

## Resumo

---

O presente estudo visa a analisar e a compartilhar experiências positivas nas aulas de Inglês em um dos Centros Cearenses de Idiomas (CCI's) em relação ao uso de ferramentas tecnológicas no ensino de línguas estrangeiras. Para tal, duas aulas foram elaboradas, utilizando a plataforma *Nearpod*, com o intuito de analisar a efetiva aprendizagem dos alunos, bem como o engajamento nas atividades desenvolvidas e propostas pelo professor. Os dados foram coletados através de observações em sala de aula e *quizzes* aplicados ao final de cada aula com a ferramenta *Kahoot* e a própria plataforma *Nearpod* sobre a temática ou o conteúdo abordado. Os resultados mostraram que houve um excelente engajamento das turmas observadas e ótimos índices de aprendizado. Diante disso, conclui-se que o uso de tecnologias no contexto educacional fomenta um campo fértil de boas práticas pedagógicas, das quais docentes e discentes se beneficiam de maneira exponencial.

**Palavras-chave:** Ferramentas tecnológicas. Experiências positivas. Ensino de línguas estrangeiras.

## **Abstract:** TECH TOOLS: THE USE OF TECHNOLOGICAL TOOLS IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING.

---

This study aims to analyze and share positive experiences in English classes in one of the Ceará Language Centers, regarding the use of technological tools in foreign language teaching. With this in mind, two classes were developed using the Nearpod platform, in order to analyze the students' effective learning, as well as the engagement in the activities developed and proposed by the teacher. Data were collected through classroom observations and quizzes applied at the end of each class with the Kahoot tool and the Nearpod platform on the topic or content studied. The results showed that there was an excellent engagement of the observed classes and excellent learning rates. So, it was concluded that the use of technologies in the educational context fosters a fertile field of good pedagogical practices, from which teachers and students benefit exponentially.

**Keywords:** Technological tools. Positive experiences. Foreign language teaching.

1. Possui graduação em Letras - Inglês pela Universidade Federal do Ceará (2014), especialização em Ensino de Língua Inglesa pela Universidade Cândido Mendes - Rio de Janeiro (2015) e mestrado em Estudos da Tradução pela Universidade Federal do Ceará (2018). É doutorando do Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Atualmente é professor de língua estrangeira do Centro Cearense de Idiomas, professor de inglês na educação básica da Prefeitura Municipal de Maracanaú e professor EAD da Faculdade do Maciço de Baturité. Tem experiência na área de Letras, tradução e ensino de língua inglesa.

## **Resumen:** HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS: EL USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EN LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS.

---

Este estudio tiene como objetivo analizar y compartir experiencias positivas en las clases de inglés en uno de los Centros de Idiomas Ceará (CCI) con respecto al uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza de idiomas extranjeros. Con este fin, se prepararon dos clases utilizando la plataforma Nearpod, con el fin de analizar el aprendizaje efectivo de los estudiantes, así como la participación en las actividades desarrolladas y propuestas por el profesor. Los datos se recolectaron a través de observaciones en el aula y cuestionarios aplicados al final de cada clase con la herramienta Kahoot y la plataforma Nearpod sobre el tema o contenido cubierto. Los resultados mostraron que hubo una excelente participación de las clases observadas y excelentes tasas de aprendizaje. Ante esto, se concluye que el uso de tecnologías en el contexto educativo fomenta un campo fértil de buenas prácticas pedagógicas, del cual los profesores y los estudiantes se benefician exponencialmente.

**Palabras-clave:** Herramientas tecnológicas. Experiencias positivas Enseñanza de lenguas extranjeras.

### **1. INTRODUÇÃO**

A tecnologia, na esfera educacional, já está inserida de diversas formas em grande parte das escolas no Brasil, tais como: o uso de lousa digital, projetor, computador, televisão e até mesmo *tablets* em sala de aula. Com isso, o processo de ensino e aprendizagem tem passado por avanços e mudanças relevantes. Uma boa parte dos alunos, inclusive alunos de escolas públicas, já teve ou tem acesso a um *smartphone*, conectado à Internet, possibilitando acesso a milhões de conteúdos e informações de todo o mundo. Portanto, diante desta era de revolução tecnológica, é mister uma atualização constante, por parte do docente, sobre as ferramentas tecnológicas que estão à sua disposição, a fim de alcançar um aprimoramento no processo de ensino e aprendizagem. Sabendo da importância da tecnologia na vida dos jovens e das dificuldades enfrentadas pelos professores para lidar com esses dispositivos “inteligentes” em sala de aula, surge a necessidade de elaborarmos aulas mais adequadas à realidade tecnológica dos nossos alunos, com foco no engajamento durante as aulas e no efetivo processo educacional.

De acordo com Bezerra, Santos Júnior e Santos (2016), a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas, tornando-se, hoje, imprescindível, “então devemos olhá-la com um esplendor de toda sua grandeza e usar dela para facilitar a relação professor-estudante, e assim estreitar os laços” (p.3). Com isso em mente, hoje em dia, o educador tem um leque variado de recursos à sua disposição para tornar a aprendizagem bem mais dinâmica e significativa. É de fácil percepção que as ferramentas tecnológicas não são bem exploradas ou aproveitadas no ambiente escolar. Muitos docentes evitam ao, máximo, a sua utilização e, quando as usam, são para fins não tão inovadores, por exemplo, para a projeção de slides que, embora sejam amostras de mecanismos tecnológicos, não são utilizados para configurar processos educacionais diferentes do que a escola está habituada a fazer, ou seja: muitas vezes, o professor apenas deixou de copiar no quadro e projetou a mesma coisa que ele escreveria, se não tivesse o projetor.

As pesquisas que envolvem a aplicação de tecnologias através de dispositivos móveis e aplicativos digitais são, nos dias atuais, uma necessidade para atender os avanços dos processos

educativos modernos, mas isto precisa ser primeiramente abordado em treinamentos com os professores que, na grande maioria, ainda não estão capacitados para trabalhar de forma adequada com estas tecnologias (DELACRUZ, s/d. 2014).

São diversos os motivos que levam docentes a resistirem à possibilidade do uso de tecnologia; um deles é a falta de qualificação e/ou a insegurança na manipulação de tais ferramentas. É importante entender que os jovens do século XXI, denominados nativos digitais, dispõem de uma enorme quantidade de recursos tecnológicos. Sendo assim, o professor precisa adaptar-se a esta nova realidade, a fim de possibilitar um ensino e aprendizagem mais significativos para o aluno na atualidade. A partir disso, nos deparamos com a necessidade de refletirmos sobre as práticas docentes e suas relações com os aparatos tecnológicos aplicáveis à prática docente. Os objetivos deste estudo consistiram em analisar os benefícios do uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula e compartilhar experiências práticas exitosas.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Não podemos comparar o ensino de língua estrangeira dos dias atuais com o de 10 anos atrás, pois a tecnologia tem avançado de forma acelerada. Podemos perceber que este processo de desenvolvimento é constante, pois já em 2004 nos era alertado que “a sociedade atual, vivenciava uma realidade, onde as crianças nasciam e cresciam em contato com as tecnologias que estavam ao seu alcance” (VIANA, 2004, p. 19) e que estas novas tecnologias davam acesso, não somente a conhecimentos transmitidos por palavras, mas também a sons, imagens, vídeos etc.

Na Educação, o ensino de línguas estrangeiras sempre foi, conforme LeLoup & Ponterio (2004), pioneiro na utilização das diversas mídias: rádio, jornais, filmes, gravador, projetor de slide, laboratório, vídeo, etc. O ensino de idiomas nunca teve tantas possibilidades de suporte em termos de materialidade tecnológica como na atualidade, dadas as tecnologias acompanhadas das diversas formas e ambientes de aprendizagem disponíveis.

As inovações tecnológicas digitais fazem parte de nosso cotidiano. Em praticamente todas as famílias, podemos encontrar celulares com aplicativos de mensagens instantâneas online e offline (*WhatsApp*), e com aplicativos para filmagem, fotografia, jogos e *download* de músicas. No que tange ao uso de jogos digitais na educação a pesquisa de Ribeiro et al. Aborda que:

Os jogos digitais, ao permitirem a simulação em ambientes virtuais, proporcionam momentos ricos de exploração e controle dos elementos. Neles, os jogadores – crianças, jovens ou adultos – podem explorar e encontrar, através de sua ação, o significado dos elementos conceituais, a visualização de situações reais e os resultados possíveis do acionamento de fenômenos da realidade. Ao combinar diversão e ambiente virtual, transformam-se numa poderosa ferramenta narrativa, ou seja, permitem criar histórias, nas quais os jogadores são envolvidos, potencializando a capacidade de ensino-aprendizado. (RIBEIRO et al., 2006).

Os ambientes virtuais de aprendizagem possibilitam a interatividade entre o aluno e o objeto de seu interesse e representam uma motivação, despertando no discente a vontade de interagir e de organizar seu conhecimento, ampliando sua visão de mundo e seu conhecimento. A interação do aluno com a Internet possibilita uma inovação nas formas de leitura e escrita. Segundo Lévy:

[...] os textos na internet se apresentam formando uma cadeia de informações, com seqüência livre para o usuário (ou aprendiz) ligada de maneira criativa por meio de links. Esses textos podem ser modificados, ampliados e reconstruídos a partir da pesquisa em diferentes áreas do conhecimento, encontradas no “mundo virtual” rompendo com a forma hierárquica da estrutura escolar tradicional. (LÉVY apud SLOCZINSKI; CHIARAMONTE, 2005).

Assim sendo, os docentes podem ter ao seu dispor, diversas ferramentas tecnológicas para potencializar suas aulas. Contudo, nos deparamos com duas classes de personagens: o professor, que vem de uma cultura tecnológica extemporânea, e o aluno, que, em sua maioria, procura atualizar-se, utilizando os recursos da tecnologia digital. É preocupante perceber que há mais de 15 anos a situação parece não ter acompanhado os avanços tecnológicos na mesma velocidade. Prensky (2001) já mencionava

que o docente daquela época necessitava interagir com as novas tecnologias e, por conseguinte, os professores necessitavam de se adaptar à nova realidade que surgia, já que os alunos nasciam em um mundo incontinentemente digital. Vale ressaltar que há mais de 20 anos é relatado a relação e o papel do docente de escolas públicas e a tecnologia, pois de acordo com Rodrigues (1992 p.64), a escola pública tem também um papel importante de não deixar que cultura, ciência e técnica sejam “propriedade exclusiva das classes dominantes”. O trabalho do professor está contido em todo um contexto cerceado por tecnologias. Os professores, como atores nos processos de ensino na modernidade, precisam ter um olhar atento para as novas tecnologias, talvez as enxergando como parceiras na construção de resultados que possam condizer com as novas demandas da atualidade

### 3. METODOLOGIA

O estudo possui uma abordagem qualitativa, ou seja, “preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais subjetivos, descrevendo a complexidade do comportamento humano. Dispõe também de uma análise mais detalhada sobre as investigações, hábitos, atitudes, tendências de comportamento, etc (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 269). No que refere ao procedimento técnico, é um estudo de caso, permitindo uma análise detalhada de seu objeto (GIL, 2010). O local escolhido para a pesquisa foi o Centro Cearense de Idiomas – Unidade Conjunto Ceará, no Município de Fortaleza, Capital do Estado do Ceará.

O uso de ferramentas tecnológicas em sala possibilitou uma aula bem divertida e dinâmica, em virtude de o Centro de Idiomas possuir uma estrutura com *laptops*, *datashow* e conexão de Internet com *Wi-Fi*. Foram observadas e analisadas duas aulas em duas turmas de módulo II (segundo semestre – nível básico), com duração de uma hora e quinze minutos cada, aplicando-se uma sequência didática cuja temática versava sobre roupas e acessórios, em inglês, os alunos se dividiram em duplas, para que pudessem também desenvolver uma aprendizagem mais colaborativa. A aula foi

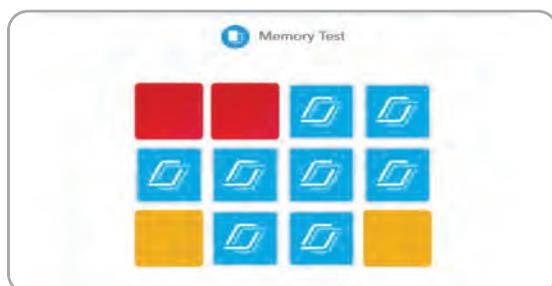
desenvolvida utilizando a plataforma *Nearpod* durante o evento que denominamos de Semana Tecnológica, na instituição. Segundo Moura (2015), definimos o *Nearpod* como um aplicativo multiplataforma, que promove uma interatividade entre docente e aluno à medida que possibilita que os professores criem, no decorrer da aula, enquetes, *quizzes* e outros conteúdos que possibilitam a interação dos discentes (com o auxílio de *smartphones* e/ou computadores e a Internet), em tempo real, com o conteúdo trabalhado. Moura (2015) ainda enfatiza as diversas funcionalidades:

[...] criar exercícios lacunares, do tipo quiz, perguntas de resposta longa, sondagens e apresentação de conteúdos. Esta plataforma permite que os alunos possam interagir entre si e com o professor, em tempo real, e o professor pode monitorizar o rendimento dos alunos de forma instantânea (p. 239).

Embora recursos como o *Nearpod* versarem praticidade e intuição no processo de ensino-aprendizagem, Carvalho (2015) relata que faz-se necessário que o docente, tenha o domínio sobre o aplicativo, para que assim, ele possa aproveitar, ao máximo, todas as possibilidades que o aplicativo pode oferecer no, contexto educativo, e com isso proporcionar experiências únicas de aprendizagem para os alunos.

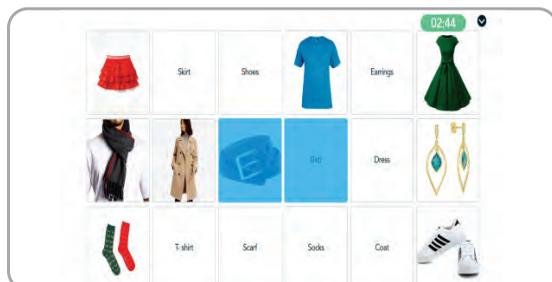
Segue abaixo uma tabela com algumas das diversas atividades que podem ser desenvolvidas na plataforma *Nearpod*.

## Layout da atividade



## Descrição da atividade

**Memory Test:** Nesta atividade o docente poderá escolher imagens e/ou vocabulários para que o aluno trabalhe sua memória.



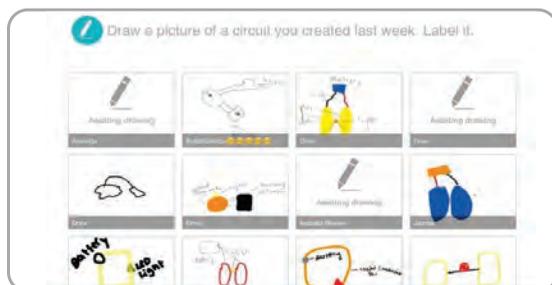
**Matching Pairs:** O docente terá como objetivo combinar os respectivos pares. Como exemplo, eu utilizei o vocabulário de roupas, em inglês, juntamente com as figuras das roupas.



**Time to climb:** O docente elabora um quiz e de acordo com as respostas corretas dos alunos, eles vão escalando a montanha. O aluno tem a possibilidade de customizar seu próprio personagem.



**Collaborate!:** Esta atividade pode ser utilizada de várias formas, tanto para a introdução de um conteúdo como para uma revisão, pois os alunos podem contribuir, digitando, sobre vários assuntos. Se assemelha a um quadro colaborativo onde as contribuições dos alunos são visíveis para todos.



**Draw it:** Os participantes desta atividade podem se expressar através de desenhos com diversas cores.

Fonte: Desenvolvida pelo autor

É importante lembrar que as atividades listadas acima são apenas algumas que utilizei durante a aula. A escolha de cada atividade vai depender dos objetivos, assuntos e abordagens que o docente optar.

#### 4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os dados deste estudo foram coletados e analisados a partir das observações durante, as aulas, e das informações estatísticas geradas através dos aplicativos/plataformas *Nearpod* e *Kahoot*. Conforme Lima (2017), o *Nearpod* também é um aliado do educador nos processos avaliativos, pois todas as atividades desenvolvidas pelos estudantes no decorrer da aula, são salvas na conta que o professor precisa criar para acessar o dispositivo.

A partir desses dados, a plataforma gera vários resultados estatísticos do desempenho dos alunos, referentes ao que foi trabalhado em aula, e, com isso o professor pode avaliar o desempenho da turma, tanto de maneira geral, quanto de modo individualizado. Segundo Vygotsky (1989), jogos didáticos são ótimas alternativas para o processo de aprendizado e avaliação, ajudando no desenvolvimento das habilidades e no raciocínio do estudante; além de incentivar a discussão e trabalho em grupo, ainda interfere positivamente na relação professor-aluno.

Seguindo o mesmo viés, Morán (2015, p.18) enfatiza:

Desafios e atividades podem ser dosados, planejados e acompanhados e avaliados com apoio de tecnologias. Os desafios bem planejados contribuem para mobilizar as competências desejadas, intelectuais, emocionais, pessoais e comunicacionais. Exigem pesquisar, avaliar situações, pontos de vista diferentes, fazer escolhas, assumir alguns riscos, aprender pela descoberta, caminhar do simples para o complexo.

Durante as aulas observadas, era nítido o engajamento dos alunos, expressado através de sorrisos e atitudes de concentração nos momentos das atividades. Ao final da aula, muitos alunos expuseram suas opiniões sobre a aula que eles

tiveram (com o uso de tecnologia). Alguns comentários que registramos demonstraram o êxito das ferramentas: “*todas as aulas poderiam ser assim, teacher*”, “*aprendi muita coisa hoje, amei os jogos*”, “*próxima semana tem de novo?*”, entre outros. Através da plataforma *Nearpod*, foi gerado o resultado dos acertos e erros de toda a turma. Os resultados mostraram um índice de acertos de 95% do total da turma. Com o objetivo de triangular os dados, fora utilizado o *Kahoot*, que é um aplicativo por meio do qual o professor pode elaborar *quizzes*, e verificou-se um índice de acertos de 90%; confirmando, assim, as potencialidades do uso de ferramentas tecnológicas em contextos de ensino.

Os resultados obtidos a partir da aplicação do *Nearpod* revelaram que o mesmo contribuiu de forma positiva na construção de uma aprendizagem mais dinâmica e interativa para os alunos. Vimos que o recurso apresentou um enorme potencial pedagógico, pois conseguiu estreitar os laços entre os alunos e o objeto de estudo, à medida que permitiu trabalhar com diversas ferramentas como *quizzes* ilustrações, enquetes, jogos e etc. Ademais, o aplicativo também possibilitou que o professor conseguisse, em tempo real, acompanhar o desempenho dos estudantes no decorrer da aula.

#### 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula promove uma experiência positiva, uma vez que torna as aulas mais interessantes e estimulantes. Por meio das atividades desenvolvidas, pudemos observar que houve um maior envolvimento dos alunos, possibilitando um melhor índice de aprendizagem, abrindo espaço para que os alunos pudessem exercitar a criatividade e a cooperação de forma mais efetiva, o que possibilitou o desenvolvimento de novas habilidades. Este trabalho não teve pretensão proselitista, mas tão-somente objetivou trazer uma experiência pedagógica que pudesse contribuir para enriquecer a discussão em face das crenças e/ou falácias desfavoráveis ao uso das novas tecnologias em sala de aula para o ensino de idiomas.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

BEZERRA, Ada Augusta Celestino; SANTOS JUNIOR, Claudemir Alcantara; SANTOS, Shirley Conceição Soares. SOCRATIVE: **O AMIGO DO PROFESSOR**. Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional, v. 9, n. 1, 2016. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/index.php/enfope/article/view/2428> Acesso em: 16 nov. 2019.

DELACRUZ, S. **Using Nearpod in elementary guided reading groups**. TechTrends, 58(5), 62-69. 2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIMA, Gabriel Henrique de. **O uso do aplicativo Nearpod como recurso pedagógico no processo de ensino aprendizagem no ensino superior**. Gabriel Henrique de Lima. - Vitória de Santo Antão, 2017.

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2011

MOURA, A. Nearpod: uma solução integrada para avaliação, apresentação e colaboração. In: CARVALHO, A. A. A. (Org.). Apps para dispositivos móveis: **Manual para professores formadores e bibliotecários**. Lisboa: Ministério da Educação, 2015. p.239-245.

MORÁN, José Manuel. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**, v. 2, 2015. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12> Acesso em: 16 nov. 2019

PRENSKY, M. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. Tradução do artigo **“Digital natives, digital immigrants”**, cedida por Roberta de Moraes Jesus de Souza: professora, tradutora e mestranda em educação pela UCG. On the Horizon, NCB University Press, v. 9, n. 5, 2001.

RIBEIRO, L. O. M. et al. **Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia**. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 1. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

RODRIGUES, NEIDSON. **Por uma nova escola: o transitório e o permanente na educação**. São Paulo: Cortez, 1992.

SLOCZINSKI, H.; CHIARAMONTE, M. S. **Ambiente virtual: interação e aprendizagem**. Informática na Educação - teoria & prática, v. 8, n. 1, Porto Alegre: UFRGS, 2005.

VIANA, M. A. P. Internet na Educação: **Novas formas de aprender, necessidades e competências no fazer pedagógico**. In: MERCADO, L. P. L. (Org.) Tendências na utilização das tecnologias da informação e comunicação na educação. Maceió: EDUFAL, 2004. 228p.