

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

JÚLIO LEANDRO DA SILVA PEREIRA

**A EFETIVIDADE DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA
ATRAVÉS DOS SOFTWARES EDUCACIONAIS**

Santa Maria, RS
2019

Júlio Leandro da Silva Pereira

**A EFETIVIDADE DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DOS
SOFTWARES EDUCACIONAIS**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Mídias na Educação (EAD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias na Educação**.

Orientador: Prof. Dr. Luis Álvaro de Lima Silva

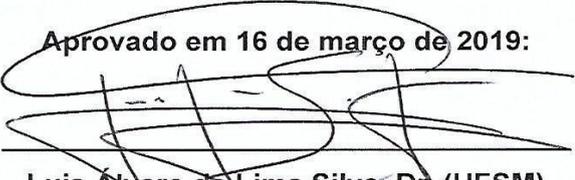
Santa Maria, RS
2019

Júlio Leandro da Silva Pereira

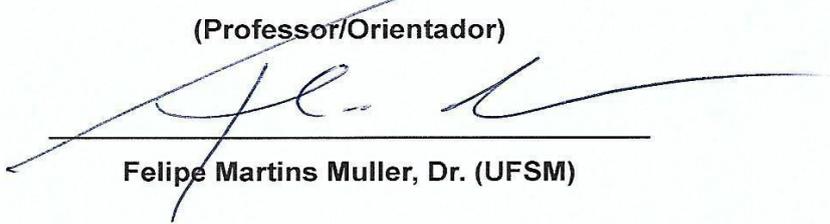
**A EFETIVIDADE DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DOS
SOFTWARES EDUCACIONAIS**

Artigo de conclusão de curso apresentado
ao Curso de Especialização em Mídias na
Educação (EAD), da Universidade Federal
de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito
parcial para obtenção de título de
Especialista em Mídias na Educação.

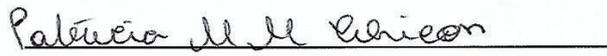
Aprovado em 16 de março de 2019:



Luis Álvaro de Lima Silva, Dr. (UFSM)
(Professor/Orientador)



Felipe Martins Muller, Dr. (UFSM)



Patrícia Mariotto Mozzaquatro, Ms. (UFSM)

A EFETIVIDADE DA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DOS SOFTWARES EDUCACIONAIS

THE EFFECTIVENESS OF ENGLISH LANGUAGE LEARNING THROUGH EDUCATIONAL SOFTWARE

Júlio Leandro da Silva Pereira¹
Luis Álvaro de Lima Silva²

RESUMO

Este trabalho apresenta uma pesquisa acerca da efetividade que os softwares educacionais inferem aos alunos que buscam a aquisição da segunda língua, neste caso, a língua inglesa, e faz apontamentos baseados em percepções e constatações de professores do Ensino Fundamental ao Superior, em escolas da rede pública e privada da cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul. Diante do universo de ferramentas de aprendizagem que existem nos dias atuais, esta pesquisa tomou como exemplo de software educacional o aplicativo Kahoot, que pode ser utilizado em diversos dispositivos eletrônicos, como Smartphones, Tablets e Notebooks, os quais possuem grande circulação entre os aprendizes e diversas formas de interação com a língua inglesa. O resultado foi obtido por meio de pesquisa bibliográfica existente sobre o assunto e da aplicação de questionário a professores de língua inglesa. Esta pesquisa científica, quanto à sua natureza, é aplicada, de abordagem qualitativa e de caráter descritiva e exploratória. Quanto ao método científico é o dedutivo. Os resultados obtidos demonstraram que os softwares educacionais são uma importante ferramenta de aprendizagem àqueles que buscam a aquisição da segunda língua, e que os aprendizes que foram submetidos a trabalhos com tais softwares, apontaram bom nível de desenvolvimento no processo. Assim, concluiu-se que a utilização dos softwares educacionais deve ser cada vez mais ampliada aos estudantes de todos os níveis escolares, uma vez que ficou provada a sua efetividade.

Palavras-chave: Software educacional. Aprendizagem. Língua inglesa. Aplicativos.

ABSTRACT

This paper presents a research about the effectiveness of educational software in the acquisition of the second language, in this case, the English language, and makes notes based on perceptions and tallynts of teachers from Elementary School to College, in schools of the network public and private in the city of Santa Maria, Rio Grande do Sul. In view of the universe of learning tools that exist today, this research took as an example of educational software the Kahoot application, which can be used in various electronic devices, such as Smartphones, Tablets and Notebooks, which have great circulation among apprentices and various forms of interaction with the English language. The result was obtained through an existing bibliographic research on the subject and the application of a questionnaire to English teachers. This scientific research, as to its nature, is applied, of qualitative approach and of descriptive and exploratory character. As for the scientific method is the deductive. The results obtained showed that educational software is an important learning tool for those who seek the acquisition of the second language, and that apprentices who have undergone work with such software have indicated a good level of development in the process. Thus, it was concluded that the use of educational software should be increasingly extended to students of all school levels, once their effectiveness has been proven.

Keywords: Educational software. Learning. English language. Application program.

¹ Professor de Língua Portuguesa e Inglesa, autor.

² Orientador: Professor Doutor Universidade Federal de Santa Maria.

INTRODUÇÃO

A globalização tem conduzido a economia há muitos séculos. Embora ainda não tivesse este nome, foi através do livre comércio entre as nações que houve a necessidade de que os negociantes de outrora aprendessem as línguas das participantes das relações internacionais. Com isto, a fim de que os países expandissem seus limites econômicos a todo o mundo, a aprendizagem de uma língua comum foi e ainda é a mediadora das relações internacionais. O grande desenvolvimento da humanidade, segundo Pirenne (1982), aconteceu durante a Idade Média, período em que os homens lutaram para uma nova forma de estabilização, tanto social quanto econômica.

Diante deste contexto, há muito se tem trabalhado para proporcionar métodos fáceis para a aquisição da segunda língua aos estudantes da língua inglesa. Atualmente, inúmeras opções são oferecidas para que se abstraia o máximo de informações e se chegue o mais perto da fluência da língua estrangeira possível. Dentre as opções de aprendizagem estão os exercícios com músicas, filmes, textos e, os mais recentes: softwares educacionais. Estes sistemas disponibilizam ambientes virtuais de aprendizagem capazes de potencializar o número de informações transmitidas aos aprendizes da segunda língua, ampliando assim a possibilidade de aproveitamento dos aprendizes.

Em tempos de velocidade da informação, praticidade dos meios de disponibilização do conhecimento em rede mundial e da busca pela efetividade dos métodos de ensino, surge uma questão importante que deve ser analisada neste trabalho, uma vez que permeia o universo profissional de milhões de pessoas no mundo: softwares educacionais realmente produzem resultados satisfatórios àqueles que buscam a aquisição da língua inglesa? Qual é a parcela de contribuição destes sistemas para processo de aprendizagem da língua inglesa, segundo constatações da docência?

Este estudo busca pesquisar a efetividade dos softwares educacionais no processo de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa. Para isto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre o tema, bem como a aplicação de um questionário

à educadores de seis diferentes instituições de Ensino da cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, sendo cinco privadas e uma pública. O que se percebeu foi que, mesmo tratando de diferentes instituições de ensino, os resultados obtidos neste questionário foram praticamente os mesmos. Considerou-se situações que contribuem para uma efetiva utilização dos softwares educacionais, bem como aquelas que dificultam a sua utilização, tanto pelos aprendizes quanto pelos educadores.

1. A LÍNGUA INGLESA COMO PONTE PARA O MUNDO

Quando os povos perceberam que havia a possibilidade de conquistar terras, riquezas e poder, iniciou-se uma atividade que alavancou sua economia e promoveu o conhecimento de novas culturas pelo mundo todo. Tais atividades foram os primeiros sinais de que estava acontecendo um processo que jamais seria interrompido: a globalização. Conforme expõe a professora de História Juliana Bezerra, a globalização é uma atividade muito antiga:

A origem da globalização remonta ao século XV durante o período mercantilista. Várias nações europeias lançaram-se ao mar em busca de novas terras e riquezas. Posteriormente, no século XVIII caracterizou-se por um aumento ainda maior no fluxo de força de trabalho entre os países e continentes, especialmente nas novas colônias europeias na África e na Ásia. (BEZERRA, 2018)

Face a necessidade de estreitar as relações internacionais, já naquela época houve um empecilho imediato que precisava ser superado: a divergência linguística entre os povos. Embora não se saiba exatamente qual foi a primeira língua oficial do mundo globalizado, sabe-se que diversos impérios influenciaram os povos ao longo da História, dentre eles o babilônico, o russo e o britânico, mas foi o império romano que mais calcou suas marcas na humanidade. Segundo o professor Pedro Paulo Funari, do Departamento de História do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Campinas (Unicamp):

[...]o mongol teve extensão maior que o romano, por exemplo, mas sua duração foi muito curta. Já o de Alexandre, o Grande, durou somente dez anos e chegou ao fim com sua morte", cita. "O império romano, por sua vez, além de ser muito extenso, existiu por quase oito séculos e deixou consequências muito duradouras, como as estradas construídas na época e que são usadas até hoje, e as leis, que foram transmitidas para diversas civilizações. Já os britânicos expandiram a língua inglesa e difundiram aquilo que caracteriza o mundo de hoje, que é a industrialização e a globalização. (KOBAYASHI, 2009)

Por um longo período o Latim, a língua romana, foi a ponte de comunicação entre os povos colonizados pelo império romano. Entretanto, por não existir mais falantes nativos, atualmente sua utilização se restringe aos ritos católicos e burocráticos. Embora o império romano tenha sido um dos mais extensos, segundo SCHÜTZ (2008) há registros arqueológicos que demonstram que a língua inglesa estava presente nas Eras mais remotas. Neste caso, existem vestígios de civilização nas ilhas Britânicas antes da última era do gelo, em um período geológico que as mesmas ainda compunham o continente europeu e antes dos oceanos formarem o Canal da Mancha. De acordo com Schütz (2008):

Esse recente fenômeno geológico que separou as ilhas britânicas do continente, ocorrido há cerca de 7.000 anos, também isolou os povos que lá viviam dos conturbados movimentos e do obscurantismo que caracterizaram os primórdios da Idade Média na Europa. Sítios arqueológicos evidenciam que as terras úmidas que os romanos vieram a denominar de Britânia já abrigavam uma próspera cultura há 8.000 anos, embora pouco se saiba a respeito.

Embora a humanidade tenha sofrido interferências linguísticas de inúmeros impérios ao longo da História, percebe-se que a língua inglesa já estava presente antes deles e permanece até os dias atuais, influenciando e dirigindo as relações internacionais e permeando a economia entre os povos. Por conta disto, a necessidade da aprendizagem da língua inglesa como parte da formação profissional de milhões de cidadãos do mundo tem sido de grande relevância àqueles que almejam se colocar em posições favoráveis à projeção profissional.

Neste contexto de busca pela aquisição da segunda língua, no caso desta pesquisa, a língua inglesa, entram em cena, na primeira metade do século XXI, diversos meios de aprendizagem, que compreendem modernas ferramentas que ultrapassam os métodos tradicionais dos quadros negro e do giz, dando uma nova configuração para as metodologias de ensino e aprendizagem. A principal ferramenta de difusão do conhecimento, que surgiu ainda no século XX e se tornou o berço de inúmeras outras, foi a Internet. A partir deste momento, houve a criação e evolução de milhares de outras ferramentas de ensino e aprendizagem da língua inglesa. Dentre elas, encontram-se os vídeos, revistas eletrônicas, e-books (livros transformados em mídia eletrônica), cursos online e os softwares educacionais, sendo estes últimos o objeto desta pesquisa.

1.1 A EDUCAÇÃO EM REDE

Quando a aprendizagem não sofria o impacto das tecnologias, algumas grandes teorias foram fundamentais para a criação de ambientes instrucionais, como o behaviorismo, o cognitivismo e o construtivismo (SIEMENS, 2004). Com o advento da Internet e das tecnologias, o cenário instrucional mudou, sendo necessárias diversas adequações às novas demandas sociais, como a praticidade, a otimização do tempo e a rapidez nos processos de aprendizagem, dada a necessidade de reorganizar o mundo em que vivemos, como nos comunicamos e o modo que vivemos. Neste caminho de readequação, ante à demanda de profissionais capacitados nas mais diversas áreas, o ensino da língua inglesa também sofreu novas influências, passando dos livros físicos para as plataformas digitais e, nesta direção, aprimorando métodos de ensino e aprendizagem.

Enquanto o behaviorismo pregava que era quase impossível de conhecer a aprendizagem na sua totalidade devido à teoria da “caixa preta”, que postula acerca da impossibilidade de entender o que ocorre na cabeça de cada pessoa, o cognitivismo assumia que a aprendizagem era vista como um processo de inputs, guardados na memória de curto prazo e codificados para serem buscados a longo prazo (SIEMENS, 2004). Por sua vez, o construtivismo teria sugerido que os aprendizes criam conhecimento na medida em que tentam entender suas

experiências (DRISCOLL, 2000, p.376). Por meio das tecnologias e das redes de comunicação, surge a necessidade de inclinar as teorias existentes para uma Era digital, conduzindo a aprendizagem para as conexões entre ideias e campos diferentes, ampliando o conhecimento para áreas jamais imaginadas, assim, nasce o conectivismo.

O conectivismo, que é a integração de princípios explorados pelo caos, rede, e teorias da complexidade e auto-organização (SIEMENS, 2004), parte do pressuposto de que a aprendizagem é um conhecimento acionável por poder residir fora de nós, ou seja, dentro de dispositivos de armazenamento de dados, sendo focado em conectar conjuntos de informações, mesmo que ciente de que seus fundamentos mudam rapidamente, possui a habilidade de diferenciar entre informações importantes e não importantes. A partir do conectivismo inicia-se um ciclo de inúmeras metodologias de ensino e aprendizagem. Dentre elas, a Educação à distância, que teve em seu principal aspecto a inclusão de pessoas no universo do saber, por meio das plataformas digitais. Uma das modalidades que surgiram neste período foram os Recursos Educacionais Abertos, que se alinham à proposta de oferecer conhecimento em rede àqueles que o desejarem. Segundo Neto (2013):

Os Recursos Educacionais Abertos (REA) surgem como proposta para uma nova configuração de ensino e aprendizagem promovendo a Educação Aberta por meio do acesso ao ensino pelas mídias digitais e do uso dos novos recursos tecnológicos que buscam levar a aprendizagem aonde a escola tradicional não consegue chegar.

É neste contexto de difusão do conhecimento online que surgem algumas ferramentas digitais de ensino e aprendizagem da língua inglesa. Dentre elas, os softwares educacionais, que trouxeram novas perspectivas para aqueles que buscam o aprendizado da segunda língua fora da sala de aula e uma colocação em melhores posições no mercado de trabalho globalizado, como consequência desta aprendizagem. O que se percebe em nossos dias é um aumento significativo das plataformas de educação a distância (EAD), impulsionadas pelos avanços das tecnologias e pelo fato de proporcionar aos aprendizes uma nova configuração do próprio tempo e espaço, de acordo com o ritmo de cada indivíduo.

O novo cenário cibernético, informático e informacional vem provocando grandes transformações, não apenas no que se refere aos aspectos socioeconômicos e culturais, mas também na maneira como pensamos, conhecemos e aprendemos o mundo. (ROSINI, 2013. p. 60)

1.1.1 Aspectos positivos e negativos dos softwares educacionais na educação

Como tudo o que ainda é novo e desconhecido, com o tempo vão surgindo situações que levam a continuidade de seu uso ou na sua interrupção. Com os softwares educacionais não é diferente, uma vez que, pela pluralidade de ferramentas existentes, alguns tornam-se favoritos entre os usuários das tecnologias e outros são deixados de lado por não atingirem o propósito de sua criação.

1.1.1.1 Aspectos positivos

Em se tratando do software Kahoot, sua usabilidade apresenta diversas vantagens que são perceptíveis logo nas primeiras aulas em que o software é utilizado. Segundo Wang e Guimarães (2015), são elas:

- a) Aumento da motivação: ao introduzir novos elementos em sala de aula, em especial os ligados à tecnologia, os alunos mostram-se mais curiosos e empenhados. Esses estímulos podem se converter em motivação para a aprendizagem, pois com o uso do aplicativo cria-se um ambiente saudável de competição em busca da aprendizagem;
- b) Melhoria do raciocínio: o quizz faz uma pontuação diferenciada (mais elevada) para os alunos que respondem mais rápido e corretamente. Dessa maneira, exige um raciocínio rápido para que possam se manter entre os melhores;
- c) Melhoria na concentração das aulas: quando o professor comunica aos alunos que fará avaliação da aprendizagem com uso do Kahoot ao final da aula, os alunos tendem a prestar mais atenção aos conteúdos, pois precisam se apropriar das informações socializadas durante a aula para participarem de forma mais ativa e qualitativa no momento do game;

No mesmo parecer, Wang e Guimarães (2015) expõem que a possibilidade de interação dos alunos vai além do simples ler e responder questionamentos, mas também no desenvolvimento das atividades:

d) Permite a inversão de papéis: o professor poderá solicitar aos alunos, individualmente ou em grupo, que elaborem perguntas de escolha múltipla para o Kahoot. Isso possibilita o desenvolvimento da aprendizagem de maneira diferenciada, pois deixam a posição de aluno e tornam-se 'professores', já que precisam pensar em questões a serem implementadas para outros alunos;

e) Trabalho colaborativo: o Kahoot permite que o professor utilize o questionário de maneira individual ou coletiva, ou seja, caso o *game* seja realizado numa turma, onde nem todos os elementos possuam dispositivos móveis, o professor poderá criar grupos de trabalho, colocando maior complexidade nas questões e aumentando o tempo de resposta. Assim, os alunos terão maior tempo para responder cada questão;

Há posicionamentos distintos sobre o uso de dispositivos móveis em sala de aula, mas os autores continuam sua reflexão:

f) Uso das TIC em sala de aula: muitos são os críticos em relação à introdução das tecnologias móveis em sala de aula, no entanto, ao utilizar o Kahoot, conseguimos provar que o celular pode se converter numa forma positiva de integração;

g) Avaliação da aprendizagem em tempo real: variar nas técnicas de avaliação poderá se converter numa maneira de incluir as várias habilidades dos alunos (falar, escrever, interpretar, desenhar, apontar, etc.). O Kahoot, o aplicativo Kahoot na educação: Verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real quando utilizado como ferramenta de avaliação, poderá favorecer tanto aos alunos, pois podem se sentir mais animados com essa modalidade, quanto facilitar a atividade do professor, pois, ao final das questões, ele obtém um relatório eletrônico com as notas de cada aluno, assim como o desempenho geral da turma. Isso permite um feedback sobre o processo de ensino e aprendizagem e intervenção imediata sobre a turma ou grupo de alunos que tenham obtido resultados insatisfatórios. (WANG e GUIMARÃES, 2015)

Além de todos estes recursos e possibilidades demonstradas, o Kahoot também é uma ferramenta inclusiva que pode ser tranquilamente estendida à alunos com limitações auditivas e visuais, uma vez que permite a utilização de imagens, sons e vídeos em suas atividades.

1.1.1.2 Aspectos negativos

Até o presente momento não há relatos de experiências negativas quanto ao uso do Kahoot, uma vez que, por se tratar de uma ferramenta conhecida desde o ano de 2013, os estudos sobre sua funcionalidade ainda são escassos. Entretanto, na pesquisa realizada por este estudo, não foram feitos apontamentos consideráveis em desfavor da ferramenta, portanto, é possível que com o tempo surjam situações que apontem aspectos negativos quanto a usabilidade deste software.

1.1.2 Entendendo os softwares educacionais

As plataformas de ensino a distância são softwares (parte lógica do computador que engloba: sistema operacional e programas aplicativos como o Word, calculadora, controle de folha de pagamentos, navegador de Internet, etc.) característicos de um ambiente de aprendizagem, o qual é virtual. Estes Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) possuem grande amplitude no universo educacional em nossos dias. Segundo Mckimm, Jollie e Cantillon (2003 apud PEREIRA 2007, p. 6):

consiste em um conjunto de ferramentas eletrônicas voltadas ao processo ensino-aprendizagem. Os principais componentes incluem sistemas que podem organizar conteúdos, acompanhar atividades e, fornecer ao estudante suporte on-line e comunicação eletrônica.

É neste aspecto de ambiente virtual de aprendizagem que os softwares educacionais encontram seu suporte. Em se tratando do ensino da língua inglesa, há inúmeros softwares disponíveis para a aprendizagem que podem ser acessados por meio de dispositivos fixos ou móveis, sendo alguns gratuitos até certo nível de

acesso, ou acessados exclusivamente por meio de pacotes pagos, para níveis mais elevados de aprendizagem. Para entender o funcionamento de um destes softwares, este estudo lança mão do aplicativo Kahoot (Figura 1):



Figura 1- Layout do software educativo Kahoot:

Fonte: site Kahoot (<https://create.kahoot.it/>).

A plataforma Kahoot é um ambiente de aprendizagem virtual que utiliza a interação entre professores e os aprendizes da língua inglesa, principalmente através de jogos, questionários, quizzes (que também são questionários, mas com respostas de “sim” e “não” ou “certo” e “errado”) e debates acerca dos mais diversos temas. Esta ferramenta possibilita aos usuários, em se tratando de professores, criarem as próprias atividades de acordo com o nível linguístico dos estudantes. Sua utilização tem sido bastante frequente em instituições de ensino de língua inglesa, tanto públicas quanto privadas.

2. O KAHOOT COMO EXEMPLO DE SOFTWARE EDUCACIONAL

O Kahoot é uma ferramenta interativa que permite que professores e estudantes participem de aulas dinâmicas por conta dos recursos tecnológicos e da conectividade em rede. Através dele, professores adequam os temas que estão sendo estudados e, pela elaboração de quizzes, questionários, debates ou votações outras atividades, se desenvolvem atividades na língua inglesa, instigando os estudantes a enriquecerem seus vocabulários e suas construções frasais. De acordo com Costa e Oliveira (2015):

Kahoot! é plataforma de criação de questionário, pesquisa e quizzes que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado à Internet. Kahoot! é uma ferramenta de avaliação gratuita na Web, que permite o uso de quizzes na sala de aula, e ajuda a ativar e envolver os alunos em discussões.

Para fazer uso desta plataforma, é necessário que o professor acesse o site do Kahoot, e crie uma conta contendo seus dados e e-mail de contato. Após isto, escolherá uma modalidade de atividade a ser desenvolvida, as quais estão divididas em (Figura 2):

- **Quiz:** para criar perguntas de múltipla escolha, com temporizador em cada uma das perguntas e pontuação em cada uma das respostas (ideal para jogos em sala);
- **Jumble:** conjunto de perguntas de reordenamento de palavras, onde os alunos devem acertar a ordem correta em cada uma das perguntas elaboradas pelo professor;
- **Discussion:** para realização de debates e perguntas abertas.
- **Survey:** forma de enquete opinativa.

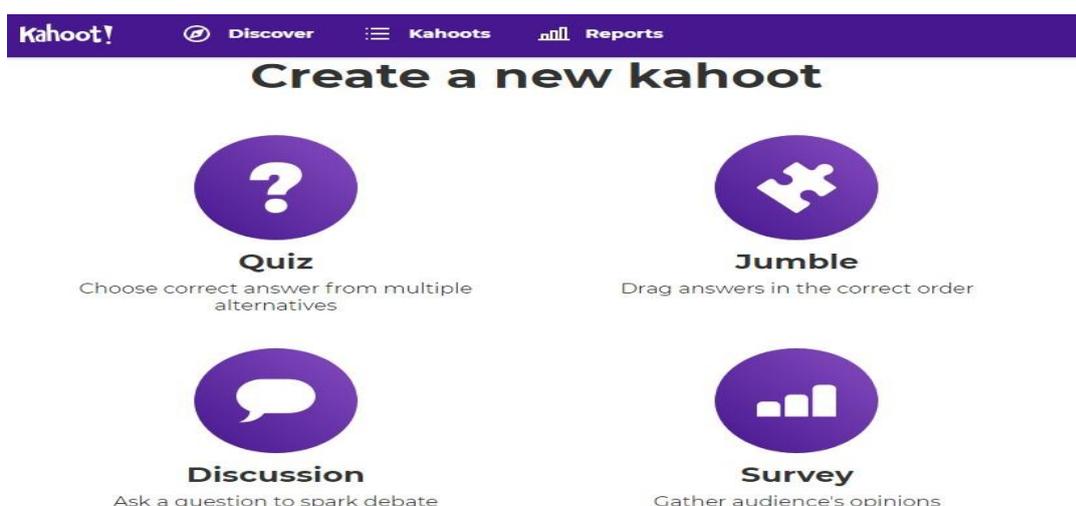


Figura 2. Tipos de atividade disponíveis na plataforma Kahoot
Fonte: Site Kahoot (<https://create.kahoot.it/>)

Após acessar a plataforma, o professor criará uma atividade na plataforma, a qual gerará um código PIN para que os alunos acessem, conforme a figura 3:



Figura 3: Geração de código de acesso Kahoot (para cada acesso é gerado um novo PIN).
Fonte: Kahoot (<https://play.kahoot.it/#/lobby?quizId=4ea7a45a-1e3f-46fc-93f9-b22f87a68c15>)

Os quizzes (Figura 4) são a forma mais comum de utilização do Kahoot e não impõe um limite de perguntas. Durante a atividade, as perguntas vão surgindo sequencialmente na tela dos dispositivos conectados em posse de cada aluno, podendo utilizar imagens ou vídeos para seu enriquecimento. Deve haver pelo menos uma resposta correta entre duas a quatro opções dispostas na tela, que possui tempo estipulado pelo editor do exercício para a escolha. Este ambiente interativo necessita de um nível de atenção e concentração diferente do empregado nas aulas tradicionais, uma vez que requer que o raciocínio seja rápido para alcançar as respostas dentro do tempo determinado.

Para cada questionário, haverá um número de respostas hipotéticas, sobre as quais, os alunos deverão escolher ao menos uma correta, baseado em seus conhecimentos ou em pesquisas imediatas (Figura 5).

Após a realização da atividade, os alunos terão acesso a pontuação para verificarem o quantitativo de acertos e corrigirem seus erros. (figura 6).

O Kahoot é apenas um dos softwares que tem ganhado um espaço considerável dentre as estratégias de ensino de língua inglesa por parte dos professores e de aprendizes autônomos. Segundo Costa e Oliveira (2015), ele já é considerado como uma das ferramentas mais eficientes no ambiente de

aprendizagem, pois, também são componentes integrantes do ensino personalizado, bem como outras estratégias educacionais destinadas a adaptar instruções para as necessidades de aprendizagem distintas e os interesses individuais dos aprendizes.

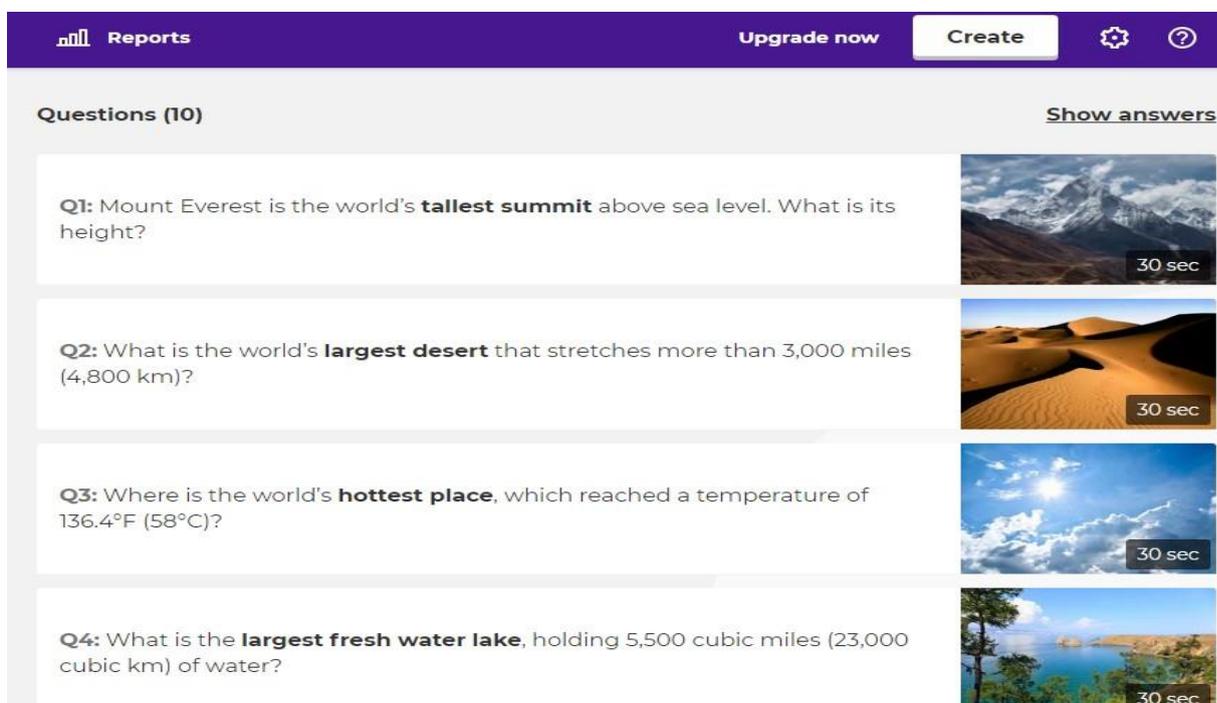


Figura 4. Exemplo de quizz

Fonte: (site Kahoot. Disposto em: <https://create.kahoot.it/>)

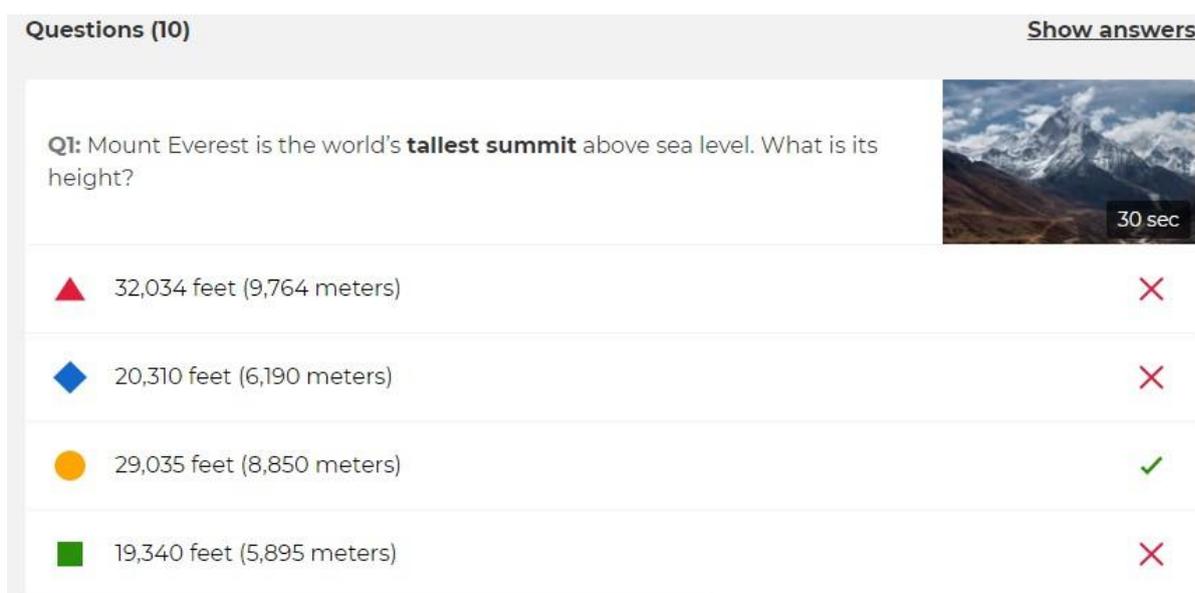


Figura 5: Respostas de um quizz

Fonte: site Kahoot. (<https://create.kahoot.it/>)

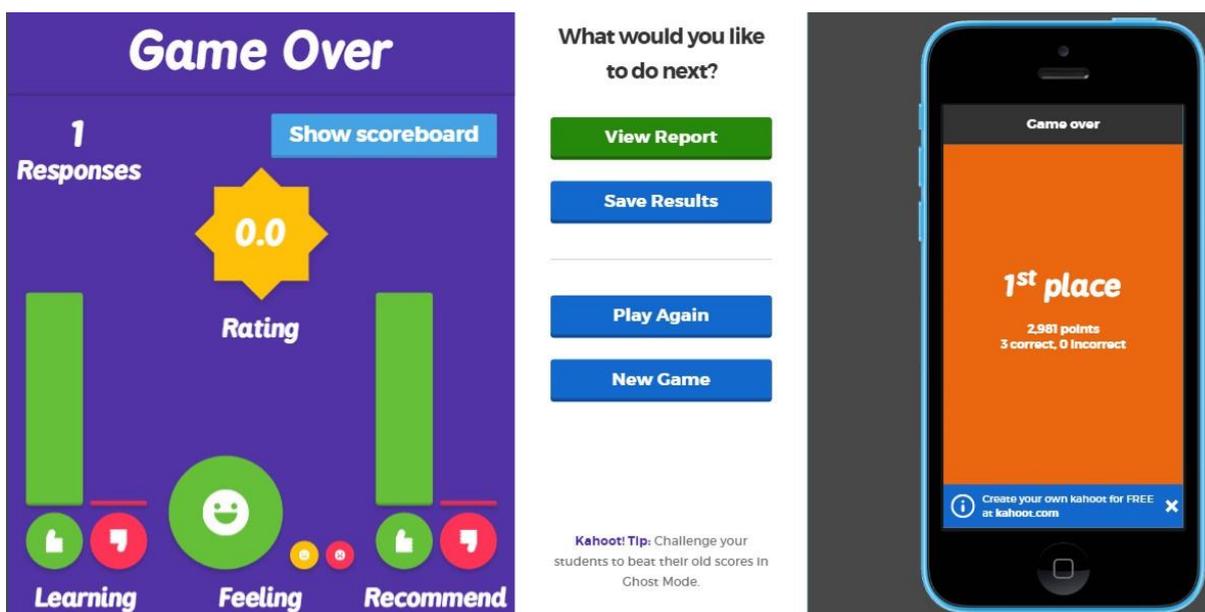


Figura 6: Escore de atividade

Fonte: Site Kahoot (<https://create.kahoot.it/l/#/preview/4ea7a45a-1e3f-46fc-93f9-b22f87a68c15>).

Dentre as informações acerca deste software, que pode ser equiparado a tantas outras ferramentas digitais de ensino de língua inglesa, como o Duolingo, Hello English, Lingualeo, Memrise³, que podem ser facilmente encontrados na rede para download, é preciso refletir sobre o seu impacto nos níveis de aprendizagem dos estudantes da segunda língua.

4. RESULTADOS

Durante a pesquisa e a aplicação do questionário aos professores, foi possível coletar alguns posicionamentos anteriores a aplicação do questionário, captados logo na conversa introdutória ao tema, que puderam ilustrar sua forma de tratar estas ferramentas:

- “Cada vez mais está evidente que os jovens estão fatigados com atividades tradicionais de copiar”;
- “As tecnologias agregam diversão ao conhecimento”;
- “A maioria dos alunos utiliza algum software fora do ambiente escolar visando o aprendizado”;

³ Os 7 melhores aplicativos para aprender Inglês. Disponível em: <https://www.simparatodos.com.br/7-melhores-aplicativos-para-aprender-ingles/>

- “Estimulam a autonomia dos estudantes de língua inglesa”;
- “As tecnologias servem de suporte ao professor e a melhoria da aprendizagem, bem como à motivação dos alunos”;
- “Propiciam a individualização do ensino, pois os alunos aprendem de formas diferentes”.

Em se tratando do software Kahoot, todos os entrevistados já fizeram uso deste software em algum momento de suas práticas docentes ou fazem uso deste aplicativo com frequência. Neste caso, os entrevistados consideram este sistema uma ferramenta de grande aproveitamento, pois, percebem que os alunos são estimulados a participar das aulas com maior grau de concentração, tornando-se mais interativos e reflexivos com as atividades propostas. Para demonstrar o aproveitamento do Kahoot, foram construídos os seguintes gráficos (Figura 7) com os respectivos indicadores, a partir da aplicação do questionário, fornecendo os resultados da pesquisa:

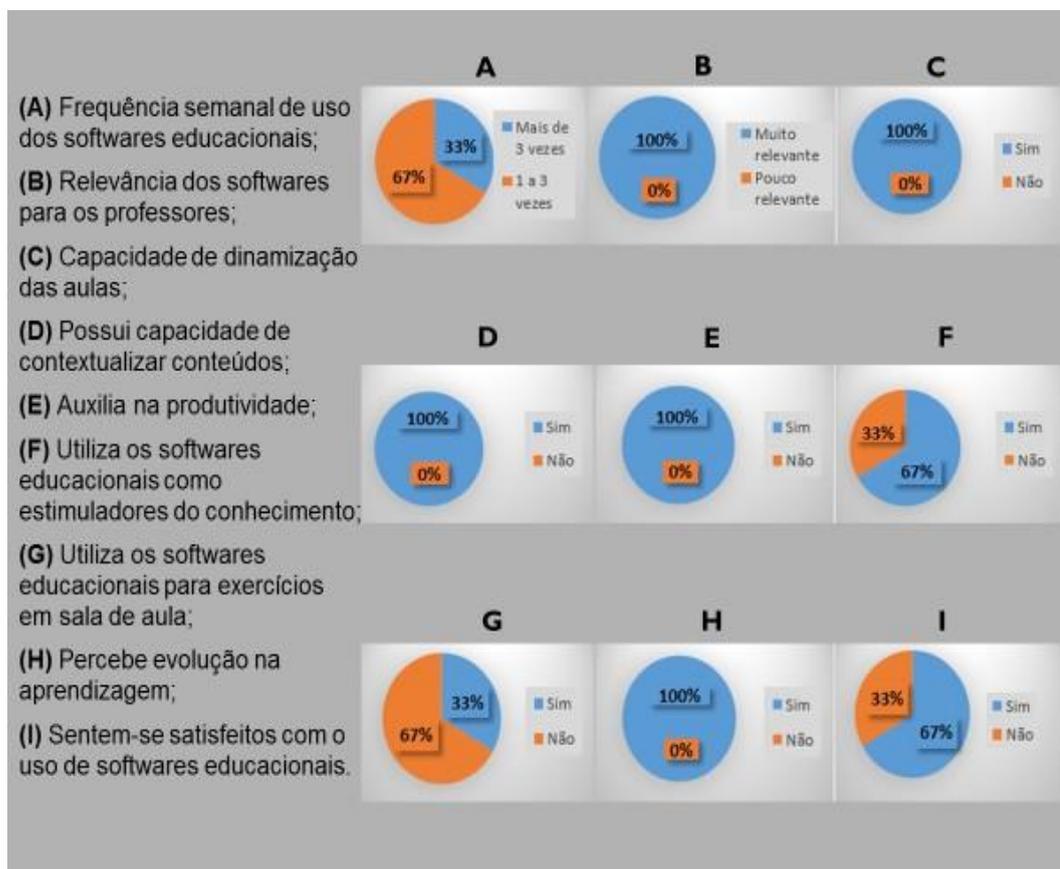


Figura 7- Dados da pesquisa sobre softwares educacionais

Fonte: (Pesquisa do autor)

Durante a aplicação do questionário, alguns professores mencionaram que percebem diversas reações por parte dos aprendizes, sendo uns mais e outros menos interessados. Mesmo assim, todos apresentam algum nível de evolução no aprendizado da língua inglesa ao longo do processo. Os resultados apresentados na Figura 5 demonstram que houve unanimidade acerca da relevância dos softwares educacionais e, a exemplo do Kahoot, consideraram de fácil usabilidade, a qual é um importante aspecto a ser considerado em ambientes de aprendizado deste tipo. Por outro lado, reportam que alguns estudantes desconheciam a possibilidade de aprender a língua inglesa por meio de softwares educacionais.

Sobre a capacidade de os softwares educacionais tornarem as aulas mais dinâmicas, também houve unanimidade. Nesta mesma linha, igualmente sobre a facilidade em contextualizar conteúdos, auxiliar na produtividade dos aprendizes e, principalmente, todos concordaram que percebem evolução no nível de aprendizado dos estudantes de língua inglesa. Nota-se na Figura 5 que há divergência em alguns aspectos, como o objetivo da utilização do software, visto que a maioria faz seu uso como forma de estimular os alunos ao aprendizado autônomo e, a minoria, como exercício de fixação dos conteúdos trabalhados. Por fim, o grau de satisfação dos usuários dos softwares também alcançou a maioria, sendo que a minoria declarou que considera as atividades medianas.

Em resumo, é possível perceber que todos os professores que fizeram parte desta pesquisa possuem letramento digital suficiente para manusear as tecnologias, uma vez que suas faixas etárias estão entre vinte e cinco e quarenta e cinco anos, pertencendo, portanto, a um círculo de educadores que já estão inseridos no contexto digital que as tecnologias requerem, independente de atuarem em instituições públicas ou privadas. Em contrapartida, houve relatos de que, embora a evolução dos aprendizes seja perceptível por meio da ferramenta digital, nem todos atingem a competência pretendida pelo educador ao utilizar os softwares. Tal fator está relacionado com a intenção do aluno sobre sua busca de aprendizado de língua inglesa, pois, aqueles que desejam aprender com o objetivo de se posicionarem em melhores situações profissionais, obtêm melhores índices de evolução. Entretanto, os que não possuem o mesmo objetivo ou que estão em uma escola de idiomas sem real interesse por motivos pessoais, acabam não tendo o mesmo nível de aproveitamento e evolução que poderiam alcançar.

6. METODOLOGIA

Quanto a natureza dos dados desta pesquisa, é qualitativa. Quanto aos objetivos, trata-se de pesquisa descritiva, utilizando de pesquisa bibliográfica e do levantamento dos dados para a obtenção dos resultados. Nesta pesquisa, para ilustrar sua efetividade, foi feita a aplicação de um questionário à professores de seis instituições de Ensino da cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, divididas em: uma de Ensino superior, duas de Ensino fundamental, duas instituições exclusivas de ensino de língua inglesa, também conhecidas como cursinhos de Inglês (sendo estas de iniciativa privada) e uma de Ensino Público.

Sendo assim, surge o questionamento sobre a efetividade deste método de ensino: os softwares educacionais podem mesmo ser eficientes na função de robustecer a aprendizagem da segunda língua, especificamente a língua inglesa? Como parte da pesquisa realizada com docentes de algumas instituições, foi possível constatar que os softwares educacionais já estão inseridos no cotidiano de algumas escolas, as quais estão aparelhadas para promover atividades que requeiram equipamentos específicos e boa conexão de rede de Internet.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo demonstrou que os softwares educacionais estão se tornando uma grande ferramenta de apoio à educação. Entretanto, não se deve pensar que as tecnologias por si só resolverão problemas educacionais se os professores não estiverem envolvidos no aprendizado e no manuseio das tecnologias em sala de aula. O letramento digital é uma das necessidades a serem adquiridos e continuados por aqueles que ainda não estão à par do funcionamento dos softwares, a fim de aprenderem metodologias e estratégias de uso dos softwares educacionais.

Conforme exposto neste estudo, o uso de softwares educacionais está presente em diferentes níveis de ensino. Quanto ao questionamento principal desta pesquisa sobre a efetividade no uso dos softwares educacionais no processo de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa, a resposta obtida é: sim, uma vez que foram colhidos dados de experiências de instituições de ensino público e privado e, em todas elas, foram apontados avanços significativos no processo de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa, ainda que em níveis diferentes, de

acordo com as particularidades de cada aluno.

Também foi possível perceber que as escolas, tanto públicas quanto privadas que foram convidadas a participar desta pesquisa, estão equipadas com recursos modernos para desenvolver atividades que utilizem as tecnologias; desta forma, cabe aos professores o engajamento para aprender a fazer uso destas ferramentas, a fim de proporcionar aulas dinâmicas, criativas e que resultem em aprendizado permanente. Infelizmente ainda não há muitas instituições que utilizam os softwares educacionais em suas práticas, o que dificulta uma análise mais profunda e abrangente acerca de sua usabilidade. Entretanto, aquelas que inseriram tais práticas em seu planejamento, já estão colhendo bons resultados, sendo possível considerar que a implementação destas ferramentas é positiva e deve ser tratada com atenção pelos gestores da Educação no Brasil.

Por fim, este estudo indicou que softwares educacionais são ferramentas efetivas no processo de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa. Neste caso, os resultados obtidos através do questionário respondido pelos docentes, que fizeram parte desta pesquisa, apontaram que eles percebem evolução na aprendizagem, ainda que relacionada às particularidades de cada aprendiz. Da mesma forma, o questionário sinalizou acerca da necessidade de criação de mais ferramentas digitais que atendam às necessidades de aprendizes cada vez mais desejosos da aquisição da segunda língua de forma rápida, prática e moderna, para figurarem no mundo globalizado.

Diante do exposto, pude perceber que ainda não há materiais suficientes que contribuam para pesquisas do gênero e proporcionem resultados mais acurados sobre o tema, o que de certa forma torna lento os índices de investimentos neste campo da Educação, por parte dos órgãos públicos, uma vez que estes entes necessitam de dados contundentes acerca da efetividade de um projeto para liberarem recursos. Sendo assim, é de grande importância que os estudos sobre a efetividade dos softwares educacionais na aprendizagem da língua inglesa continuem. Também constatei que nem todas as escolas, principalmente as da rede pública (provavelmente pela escassez de recursos) aderem aos softwares educacionais, uma vez que, das instituições participantes desta pesquisa, somente uma escola pertencia à rede pública. Portanto, com base nesta pesquisa, pretendo,

através de novos estudos, ampliar as informações sobre a necessidade, a usabilidade e a efetividade destes recursos para a aquisição da segunda língua, a fim de contribuir com os processos de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEZERRA, J., **Globalização**, 2018. Artigo. Disponível em <https://www.todamateria.com.br/globalizacao/>. Acesso em 23 de outubro de 2018.

COSTA, G. S. e OLIVEIRA, S. M. B. C. **Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo**. Artigo. 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação e 2º Colóquio Internacional de Educação com Tecnologias/ 7 e 8 de dezembro de 2015. Anais eletrônicos ISSN: 1984-1175. 2015.

Driscoll, M. **Psychology of Learning for Instruction**. Needham Heights, MA, Allyn & Bacon, 2000.

GUIMARÃES, D. **Kahoot: quizzes, debates e sondagens**. In Ana Amélia A. Carvalho (Coord.). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação. (2015).

MCKIMM, J; JOLLIE, C.; CANTILLON, P. apud PEREIRA 2007, p. 6. **ABC of learning and teaching - Web based learning**. eb based learning BMJ 2003; 326:870-873. Disponível em: <https://www.bmj.com/content/326/7394/870>. Acesso em 25 de outubro de 2018.

NETO, F. M. e GARCIA, M. L. S. **Recursos educacionais abertos para EAD**. Artigo. ESUD 2013 – X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Belém/PA – UNIREDE, 2013

KOBAYASHI, E. **Quais são os maiores impérios da história?** NOVA ESCOLA. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/2380/quais-sao-os-maiores-imperios-da-historia>, 2009.

PIRENNE, H. **A história econômica e social da Idade Média**. Trad. Lycurgo Gomes da Motta. 6. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1982.

ROSINI, A. M. **As novas tecnologias da informação e a Educação a distância**. 2ª edição. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SIEMENS, G. **Conectivismo: Uma Teoria de Aprendizagem para a Idade Digital**. Artigo. 2004. Disponível em <http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>. Acesso em 24 de outubro de 2018.

SHÜTZ, R. **A história da língua inglesa**, 2008. Disponível em http://www.lecschool.com.br/v1/biblioteca/EDUHistory_%20English_language.pdf. Acesso em 20 de outubro de 2018.

WANG, A. I. **The wear out effect of a game-based student response system**. *Computers in Education.*, 82,217–227. 2015.

APÊNDICE A- QUESTIONÁRIO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO CURSISTA JÚLIO LEANDRO PEREIRA PESQUISA POR COLETA DE DADOS

JUSTIFICATIVA

Esta pesquisa tem a função de obter informações dos docentes da Língua Inglesa da cidade de Santa Maria- Rio Grande do Sul, acerca da efetividade e da usabilidade dos softwares educacionais na aquisição da segunda língua.

2 OBJETIVOS

Esta pesquisa tem o objetivo de realizar um levantamento sobre o grau de relevância que os softwares educacionais possuem para os processos de aprendizagem da Língua Inglesa, visando sua recomendação ou não para fins educacionais.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar a efetividade dos softwares educacionais para a aquisição da língua Inglesa;
- Verificar o impacto destes softwares no processo de aprendizagem;
- Avaliar a usabilidade de aplicativos que contenham softwares educacionais, a exemplo do Kahoot.

3 QUESTIONÁRIO

As perguntas foram organizadas em parte objetiva e parte descritiva, sendo necessária a explanação de algumas respostas objetivas para a obtenção do exceto se houver a solicitação da divulgação de seus dados na pesquisa.

1 Com que frequência os softwares educacionais são utilizados em seu planejamento de aulas ao longo de um bimestre?

() uma vez

() mais de três vezes

() de uma a três vezes

2 Com base em sua experiência docente, qual o grau de relevância da utilização dos softwares educacionais para a aprendizagem? Comente sua resposta.

irrelevante

pouco relevante

relevância média

muito relevante

3 Você considera os softwares educacionais como uma forma de dinamizar as aulas e conduzir os alunos à compreensão dos conteúdos?

sim não

4 Você consegue contextualizar o plano de Ensino com os softwares educacionais com facilidade?

sim

não

5 Durante as atividades com softwares educacionais, os alunos se tornam produtivos?

Sim

Não

6 Com que propósito você utiliza os softwares educacionais em seu plano de aula? Comente.

7 Você utiliza somente *softwares* e aplicativos que conhece ou é receptivo àqueles que os alunos sugerem, devido a sua exposição precoce às tecnologias? Comente.

8 Você percebe evolução no padrão de aprendizagem quando utiliza metodologias que se valem dos softwares educacionais? Comente.

9 Em uma escala de 1 a 10, qualifique o nível de aprendizagem dos estudantes de língua inglesa após sua exposição aos softwares educacionais, descrevendo o motivo de sua qualificação.

10 Em sua opinião, em quais quesitos os softwares educacionais podem ser aprimorados para que ofereçam um grau de aprendizagem mais efetivo aos estudantes da língua inglesa?

ANEXO

Plano de Aula

1) Identificação: Professor Júlio Leandro da Silva Pereira	
Escola	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Série	6º ano
Professor	Julio Leandro Pereira
Carga horária	02 (dois) períodos de 45 minutos
2) Tópicos/Contexto	
Future	
3) Objetivos	
Conduzir os alunos à compreensão do tempo verbal <i>future</i>, trabalhando inicialmente com o prefixo <i>will</i> e, na sequência, com as formas interrogativa e negativa.	
4) Material	
01 Tablet, 05 Smartphones e conexão de <i>Internet</i>.	
5) Metodologia	
<p>Primeiro momento: Primeiramente os alunos serão divididos em 5 grupos de 3 integrantes, sendo entregue um Smartphone para cada grupo, enquanto o professor fará o acompanhamento por meio do Tablet.</p> <p>Segundo momento: Os alunos acessarão a plataforma Kahoot nos Smartphones e farão login na atividade por meio do código PIN gerado pela plataforma.</p> <p>Terceiro momento: Feita a identificação das equipes na atividade, os alunos responderão a sequência de perguntas, dando início à atividade proposta no jogo.</p>	