



AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

DIGITAL INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES IN ENHANCEMENT OF TEACHING AND LEARNING OF THE ENGLISH LANGUAGE

Helena Teresinha Reinehr Stoffel¹, Ueudison Alves Guimarães²

e341323

<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i4.1323>

PUBLICADO: 04/2022

RESUMO

O presente artigo possui como temática o ensino da Língua Inglesa por meio das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação com base no princípio da aprendizagem com mobilidade e na ludicidade. Esse estudo é resultado de pesquisa qualitativa e bibliográfica com aplicação de prática por meio de uma sequência didática, na qual apresenta-se um conjunto de atividades e estratégias planejadas para atingir o objetivo de potencializar o ensino da língua inglesa a partir do uso das novas mídias digitais. Deste modo, esse artigo justifica-se pela necessidade primordial de promover maior engajamento e motivação, e aprendizagem significativa. A metodologia utilizada evidenciou que o papel do professor passou a ser de facilitador e auxiliar, porque os estudantes não esperaram que o professor trouxesse o conteúdo pronto. Além disso, constatou-se o quão importante é utilizar abordagens metodológicas diferenciadas a fim de promover a transformação no processo de aprendizagem dos discentes. Por fim, afirma-se que a produção e a aplicação do jogo digital utilizando o Kahoot e a produção de *flash cards* no ambiente de aprendizagem GoConqr, bem como o uso de QR code, otimizaram a aprendizagem e colocaram o estudante como autor na construção do conhecimento da Língua Inglesa.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino e Aprendizagem. TICs. Mobilidade. Motivação. Língua Inglesa

ABSTRACT

This article has as its theme the teaching of the English language through Digital Information and Communication Technologies (DICT) based on the principle of learning with mobility and playfulness. This study is the result of qualitative and bibliographic research with the application of practice through a didactic sequence, in which a set of activities and strategies planned to achieve the objective of potentialize the teaching of the English language through the use of enhance the teaching of the English language through the use of new digital media. Thus, this article is justified by the primordial need to promote greater engagement and motivation, and meaningful learning. The methodology used showed that the teacher's role became that of facilitator and assistant, because the students did not wait for the teacher to bring the ready content. In addition, it was it found how important it is to use differentiated methodological approaches in order to promote transformation in the students' learning process. Finally, it is stated that the production and application of the digital game using Kahoot and the production of flash cards in the GoConqr learning environment, as well as the use of QR code,

¹ Especialização em Gestão Escolar - Universidade Cidade de São Paulo (UNICID); Especialização em Educação Especial Inclusiva - Faculdade de Educação São Luís. (Jaboticabal SP); Especialização em Letras profissional - Universidade FEEVALE e Mestranda em Educação com especialização em TICs - Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA).

² Graduado em Pedagogia – Universidade Luterana do Brasil – (ULBRA), Química – Faculdade Cidade João Pinheiro – (FCJP), Matemática – Centro Universitário Claretiano - (CLARETIANO), Geografia – Faculdade Mozarteum de São Paulo – (FAMOSP) e Física – Centro Universitário Favoni – (UNIFAVENI); Professor de Pedagogia, Química, Matemática, Geografia e Física, atuante na Educação Básica e Ensino Superior; Especialista em Gênero e Diversidade na Escola – (UFMT), Educação das Relações Étnico-Raciais no Contexto da Educação de Jovens e Adultos – (UFMT), Metodologia do Ensino em Química – (FJ-RJ), Libras e Educação Inclusiva – (IFMT) e Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – (IFES); Mestrando em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA), Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University) e Mestrando Profissional em Ensino de Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT).



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

optimized learning and placed the student as an author in the construction of the knowledge of the English language.

KEYWORDS: *Teaching and Learning. DICT. Mobility. Motivation. English language*

1. INTRODUÇÃO

Aprendizagem com Mobilidade – Mobile Learning – M-Learning – segundo Saccol *et al.* (2010) tem como elemento principal a possibilidade de mobilidade do sujeito que aprende. Essa mobilidade, associada aos dispositivos móveis proporciona mais interação, tanto para aprendizagem lúdica como a tradicional. Segundo Prensky (2007 *apud* MÁTTAR, 2010, p. 29) “as crianças adoram aprender quando o aprendizado não é forçado” e num jogo, atingir os objetivos “contribui e muito para a motivação”. As razões pelas quais os jogos digitais são tão envolventes é porque “proporcionam satisfação e prazer, envolvimento intenso e passional, estrutura, motivação, algo a ser feito e aprendizagem” (PRENSKY, 2012, p. 175).

Com o uso da tecnologia móvel o professor pode tornar a aprendizagem divertida, e torna-se um facilitador, um auxiliar da aprendizagem (Carl Rogers), afinal, “ninguém pode transmitir conhecimento. É o aluno que aprende” (BECKER, 2001). Dessa forma, entende-se que a tecnologia digital deveria possibilitar o acesso a comunicação para todos em qualquer hora e em qualquer lugar. Essa ubiquidade, tecnologicamente, “pode ser definida como a habilidade de se comunicar a qualquer hora e em qualquer lugar de aparelhos eletrônicos espalhadas pelo meio ambiente” (SANTAELLA, 2013, p. 15-16).

A autora afirma que a tecnologia sem fio proporciona maior ubiquidade especialmente quando se está em movimento. Assim surge a mobilidade tecnológica com a qual é possível realizar inúmeras atividades educativas em ambientes virtuais e com aplicativos. Essa mobilidade tecnológica vem evoluindo e os aparelhos vem diminuindo cada vez mais de tamanho. Hoje essa tecnologia computacional está fazendo a mediação das nossas relações sociais e da nossa vida social. O celular, com mais ou menos inteligência, faz parte da vida da maioria das pessoas e tornou-se, praticamente, essencial à vida social (SANTAELLA, 2013).

Dito isto, tem-se que esse artigo está organizado em seções. Na primeira apresenta-se a introdução trazendo o que se entende por aprendizagem com mobilidade, motivação, a importância do uso dos jogos digitais na Educação e conceitua-se o Goconqr e o Kahoot, ambientes de aprendizagem utilizados na prática. Na seção dois apresenta-se o desenvolvimento. Na seção três traz-se a metodologia e na seção quatro apresenta-se o resultado e o relato da prática realizada. E, por fim, apresenta-se algumas considerações sobre o uso da tecnologia digital no processo de ensino e aprendizagem.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

2. DESENVOLVIMENTO

Na busca por uma educação de equidade, que possibilite estímulos cognitivos e proporcione alternativas para o ensino, os jogos cooperativos são vistos como um eixo que conduz a um conteúdo didático determinado, colaborando para a formação de um indivíduo cada vez mais almejado na sociedade, como um ser social, com autonomia intelectual que exerce sua cidadania (LEAL, 2017).

Assim, tem-se que a escola deve buscar preparar os alunos para exercerem seus papéis sociais, como considerar os demais indivíduos como seus parceiros, em vez de vê-los como adversários, e desenvolver o altruísmo, ou seja, estimular os sentimentos solidários, em vez dos egoístas e competitivos. Dessa forma ela estará contribuindo para diminuir a pressão, a ansiedade por querer ganhar, ou os sentimentos de aflição, rejeição, fracasso e humilhação, quando perder. Portanto, acredita-se que por meio dos jogos cooperativos na educação, evitam-se esses sentimentos nos alunos (LEAL, 2017). As atividades com jogos educativos devem ser desafiadoras, mas possíveis de serem completadas pelos alunos (MÁTTAR, 2010).

Entretanto, o maior desafio dos jogos com propósitos educacionais é oferecer para o aprendiz um ambiente em que os usuários queiram estar, queiram explorar e fiquem entretidos em tal intensidade que aprendam sem sentir que estão aprendendo. “Os jogos educativos devem se espelhar no sucesso dos chamados jogos comerciais, descobrir seus ingredientes e aplicá-los visando à aprendizagem” (SANTAELLA, 2013, p. 262), só assim, o conhecimento será construído de forma eficaz.

A aprendizagem baseada em jogos digitais, que podem ser com mobilidade ou em outros meios tecnológicos, é entendida como “qualquer jogo para o processo de ensino e aprendizagem e um computador ou online” (PRENSKY, 2012, p. 208). E na contemporaneidade as TICs fazem parte da vida da maioria dos alunos e de muitas escolas também. Dessa forma, os estudantes têm acesso à rede de comunicação e estão constantemente interligados, podem criar, interagir, compartilhar e, juntos construir conhecimento. Sendo assim, fazer uso desse recurso é uma possibilidade de “potencializar a aprendizagem” (FARDO, 2013, p. 2). Isso constatou-se na prática que será relatada na metodologia que utilizamos no relato que trazemos a seguir.

Considerando a diversidade de recursos tecnológicos e o estímulo de querer participar das atividades podendo fazer uso dos dispositivos móveis, propôs-se um jogo digital utilizando o Kahoot e o desenvolvimento de uma prática no ambiente de aprendizagem GoConqr, com o objetivo de potencializar o ensino da língua inglesa a partir do uso das tecnologias digitais proporcionando mobilidade, motivação e aprendizagem.

Neste estudo parte-se do contexto de que o uso de dispositivos móveis vai motivar os alunos nos estudos dos conteúdos escolares. Por isso, esse texto apresenta o relato de uma prática que foi feita na escola articulando os dispositivos móveis no estudo da língua inglesa. Foi utilizado o



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

ambiente de aprendizagem GoConqr, e o aplicativo Kahoot, numa turma do oitavo ano, de uma escola pública.

Uma das questões fundamentais para o uso de dispositivos móveis na Educação é a seleção e organização dos aplicativos (BARBOSA; BARBOSA, 2020). Outro desafio é saber se com o conteúdo educacional e os objetivos de aprendizagem propostos, o jogo pode ser tão estimulante, cativante e motivador quanto os games comerciais (MÁTTAR, 2010). Sendo assim, selecionou-se o GoConqr e o Kahoot porque proporcionam o envolvimento dos alunos, tanto na produção dos “flash cards”, como na execução do jogo utilizando o Kahoot. Ambos otimizam a aprendizagem por envolver os alunos de forma mais descontraída.

GoConqr é uma plataforma de aprendizagem digital e colaborativa, com a qual é possível potencializar o aprendizado. Oferece diversas ferramentas e várias funções adicionais para criar recursos de estudo – mapas conceituais, *flash cards*, slides, *quizzes*, fluxogramas e notas on-line – para aumentar o envolvimento dos alunos e incentivar um processo de aprendizagem mais ativo e divertido, no qual os alunos são incentivados a criar. Essas ferramentas possibilitam a aprendizagem com mobilidade e proporcionam interação, colocam o aluno como autor e responsável pela aprendizagem, e o professor torna-se um auxiliar, não um transmissor de conteúdo.

GoConqr, de acordo com a Examtime Limited (2017) é “um conjunto integrado de ferramentas de criação de conteúdo para cada etapa da jornada de aprendizagem”. A ferramenta escolhida para desenvolver a prática foi o *flash cards* por se tratar de uma atividade que motiva e envolve os alunos à uma aprendizagem colaborativa, que é um processo no qual os educadores são responsáveis por orientar os alunos para que eles possam alcançar as metas de aprendizagem específicas, segundo a *Examtime Limited* (2017). Quando os alunos são autores há maior engajamento, maior motivação, e isso significa melhor desempenho. Afinal, ensinar é reforçar a decisão de aprender, mas, é também, estimular o desejo de saber” (PERRENOUD, 2000).

Já o Kahoot é um aplicativo que transforma ensino em sala de aula em um game de conhecimento. Desperta admiração dos alunos porque faz uma combinação entre educação e tecnologia, tornando o aprendizado competitivo. Funciona como um programa de TV misturado com um jogo de videogame. No entanto, os professores assumem o papel de apresentadores fazendo uma pergunta de múltipla escolha, sobre qualquer assunto, gramática, livros ou textos lidos. Normalmente os jogadores têm 30 segundos para clicar na resposta certa em seus laptops, tablets ou smartphones. Eles ganham pontos para cada resposta correta, além de pontos extras para quem clica mais rápido. Quando o tempo acaba, a tela mostra imediatamente o número de respostas certas e erradas dos alunos. Em seguida surge um ranking, listando os cinco melhores alunos e os pontos obtidos.

O Kahoot tira proveito de uma série de tendências educacionais. Uma delas é o “engajamento”, ou a crença em que quanto mais a atividade interessa aos alunos, mais motivação eles têm para aprender. Outra é a “gamificação”, a prática de aplicar elementos de jogos em



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

ambientes onde eles geralmente não se aplicariam (BRAND, 2017). Com o Kahoot também é possível realizar avaliações de forma bem dinâmica mesmo que os alunos e professores não estejam no mesmo ambiente.

3. METODOLOGIA

Este texto apresenta um relato de experiências envolvendo o uso de tecnologias móveis no contexto das aulas de Língua Inglesa em uma escola pública do município de Dois Irmãos/RS. A proposta foi organizada em uma sequência didática, na qual apresenta-se um conjunto de atividades e estratégias planejadas, etapa por etapa pelo professor para atingir o objetivo proposto

A sequência didática foi realizada em cinco etapas. Primeiro realizou-se um estudo dos ambientes de aprendizagem que seriam utilizados pelos alunos durante as práticas na sala de informática. Segundo, foi enviado um bilhete aos pais em forma de QR Code informando sobre o uso das tecnologias digitais e esclarecendo que elas também podem ser utilizadas como ferramentas de ensino e aprendizagem. Uma aprendizagem que coloca o aluno como autor na construção do conhecimento, que é elaborado por meio de uma “construção contínua” (COLLARES, 2003, p. 16) a partir do uso dos dispositivos móveis. Na terceira etapa foi realizada a prática no GoConqr¹, na quarta realizou-se a socialização dos *flashs cards*² produzidos³ e, para finalizar a prática que será relatada a seguir, decidiu-se fazer um quiz no Kahoot⁴, porque as novas mídias digitais promovem maior engajamento e motivação. A prática foi encarada como diversão, que pode trazer a “conotação de satisfação e prazer”, afinal, a aprendizagem não precisa ser dolorosa (PRESKY, 2012, p. 159).

4. RESULTADO E RELATO DA PRÁTICA

Na atividade prática realizada utilizou-se smartphones, tablets e notebooks, recursos tecnológicos digitais dos alunos, e os computadores do laboratório de informática, para revisar o conteúdo de gerúndio da língua inglesa. Os alunos se envolveram no desenvolvimento de todas as atividades, dessa forma o papel do professor passou a ser de facilitador e auxiliar. Esse papel ficou bem definido na prática desenvolvida porque os alunos não esperaram que o professor trouxesse o conteúdo pronto. Eles tiveram que se envolver produzindo os *flashs cards* de modo que, estes, buscaram as informações que foram utilizadas e, também, tiraram as fotos que usaram. A maior parte

¹ O link do mapa mental produzido no GoConqr, está disponível em https://www.goconqr.com/pt/p/11247878-Potencializando-o-ensino-da-L-ngua-inglesa---PRESENT-CONTINUOUS-mind_maps

² Exemplo dos flashcards produzidos está em https://www.goconqr.com/pt/p/11248416-Present-Continuous--Marvin--ok-flash_card_decks

³ Links de alguns Flashcards produzidos:

1. Pedro: https://www.goconqr.com/pt-BR/p/10901109-Atividade-e-ingl-s-flash_card_decks
2. Marvin https://www.goconqr.com/pt-BR/p/10900932-Atividade-de-ingl-s--present-continuos--flash_card_decks
3. Rafael: https://www.goconqr.com/pt-BR/p/10901092-Trabalho-Ing-l-s---Ger-ndio-flash_card_decks
4. Vitória Beatriz https://www.goconqr.com/pt-BR/p/10901473-atividade-de-ingles-flash_card_decks
5. Tainá e kemilin https://www.goconqr.com/pt-BR/p/10901473-atividade-de-ingles-flash_card_decks

⁴ O link do Quiz produzido no Kahoot está disponível em <https://play.kahoot.it/#/k/fe608b52-ce69-458e-8e9c-404dee6d3d20>



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

das tarefas propostas foi realizada de forma independente, em alguns casos fez-se necessário a intervenção do professor para auxiliar na resolução de alguma dificuldade em relação ao uso da tecnologia.

Inicialmente as orientações foram dadas em forma de QR Code que foi colada no quadro. Depois, auxiliou-se os alunos na realização do cadastro no ambiente GoConqr e deu-se suporte na elaboração dos *flashs cards*. Também foi papel do professor mediar o gerenciamento da dinâmica da socialização, direcionando as questões do Quiz.

Outro papel importante do mediador foi gerenciar os problemas relacionados à internet, desktop que não ligava ou não acessava a Internet, alunos que não lembravam o seu e-mail ou senha, ou que não possuíam smartphones, enfim, diversos problemas surgiram, mas foram resolvidos e todos realizaram a atividade. Observou-se que, embora tenham surgido alguns problemas, a interação se fez presente o tempo todo. Percebeu-se que apesar do computador já existir desde 1971, portanto 46 anos, a geração atual, mesmo tendo nascido na era digital, apresenta dificuldades em operá-lo.

Aos alunos coube o papel de criadores, de se envolverem na execução de toda a prática. As atividades foram realizadas em duplas, cada dupla confeccionou nove *flash cards*, de um lado as fotos tiradas por eles, do outro a frase que representava o que estava acontecendo na imagem.

Constatou-se também pelos depoimentos deixados pelos alunos na avaliação realizada, que a maioria gostou de realizar a prática, tanto no Kahoot como no GoConqr porque foi oportunizada a aprendizagem com mobilidade de modo que, estes, puderam aprender em outro ambiente e com outros recursos, que não eram o livro e o caderno do dia a dia. Alguns alunos relataram que gostariam que houvesse mais atividades usando a tecnologia digital, por ser um método divertido de aprender.

Portanto, no contexto atual é necessário que a sala de aula seja vista como um lugar onde se tomam decisões e se constrói um fazer solidário, no qual todos têm o que “aprender e ensinar ao outro” (COLLARES, 2003, p. 53). Esse aprender e ensinar, foi observado ao realizar a prática no ambiente GoConqr. Houve aprendizagem colaborativa, alunos com maior facilidade auxiliaram os demais. Dessa forma, constatou-se que a tecnologia está a serviço da Educação e que a aprendizagem com mobilidade, ou os chamados “estudos de internet” (FELINTO, 2011) contribuem para uma aprendizagem mais eficaz. Houve também aprendizagem com mobilidade que foi construída de forma interativa entre os sujeitos e potencializada com o uso dos dispositivos móveis, que tornaram a aprendizagem mais flexível, fazendo com que os alunos demonstrassem maior empenho e interesse. Pois, como escreve Lourenço e Paiva (2010, p. 137) tem-se que “um indivíduo motivado possui um comportamento ativo e empenhado no processo de aprendizagem” e, desta forma, aprende melhor.

Apesar dessa interação do sujeito com o dispositivo móvel centrar-se na relação entre um aluno e sua aprendizagem – modelo 1-1 – (SEVERIN; CAPOTA, 2011, *apud* BANHARA;



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

FIGUEIREDO; LAMAISSON, 2020) observou-se interação entre os alunos e, também, dos alunos com os dispositivos. Sendo assim, a aprendizagem pode acontecer em diferentes tempos e lugares, a comunicação pode ser estabelecida em qualquer hora e em qualquer lugar, construindo-se assim, o conhecimento. E o papel do professor é de fundamental importância neste processo de interação, pois é função dele dar suporte e auxiliar onde é necessário.

A avaliação dos resultados obtidos com a metodologia utilizada foi balizada e analisada a partir das práticas realizadas no GoConqr com vistas a se levar em consideração a autoria na produção dos *flashs cards* e o envolvimento do aluno; e, no Kahoot porque é um Quiz que se parece com um jogo. Durante o Quiz percebeu-se, entre os alunos, maior motivação do que na produção dos *flashs cards*, pois, além da competição, que segundo Prensky (2012, p. 177) “faz parte da nossa natureza básica como seres humanos”, esta, também faz parte do processo de aprendizagem. Essa atividade foi vista como um jogo, porque teve diversão, envolvimento do corpo, desafio de tentar acertar as respostas, competição e fez-se necessário respeitar as regras. O jogo é uma mídia, o sujeito deve se colocar como participativo e a avaliação deve ser feita como feedback, porque é a partir do “*feedback* de um jogo que a aprendizagem acontece” (PRENSKY, 2012, p. 177).

Um aluno motivado, segundo Alcará e Guimarães (2007) sempre procura novos conhecimentos e oportunidades, evidenciando envolvimento com o processo de aprendizagem, uma vez que, ele participa nas tarefas com entusiasmo e revela disposição e motivação para novos desafios. “O aluno percebe que as atividades realizadas no presente consistem em meios para atingir as suas metas futuras. Tal percepção contribui para a valorização das atividades e, por conseguinte, promove o envolvimento e a aplicação de esforço. (ALCARÁ; GUIMARÃES, 2007, p. 177)

O desafio, a fantasia e a curiosidade são características que tornam os jogos intrinsecamente motivadores, tanto que, o suporte do professor limitou-se a ajudar no cadastro no GoConqr e no Kahoot, auxiliar na produção dos *flashs cards*, mediar a socialização gerenciando a dinâmica e digitar as questões do Quiz no Kahoot e dessa forma a maior parte da prática desenvolvida foi de autoria do aluno que é diretamente responsável pela sua própria aprendizagem.

Por fim, com a prática realizada no Kahoot, pode-se dizer que foi possível trabalhar de forma cooperativa, os alunos ajudaram-se mutuamente, embora cada aluno tenha respondido as questões de forma individual. No entanto, para que a atividade se tornasse possível, fez-se necessário a participação do grupo utilizando os smartphones.

Os materiais produzidos nas duas práticas podem ser compartilhados com outros usuários e também é possível acessar os materiais produzidos por outros, dessa forma a produção terá mais sentido e não ficará restrita ao professor. Produzir e compartilhar deve ser o objetivo de qualquer atividade ou pesquisa realizada. Dessa forma, multiplicar-se-á o conhecimento.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática desenvolvida concentrou-se nos ambientes GoConqr e Kahoot, instrumentos que oportunizam aprendizagem com mobilidade, pois os alunos utilizaram os smartphones para tirar as fotos e para executar as atividades. É importante salientar que os alunos descobriram que eles também têm responsabilidades sobre sua aprendizagem e que não podem esperar passivamente que o professor tenha todas as respostas e ofereça todas as soluções.

Observou-se durante o desenvolvimento da atividade, que alguns foram em busca das soluções aos problemas que apareceram, outros, entretanto, chamaram o professor para tirar suas dúvidas. Percebe-se, dessa forma, que para os últimos mencionados, o professor ainda é visto como pessoa central detentor das informações, mesmo estando diante do computador. Para os primeiros que buscaram soluções, o professor é visto como mediador do processo de ensino e aprendizagem.

Dito isto, faz-se necessário, portanto, que sejam adotadas estratégias diversificadas de ensino para que os alunos busquem soluções em conjunto para as dificuldades encontradas. Dessa forma, o professor deixará de simplesmente transmitir conhecimento para assumir o papel de criador de situações estimulantes. E, deste modo, torna-se papel do professor apresentar diferentes ambientes de aprendizagem e aos poucos preparar os alunos para torná-los responsáveis pela construção de seu conhecimento.

6. REFERÊNCIAS

ALCARÁ, Adriana Rosecler; GUIMARÃES, Sueli Édi Rufini. A Instrumentalidade como uma estratégia motivacional. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**, v. 11, n. 1, p. 165-178, jan./jun. 2007.

BANHARA Aline Fátima; FIGUEIREDO, Anelice Maria Banhara; LAMAISON, Mariza de Lurdes. A inserção de tecnologias digitais nos processos educativos. **Revista Tecnológica**, v. 2, n.1, 2015. ISSN: 2358-9221. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/0178/c33441c22cbf523f1b542994adcffcc4e580.pdf>. Acesso em: mar. 2020.

BARBOSA, Débora Nice Ferrari; BARBOSA Jorge Luis Victória. **Aprendizagem com Mobilidade e Aprendizagem Ubíqua**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. Disponível em: <https://educacao.ceie-br.org/aprendizagemmobilidadeubiqua/>. Acesso em: abr. 2020.

BECKER, F. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BRAND, J. Kahoot. **Gazeta do Povo**, 2007. Disponível em: <http://www.gazetadopovo.com.br/educacao/aplicativo-transforma-ensino-em-sala-de-aula-em-game-de-conhecimento-5o6byv02zkjpiq6vp7q1knh3>.

COLLARES, D. **Epistemologia genética e pesquisa docente**: estudo das ações no contexto escolar. Lisboa: Instituto Piaget, 2003.

Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/pee/v11n1/v11n1a19.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2020.

EXAMTIME Limited. **GoConqr**, 2017. Disponível em: <https://www.goconqr.com/pt-BR>.



RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR
ISSN 2675-6218

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA POTENCIALIZAÇÃO DO
 ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA
 Helena Teresinha Reinehr Stoffel, Ueudison Alves Guimarães

FARDO, M. L. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. **RENOTE**, v. 11, n. 1, p. 1-9, 2013.

FELINTO, E. **Cibercultura**: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica. [S. l.: s. n.], 2011. Disponível em: <http://www.ciencianasnuvens.com.br/site/wp-content/uploads/2015/01/548-3107-1-PB.pdf>.

LEAL, C. A. **Práticas pedagógicas**. Rio de Janeiro: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: http://www.ifrj.edu.br/webfm_send/5416. Acesso em: 21 out. 2017.

LOURENÇO, A. A.; PAIVA, M. O. A. A motivação escolar e o processo de aprendizagem. **Ciências & Cognição**, v. 15, n. 2, p. 132-141, 2010.

MÁTTAR, J. **Games em Educação**: Como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PERRENOUD, P. **10 Novas Competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

SACCOL, A. I. C. Z.; SCHLEMMER, E.; BARBOSA, J. L.V. **M-learning e U-learning**: Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua. [New Perspectives of Mobile and Ubiquitous Learning]. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.