
O LÚDICO POR MEIO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA

Caroline Vieira Rodrigues¹

Paola Natacha Bogusz²

Unicesumar

Resumo: Vivemos em uma sociedade em que o homem está irremediavelmente preso às ferramentas tecnológicas, como preconizava Paiva (2008). Diante disso, ressaltamos a necessidade de apresentar técnicas de ensino utilizando atividades lúdicas por meio das novas tecnologias em sala de aula, mostrando os benefícios da cibercultura na aquisição de língua inglesa e criando oportunidades de aprendizagem através da interação do aluno com o ambiente em que se encontra. Sendo assim, objetivamos observar o desempenho de alunos em uma atividade de discursos orais mediados por tecnologias digitais. Este trabalho está alicerçado em CABRAL (2015); LIGHTBOWN e SPADA (2013); MOURÃO (2012), entre outros. A metodologia de pesquisa foi caracterizada como exploratória uma vez que alunos de 7º ano do ensino fundamental da rede particular de Porto União, Santa Catarina, responderam perguntas sobre os recursos tecnológicos que seus professores permitem que utilizem durante as aulas de inglês, a fim de compreender quais utilizariam como apoio durante as atividades realizadas em sala. Após as respostas obtidas, os alunos foram orientados a utilizarem seus próprios celulares no decorrer das aulas em atividades de interpretação de vídeos, criação de diálogos, conferência vocabular e compartilhamento das histórias. Os resultados comprovam que a presença de novas tecnologias no ambiente escolar não é apenas um suporte para o docente, mas um meio de interação entre os discentes na construção de conhecimentos colaborativos. Concluímos que os usos de tecnologias digitais podem direcionar os profissionais de língua inglesa a uma melhor abordagem do estudo de idiomas com as turmas de ensino fundamental.

Palavras-chave: Aprendizagem; Língua Inglesa; Tecnologia.

Abstract: We live in a society where people are irredeemably tied to technology tools, as Paiva proclaimed (2008). Therefore, we highlight the necessity of showing teaching techniques which employ playful activities through new technology in the classroom, presenting the cyberculture

¹ Graduanda em Letras Português/Inglês pelo Centro Universitário de Maringá. Possui certificação internacional em língua inglesa e espanhola em nível avançado, TOEIC e DELE. É professora de inglês e espanhol desde 2010, atualmente atuando como professora bilíngue em pré-escola e ensino fundamental no estado de Santa Catarina. E-mail: vrodrigues.ca@gmail.com.

² Mestra em Letras na área de Formação do Leitor pela Universidade Estadual de Maringá (2011). Graduada em Letras, com habilitações Português/Inglês e respectivas literaturas, pela Universidade Estadual de Maringá (2006). Atualmente, é professora da Instituição Unicesumar para o curso de Letras EaD, professora da Rede Municipal de Maringá e Estadual, atuando principalmente no ensino de Língua Inglesa. E-mail: paola.bogusz@unicesumar.edu.br.

benefits in the acquisition of English and creating learning opportunities through student-environment interaction. Thus, we intend to observe the performance of students in an activity on an oral speech mediated by new technology. This work is based on CABRAL (2015); LIGHTBOWN and SPADA (2013); MOURÃO (2012), and others. The methodology was characterized as exploratory while 7th graders, in an elementary school in Porto União, Santa Catarina, have answered some questions about technological resources their teachers use and allow them to use during English classes, in order to understand what they would use as support during activities in class. After the answers we have received, the students were guided to use their own cellphones during the classroom activities, such as video comprehension, dialogue creation, checking vocabulary and sharing stories. The results prove that the presence of new technology in the school environment is not only a teacher's resource, but a way of interaction between students during the co-construction of knowledge. We conclude that new digital technology can guide English teachers to a better language learning approach with elementary students.

Keywords: Learning; English; Technology

Introdução

Estamos vivenciando a famosa “era digital”, como afirmam Ramos e Furuta (2008), pois as tecnologias disponíveis na atualidade promovem novas formas de apropriação de informação e auxiliam na comunicação, possibilitando novas maneiras de interação entre as pessoas. “Independente de se ter ou não um computador, a sociedade como um todo se utiliza de tecnologia e se transforma num ritmo digital, afetando todos os indivíduos a ela pertencentes”. (Mattos, 2011, p. 34). No entanto, a escola continua alheia a tais mudanças sociais e mostra-se resistente à inserção de novas tecnologias, sendo, assim, fiel às antigas metodologias. Como o processo de ensino deve acompanhar as mudanças sociais e se adequar aos novos alunos que chegam à escola, Hinkel, Koerner (2015), Santos, Beato e Aragão (2010) afirmam que há a necessidade de treinamento para que o professor seja capacitado para a utilização de novas tecnologias em suas práticas pedagógicas.

Grande parte dos professores de língua inglesa opta por ensinar a língua através de tabelas gramaticais e lista de vocabulário, já que sua formação não lhe dá oportunidade de reflexão sobre o uso de atividades lúdicas, nem sobre formas de aproveitar a sala de informática da escola ou os próprios celulares de seus alunos para desenvolver atividades. A pesquisa intitulada *Letramento digital e formação de professores*, realizada por Maria Teresa de Freitas, em 2010, citada por Hinkel e Koerner (2015), revela algumas limitações

curriculares envolvendo o uso pedagógico das tecnologias nos cursos de licenciatura pesquisados, não preparando os futuros professores para usarem as novas tecnologias como recurso em sala de aula.

Assim, quais técnicas podem ser usadas por professores de língua inglesa para que suas aulas no ensino fundamental, utilizando atividades lúdicas por meio das novas tecnologias, que são o foco desse estudo, não se tornem maçantes e improdutivas? Há alguma maneira de envolver toda a turma por meio da tecnologia em uma atividade garantindo um bom desempenho de todo o grupo?

Baseada nesses questionamentos, essa pesquisa na área de Linguística Aplicada, pela ótica da teoria de Vygotsky, com o sociointeracionismo, busca técnicas motivadoras e eficazes de ensino de língua inglesa, que trabalhem as quatro habilidades (ler, escrever, falar, ouvir), diferentemente da metodologia tradicional que há dezenas de anos faz uso de textos para tradução. Propõe, dessa forma, a aquisição de língua estrangeira valorizando a interação social, a troca de informações, o conhecimento e o acesso à informação que os alunos têm e trazem à escola através do uso de novas tecnologias dentro do ambiente escolar.

O ensino de língua inglesa no ensino fundamental necessita ser estimulante, levar o aluno à reflexão, a aprender por meio da interação com o outro, além de reconhecer e aproveitar as práticas digitais que os estudantes realizam, pois a aula necessita entrar no universo do estudante e não que este se desligue de sua realidade para poder participar da aula proposta pelo seu professor.

A primeira sessão desse artigo traz estratégias para o ensino de língua estrangeira apresentando diferentes abordagens para os processos de ensino e aprendizagem de idiomas. Além das teorias de aprendizagem behaviorista e cognitivista, é analisado o sociointeracionismo, proposto por Vygotsky, o qual serviu de aporte teórico para o desenvolvimento dessa pesquisa. A segunda sessão apresenta o emprego do lúdico por meio de atividades que promovam a interação entre os alunos para que sejam criadas situações reais de comunicação no ambiente escolar, estimulando o aluno a pensar na língua-alvo e conquistando maior segurança para se comunicar.

O uso de novas tecnologias como suporte para o processo de ensino-aprendizagem de idiomas é abordado em seguida e é destacada a necessidade de uma mudança no pensar

pedagógico para levar o mundo tecnológico do aluno para a sala de aula e usá-lo como ferramenta facilitadora de aquisição de língua estrangeira.

A metodologia, caracterizada como exploratória, contou com a participação de três turmas de 7º ano do ensino fundamental II de um colégio da rede particular da cidade de Porto União, em Santa Catarina. Foi proposta a utilização de aparelhos celulares na realização de atividades permitindo que alunos e professores aproveitassem os recursos tecnológicos que utilizam para suas funções do dia a dia dentro das possibilidades de aprendizagem/prática de língua estrangeira no ambiente escolar.

As vantagens da inserção de novas tecnologias nas aulas de língua inglesa são abordadas na análise dos resultados. As novas ferramentas digitais não são vistas apenas como um meio de interação entre os alunos, mas como mecanismo de auxílio para que o discente possa se expressar melhor no idioma estudado. Destarte, essa pesquisa apresentará aos educadores técnicas de ensino utilizando atividades lúdicas por meio das novas tecnologias na sala de aula, mostrando os benefícios da cibercultura na aquisição de língua inglesa, criando oportunidades de aprendizagem através da interação do aluno com o ambiente em que se encontra. Chaves (2007) acredita que a aprendizagem dessa forma é mais significativa e será retida por mais tempo, uma vez que é transferida mais naturalmente para outros domínios e contextos, sendo mais internalizada do que a aprendizagem por meio de instrução direta.

Estratégias para o ensino de língua inglesa

A criação de estratégias para o ensino de língua inglesa na educação básica inicia-se na análise das teorias de aprendizagem. As diferentes abordagens para o exercício das quatro habilidades (ler, escrever, falar e ouvir) dentro do ambiente escolar não são elaboradas de forma alheia, mas com base em estudos científicos, dos quais são criados os diferentes métodos de ensino. “O ensino de LE encontrou nas ciências, na psicologia e nos estudos linguísticos, fontes para dar sustentação aos seus procedimentos de estudo relacionados à aprendizagem e ensino de línguas” (Mourão, 2012, p. 33).

Dentre as principais teorias da aprendizagem encontra-se o Behaviorismo, a partir do qual é possível afirmar que o ensino acontece através da mudança de comportamento e, Frederic Skinner, em seu livro *Verbal Behavior* (1987), sustenta que a fala em língua materna

ou mesmo em língua estrangeira é produto do estudo de idioma como comportamento através da resposta às diferentes situações comunicativas. Skinner (1972, p.4) expõe que “três são as variáveis que compõem as chamadas contingências de reforço, sob as quais há aprendizagem: (1) a ocasião em que o comportamento ocorre, (2) o próprio comportamento e (3) as consequências do comportamento”.

A teoria de Skinner, apesar de desconsiderar o estado emocional dos estudantes e os processos mentais da aquisição de segundo idioma, ainda influencia o aprendizado de língua estrangeira no ensino regular recompensando com estímulo positivo uma resposta induzida e, com estímulo negativo, qualquer resposta que fuja do padrão proposto pelo professor. Como afirma Mourão (2012), métodos com exercícios de gramática e tradução no ensino de língua inglesa são frequentemente empregados em sala de aula, o que, visivelmente, limita as habilidades de seu uso pelos alunos.

Em relação ao ensino de Língua Estrangeira, por exemplo, ocorre mais ou menos assim, de forma bem simplificada: após ser apresentado aos elementos iniciais da linguagem, o aprendiz é estimulado a demonstrar o que aprendeu; após a expressão do aprendiz (resposta), geralmente através da fala, ele é recompensado positivamente (um elogio, por exemplo) caso tenha bom desempenho, ou é 'punido' (uma correção ou crítica imediata, por exemplo) caso tenha cometido erros. (Mourão, 2012, p.37)

Em contrapartida, há a teoria Cognitivista, postulada por Jean Piaget, que se preocupa com o raciocínio por trás do comportamento, uma vez que essa teoria acredita que a aquisição do conhecimento acontece através de situações criadas dentro do ambiente em que o aluno se encontra e que o levam a pensar a respeito da melhor estrutura a ser usada em cada momento do uso do idioma. “O cognitivismo é uma abordagem psicológica que se preocupa mais com a tomada de decisões, pensamento, solução de problemas, a imaginação e tópicos relacionados do que única, ou primariamente, com o comportamento observável” (LeFrançois, 2008, p.219).

Piaget sustenta a ideia de que o aluno desenvolve a aprendizagem através de situações-problema de uso da língua sobre as quais precisa refletir para encontrar soluções, diferente da teoria behaviorista que supõe que os estímulos, positivos e/ou negativos, são os fundamentos da aquisição de segunda língua. Vygotsky, porém, vai além do cognitivismo proposto por

Piaget, levando ainda algumas críticas a essa ideia, pois afirma que não apenas os processos mentais são responsáveis pelo aprendizado, mas o meio externo influencia-o diretamente.

A teoria do sociointeracionismo, proposta por Vygotsky, defende a origem social da língua provinda da interação, não apenas na aquisição de língua materna, mas no aprendizado de um idioma estrangeiro. Além disso, afirma que é a partir da comunicação que o aluno adquire habilidade de fala, porque não apenas reage às palavras que ouve, mas analisa o contexto em que elas são ditas, a linguagem corporal e as expressões faciais utilizadas no ato da comunicação. Dessa forma, o aprendizado, de acordo com essa concepção, não provém de experiências pessoais, mas dentro de um grupo interagindo com outros falantes.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) de Vygotsky tem sido a inspiração para novas pesquisas no ensino de língua estrangeira (LIRA, 2013). Ao considerar que o Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP), o conhecimento em fase “embrionária”, precisa de um período de amadurecimento para se integrar ao Nível de Desenvolvimento Real (NDR), o conhecimento internalizado pelo aluno que lhe dá autonomia na realização de atividades, depara-se com a necessidade da criação de um ambiente propício para que haja desenvolvimento das novas habilidades almeçadas (LIRA, 2013; POUND, 2006; MOURÃO, 2012; OGASAWARA, 2009). O aluno aprende a falar, falando. A proposta vygotskiana sugere que a aquisição de uma segunda língua venha através de atividades práticas de comunicação realizadas entre os alunos. “O aprendizado deve ser orientado para o futuro, e não para o passado” (VYGOTSKY, 1998, p. 130).

O emprego do lúdico na utilização da abordagem sociointeracionista de Vygotsky apresenta o segundo idioma ao aluno de uma forma mais natural, assim como sua língua materna foi apresentada no início da infância. Lightbown e Spada (2013) reafirmam essa ideia lembrando que crianças adquirem um primeiro idioma após horas de exposição à língua por meio de músicas, jogos e em frente à televisão, assim, a aprendizagem de uma língua estrangeira não deve ser diferente. A exposição à língua e a expressão oral desde o início do aprendizado se fazem necessárias, já que falar ajuda a reter informação, por isso, adultos falam em voz alta consigo mesmos ao realizar uma tarefa difícil ou ler instruções (POUND, 2006).

Novas habilidades de comunicação trabalhadas nas aulas de língua inglesa não serão

absorvidas apenas com elogios e estímulos orais do professor, nem por uma internalização da ideia com exercícios gramaticais e de tradução. Aprender um novo idioma e adquirir autonomia para usá-lo vem da interação social vivenciada em atividades lúdicas que envolvam professores e alunos harmoniosamente, pois apenas através da comunicação em si, naturalmente estimulada, as habilidades necessárias para a comunicação na língua-alvo serão adquiridas.

A utilização de novas tecnologias em práticas didáticas com suporte teórico sociointeracionista pode contribuir com a construção de conhecimentos colaborativos ao envolver pessoas que compartilham seus pensamentos e compreendem a língua a partir do meio social em que estão inseridas. O objetivo da aquisição de uma língua estrangeira é propriamente comunicação como postulam Santos, Beato e Aragão (2010) que, também, defendem que as atividades propostas no ensino de língua estrangeira devem ser encaradas como práticas socioculturalmente contextualizadas, já que ambientes *online* proporcionam aos estudantes contato com outros alunos ou falantes da língua inglesa.

O emprego do lúdico em sala de aula

Partindo do pressuposto vygotskiano, o uso do lúdico em sala de aula, por meio da interação professor-aluno-aluno, cria situações reais de comunicação no ambiente escolar. Como aprender uma nova língua consiste em saber utilizá-la dentro de um contexto, faz-se necessário o emprego de atividades divertidas em sua execução, pois pode levar os alunos a se expressarem no idioma estudado pela necessidade de comunicação que encontram.

O objetivo final é fazer com que o aluno consiga atingir uma competência comunicativa que lhe possibilite se comunicar na língua-alvo nas situações em que isso se fizer necessário. A precisão não tem um papel central na abordagem tradicional; o principal é ser fluente e possuir uma linguagem aceitável. (BROWN 1994, citado por Rodrigues, 2002, p. 87)

Adquirir uma língua estrangeira apenas com o uso de livros didáticos e traduções não garante que o aluno consiga pensar na língua-alvo e se comunicar quando houver necessidade. Sem passar por situações que estimulem o uso do idioma, em que interaja com os outros membros do grupo, o aluno, dificilmente, saberá agir diante da necessidade de se expressar na

língua estudada. Como destaca Cabral (2015), ao citar Fagundes (2010), a educação é resistente à mudança, entretanto o professor de língua inglesa precisa assumir que o aluno não vai à escola para aprender gramática realizando dezenas de exercícios escritos propostos pelos livros didáticos. O estudo de uma língua estrangeira tem a função de preparar o aluno para situações reais do uso do idioma, como uma conversa em um aeroporto ou escrever bilhete com o endereço de seu destino para um taxista.

O material (estratégias) desenvolvido pelo próprio professor transforma o ensino da L2 mais satisfatório, visto que é trabalhado por meio de atividades instigantes e desafiadoras, com o desígnio de mobilizar e motivar a aprendizagem dos educandos. (SANTOS; BEATO; ARAGÃO, 2010, p.1)

Apesar de muitos educadores acreditarem que realizam atividades tendo a comunicação como objetivo, mas que não utilizam das interações entre os alunos para desenvolvê-las, poderão até completar o exercício proposto, mas não atingirão o objetivo de desenvolver a expressão oral. Atividades lúdicas em sala de aula têm a função de colocar o aluno diante de situações em que precise utilizar a língua-alvo para se comunicar com o outro, levando-o a construir conhecimentos colaborativos e conquistar certa autonomia no uso do idioma a cada exercício realizado. “Trata-se de uma metodologia com foco na autonomia de conhecimento do aluno de maneira mais dinâmica e eficaz, pois, o professor irá conduzir o educando para o objetivo que pretende alcançar” (SANTOS; BEATO; ARAGÃO, 2010, p.15).

O foco do uso de atividades lúdicas no ensino de língua inglesa é o uso real da língua, não a sua forma. O aluno vai à escola para estar preparado a usar o idioma, não para aprender a teoria sobre ele. A aquisição e prática de uma nova língua precisam acontecer de maneira divertida para os alunos, pois atividades prazerosas desejam ser repetidas por aquelas que as executam.

O uso de novas tecnologias em atividades lúdicas

Vivemos em um intenso processo de globalização e as rápidas transformações mundiais deixam nossas vidas cada vez mais “tecnologizadas”, como preconiza Mattos (2011). Serviços e ações básicas do dia a dia, tal como conferir o extrato bancário, pedir um taxi ou até o jantar, já podem ser realizados através da internet. O lazer, o trabalho e a

segurança da casa podem ser controlados pela tela do computador e do celular. A tecnologia tornou-se quase que onipresente em nossas vidas (LANKSHEAR; KNOBEL, 2003). Em contrapartida, a educação continua com a mesma estrutura de décadas atrás, os mesmos métodos, os mesmos livros de exercício. Como destacam Santos, Beato e Aragão (2010), dentre as barreiras enfrentadas está a aversão à mudança que impossibilita a plena integração das novas tecnologias no contexto escolar. Tal resistência se dá por inúmeros motivos, como uma prevenção ao mal uso de aparelhos com conexão à internet, ou mesmo por falta de interesse e instrução de como atualizar os métodos tradicionais de ensino.

Mudanças ocorridas recentemente em nossa sociedade desafiam a forma tradicional de se fazer a educação na escola regular. (...) As novas tecnologias trouxeram a necessidade de se adquirir novas habilidades, o que Lankshear e Knobel (2003) chamaram de “novos letramentos”. Esses autores reafirmam que as mudanças ocorridas recentemente em nosso mundo devido à nossa crescente capacidade de *digitalizar* certos aspectos de nossas vidas, que por consequência alteram nossa experiência no mundo, desafiam as presunções tradicionais em que a escola atual tem-se embasado. (MATTOS, 2011, p.37)

Os dicionários Inglês-Português/Português-Inglês, utilizados há décadas, marcam presença em todas as salas de aula do país, e, apesar da cultura digital na qual estamos inseridos, professores ainda relutam em utilizar recursos tecnológicos em suas aulas. De acordo com Santos (2007), as novas tecnologias chegam à escola por imposição e sem o oferecimento de condições que propiciem sua utilização adequada, o que resulta em salas de informática raramente frequentadas por professores de idiomas que encaram textos e traduções como atividades necessárias em um ambiente em que o docente é dotado de conhecimento da língua, enquanto os alunos estão ali para procurar palavras e decifrar códigos escritos sem nenhuma prática de interação com os demais.

As barreiras que impedem o uso de novas tecnologias em sala de aula se apoiam na falta de equipamento e também no despreparo dos profissionais para sua utilização. Santos, Beato e Aragão (2010) afirmam que não é necessariamente a falta de equipamento, mas a quantidade e organização inadequada oferecida pela escola que diminui o acesso a esses recursos. O computador não deve ser visto apenas como um instrumento em sala de aula, mas um material essencial para o professor no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, em escolas públicas e particulares ainda há placas nas paredes proibindo, por lei, o uso de

telefones celulares, impedindo professores e alunos de verem a grande ferramenta que possuem em mãos para usar durante o desenvolvimento das atividades.

A formação docente, como apresentam Hinkel e Koerner (2011), é, muitas vezes, ultrapassada e alheia ao que acontece no dia a dia da sociedade e, apesar de não terem sido preparados para isso, professores precisam reinventar suas técnicas de ensino frente às novas necessidades dos alunos. Diante da limitação do uso de computadores presentes nas escolas brasileiras, o docente precisa reconhecer que não só esse aparelho é fonte de recurso para o trabalho em sala de aula, mas os celulares dos próprios alunos podem oferecer muito mais que calculadora e calendário. A conexão à internet conecta os usuários dos telefones ao mundo, ampliando assim sua fonte de informação e ferramentas para o trabalho.

Seria fundamental que antes do professor estabelecer essa prática de produção de materiais (técnicas de ensino com apoio de novas tecnologias) ele obtivesse uma formação anterior que lhe oferecesse subsídios para a construção desse material e que a sua formação acadêmica tenha a capacidade de incutir nesses profissionais a conscientização de que podem estabelecer essa prática e capacitá-los para isso. (SANTOS; BEATO; ARAGÃO, 2010, p.14)

Os alunos passam vinte e quatro horas de seus dias conectados, interagindo através de mensagens escritas, áudios e imagens em seus telefones celulares. Não há motivo pelo qual tirar o aluno de sua realidade, sujeitando-o a atividades maçantes que deveriam ensinar-lhe algo. O educador precisa se aproximar do estudante, entrar no mundo em que ele vive e utilizar de ferramentas que encontra no mundo tecnológico do aluno para fazer com que o processo de ensino-aprendizagem seja prazeroso e eficaz. Os ambientes da internet propiciam inúmeras oportunidades de o estudante usar a língua de maneira comunicativa (PAIVA, 2001). Além de o aluno ser visto como o “foco” do processo de aprendizagem, ambientes online fazem com que o aluno aprenda um novo idioma a partir do meio social em que se encontra, pois partindo de suportes teóricos sociointeracionistas, é possível compreender que há muitas maneiras de se comunicar e usar a língua em diferentes contextos, ampliando o conhecimento de heterogeneidade linguística e estimulando uma melhor formação do aluno-indivíduo (RAMOS; FURUTA, 2008).

Dias e Santos (2010) defendem que a quebra de fronteiras dentro da sala de aula a partir das novas relações aluno-aluno e aluno-professor despertam um maior interesse por

parte dos estudantes, motiva-os a interagir e lhes dá maior liberdade de expressão, características fundamentais na construção de conhecimentos colaborativos na aprendizagem de língua inglesa. Os diversos meios de interação que o uso de novas tecnologias propicia no ambiente escolar pode mudar significativamente a prática docente, pois o professor deixa de ser o detentor do conhecimento e passa a conduzir o aluno a analisar informações, relacionar, contextualizar dados e pensar criticamente.

Nesse ínterim, o professor passa a ser ator e coautor de processos de aprendizagem, um articulador de processos instigantes e não o centro do saber, é aquele que reconfigura os saberes, aliando a teoria à prática e se alinha às demandas do universo digital, passa a ser o docente inovador, que cria caminhos e possibilidades ao invés de seguir modelos, é um sujeito em construção que expõe, ouve, pesquisa, avalia, dá voz, muda, segue, retorna. (CABRAL, 2015, p.8)

Apesar de Chaves (2007) afirmar que nem todas as tecnologias inventadas pelo homem são relevantes para a educação, seu uso em atividades lúdicas no ensino de língua inglesa é uma alternativa para professores que desejam fazer com que seus alunos se sintam cativados pelo estudo do idioma e à vontade em relação à se expressar na língua-alvo. Para isso, é necessária uma mudança no pensar pedagógico, capacitação e planejamento para que inclusões dessas ferramentas em sala de aula garantam melhoria no desempenho dos alunos. O deslocamento de tempo e espaço *online* pode mudar radicalmente a natureza da educação (BARTON; LEE, 2015).

Na cultura digital, a proposta é mudar então os espaços, os tempos, o funcionamento da sala de aula, permitir uma educação cidadã completa, admitindo a participação dos alunos a construir o saber, mediado com o professor, com a rede, interagindo com as práticas sociais, virtuais, globalizadas, na qual, se não todos, a grande maioria dos alunos está inserida. (CABRAL, 2015, p.7)

Procedimentos metodológicos

O projeto foi desenvolvido na cidade de Porto União, Santa Catarina, a partir de uma pesquisa de campo realizada com três turmas de 7º ano do ensino fundamental II em um colégio particular da cidade. Em um primeiro momento, foram realizadas perguntas aos 90 alunos matriculados nas sétimas séries a fim saber quais recursos tecnológicos seus professores utilizam em sala e permitem que eles próprios utilizem durante as aulas. A partir do diário de campo, soube-se que colégio é proibido o uso de celulares em sala de aula por

alunos e professores, mas docentes e discentes recorrem aos recursos *off-line* que seus smartphones oferecem para as necessidades imediatas, como consulta ao calendário, dicionário, anotação de tarefas e cálculos rápidos.

Como a grande maioria das escolas brasileiras que possui sala adequada de informática não mantém todos os computadores em uso, essa pesquisa fez uso dos aparelhos pessoais que alunos e professores puderam levar ao ambiente escolar e utilizar para as atividades da aula. O plano de atividade elaborado propôs um ensino lúdico que fizesse uso de novas tecnologias durante a aula de língua inglesa. Foi proposto trabalhar com os telefones celulares dos discentes, com a conexão que a escola forneceu e com o computador portátil da professora da turma.

Os próprios alunos se dividiram em equipes para acessarem a página de internet proposta pela professora. Nessa pesquisa foi utilizada a página eletrônica - <http://www.grapheine.com/bombaytv/> -, um site que disponibiliza vídeos de até cinco minutos em idioma hindí. Cada um dos grupos pôde selecionar no site a cena de sua preferência e trabalhar na criação de um diálogo em inglês para sua encenação. O celular dos alunos serviu de ferramenta de acesso aos vídeos e análise da atuação dos personagens. Durante a etapa de criação dos diálogos, além do conhecimento previamente adquirido de língua inglesa, os aparelhos serviram como dicionário portátil.

O processo de análise da cena, criação de diálogos e encenação ocorreu em duas aulas. Após essa fase, os alunos foram orientados a acessar novamente a página da web para sobrepor o texto criado aos vídeos em um processo de legendagem. Com a utilização de seus próprios celulares, os grupos finalizaram a legendagem e enviaram o produto final para o *e-mail* da professora coordenadora da atividade. As histórias encenadas foram apresentadas à sala de aula, os vídeos criados foram disponibilizados pela professora no *site Youtube* para serem acessados de qualquer dispositivo conectado à *internet*, o que permitiu que alunos de outros grupos tivessem acesso ao resultado final do trabalho.

Aos professores e alunos foi permitido aproveitar os recursos que utilizam diariamente para suas funções do dia a dia dentro das possibilidades que a sala de aula oferece, levando em consideração o número de pessoas e espaço físico disponível. Além disso, é de suma importância que se considere, desde o início desse estudo, que técnicas de ensino,

principalmente as que se baseiam na ludicidade, não são engessadas, mas se adequam à realidade de cada grupo de alunos para a obtenção dos melhores resultados.

Análise dos dados e interpretação dos resultados

As atividades propostas nos três grupos de 7º ano apresentaram resultados satisfatórios, levando as turmas a alcançarem os objetivos propostos ao fim de cada aula sem muita dificuldade. Após a conversa inicial, foi possível perceber que os alunos gostariam de utilizar com maior frequência novas tecnologias em sala de aula, não apenas um tradutor online, mas alguma ferramenta que os auxiliasse a se expressar melhor no idioma estudado.

No início das atividades, a fim de estimular diálogos espontâneos, a professora não fez uso de frases soltas ou conversas ensaiadas, apresentou por meio do apoio tecnológico as situações a serem trabalhadas como os vídeos que os alunos acessaram de seus próprios celulares e deu à turma as tarefas a serem cumpridas: representação e legendagem.

Durante a criação dos diálogos que, posteriormente, comporiam a legenda dos vídeos, a apresentação de novos pontos gramaticais necessários foi feita com exemplos dados pelos próprios alunos. A professora pensou em uma situação prática que envolvesse o tema a ser estudado, como dar sugestões de planos para o fim de semana (“You should...”), conselhos para sair de situações difíceis (“If I were you, I would...”) ou falar sobre habilidades (“I can...”). Na sequência, cada aluno foi incentivado a dar um exemplo trabalhando a situação em sua mente, criando um contexto para si próprio ao interagir com os demais no processo de criação do diálogo.

Deixar que eles respondessem sozinhos, que criassem suas próprias sentenças, foi parte fundamental do processo de aprendizagem, pois a reflexão tende a melhorar a ação. A professora agiu como facilitadora da interação entre os alunos, criando situações propícias para o desenvolvimento do conhecimento, não dando respostas e fórmulas, partindo do pressuposto de que quem decora não aprende, mas apenas quem reflete e sabe o motivo pelo qual está usando aquela expressão naquele contexto.

A representação dos diálogos ocorreu de forma natural e espontânea já que os próprios alunos foram agentes ativos em sua criação, exercitando a expressão escrita. A maior

familiaridade com a língua adquirida durante o processo de construção das falas proporcionou uma melhor expressão oral, compreensão auditiva e domínio vocabular e gramatical dentro do contexto apresentado durante as encenações. Os próprios alunos avaliaram sua pronúncia, criando o ambiente leve e divertido durante a correção dos equívocos, processo qual que demonstrou que nenhum aluno se sentiu exposto ao fazer as alterações necessárias em sua fala. Além disso, assistir aos vídeos com as próprias legendas criadas estimulou a compreensão leitora.

As atividades realizadas alcançaram o objetivo de desenvolver as quatro habilidades por meio do uso de novas tecnologias dentro da sala de aula, fazendo do aluno o foco do processo de aprendizagem. Os resultados obtidos comprovam que a presença de novas tecnologias no ambiente escolar não é apenas um suporte para o docente, mas um meio de interação entre os discentes na construção de conhecimentos colaborativos. Concluímos que os usos de tecnologias digitais podem direcionar os profissionais de língua inglesa a uma melhor abordagem do estudo de idiomas com as turmas de ensino fundamental II.

Considerações finais

É possível concluir que as novas tecnologias digitais desempenham papel central na construção de sentido no processo de aprendizagem de línguas estrangeiras tendo em vista que os alunos aprendem um novo idioma com intuito de se comunicar, o que é possível através da interação que o uso de novas tecnologias pode promover em sala de aula.

Para melhor utilizar esses recursos, há a necessidade de compreender como os alunos utilizam as ferramentas que possuem em mãos na criação diálogos *online* e adaptar essa comunicação para a aula de inglês. Infelizmente, nota-se que grande parte dos profissionais de ensino de língua estrangeira não está preparada para reconhecer e utilizar novas tecnologias como facilitadoras do aprendizado dentro do ambiente escolar, apesar de seu uso não ser algo novo para docentes quando utilizados em ambientes fora do contexto escolar. Professores e alunos precisam estar preparados para lidar com essa nova forma de ensinar e aprender línguas.

A prática interacionista por meio do uso de novas tecnologias digitais dentro das aulas de língua inglesa conduz os alunos a alcançarem de maneira autônoma os objetivos propostos.

O professor cria um ambiente de aprendizagem colaborativa e uma familiaridade maior com o novo idioma revelando que aprender uma nova língua vai além de memorização vocabular e tabelas gramaticais, como defende Gatti (2009, p.90) ao dizer que “a educação é o processo que envolve necessariamente pessoas com conhecimentos em níveis desiguais propondo-se a compartilhar este conhecimento.”.

Ao conduzir os alunos para situações reais de comunicação, o professor lhes dá oportunidade de mostrar a capacidade de mesclar conhecimentos no processo comunicativo: o hibridismo, que é uma mistura de vocabulários de dois ou mais idiomas e a multimodalidade, que se caracteriza pelas múltiplas maneiras de linguagem, como a oral, a escrita e a visual.

É possível perceber, portanto, que o uso de novas mídias digitais no ambiente escolar aproxima a língua estrangeira estudada da realidade dos alunos ao trazer suas práticas diárias para a sala de aula com a intenção de satisfazer as necessidades comunicativas das atividades propostas desde que sejam trabalhados de forma significativa e que, não somente os alunos estejam preparados para uma nova metodologia de trabalho, como também o professor esteja interessado e empenhado em conseguir adaptar as novas tecnologias às suas aulas.

Referências

BARTON, David; LEE, Carmen. **Linguagem Online: textos e práticas digitais**. Tradução: Milton Camargo Mota – 1ª edição – São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

CABRAL, Zuleica A. **Ser professor na Cultura Digital: e agora?** *Artefactum* – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia. Ano VII – Nº 2/2015

CHAVES, Eduardo O. **A Tecnologia e a Educação**. Prefeitura de Duque de Caxias, Rio de Janeiro – Secretaria da Educação, 2007. Disponível em: <<http://smeduquedecaxias.rj.gov.br/nead/Biblioteca/Forma%C3%A7%C3%A3o%20Continuada/Tecnologia/chaves-tecnologia.pdf>> Acesso em: jul/2015

DIAS, Marcos A.; SANTOS, Herbert N. **O uso de novas tecnologias no ensino de línguas: o uso de blogs como ferramenta de motivação e aprendizagem**. 3º Simpósio Hipertexto e

Tecnologias na Educação – NEHTE/UFPE, 2010. Disponível em:
<<https://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Marcos-Antonio-Araujo&Herbert-Nunes.pdf>> Acesso em ago/2015.

HINKEL, Thiago A.; KOERNER, Rosana M. **As contribuições do curso de letras para o letramento digital: O que dizem os estudantes.** Texto Digital, Florianópolis, v.11, n.1, p.226-249, jan./jun. 2015. Disponível em:
<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/35947>> Acesso em: jul./2015.

LIGHTBOWN, Patsy; M.; SPADA, Nina. **How Languages are Learned.** 4ª edição. Oxford: Oxford University Press, 2013.

LIRA, Bruna M. P. **Aprendizagem da Língua Inglesa através da música.** Olinda: Editora da autora, 2013.

MATTOS, Andrea M. A. **Novos letramentos, ensino de língua estrangeira e o papel da escola pública no século XXI.** Revista X, v.1, 2011. Disponível em:
<ojs.c3sl.ufpr.br/ojs/index.php/revistax/article/download/22474/16915> Acesso em: ago/2015.

MOURÃO, Jessé de S.. **O ensino de língua inglesa e suas metodologias.** Tianguá: Editora do autor, 2012.

OGASAWARA, Jenifer S. V. **O conceito de aprendizagem de Skinner e Vygotsky: um diálogo possível.** Universidade do Estado da Bahia – UNEB - Departamento de Educação, Curso de Pedagogia - Salvador, 2009.

OLIVEIRA, Zilda de M. R.. **Educação infantil: fundamentos e métodos.** 5ª edição. Coleção Docência em Formação. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

Disponível em:

<<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2004/anaisEvento/Documentos/CI/TC-CI0087.pdf>> Acesso em: ago/2015

PAIVA, Vera Lúcia M. de O. **O uso da tecnologia no ensino de línguas estrangeiras: uma breve retrospectiva histórica.** 2008. Disponível em: <<http://www.veramenezes.com/techist.pdf>> Acesso em jul/2015.

POUND, Linda. **How children learn: from Montessori to Vygotsky – educational theories and approaches made easy.** Londres: MA Education Ltda, 2006

RAMOS, Samantha Gonçalves Mancini; FURUTA, Susy Maria Zewe Coimbra. **Novas Tecnologias nas aulas de Língua Inglesa: Aprimorando o processo ensino/aprendizagem.** Acta Scientiarum. Language and Culture. Maringá, v.30, n.2, p. 197-203, 2008. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciLangCult/article/view/6006/6006>> Acesso em jul/2015.

SANTOS, Tássia F.; BEATO, Zelina; ARAGÃO, Rodrigo. **As TICS e o ensino de línguas.** Universidade Estadual de Santa Cruz, 2010. Disponível em: <<http://www.uesc.br/eventos/sepexle/anais/10.pdf>> Acesso em ago/2015.

SOUZA, Sérgio A. F. **A internet e o ensino de línguas estrangeiras.** Linguagem & Ensino, vol. 2, n. 1, p. 139-172, 1999. Disponível em: <<http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/295/261>> Acesso em: ago/2015

Pesquisas em Linguística Aplicada: ensino e aprendizagem de língua estrangeira/ Douglas Altamiro Consolo, Maria Helena Vieira-Abrahão, organizadores. São Paulo: Editora UNESP, 2004. Vários autores.

STADLER, Gesane et al. **Proposta pedagógica interacionista.** IV EDUCERE - Congresso Nacional da Área de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2004. Disponível em: <<http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2004/anaisEvento/Documentos/CI/TC-CI0087.pdf>> Acesso em ago/2015.