), “[...] O professor deixa de ser aquele que transmite conhecimentos para ser aquele que ajuda a organizar as informações e que oferece trilhas de conhecimentos, exercendo o papel de guia para seus alunos. [...]” (Paiva, 2001, p. 98). Dessa forma, o professor, através dos recursos tecnológicos, deve trabalhar como mediador e orientador da aprendizagem de seus alunos.

Sabendo disso, entendemos que o professor precisa conhecer o meio digital para explorar os recursos com seus alunos de forma segura e efetiva, incentivando a participação ativa e crítica dos discentes como também estimular o uso da língua inglesa durante a realização das atividades no meio tecnológico. Dentre as diversas possibilidades disponíveis nesse meio digital, os jogos passaram a ter um grande e importante espaço dentro do contexto de aprendizado e, em relação a esses jogos, trataremos a seguir, questões sobre o conceito de gamificação e suas contribuições para fomentar o processo de ensino e aprendizagem.

2.4. GAMIFICAÇÃO

De acordo com Fardo (2013), gamificação é o processo de utilizar o lúdico, neste caso, jogos, de forma a motivar e dinamizar o aprendizado. A concepção de ‘aprender brincando’ está, cada vez mais, sendo abordada em diversos setores que trabalham com o processo de aprendizagem. No ambiente educacional, a gamificação contribui no aprendizado dos alunos de forma mais interativa e interessante para os discentes.

Levando em consideração as diversas formas de aprendizado e os mais variados recursos que podem impulsionar essa prática, é preciso entender como os alunos se comportam durante as aulas para direcionar as atividades voltadas para a língua inglesa, de forma a favorecer a todos os alunos um ambiente mais descontraído e confortável, possibilitando o

desenvolvimento de suas habilidades no inglês, levando em consideração o contexto sociocultural em que estão inseridos, o nível de ensino e de domínio da língua e cultura estudadas e a qualidade dos recursos pedagógicos utilizados.. Um recurso que pode contribuir para facilitar e descontraír esse momento em sala de aula é o uso de jogos disponíveis na internet. De acordo com Fernandes (1995, p. 02), conforme citado por Silveira e Barone (1998, p. 02):

Os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro, é o incremento da motivação. (...) um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (SILVEIRA; BARONE, 1998)

Sendo assim, os jogos digitais podem despertar o interesse dos alunos, fazendo uso do lúdico para alcançar seus objetivos no ambiente da sala de aula, além da participação ativa do aluno em seu próprio aprendizado, podendo expandir-se para o ambiente externo à sala de aula.

Em uma aula voltada para o aprendizado de inglês, por exemplo, em que alguns alunos se mostram tímidos para praticar com os outros e têm medo de serem julgados por dizer algo errado, os jogos colaboram para que a aula seja mais leve e descontraída, fazendo com que os alunos que têm dificuldades se sintam mais à vontade para participar. É através dos jogos que os alunos podem interagir e se sentirem motivados a colaborar nas aulas sem medo de ser criticado ou rejeitado pelos colegas. Segundo Falkembach (2007, p. 03):

Os jogos educativos apresentam conteúdo e atividades práticas com objetivos educacionais baseados no lazer e diversão. A motivação do aprendiz acontece como consequência da abordagem pedagógica adotada que utiliza a exploração livre e o lúdico. Os jogos educacionais aumentam a possibilidade de aprendizagem além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem. (FALKEMBACH, 2007, p. 03)

Dessa forma, é possível inferir que, através dos jogos, a sala de aula passa a ser um espaço de interação entre alunos e professores e que o jogo, além de ser lúdico, passa a ser uma ferramenta educativa sendo utilizado por diversos profissionais da educação, como aponta Rau (2013) “Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando [...]” (RAU, 2013, p. 25).

Isto posto, a seguir, serão descritas algumas atividades lúdicas que foram desenvolvidas em sala de aula com o intuito de fortalecer e estimular o processo de aprendizagem da língua

inglesa através de recursos e jogos digitais, bem como incentivar a participação e interação dos alunos no seu aprendizado.

3. MÉTODO DA PESQUISA

Este estudo trata-se de um relato de experiência baseada em uma pesquisa bibliográfica que, segundo Gil (2002, p.44) “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.”, de cunho qualitativo e exploratória na qual nos propomos investigar, através de um estudo de caso, as contribuições das TDIC e, em especial, os recursos digitais como *Kahoot*, *Padlet*, e *Wordwall* para o desenvolvimento dos alunos no que concerne ao processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Visando alcançar os objetivos propostos abordando o uso das tecnologias digitais na educação e na aprendizagem da língua inglesa, fundamentando-se em pesquisas de autores como Moran (2000), Leffa (2016), Lima (2021), entre outros, esta pesquisa analisa algumas atividades que foram realizadas em uma escola privada, situada na cidade de Guarabira-PB, durante as aulas de inglês de um programa bilíngue, em uma turma com 15 alunos do 6º ano do ensino fundamental. Além disso, algumas atividades, que serão detalhadas adiante, foram utilizadas fora do ambiente da sala de aula para que os alunos pudessem ter um maior contato com a língua inglesa, contribuindo ativamente para seu aprendizado.

Assim, a pesquisa tratou de investigar como os alunos estão participando e interagindo, em língua inglesa, a partir desses recursos digitais, e avaliou se os mesmos podem ser aliados da aprendizagem do inglês, ou seja, se a inserção dessas ferramentas contribui positivamente no processo de aprendizagem dos discentes que participaram dessas atividades, principalmente naquelas que foram realizadas fora da sala de aula, visando, principalmente, a autonomia de cada aluno.

Para isso, algumas atividades que podem contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem da língua inglesa dos alunos foram desenvolvidas durante o uso das TDICs. Para Moran (2000, p. 152):

Essas novas tecnologias cooperam para o desenvolvimento da educação em sua forma presencial (fisicamente), uma vez que podemos usá-las para dinamizar nossas aulas em nossos cursos presenciais, tomando-os mais vivos, interessantes, participantes, e mais vinculados com a nova realidade de estudo, de pesquisa e de contato com os conhecimentos produzidos. [...]. (MORAN, 2000, p. 152)

Dessa forma, o meio tecnológico é utilizado positivamente para auxiliar no processo e desenvolvimento da aprendizagem de forma mais lúdica e interessante para atrair a atenção dos alunos. Portanto, a partir das atividades realizadas no meio digital, foi analisado como os alunos atuaram durante seu uso e se essas ferramentas contribuem significativamente no processo de aprendizagem do inglês discutidos a seguir.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

O uso das TDICs no ambiente educacional passou a potencializar o processo de aprendizagem dos alunos, desenvolvendo uma aprendizagem mais lúdica, autônoma, crítica e participativa, além de contribuir para a prática pedagógica do professor ao incluir novos meios de aprendizado em seu ensino.

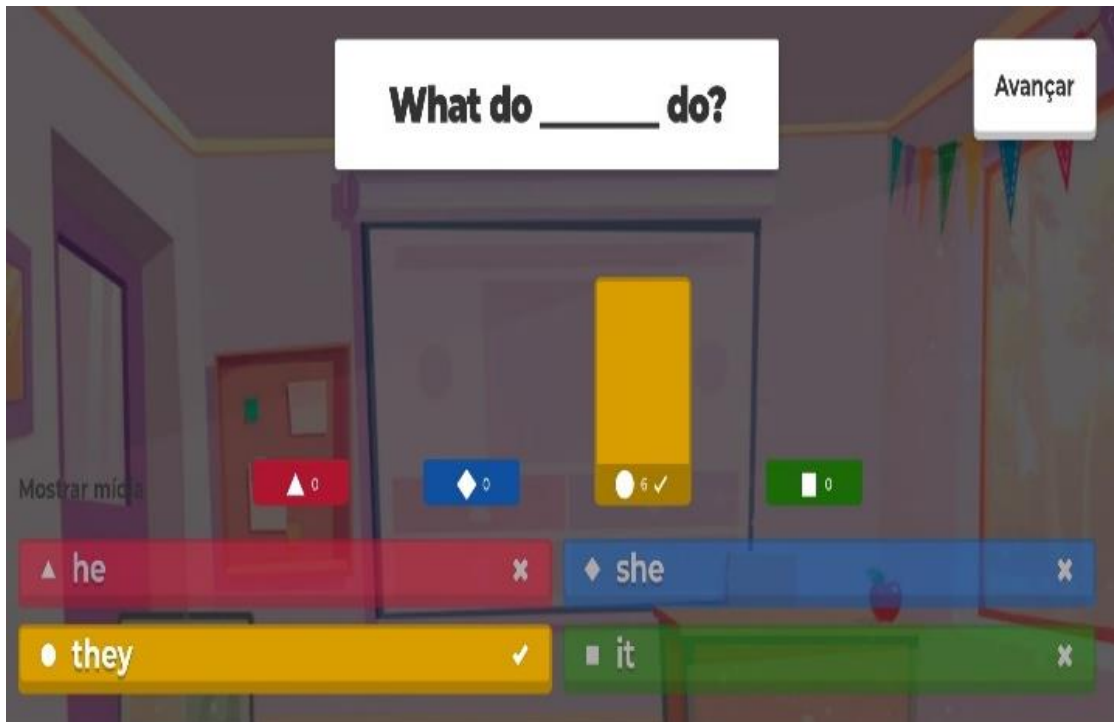
Dessa forma, a intenção de realizar essa pesquisa surgiu através da necessidade de implementar a participação e interação dos alunos nas aulas de inglês, uma vez que os alunos preferem atividades mais dinâmicas e lúdicas, que os incentivem a aprender e, ao mesmo tempo, façam com que eles se sintam confortáveis e em um ambiente divertido que proporcione essa aprendizagem. Além disso, o propósito de agregar os recursos digitais às aulas de inglês parte das diversas configurações, como aplicativos, jogos, redes sociais, entre outros, disponíveis nesse meio tecnológico para interação entre os participantes, do seu uso em diferentes ambientes, da participação ativa do aluno que realizará as atividades com autonomia, gerando assim, um melhor desenvolvimento no aprendizado do inglês. Dentre as atividades realizadas no meio digital, será detalhado a seguir atividades feitas nos seguintes sites: *kahoot*, *padlet* e *wordwall*

A primeira atividade foi realizada no site/aplicativo *kahoot*. O *kahoot* é uma plataforma que pode ser acessada através do seu site ou aplicativo, que consiste no aprendizado através de jogos. Sobre o *kahoot*, Damasceno (2019, p. 3) afirma que “[...]proporciona ao docente, instigar os alunos ao desafio e/ou a compreensão e efetivação do conhecimento passado, de uma forma que os discentes acabam se impactando com a potencialidade dessa plataforma no processo de ensino aprendizagem.” O site consiste em duas áreas em que, em uma, o editor pode definir as configurações do jogo que podem ser produzidos de forma gratuita ou paga e, em outra, em que o jogo se realiza efetivamente com a participação dos jogadores.

Dessa forma, o jogo foi baseado em questões de múltipla escolha e os alunos competiram para definir quem seria o vencedor da partida. O jogo desenvolvido através do

kahoot abordava o conteúdo gramatical *Simple Present* e foi realizado como forma de revisar e praticar esse conteúdo, já trabalhado em sala de aula, assim como mostra a figura 1.

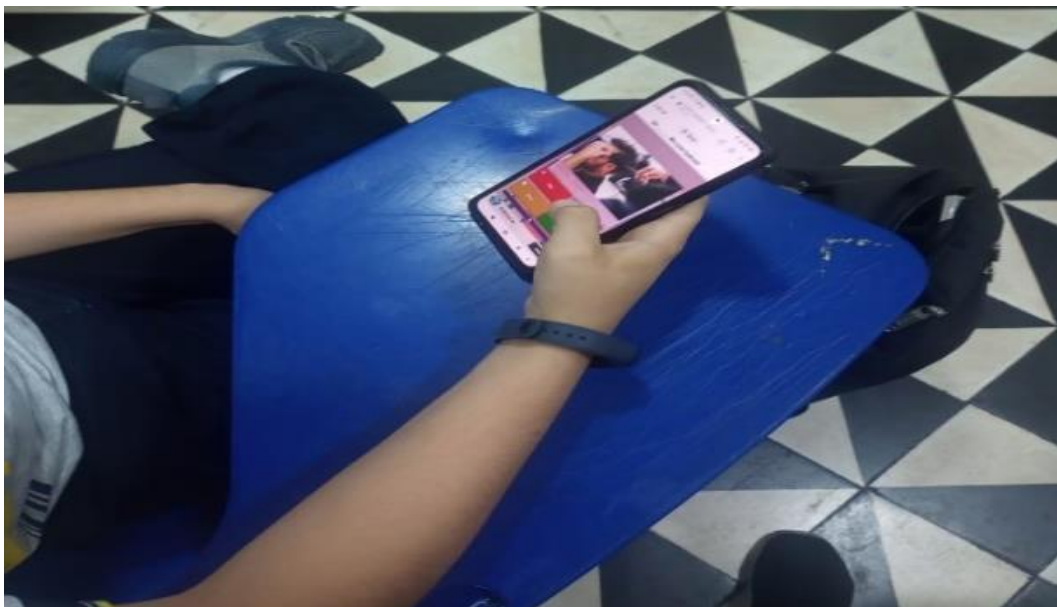
Figura 1 – Questões de múltipla escolha (*kahoot*)



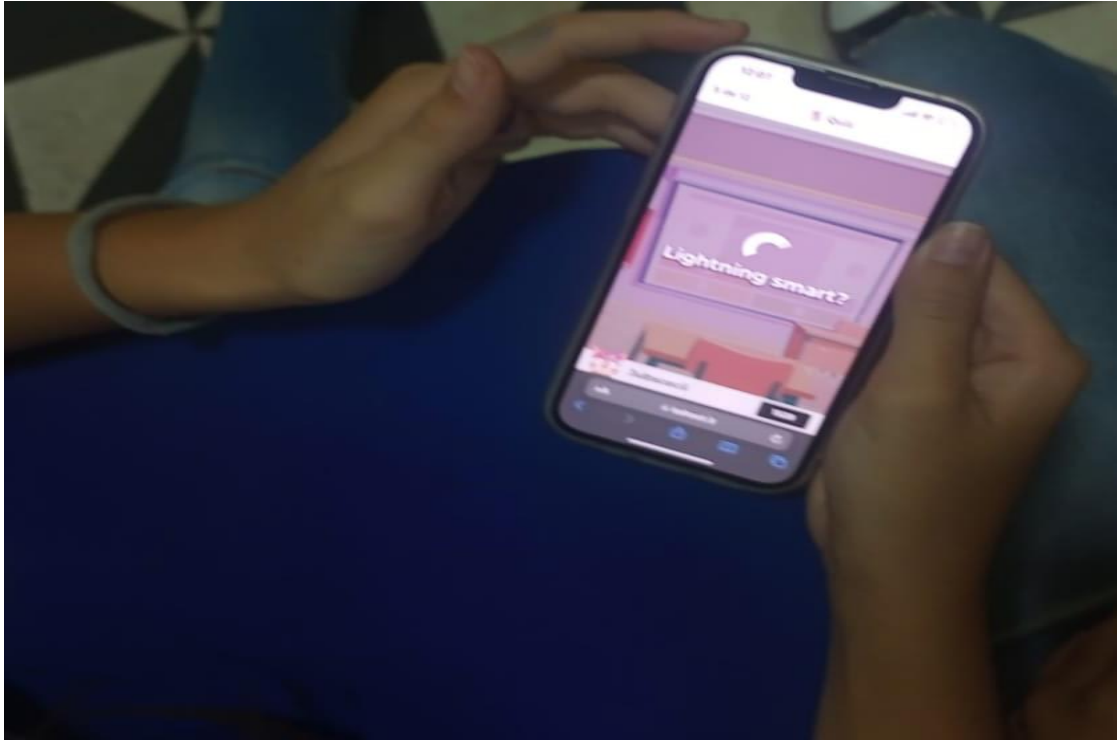
Fonte: arquivo dos autores

Dentre as questões, os alunos precisavam analisar as frases e escolher a alternativa que mostrava a opção correta para completá-la. Ao final de cada rodada, era exibido a opção correta e quantos participantes acertaram a questão. Os alunos foram divididos em grupos e, com seus celulares (figuras 2 e 3), participaram do jogo.

Figura 2 – Uso do celular (*kahoot*)

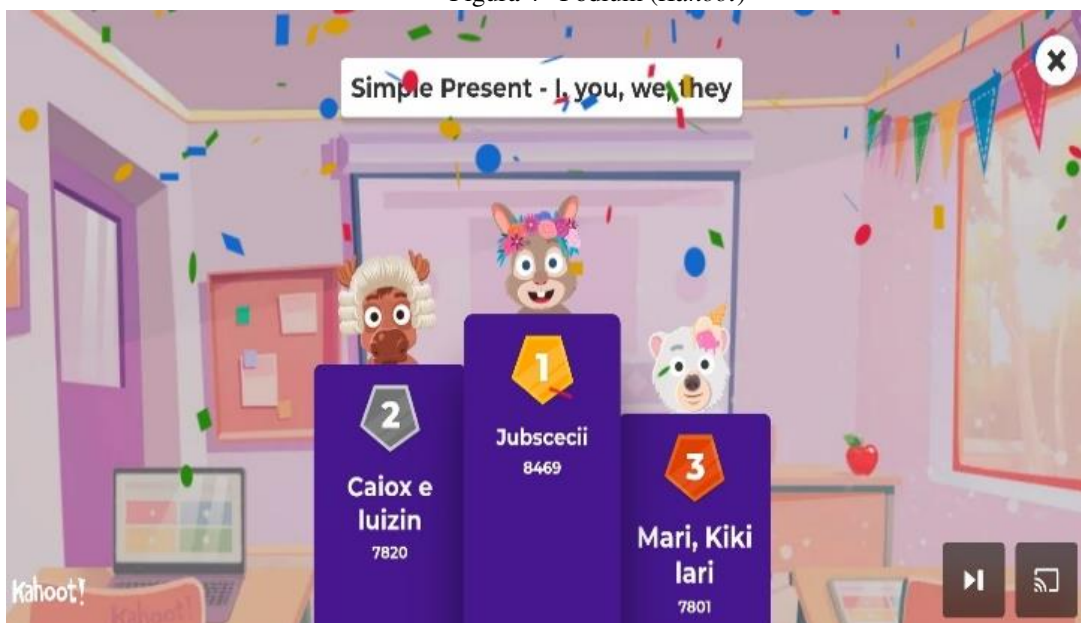


Fonte: arquivo dos autores

Figura 3 – Uso do celular (*kahoot*)

Fonte: arquivo dos autores

Antes de iniciar uma nova rodada (questão), os alunos conseguiam ver a sua posição no jogo, de acordo com a sua pontuação. Ao finalizar todas as questões do jogo, um podium foi formado com os vencedores da partida (figura 4). Essa pontuação é definida de acordo com a resposta correta escolhida pelos jogadores, mas também, a agilidade em responder corretamente, pois, quanto mais rápido responder corretamente, mais pontos são obtidos.

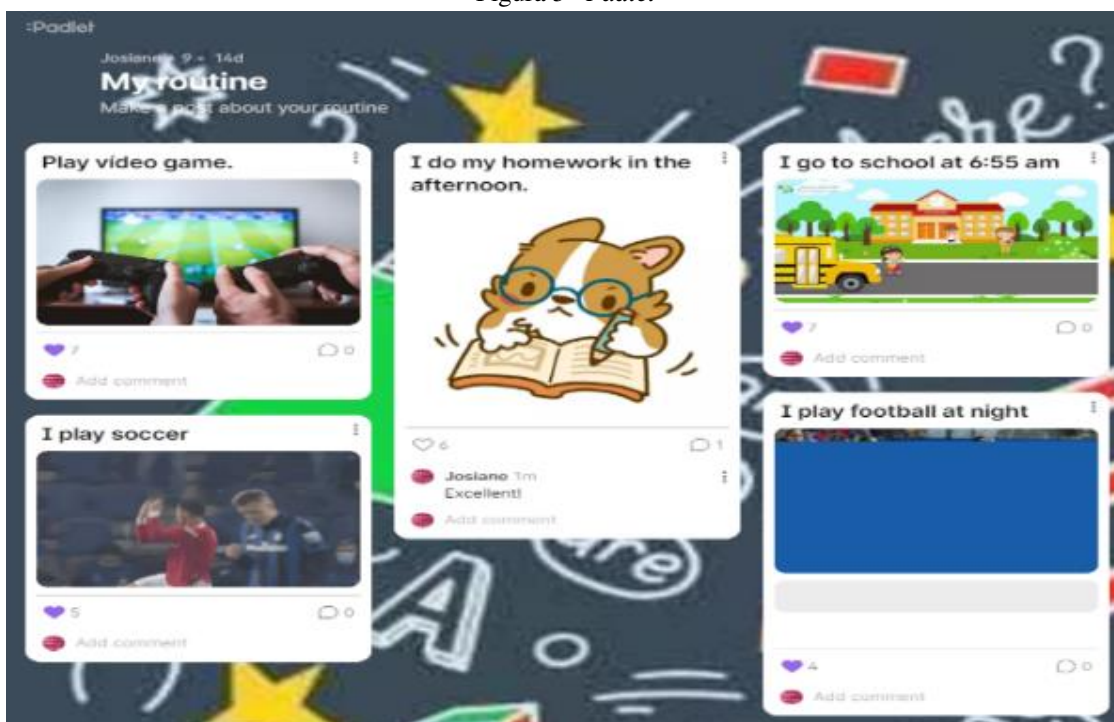
Figura 4 –Podium (*Kahoot*)

Fonte: arquivo dos autores

Durante a realização do jogo, foi possível observar diversos pontos positivos que contribuíram para o desenvolvimento dos alunos, como a interação entre eles, visto que formaram duplas para jogar e, ao responderem as questões, se ajudavam para responder corretamente; a participação ativa de cada um deles, principalmente daqueles alunos que, durante as aulas, têm mais dificuldades em interagir em língua inglesa e não se sentem confortável para participar da aula; a competição saudável, uma vez que o uso de jogos estimula essa competição e, ainda, a ludicidade, pois, era perceptível como os alunos estavam se divertindo enquanto respondiam as questões e vibravam a cada resposta correta.

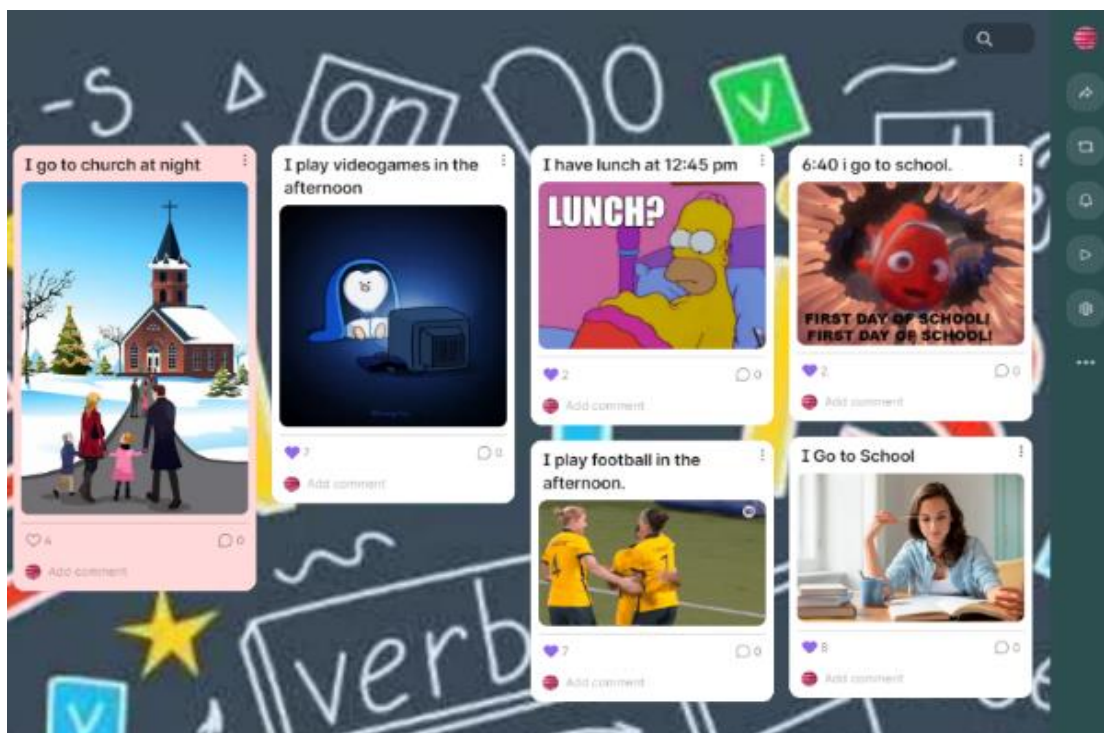
A segunda atividade desempenhada através dos recursos digitais foi realizada no site *padlet* após o estudo dos verbos de rotina. O *padlet* funciona como um mural de avisos ou tarefas virtual que podem ser publicadas e compartilhadas com outros usuários. No *padlet*, foi criada uma página, exibida nas figuras 5 e 6, para que os alunos postassem publicações sobre sua rotina, fazendo uso da língua alvo e adicionando imagens, memes e *gifs* para tornar suas postagens mais atrativas. O *link* dessa página foi compartilhado com os alunos e eles tiveram o fim de semana para fazer as publicações.

Figura 5 –*Padlet*



Fonte: arquivo dos autores

Figura 6 –Padlet



Fonte: arquivo dos autores

Essa atividade, desenvolvida no *padlet* mostrou a possibilidade do aprendizado além da sala de aula, pois, os alunos puderam realizá-la em outros ambientes fazendo uso apenas de um recurso digital, ao mesmo tempo que praticaram e revisaram o conteúdo trabalhado em sala de aula, a estrutura gramatical da língua e o vocabulário adquirido. Além disso, assim como em uma rede social, o *padlet* dá a opção de curtir ou comentar as publicações feitas em uma página, fazendo com que os alunos, mesmo distantes fisicamente, pudessem interagir entre eles a partir das postagens.

Outra atividade trabalhada através das ferramentas digitais foi sobre distúrbios alimentares, aplicada no site *wordwall*, com a finalidade de explorar a compreensão textual dos alunos em sala de aula. O *wordwall* é uma plataforma em que o usuário pode personalizar atividades de forma gamificada para potencializar o aprendizado. Nele, um questionário com perguntas sobre o texto foi elaborado e aplicado em sala, simulando um jogo de perguntas de programas de televisão (figura 7).

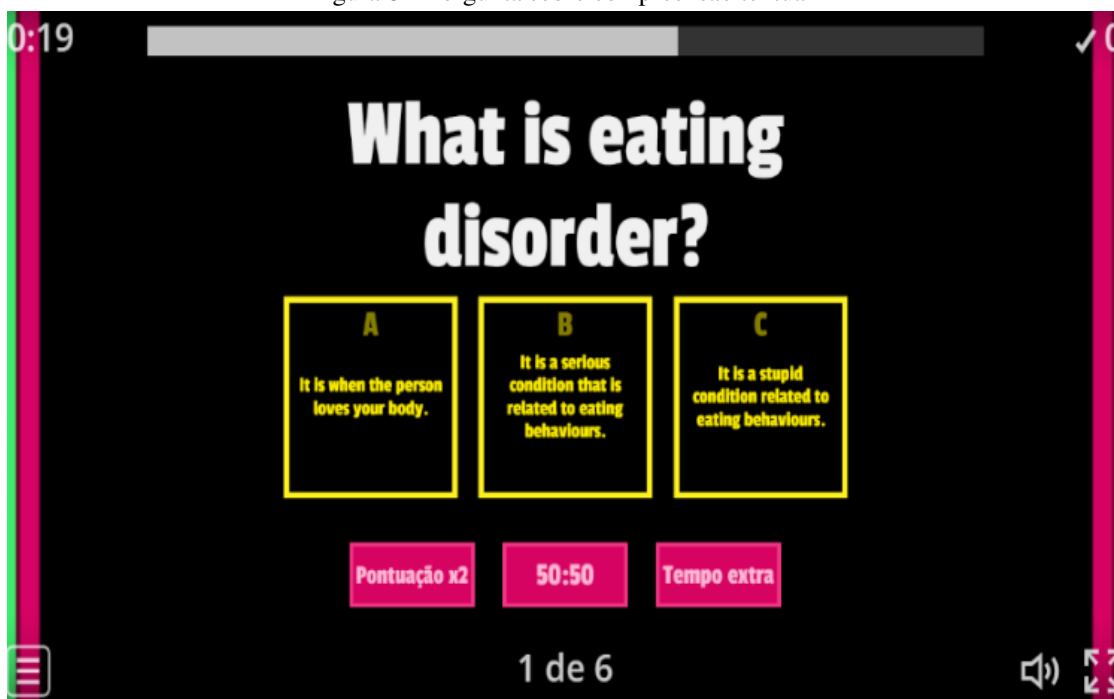
Figura 7 –Programa de perguntas e respostas



Fonte: arquivo dos autores

Após a leitura do texto sobre distúrbios alimentares, elaboramos algumas perguntas (figura 8) para os alunos analisarem o quanto eles conseguiram compreender do texto. Assim com o texto abordado antes do jogo, as perguntas e as respostas foram feitas em inglês para uma maior imersão na língua.

Figura 8 – Pergunta sobre compreensão textual



Fonte: arquivo dos autores

Essas perguntas sobre o texto fazem parte da interpretação textual e contribuem para que os alunos desenvolvam uma melhor compreensão acerca do assunto abordado. No entanto, para dinamizar a aula e torná-la mais interessante, foi incluída a gamificação através do *wordwall* e, ao responder corretamente às perguntas, os alunos ganhavam pontos no jogo (figura 9).

Figura 9 – Pontuação no jogo



Fonte: arquivo dos autores

Comparando essa atividade digital voltada para a compreensão textual e perguntas elaboradas sobre outros textos explorados em sala de aula, mas que não foram feitas através de jogos, foi possível verificar que, nas perguntas feitas a partir dos jogos, os alunos estavam mais presentes e participativos nas aulas, empenhados a responder as questões do jogo enquanto que, nas questões de compreensão textual, sem o uso dos jogos, poucos alunos respondiam e muitos deles mostram pouco ou nenhum interesse em participar e responder.

Essas atividades reafirmam as ideias de Moran (2000) e Falkembach (2007) sobre a relevância das tecnologias digitais e o uso de jogos para colaborar com o processo de aprendizado dos alunos. Além disso, reforçam as reflexões de Paiva (2001) ao proporcionar e estimular o acesso à aprendizagem a partir de diferentes ambientes fora da sala de aula. Desta maneira, podemos afirmar que os resultados encontrados corroboram as hipóteses apontadas neste estudo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É perceptível a conexão que as pessoas e, em especial, as crianças e adolescentes, têm com o meio digital e como conseguem acompanhar as constantes transformações que ocorrem no campo das tecnologias. Assim, essas tecnologias passaram a fazer parte da rotina de inúmeras pessoas e podendo ser acessada em diversos lugares e a qualquer hora. Pessoas que estão fisicamente distantes podem se conectar e se comunicar virtualmente, aumentando sua proximidade graças a esse recurso. Além disso, esse espaço tecnológico abrange inúmeras ferramentas que contribuem não só para interação entre pessoas como também para o aprendizado. Tendo isso em mente, as práticas pedagógicas passaram a incluir as TDICs de forma a proporcionar um aprendizado mais participativo e estimulante para o aluno, incluindo ferramentas que se fazem presentes no seu cotidiano em sala de aula.

Vimos que a inserção das TDICs no ambiente educacional coopera para um ensino mais significativo, trazendo novas formas de aprendizado e despertando o interesse dos alunos, ao mesmo tempo em que os inclui em um cenário moderno, cercado por tecnologia e que desenvolve as competências necessárias para viver em um mundo globalizado.

Ao trabalhar o ensino de inglês com o apoio das tecnologias digitais, o aluno consegue se conectar com a língua adicional, uma vez que o meio digital proporciona um maior contato com uma língua estrangeira, especialmente o inglês, pois a língua inglesa está presente em diversos contextos do mundo digital. Além disso, os recursos disponíveis na internet colaboram para que o aprendizado ocorra com mais rapidez, facilidade e interatividade. Assim, o uso das ferramentas tecnológicas adequadas estimula o processo de ensino e aprendizagem, incluindo o aluno nesse processo de forma autônoma e protagonista, contando com o professor como mediador desse aprendizado.

Por isso, este trabalho teve o intuito de discutir como as TDIC podem influenciar no aprendizado da língua inglesa ao mesmo tempo em que promovem a interação entre professor e alunos através das atividades realizadas nos recursos digitais do *Kahoot*, *Padlet* e *Wordwall*, além de refletir sobre os benefícios ao ensinar a língua inglesa em união com as ferramentas digitais. A utilização dessas ferramentas fomenta o interesse dos alunos em participar das aulas, pois tornam o ambiente mais descontraído e dinâmico em que é possível aprender brincando.

Assim, diante dos resultados obtidos, nota-se que foi possível alcançar uma boa participação dos alunos e um melhor desempenho deles diante do aprendizado de inglês bem

como de estimular a continuidade desse aprendizado para além da sala de aula ao proporcionar atividades que eles puderam realizar em outros momentos e, ainda, interagir com os outros colegas por meio dos recursos digitais.

Dessa forma, a relação entre o processo de ensino e aprendizagem e as tecnologias digitais possibilita um progresso criativo, crítico e participativo do estudante alcançando um aprendizado significativo.

REFERÊNCIAS

Brasil. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf> Acesso em: 19 de julho de 2023.

Brasil. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

Damasceno, K. N. (2019). O uso do kahoot nas aulas de língua inglesa como método significativo de aprendizagem nos anos finais em uma escola pública da zona da mata pernambucana. *Anais VI CONEDU, Campina Grande: Realize Editora*. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/61779>>. Acesso em: 26 de agosto de 2023

Day, K. (2012). Ensino de línguas estrangeiras no Brasil: entre a escolha obrigatória e a obrigatoriedade voluntária. *In Revista Escrita, Rio de Janeiro, n° 15*.

Falkembach, G. A. (2007). O lúdico e os jogos educacionais. *Revistas Mídias na Educação. CINTED-UFRGS*, Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>; Acesso em: 18 de agosto de 2023.

Fardo, M.L. (2013). *A Gamificação como Estratégia Pedagógica: Estudo de Elementos dos Games Aplicados em Processos de Ensino e Aprendizagem*. Universidade de Caxias do Sul.

Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas.

Leffa, V. J. (2016). Língua estrangeira. *Ensino e aprendizagem*. Vilson J. Leffa. - Pelotas: EDUCAT.

Lima, M. E. (2021). *O uso de tecnologias digitais nas aulas de língua inglesa: importância dessas ferramentas para o aprendizado do inglês*. TCC (Graduação em Letras-Inglês) – Universidade Federal da Paraíba.


Moran, J. M.; Masetto, M. T.; Behrens, M. A. (2000). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papirus.

Paiva, V. L. (2001). A www e o ensino de Inglês. *Revista brasileira de linguística aplicada, v. 1*, p. 93-116.

Ramos, M. R. (2012). O uso de tecnologias em sala de aula. Ensino de Sociologia em Debate. *Revista Eletrônica: LENPES PIBID de Ciências Sociais UEL. Edição Nº. 2, Vol. 1, jul dez.*

Silveira, R. S; Barone, D. A. (1998). *Jogos Educativos Computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos.* Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação.

Xavier, M. M.; Serafim, M. L. (2020). *O whatsapp impactando novas possibilidades de ensinar e de aprender no contexto acadêmico.* São Paulo: Mentis Abertas.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	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 Restrito

TCC

Assunto:	TCC
Assinado por:	Josiane Oliveira
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Direito Autoral (Art. 24, III, da Lei no 9.610/1998)
Tipo do Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Josiane Fernandes de Oliveira, DISCENTE (202227400014) DE ESPECIALIZAÇÃO EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS - CAMPUS CABEDELÓ**, em 05/03/2024 18:44:20.

Este documento foi armazenado no SUAP em 05/03/2024. 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: 1104282

Código de Autenticação: 17f530a00b

