



Centro Universitário

UNIVAG – CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE

EDUARDA ALVES DE OLIVEIRA SOBRINHO

**A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NAS AULAS DE
LÍNGUA INGLESA**

Várzea Grande – Mato Grosso

2023



UNIVAG – CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VÁRZEA GRANDE

EDUARDA ALVES DE OLIVEIRA SOBRINHO

**A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL NAS AULAS DE
LÍNGUA INGLESA**

Artigo apresentado como requisito parcial para
Conclusão do Curso de Licenciatura em Letras –
Português e Inglês do Centro Universitário Várzea
Grande – UNIVAG, sob orientação da Profa. Dra.
Soraya do Lago Albuquerque.

Várzea Grande – Mato Grosso

2023

Índice de ilustrações

Gráfico 1 - Importância da tecnologia em sala de aula	16
Gráfico 2 - Modificações em sala de aula causadas pela tecnologia	16
Gráfico 3 - Motivação dos alunos	17
Gráfico 4 - Benefícios do uso da tecnologia em sala de aula.....	17
Gráfico 5 - Utilização dos recursos tecnológicos em sala de aula	18
Gráfico 6 – Infraestrutura disponível	18

Sumário

RESUMO	5
ABSTRACT	6
INTRODUÇÃO	7
A LÍNGUA INGLESA E A CAPACITAÇÃO DOS PROFESSORES	8
UNIVERSO DIGITAL NA AULA DE LÍNGUA INGLESA	10
AS POTENCIALIDADES DAS TIC NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA	13
ANÁLISE DE DADOS: GOOGLE FORM	15
ANÁLISE DE RESULTADOS	15
CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	20

RESUMO

Este artigo aborda os desafios do ensino da Língua Inglesa no Brasil, destacando a falta de capacitação adequada dos professores em metodologias ativas, inviabilizada pela falta de infraestrutura em grande parte das escolas públicas do estado de Mato Grosso, o que leva a aulas pouco envolventes e ao desinteresse dos alunos. Tanto o setor público quanto o privado buscam alternativas para se adaptar a esse novo paradigma, apesar das deficiências estruturais. O artigo tem como objetivo despertar o interesse dos professores de língua inglesa da educação básica para a importância das metodologias ativas em sala de aula, oferecendo exemplos de aplicação e visando aprimorar as estratégias de ensino-aprendizagem. O documento também busca demonstrar que a utilização de metodologias ativas, como atividades colaborativas, promove uma aprendizagem mais satisfatória e interativa, motivando os alunos. O estudo é embasado por referências teóricas, como "Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação" (KENSKI, 2007), "Tecnologias Digitais na Prática Pedagógica" (CERIGATTO, 2018) e "A influência dos jogos eletrônicos para o aprendizado da língua inglesa" (ZONTA, 2017). A pesquisa adota uma abordagem qualitativa hipotético-dedutiva, com base em levantamento bibliográfico e análise do contexto escolar. A etapa final do estudo visa refletir sobre as categorias estabelecidas e propor medidas para melhorar a utilização das metodologias ativas, além de compreender os desafios enfrentados na implementação dessas metodologias. Destaca-se a importância de motivar os alunos, utilizando recursos tecnológicos e promovendo uma interação eficaz entre professor e aluno para alcançar uma aprendizagem significativa.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Educação; Inglês; Metodologia; Aprendizagem; Gamificação.

ABSTRACT

This article addresses the challenges of teaching English Language in Brazil, highlighting the lack of adequate training of teachers in active methodologies, made impossible by the lack of infrastructure in much of the public schools in the state of Mato Grosso, which leads to uninvolved classes and the lack of interest of students. Both the public and private sectors are seeking alternatives to adapt to this new paradigm, despite structural deficiencies. The paper aims to raise the interest of English language teachers of basic education for the importance of active methodologies in the classroom, offering examples of application and aiming to improve teaching-learning strategies. The document also seeks to demonstrate that the use of active methodologies, such as collaborative activities, promotes a more satisfactory and interactive learning, motivating students. The study is based on theoretical references, such as "Education and Technologies: The new pace of information" (KENSKI, 2007), "Digital Technologies in Pedagogical Practice" (CERIGATTO, 2018) and "The influence of electronic games for English language learning" (ZONTA, 2017). The research adopts a hypothetical-deductive qualitative approach, based on bibliographic survey and analysis of the school context. The final stage of the study aims to reflect on the established categories and propose measures to improve the use of active methodologies, in addition to understanding the challenges faced in the implementation of these methodologies. It highlights the importance of motivating students, using technological resources and promoting effective interaction between teacher and student to achieve meaningful learning.

KEY WORDS: Technology; Education; English; Methodology; Learning; Gamification.

INTRODUÇÃO

Diversos fatores estão ligados aos numerosos desafios do ensino da Língua Inglesa no país. Além disso, poucos docentes possuem uma capacitação adequada para trabalhar com metodologias ativas, inviabilizando uma maior interação dos mesmos com os alunos, o que pode acarretar no desinteresse à aprendizagem da língua por conta das aulas pouco envolventes. Os setores público e privado têm buscado alternativas para se adequar ao novo paradigma, apesar das deficiências e problemas estruturais.

Como afirmam Luiz Ribeiro e Paulo Montanaro (2017), alunos do Ensino Fundamental normalmente não correspondem às aulas com ânimo ou atenção suficiente, já que a metodologia adotada por alguns professores de língua estrangeira não acompanha os avanços tecnológicos, aulas expositivas com o foco no docente, visando na maior parte do tempo a gramática em todos os segmentos do Ensino Fundamental. Por isso, se faz necessária a inovação das metodologias aplicadas em sala de aula.

Dessa forma, o presente artigo tem como principal objetivo despertar o interesse do público-alvo, professores de língua inglesa da educação básica, para a importância de se usar as metodologias ativas em sala de aula, aprimorando assim, as estratégias de ensino-aprendizagem adotadas. Pretende-se, também, oferecer amostras de Metodologias Ativas aplicáveis a diferentes níveis da educação básica; desenvolver a compreensão linguística dos professores através do uso das novas ferramentas assim como aprimorar as estratégias de ensino-aprendizagem adotadas em sala de aula. Ressalta-se que os usos das metodologias ativas em aulas de língua inglesa podem promover uma aprendizagem mais satisfatória, uma vez que haverá uma interação maior através das atividades colaborativas, sendo desta forma relevante recorrer a qualquer tipo de metodologia, uma vez que elas só motivam e agregam conhecimento ao mundo cognitivo dos alunos inseridos no processo.

Para alcançar tal objetivo, corroboram na construção do arcabouço teórico desta pesquisa obras como *Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação* (KENSKI, 2007), *Tecnologias Digitais na Prática Pedagógica* (CERIGATTO, 2018) e *A influência dos jogos eletrônicos para o aprendizado da língua inglesa* (ZONTA, 2017).

Este estudo sustenta-se pela abordagem qualitativa de cunho hipotético-dedutivo realizada através de levantamento bibliográfico. A classificação da pesquisa quanto aos seus objetivos, se divide em três grandes grupos: exploratórias, descritivas e explicativas (KIPNIS, 2005). A abordagem exploratória qualitativa não intenciona enumerar ou medir eventos, ela

serve para obter dados que expressam a opinião dos autores sobre as metodologias ativas no ensino da Língua Inglesa. A coleta de dados será feita através de situações do contexto escolar do dia a dia, que será utilizada como um diagnóstico prévio, e será a base da análise do problema a ser resolvido, oferecendo desta forma um caminho para resolvê-lo, podendo observar as principais complicações para uma possível resolução.

A etapa que finaliza esta pesquisa objetiva apresentar crítica e refletir a descrição de cada categoria que foi estruturada para sustentar a pesquisa. Com a intenção de descrever e compreender o atual cenário de desinteresse dos alunos na aprendizagem da língua inglesa, intende-se definir quais medidas podem ser adotadas para alcançar a meta de melhor aproveitamento das metodologias ativas e, por último, compreender quais são os desafios enfrentados para a implementação dessas metodologias e o que os ocasionam.

Sendo assim, será mostrada a importância de motivar os alunos com uma aprendizagem mais adequada a realidade deles, e explorar os recursos tecnológicos disponibilizados para garantir essa constante motivação, para isso é imprescindível a interação eficaz entre aluno e professor, garantindo a troca de conhecimentos e uma aprendizagem significativa.

A LÍNGUA INGLESA E A CAPACITAÇÃO DOS PROFESSORES

Atrelada à inovação das metodologias para o ensino está a capacitação docente, ato necessário para que os alunos utilizem de suas habilidades tecnológicas em um ambiente de aprendizagem. Com os novos recursos tecnológicos é possível desenvolver inúmeras atividades de interesse didático-pedagógico, além de estimular a aprendizagem do aluno, principalmente nas aulas de Língua Inglesa, com materiais virtuais e aulas expositivas, que se adequem ao contexto virtual no qual estão inseridos.

No entanto, para que isso ocorra de forma satisfatória, é preciso que os educadores estejam qualificados e em contínua busca por aprimoramento, já que os alunos têm acesso às constantes inovações tecnológicas e chegam à escola com uma bagagem diversificada de conhecimento.

Pocho (2004, p. 14) afirma que “Vivenciar novas formas de ensinar e aprender incorporando as tecnologias requer cuidado com a formação inicial e continuada do professor”. Dessa forma, através da formação continuada e do vínculo com a pesquisa é que a educação alcançará seu verdadeiro objetivo, que é o desenvolvimento de novas habilidades através da vivência e busca pelo conhecimento, formando assim, cidadãos com consciência crítica.

Tendo em mente que o professor serve de espelho para a formação de caráter do indivíduo, sua capacitação e ascensão profissional se darão a partir da construção crítica da sua metodologia e capacidade para enfrentar esses novos desafios. Essa capacitação deve incluir conhecimentos sobre softwares educacionais e recursos disponíveis em diferentes plataformas para o ensino da Língua Inglesa, possibilitando aulas mais criativas e dinâmicas, contando com o domínio do professor sob essas plataformas.

A própria maneira de produzir conhecimento científico tem sido alterada na contemporaneidade. No novo modelo predominam os interesses ligados ao contexto de aplicação, a interdisciplinaridade, a heterogeneidade de tendências, a diversificação das organizações científicas cada vez mais descentralizadas e transitórias, a valorização da reflexão, a ênfase na responsabilidade social, a maior valorização da divulgação (DUARTE; BARROS, 2003).

Ou seja, nessa nova fase da aprendizagem o conhecimento passa ser fruto de um processo contínuo de pesquisa, aprendizado, avaliação e questionamento de resultados, onde o professor não é mais o detentor do conhecimento, como antes acreditavam os behavioristas, por isso se fazem importantes metodologias que se adequam a esse novo parâmetro.

Falando do ensino da Língua Inglesa em si, é importante ressaltar que isso sempre se configurou como um desafio nas escolas brasileiras, seja pela falta de interesse dos alunos advinda da dificuldade com que eles encaram a aprendizagem de uma nova língua, ou pela dificuldade dos docentes de inserir a língua num contexto social e prático, muitas vezes pela limitação das metodologias tradicionais, de modo a instigar esse interesse nos alunos através da inserção de situações às quais eles consigam ver a relevância da utilização da língua, como jogos, filmes, tendo como foco principal a comunicação. Sendo assim, os professores devem aproveitar as novas metodologias e utilizá-las como facilitadoras da aprendizagem. Nesse contexto, o docente não apenas passa o conhecimento, já que o discente passará a interpretar as novas informações e acontecimentos através de pesquisas direcionadas e práticas, que desenvolvem suas habilidades e autonomia.

Com a mudança, não só os professores como também os alunos podem estranhar essa troca de ideias, uma vez que enquanto o aluno desenvolve suas habilidades o professor é responsável pela avaliação individual. No entanto, é de suma importância que o docente prepare seus alunos para essa mudança e assuma seu papel como mediador do processo de aprendizagem. Com a utilização das novas tecnologias o professor pode se tornar um orientador do processo de aprendizagem dos seus alunos, passando de forma adequada e equilibrada uma orientação intelectual, emocional e gerencial (MORAN, 2006). Assim, aluno e professor

trabalham de forma colaborativa, onde ambos vão em busca de conhecimento em prol do mesmo objetivo.

Pensando dessa forma, a aprendizagem agora é vista como um processo que transcende o espaço da sala de aula. A hibridez entre ensinar e aprender interliga de forma constante o mundo físico e o digital. Existe agora um “espaço estendido” ao invés de dois mundos (MORAN, 2015, p. 16). Assim, é importante se ater à combinação de processos formais e planejados do ambiente escolar com outros que ocorrem de forma espontânea, levando em consideração o contexto social-tecnológico que faz parte do dia a dia dos alunos.

Por conta disso, as instituições têm investido cada vez mais em cursos voltados à capacitação tecnológica dos docentes.

Os setores público e privado têm buscado alternativas para se adequar ao novo paradigma, apesar das deficiências e problemas estruturais. Essa busca é movida não apenas pelas necessidades do mercado, mas principalmente porque os indivíduos têm rejeitado modelos verticais, autoritários e uniformes no processo de aprendizagem. (MORAN, 2015, n.p.).

Apesar de alguns profissionais ainda se mostrarem relutantes em relação às novas metodologias, esse incentivo do governo, especificamente do estado do Mato Grosso - que vem oferecendo diversos cursos de capacitação aos docentes - possibilita que a mudança seja implantada não só no planejamento das aulas, mas também na percepção de uma aprendizagem eficiente para esses professores.

UNIVERSO DIGITAL NA AULA DE LÍNGUA INGLESA

No que diz respeito ao contexto de ensino-aprendizagem, observamos que o avanço tecnológico e o uso de ferramentas da internet trouxeram impactos significativos ao universo da sala de aula, assim como à forma como ensinamos e aprendemos, gerando, nesse sentido, novos espaços para interação e construção do conhecimento. Sob essa lógica, principalmente durante a Pandemia da Sars - Cov 2, diversos recursos tecnológicos foram otimizados no intuito de serem facilitadores para a aprendizagem. Hoje, mesmo após o fim do período de aulas híbridas, essas ferramentas ainda podem ser aproveitadas no contexto da aprendizagem da Língua Inglesa, incentivando o interesse dos alunos com o uso de ambientes virtuais, previsto pela BNCC (2018, p. 261) na habilidade EF09LI08, a qual prevê a exploração de ambientes

virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.

Para que essa exploração seja bem aproveitada é necessário desenvolver nos alunos a capacidade de utilizar novas formas de leitura e escrita - o multiletramento. Podemos entender o multiletramento como a habilidade de construir significados a partir de textos multimodais produzidos em várias formas de mídia (THE NEW LONDON GROUP, 2000 [1996]), além de ser capaz de criar seus próprios textos. Portanto, o trabalho com multimodalidade e multiletramento na sala de aula se mostra relevante, quando considerado que,

Em uma sociedade globalizada cada vez mais marcada pela quebra de fronteiras físicas e/ou digitais, e pela complexidade de modalidades e canais em que a comunicação acontece diariamente, fica mais e mais evidente a importância de desenvolvermos ações no contexto escolar, no sentido de empoderar e capacitar nossas (os) alunas(os) a agirem de forma competente nesse contexto. (BEZERRA, 2016, p. 195).

Sendo assim, é possível que os docentes se aproveitem de diversos aplicativos e websites que além de contribuírem com o processo de multiletramento discente, coloquem em prática a habilidade prevista pela BNCC.

Apresentam-se como exemplos de sites que colaboram para a prática da Língua Inglesa o *Wordwall*, *CoolEnglish* e *Kahoot*, além de aplicativos como o *Duolingo* e *Beelinguapp*, que se utilizam da estratégia de gamificação. Além disso, para a integração de gêneros literários como conteúdo, o aplicativo “Idiom” fornece notícias do país e idioma escolhidos, se tornando uma estratégia interessante para a aquisição de vocabulário.

Uma experiência com o uso dessas ferramentas é descrita por Nevton de Liz (2015) em sua dissertação de mestrado. Ele realizou uma pesquisa com quinze alunos do primeiro ano do Ensino Médio em uma escola pública da cidade de Londrina, no Paraná. Os estudantes utilizaram smartphones e tablets durante as aulas e, apesar de alguns não possuírem dispositivos celulares, da falta de entusiasmo por parte da professora e dos desafios enfrentados devido à incompatibilidade entre o sistema Android e o iOS, ele chegou à conclusão de que

A utilização de um aplicativo para dispositivos móveis, além de promover a interação entre alunos e professor, pode estimular o aprendizado de língua estrangeira. A partir dessa experiência, pudemos constatar o interesse dos alunos pela possibilidade de uso pedagógico dessas ferramentas, embora tenhamos enfrentado alguns obstáculos para a aplicação da proposta na escola pública, com relação à estrutura física encontrada. (LIZ, 2015, p. 8).

Dessa forma, tais plataformas colaboram para o processo de aprendizagem da Segunda Língua, quando dispõe de infraestrutura adequada para serem bem aproveitadas, promovendo a prática diária de vocabulário, além da metodologia de gamificação trazer diversos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Kevin Werbach e Dan Hunter, as características do *design* de *games* motivam alguns comportamentos que são desejados durante esse processo:

[...] encorajar a resolução de problemas, manter o interesse do iniciante ao especialista em dominar o jogo, quebrar grandes desafios em etapas gerenciáveis, promover o trabalho em equipe, dar aos jogadores um senso de controle, personalizar a experiência para cada participante, recompensar o pensamento criativo, reduzir o medo do fracasso que inibe a experimentação inovadora, apoiar diversos interesses e habilidades e cultivar uma atitude confiante e otimista. (WERBACH; HUNTER, 2012, p. 547).

Ademais, as redes sociais também podem ser essenciais ferramentas para o processo de integração social e integração dos alunos, podendo ser utilizadas como grandes aliadas no processo de aprendizagem.

Um exemplo disso é a experiência “My Room Project”, ministrada por duas professoras da matéria de Língua Inglesa do curso de Letras/Inglês da UFPB, Jailine Farias e Barbara Ferreira (2017). Durante o estudo de vocabulário relacionado à posse de objetos pessoais, casa, móveis, atrelado ao uso de preposições de lugar e da estrutura *there is/are*, foi proposta em sala a leitura de recorte com introdução do artigo *Stunning photos show how different young people's bedrooms look around the world* (SHOPIE CLAIRE HOELLER, 2016).

Após um longo debate sobre os conceitos apresentados no documento, foi pedido que os alunos enviassem uma foto do seu “cantinho” preferido em seus quartos para a professora via mensagem privada no aplicativo *Whatsapp*, onde a professora criou um grupo e publicou as fotos enviadas de forma anônima, para que os alunos interagissem e fizessem a relação das imagens com o conteúdo lido no artigo.

A partir da atividade realizada, foi possível constatar o uso do WhatsApp como uma extensão da sala de aula. A criação de um grupo no aplicativo mencionado torna possível a extensão da sala de aula física, a partir do desenvolvimento de interação e da proposição de atividades que envolvem práticas de produção e de leitura para além dos limites do texto verbal (FERREIRA; FARIAS, 2017).

Logo, a inclusão de jogos ou elementos de jogos em contextos educacionais tem demonstrado ser capaz de impulsionar a motivação dos alunos. Atualmente, a maioria dos

aplicativos destinados ao ensino de línguas é gamificada. No entanto, muitas vezes essa gamificação ocorre de forma superficial, concentrando-se apenas no sistema de recompensas, como pontos, troféus e rankings. Essas recompensas estabelecem uma reputação para o aluno na comunidade em questão, podendo ser vistas como meios de motivação extrínseca (WERBACH; HUNTER, 2012), o que pode ser envolvente, especialmente quando o usuário utiliza esse sistema de pontos para desafiar a si mesmo, buscando ser mais rápido e mais preciso a cada jogada ou decisão.

Outras características que promovem uma aprendizagem mais significativa nos aplicativos são a possibilidade de correr riscos sem grandes consequências para o processo de aprendizagem, a contextualização de significados que vai além da tradução ou explicação verbal das palavras e a customização de alguns elementos.

AS POTENCIALIDADES DAS TIC NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Boas condições de acesso à informação deixaram de ser algo restrito à parcela privilegiada da sociedade, estendendo-se a uma porção significativa da população. Esse período chamado de “Era da informação”¹ tornou-se possível por conta das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), principalmente com o advento e disseminação da internet, uma rede que interliga computadores e facilita o compartilhamento de arquivos digitais em escala global de forma rápida e com o preço relativamente baixo.

Sob essa ótica, com a mudança sofrida pela sociedade, se torna evidente que as TIC têm influência, também, no âmbito da educação. É de suma importância a utilização de recursos tecnológicos na educação, tornando o processo de aprendizagem mais atrativo e proporcionando uma forma diferenciada de ensino. Dessa forma, para que isso se concretize e todos se sintam beneficiados, é necessária a consolidação das tecnologias.

Se tratando de informação e comunicação, as tecnologias aparecem como excelentes facilitadoras da educação, principalmente com a inserção de computadores nas escolas, possibilitando um maior aproveitamento da tecnologia pelos alunos, o acesso à informação e a

¹ A “Era da informação” compreende o período composto pelas últimas décadas do século XX e o início do século XXI onde ocorre uma proliferação e disseminação de tecnologias de comunicação e informação capazes de transpor as barreiras impostas por localização, tempo e distância às interações humanas, assim como os próprios limites da capacidade do homem em processar e armazenar informação (ALBERTS; PAPP, 1997, p. 2).

realização de diversas tarefas em diferentes vertentes da vida, além de qualificar os docentes por meio da criação de comunidades virtuais.

As TIC oferecem a oportunidade de adaptar o contexto e as situações do processo de aprendizagem às diversas necessidades presentes em sala de aula. Essas tecnologias fornecem recursos didáticos adequados às diferenças individuais de cada aluno. O uso das TIC apresenta uma variedade de possibilidades, permitindo que o professor apresente as informações de forma diferenciada e personalizada. De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, UNESCO (2010) os investimentos em Tecnologia e Comunicação, voltados para projetos educacionais, estão aumentando nos países da América Latina e do Caribe. Muitos países estão investindo milhões de dólares por ano somente em equipamentos. O computador e a Internet despertam o interesse dos alunos, desenvolvendo neles habilidades para captar informações.

No entanto, essas informações são cada vez mais interativas e transmitidas em um ritmo acelerado, o que muitas vezes dificulta a assimilação por parte dos envolvidos no processo de ensino. Sendo assim, um dos principais obstáculos para a incorporação efetiva das TIC na educação brasileira é a falta de conhecimento e domínio dessas tecnologias por parte de muitos professores.

Muitos reconhecem nas TIC uma perspectiva transformadora e essencial para a melhoria da educação. No entanto, é importante considerar que ainda existem muitos desafios associados à incorporação das tecnologias nas escolas. Para alguns professores, é um desafio mudar sua forma de conceber e implementar o ensino ao utilizar uma nova ferramenta.

Para Francisco Imbérnom:

Para que o uso das TIC signifique uma transformação educativa que se transforme em melhora, muitas coisas terão que mudar. Muitas estão nas mãos dos próprios professores, que terão que redesenhar seu papel e sua responsabilidade na escola atual. Mas outras tantas escapam de seu controle e se inscrevem na esfera da direção da escola, da administração e da própria sociedade. (2010, p. 36).

Sendo assim, é evidente que para a aplicação eficaz das TIC no meio educacional se faz necessário o aprimoramento da infraestrutura do ambiente escolar, além da constante aprendizagem e capacitação dos próprios professores ao uso dessas ferramentas tecnológicas.

ANÁLISE DE DADOS: GOOGLE FORM

Os envolvidos na pesquisa foram professores do ensino público e privado do estado do Mato Grosso. No total, 29 profissionais responderam ao questionário, de forma anônima. Para a consolidação das ideias apresentadas neste artigo, foi feito um levantamento de dados através do aplicativo *Google Form*. O questionário dispôs de 6 questões objetivas acerca da utilização das TIC em sala de aula e a influência dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, são elas:

1. Você acha importante usar a tecnologia em sala de aula?
2. Você acredita que nos últimos 10 anos a tecnologia modificou o espaço nas suas aulas?
3. Os alunos se sentem mais motivados quando a tecnologia é usada?
4. Você verifica benefícios e resultados significativos no aprendizado dos alunos quando usam a tecnologia?
5. Você usa os recursos tecnológicos mais de uma vez por semana nas suas aulas?
6. A sua escola possui a infraestrutura necessária para o uso das TIC's?

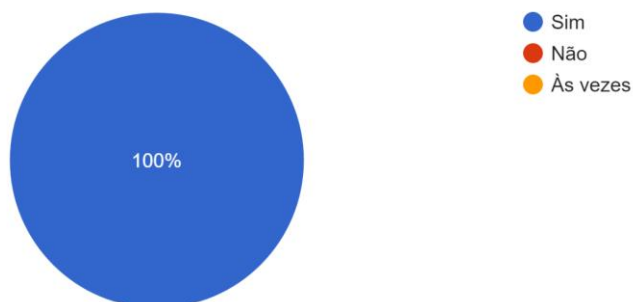
ANÁLISE DE RESULTADOS

De acordo com os resultados da pesquisa foi possível conferir a grande influência das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, além da motivação à aprendizagem da Língua Inglesa. Como salientado por MORAN (2009), a internet é um grande apoio à educação, uma âncora indispensável à embarcação. Ela dá importância também à formação continuada dos docentes, pois a internet traz diferentes saídas e também problemas, como por exemplo como gerenciar o excesso de informação encontradas nela com qualidade.

Gráfico 1 - Importância da tecnologia em sala de aula

1 - Você acha importante usar a tecnologia em sala de aula?

29 respostas



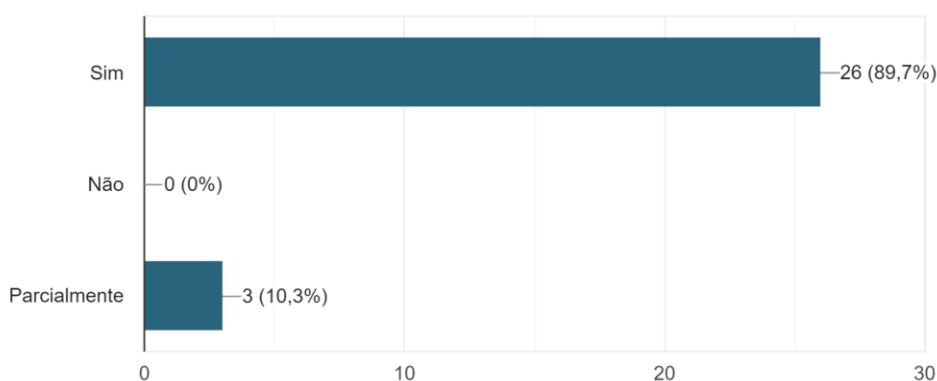
Fonte: Dados da pesquisa elaborada pela autora (2023)

De acordo com o gráfico 1, dos 29 docentes entrevistados, todos concordam que o uso da tecnologia é de extrema importância em sala de aula. Isso se dá pelo fato de que nos últimos anos a tecnologia tem se mostrado aliada do processo de ensino-aprendizagem, colaborando com a motivação e interesse dos alunos.

Gráfico 2 - Modificações em sala de aula causadas pela tecnologia

2 - Você acredita que nos últimos 10 anos a tecnologia modificou o espaço nas suas aulas?

29 respostas



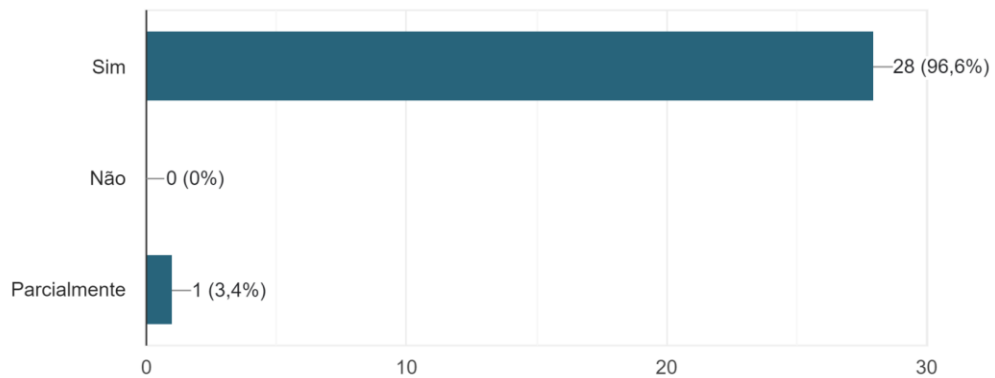
Fonte: Dados da pesquisa elaboradas pela autora (2023)

Em relação ao espaço da sala de aula, 26 professores acreditam que a tecnologia tem influência na mudança total, enquanto 3 acreditam que a mudança tenha sido parcial. Quando questionados, disseram que apesar de verem as tecnologias como uma mudança, a escola na qual lecionam não possui infraestrutura suficiente para colaborar com essa total mudança.

Gráfico 3 - Motivação dos alunos

3 - Os alunos se sentem mais motivados quando a tecnologia é usada?

29 respostas



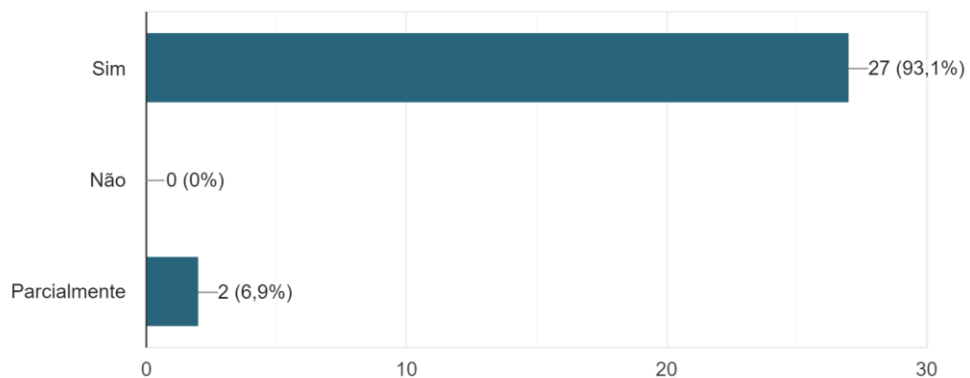
Fonte: Dados da pesquisa elaborada pela autora (2023)

No quesito interesse dos alunos, apenas 1 professor acredita que a tecnologia motiva parcialmente os alunos, uma vez que, apesar de se mostrar uma ferramenta muito útil, também há o fator de distração dos discentes. Porém, como anteriormente comentado no presente artigo, é necessária a orientação por parte do professor, de forma que ensine os alunos a utilizar as TIC's de maneira que contribua com sua aprendizagem.

Gráfico 4 - Benefícios do uso da tecnologia em sala de aula

4 - Você verifica benefícios e resultados significativos no aprendizado dos alunos quando usam a tecnologia?

29 respostas



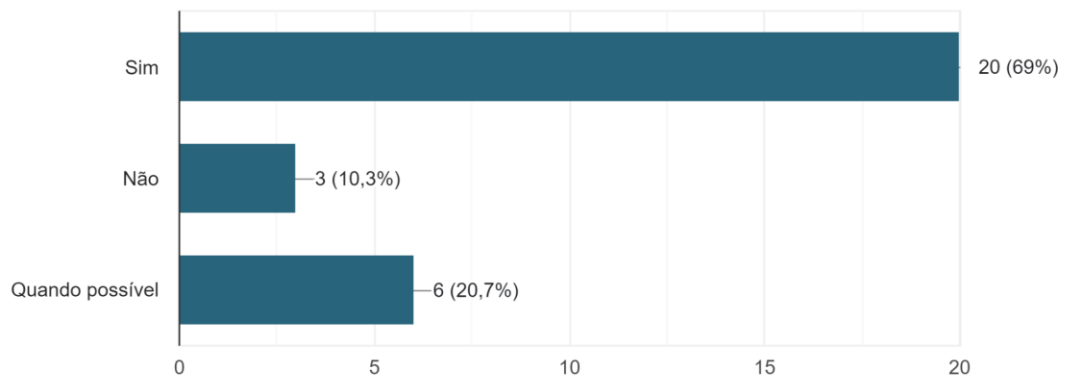
Fonte: Dados da pesquisa elaborada pela autora (2023)

Verifica-se que dos 29 professores entrevistados, 27 conferem resultados significativos com o uso da tecnologia para a aprendizagem dos alunos, enquanto 2 acreditam que a influência seja apenas parcial.

Gráfico 5 - Utilização dos recursos tecnológicos em sala de aula

5 - Você usa os recursos tecnológicos mais de uma vez por semana nas suas aulas?

29 respostas



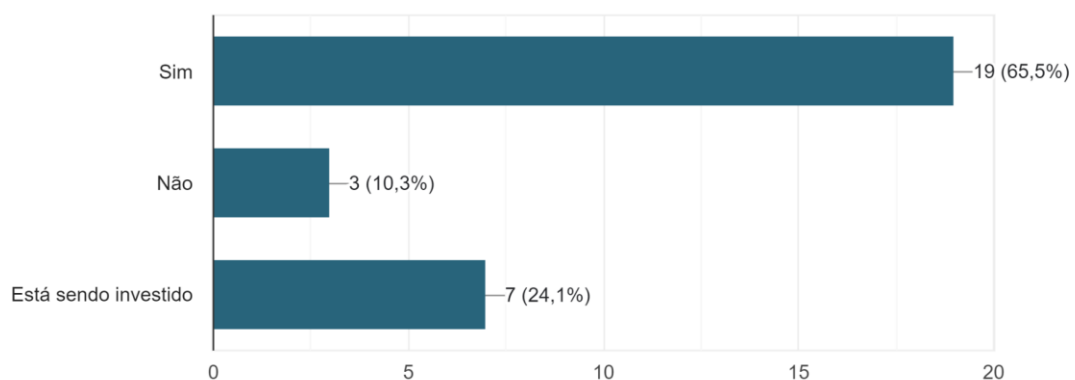
Fonte: Dados da pesquisa elaborada pela autora (2023)

Constata-se que 20 dos 29 entrevistados tem fácil acesso aos recursos tecnológicos e utilizam com uma certa frequência em sala de aula. No entanto, 6 professores utilizam apenas quando possível e 3 não utilizam as tecnologias mais de uma vez por semana.

Gráfico 6 – Infraestrutura disponível

6 - A sua escola possui a infraestrutura necessária para o uso das TIC's?

29 respostas



Fonte: Dados da pesquisa elaborada pela autora (2023)

Quando questionados sobre a disponibilidade da infraestrutura disponibilizada para o uso das TIC apenas 19 professores disseram que possuem, 7 disseram que está em processo de investimento e 3 professores afirmam que a instituição na qual trabalham não possui essa disponibilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Kenski afirma em seu livro *Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação* (2007) que não há dúvidas de que as novas tecnologias de comunicação e informação trouxeram mudanças consideravelmente positivas para a educação. Vídeos, programas educativos na televisão e no computador, sites educacionais e softwares diferenciados transformaram a realidade da aula tradicional, dinamizaram o espaço de ensino-aprendizagem, onde anteriormente predominava a lousa, o giz, o livro e a voz do professor.

Sob essa lógica, através dessa pesquisa quali-quantitativa é possível evidenciar o estímulo que o uso da tecnologia traz para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa para os alunos. No entanto, se faz necessária uma infraestrutura adequada para que essa metodologia seja de fato, eficiente, com um maior investimento na disponibilidade de aparelhos tecnológicos nas escolas – como Data Shows, Chrome Books, rede de Wi-fi livre – além da capacitação constante dos docentes, a fim de que se integrem à essa metodologia e sejam preparados para orientar os alunos ao melhor aproveitamento dessas ferramentas para a aprendizagem da segunda língua.

Lepper (1988) explicou que quando as pessoas são intrinsecamente motivadas, elas tendem a realizar uma atividade por si mesmas, pelo prazer que proporcionam ou pelo sentimento de realização que evocam. Sendo assim, devemos motivar os alunos a uma aprendizagem mais adequada a realidade deles, e explorar os recursos tecnológicos que temos para garantir essa constante motivação, utilizando da aprendizagem deles através dos jogos para corroborar com o conteúdo aplicado em sala, para isso é imprescindível a interação eficaz entre aluno e professor, garantindo a troca de conhecimentos e uma aprendizagem espontânea.

REFERÊNCIAS

CERIGATTO, M. P.; MACHADO, V. G. Tecnologias digitais na prática pedagógica. **Porto Alegre: SAGAH**, 2018.

DUARTE, J.; BARROS, A. T. de. **Comunicação para ciência, ciência para comunicação**. Brasília: Embrapa Informação Tecnológica, 2003.

FERREIRA, J.; FARIAS, B. **Para Além Dos Limites Da Sala De Aula: Novas Práticas De Leitura E Escrita Através Do Uso Do Whatsapp No Ensinoaprendizagem De Língua Inglesa**. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/sinalge/2017/TRABALHO_EV066_MD1_SA10_ID1560_23032017201443.pdf. Acesso em: 08 jun. 2023.

GONZAGA RIBEIRO, L. R.; MONTANARO, P. R. A gamificação gamificada: desenvolvimento de um curso para capacitação de docentes. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, p. 1626–1637, 2017. DOI: 10.22633/rpge.v21.n.esp3.2017.10074. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/rpge/article/view/10074>. Acesso em: 19 jun. 2023.

HOELLER, S. **Stunning photos show how different young people's bedrooms look around the world**. Disponível em: <http://www.thisinsider.com/photos-of-bedrooms-in-different-countries2016-10>. Acesso em maio de 2017.

IMBERNÓN, F. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2010. Disponível em: periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/viewFile/11019/8864 Acesso em: 08 abr. 2019.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2007.

LEPPER, M. R. Motivational considerations in the study of instruction. **Cognition and instruction**, v. 5, n. 4, p. 289-309, 1988.

MORÁN, J. M. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/integracao.pdf, acessado em: 08 de junho de 2023.

MORÁN, J. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (Orgs.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. V. II**, p. 15-33, 2015. Disponível em: file:///C:/Users/famil/Desktop/Metodologia%20ativa/mudando_moran.pdf. Acesso em: 23 abr. 2020.

POCHO, C. L. **Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula**. 2ª edição. Petrópolis: Vozes, 2004.

WERBACH, K. e HUNTER, D. **For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business**. Wharton Digital Press, 2012. KindleEdition.

ZONTA, L. M. *et. al.* A INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS PARA O APRENDIZADO DA LINGUA INGLESA. **6. Jornada Científica e Tecnológica da FATEC de Botucatu 23 a 27 de outubro de 2017**, Botucatu – São Paulo, Brasil. Disponível em: file:///C:/Users/ADM/Downloads/1036-6335- 1-PB.pdf. Acesso em: 10 jan. 2019.