

WEBSITES EDUCACIONAIS: UMA POSSIBILIDADE PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA¹

Elvandir Guedes Guimarães²

Fabiane Sarmento Oliveira Fruet³

RESUMO

Este trabalho propõe uma forma de potencializar o ensino-aprendizagem de Língua inglesa, por meio de exercícios interativos e jogos educacionais disponíveis em *websites*. Primeiramente, fez-se, um estudo teórico sobre a utilização das tecnologias aplicadas à Educação, relacionado, principalmente, ao uso do computador. Em seguida, foi criado o *website Links for Teens*, ambiente destinado a alunos da quinta série com instruções sobre as aulas na sala de informática. Além disso, foram elaborados exercícios interativos, com o auxílio do programa *Hot Potatoes*, e selecionados jogos educativos em sites variados, os quais podem ser acessados clicando sobre os endereços eletrônicos disponíveis na página criada. Essas atividades escolares mediadas pelo computador conectado à internet foram aplicadas aos alunos da turma 53 da Escola Estadual Paulo Lauda, situada na cidade de Santa Maria - RS. Ao realizar tais tarefas, os alunos não só revisaram os conteúdos já estudados na disciplina alvo, como também avaliaram as atividades propostas através de mensagens enviadas por e-mail. Analisando o comportamento, comentários orais e escritos dos alunos, foi possível perceber que o uso de materiais provenientes de *websites* educacionais contribui significativamente para a aprendizagem de Língua Inglesa e dá mais sentido às atividades escolares.

PALAVRAS-CHAVES: *Websites* educacionais; Ensino-aprendizagem de Língua Inglesa.

ABSTRACT

This work proposes a way to potentiate English Language teaching and learning, through interactive exercises and educational games available on websites. Firstly, it was done a theoretical study about the use of Technologies applied to Education, mainly, related to the use of computers. After that, it was created the website *Links for Teens*, an environment destined to students of the fifth year of elementary school containing instructions about the classes in the Computing classroom. Also, interactive exercises were elaborated, using the software *Hot Potatoes*, and educative games were selected in various sites, which can be accessed clicking on the electronic addresses from the created page. These scholar activities mediated by computer were applied to the class 53 at Paulo Lauda School, situated in the town of Santa Maria- RS. Doing these tasks, the students not only reviewed the contents studied in the target subject, but also evaluated the activities proposed through messages sent by e-mail. Analyzing the students' behavior and their oral and written comments, it was possible to perceive that the use of materials available on the internet contributes significantly to the English learning and gives more sense to the school activities.

KEYWORDS: Educational websites; Teaching and learning of English Language.

¹ Artigo apresentado ao Curso Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Professora de Inglês e aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora orientadora, Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Educação (UFSM).

1. INTRODUÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) são essenciais na atualidade e, por isso, quando se pensa em termos de ensino-aprendizagem, também se precisa considerar a aliança entre tais ferramentas tecnológicas e Educação, em virtude dos benefícios que podem ser alcançados no ambiente escolar por meio dessa parceria.

A escola que investe nessa aliança passa a explorar os conhecimentos a serem adquiridos pelos alunos com o auxílio das TIC. Em relação ao uso do computador, quando se desenvolve esses saberes nos alunos, o professor propicia a aquisição das competências necessárias à disciplina, o aumento do interesse da turma e também oferece um estímulo a mais à criatividade.

A internet oportuniza o acesso instantâneo a sites com conteúdo grátis para o ensino de Inglês, dicionários *on-line* e vídeos em vários idiomas. Qualquer pessoa que queira aprender individualmente uma Língua Estrangeira pode estabelecer um horário livre e começar os estudos quando quiser. O professor, por sua vez, pode utilizar a internet para a criação de *blogs* ou *websites*, bem como para a pesquisa de materiais interessantes na internet que possam ser trabalhados em aula, visando tornar a aprendizagem dos conteúdos mais prazerosa, dinâmica e significativa para os alunos.

Esse trabalho apresenta uma forma de potencializar o ensino-aprendizagem da disciplina de Língua Inglesa, por meio de exercícios interativos e de jogos educacionais disponíveis na web. Após um estudo teórico sobre a utilização das tecnologias aplicadas à Educação, e, prioritariamente, do computador com acesso à internet, foi criado e publicado o *website* educacional *Links for Teens*⁴, ambiente que contém informações sobre o projeto e orientações sobre as aulas na sala de informática; foram criados também exercícios interativos, com o auxílio do software *Hot Potatoes*⁵, (disponíveis no *website* *Eduteca*⁶), bem como selecionados jogos educacionais em sites educativos variados. Por fim, foram propostas atividades escolares mediadas pelo *website* educacional *Links for Teens* na sala de informática aos alunos da turma 53 da Escola Estadual Paulo Lauda, situada no Bairro

⁴ *Website* disponível em: <<http://links4teensfive.webnode.com.br/>>.

⁵ O *Hotpotatoes* tem a finalidade de proporcionar a criação de exercícios interativos. Disponível em: <<http://hotpot.uvic.ca/>>.

⁶ *Website* disponível em: <<http://www.anossaescola.com/cr/index.asp>>.

Tancredo Neves em Santa Maria-RS, a fim de investigar as contribuições do uso de materiais disponíveis na internet no ensino de Língua Inglesa, visando tornar as aulas mais motivantes e significativas aos alunos. Esse trabalho centrou-se em uma abordagem qualitativa, pois analisou o comportamento, comentários e produtos escritos dos alunos (que, nesse caso, são mensagens enviadas por e-mail).

2. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA ESCOLA

Na atualidade, muitas escolas brasileiras possuem aparelhos de som, TV, DVD, bem como computadores com acesso à internet. Porém, sabe-se que só a aquisição de tecnologias não é o suficiente para vislumbrar mudanças significativas na educação. Pouco adianta salas de informática e multimídias no ambiente escolar, se ainda muitos docentes utilizam esses recursos de maneira inadequada ou evitam ao máximo a inclusão dessas ferramentas.

Primeiramente, acredita-se ser preciso capacitar os professores para a utilização das Tecnologias na Educação, a fim de que eles possam “experimentar com segurança” (MORAN, 2002, p. 03). Dessa forma, ter-se-á profissionais satisfeitos e confiantes no seu trabalho, construindo uma escola mais condizente com a realidade do aluno.

Fora da escola, a utilização das tecnologias é intensa. Grande parte dos alunos desenvolve várias tarefas simultaneamente com rapidez e destreza, por meio do computador: acessam jogos *on-line*, pesquisam sobre assuntos de seu interesse, comunicam-se com amigos em *chats*, sites de relacionamento, enviam mensagens por *e-mail* e pelo celular, enfim, fazem uso de inúmeros recursos tecnológicos. Muitos deles também estão acostumados a *zappear*, ou seja, passear por diversos canais, aplicativos ou páginas da internet, por meio do controle remoto, teclado ou mouse como fazem em frente da TV ou do computador (KENSKI, 2007). “As revistas e os jornais já perceberam essas características e, cada vez mais, apresentam textos desarticulados, quadros, gráficos, imagens e muitas cores na mesma página. Zappeam o olhar do leitor para prender sua atenção” (KENSKI, 2007, 56). A escola, por outro lado, muitas vezes ignora tais atividades.

De acordo com Veen e Vrakking (2009),

Os pensadores digitais, como são as nossas crianças, podem fazer muito mais do que se espera delas nas escolas. Podemos desafiá-las, apresentando-lhes problemas complexos para resolver e dar a elas um

amplo controle sobre seus processos de aprendizagem. As crianças gostam de ser desafiadas, pois já passaram por situação semelhante ao jogar no computador. [...] o que elas não gostam é de uma sala de aula em que eles não tenham o controle, em que só há um fluxo de informação e em que não há ninguém com quem se possa trabalhar em conjunto, negociar ou se comunicar. (VEEN; VRAKING, 2009, p. 70)

Para a maioria dos alunos, a escola é um mundo a parte, uma instituição que não acompanha o ritmo da modernidade. Como se pode perceber, tanto a escola como seu público alvo sai perdendo com essa situação: a grande parte dos alunos considera a escola um ambiente monótono. Sem terem muitas oportunidades de participar e de construir o conhecimento em conjunto, como são acostumados a fazer, muitos alunos acabam frequentando-na mais para conversar e fazer amigos do que para aprender (VEEN; VRAKING, 2009). Frente à indiferença do aluno pelas aulas, muitos professores perdem o ânimo; sabem que não estão agradando, mas seguem repetindo os mesmos erros, por não saberem como cativar os estudantes. Assim, Veen e Vrakking (2009) acreditam que, para fazer a diferença no ensino, o docente precisa considerar as habilidades, preferências e convicções dos alunos, propondo-lhes também desafios.

Segundo Moran (2009), a escola precisa de professores inovadores, criativos, articuladores e, principalmente, parceiros dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Nessa perspectiva, é fundamental ter como foco, não mais o ensinar para reproduzir conhecimento, mas sim “o aprender e, em especial, ‘o aprender a aprender’ abrindo caminhos coletivos de busca e investigação para a produção do seu conhecimento e de seu aluno” (MORAN, 2009, p.71). Assim, o professor deixa de ser o detentor do conhecimento e assume o papel de mediador no processo de construção dos saberes dos alunos e também de seu próprio saber.

É importante também destacar que a inclusão das tecnologias desperta maior interesse da turma para o conteúdo escolar, mas não modifica o conceito de uma aula. Assim, “uma aula ruim é ruim com ou sem tecnologia, e uma aula boa será sempre boa independentemente da tecnologia utilizada” (BEZERRA, 2007, p. 01), porque a qualidade não depende dos recursos empregados, mas da forma como um determinado conteúdo é trabalhado.

Em relação à inclusão do computador, segundo Martins (2008), cabe ao professor selecionar programas e sites mais apropriados para alcançar os objetivos desejados; incentivar a interação por meio de *blogs*, *e-mails* e fóruns, por exemplo; usar jogos educativos como uma forma de estímulo e de ludicidade; explorar o

audiovisual, através do trabalho com vídeos e animações; oportunizar a publicação dos trabalhos dos alunos em *blogs* ou sites, para que outros tenham acesso a suas produções; associar as atividades à construção de conhecimento, nunca a atividades de lazer e de entretenimento.

Conforme se pode perceber, a sala de informática é um ambiente que se presta a vários tipos de atividades. Porém, para a utilização efetiva dos computadores, é necessário que os professores tenham objetivos claros que visem o desenvolvimento de competências na disciplina estudada; adotem estratégias que estejam em consonância com a metodologia adotada e ao conteúdo ensinado e; assumam o papel de mediadores na construção do conhecimento do aluno (SANTOS, 2010). Uma pesquisa, por exemplo, de nenhuma forma pode ser sinônimo de improvisado. Ao contrário, ela requer, por parte do professor, a seleção prévia de alguns sites para nortear os trabalhos, bem como planejamento e orientação, para que os alunos não se sintam perdidos, caso não estejam familiarizados com os computadores, ou não saibam que informações são mais relevantes ou quais fontes pesquisadas são mais confiáveis (SANTOS, 2010).

De acordo com Bohrz (2008),

Para que os professores possam aproveitar a internet com suas turmas necessita-se que os mesmos: a) conheçam seus alunos; b) identifiquem qual é a cultura digital que os aprendizes possuem; c) saibam o que eles gostam de ver, ouvir, ler e escutar na Web; d) promovam discussões sobre temas, assuntos e/ou curiosidades que são exibidas em um determinado site; e) debatam assuntos que sejam de interesse pessoal do aluno relacionando-os com os conteúdos da disciplina. Todas essas atividades, entre outras, auxiliam o professor na inclusão da internet no ensino formal. (BOHRZ, 2008, p. 03)

Além desses procedimentos, o professor não pode esquecer que, muitas vezes, corre-se o risco de uma atividade não sair como o esperado em decorrência da falta de familiaridade de alguns alunos com o computador. Para Santos (2003), caso o aluno não saiba navegar na internet é tarefa do professor ensiná-lo, ajudando-o a vencer as barreiras tecnológicas existentes. Se o aluno nunca realizou pesquisas na internet ou nunca trabalhou com hipertextos, cabe ao professor apontar as características principais desse gênero textual para que todos tenham condições de desempenhar efetivamente as atividades planejadas.

A escola, para ser indispensável, precisa ser uma instituição mais condizente com a realidade dos estudantes hoje em dia, o que é possível, por meio da utilização das tecnologias na escola. É um longo caminho a ser trilhado, que exige formação,

reflexões, adequações, mudança de mentalidades para a exploração adequada dos recursos tecnológicos, mas muito válido, quando se comprova na prática de sala de aula as vantagens dos alunos que esse tipo de trabalho proporciona no meio escolar em termos de interesse e aprendizagem.

3. A INTEGRAÇÃO DE *WEBSITES* EDUCACIONAIS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Muitas crianças, antes mesmo de frequentarem a escola, têm contato com a Língua Inglesa, por meio de músicas, filmes, programas de tv, jogos de videogames, ou seja, por meio de situações reais de uso da língua. Elas cantam as músicas que ouvem de seu jeito, pronunciam incorretamente várias palavras, esforçam-se para entender o significado de vocábulos ou expressões presentes nos seus jogos favoritos. O Inglês as cativa, mas, no decorrer da vida escolar, a maioria perde o interesse pelo idioma.

Dentre os principais fatores que contribuem para a formação desse quadro desolador, estão: aulas extremamente gramaticalistas, escassez de recursos didáticos para o ensino de Língua, descrédito da disciplina entre os pais, alunos e professores, o que acaba sustentando o discurso negativista de que não se aprende Inglês na escola (SCHLATTER; GARCEZ, 2009).

Não é novidade as limitações existentes nas escolas públicas. Porém, não se pode ficar estagnado, elencando desculpas para justificar o fracasso do ensino ou para continuar, por comodismo, repetindo metodologias que visam à transmissão de conhecimentos. Como professores comprometidos com a educação, é essencial que se deixe de lado as dificuldades e busque-se novas possibilidades, adotando práticas em sala de aula que ofereçam, aos alunos, condições de aprender, seguindo o exemplo de tantos docentes anônimos que fazem a diferença.

De acordo com Lima (2011), o ensino efetivo de Línguas Estrangeiras nas escolas públicas é possível, mas depende do trabalho desenvolvido pelo professor. Como exemplo, o referido autor relata um depoimento de um ex-aluno, que merece ser lembrado por sua atuação exemplar nas escolas onde leciona.

Segundo ele, para ensinar Inglês ou qualquer Língua Estrangeira em escolas públicas, principalmente as de zona rural, onde também atua, é preciso, primeiramente que se tenha compromisso, amor pela profissão, desejo de fazer a diferença e vontade de ajudar a si mesmo e aqueles que não dispõem de oportunidades para realizar seus sonhos. (LIMA, 2011, p.162)

Uma das grandes queixas dos professores de Línguas refere-se à carga horária da disciplina, que, geralmente, é de duas horas semanais. Sabe-se que o tempo é insuficiente, mas segundo Paiva (2011), mesmo que a escola não reúna as condições necessárias para a aprendizagem de uma língua, o professor tem em mãos muitas formas de expandir as experiências de aprendizagem e estimular o aprendiz a ir além. Uma delas é por meio das ferramentas tecnológicas, principalmente, o computador.

De acordo com Donda (2007),

O computador, os programas de computador (software), a internet e os recursos de multimídias são poderosos para elaborar atividades criativas no ensino de Língua Inglesa. Eles fonecem uma ampla gama de oportunidades para o aluno reconhecer as formas linguísticas utilizadas em textos variados, dentro de contextos específicos, e para desenvolver proficiência na Língua estudada. (DONDA, 2007, p. 04)

No ensino de Inglês, muitos materiais provenientes da internet podem ser utilizados para fins educativos. O professor pode recorrer à internet para pesquisas na *web*, participação em *chats* e fóruns de discussão, avaliação dos conhecimentos por meio de atividades interativas ou de jogos educativos; para a criação de *blogs* ou *homepages* sobre os conteúdos trabalhados, para a “utilização de ambientes virtuais de aprendizagens e, ainda, para a incorporação de elementos da educação à distância ao ensino presencial”. (BOHRS, 2008, p.02). No entanto, antes de qualquer atividade, é fundamental a observação crítica das informações disponibilizadas nos *sites* selecionados, pois, segundo Santos (2003), é através da análise e seleção do que melhor se adapta aos objetivos do professor e a realidade dos alunos que se pode avaliar se tais informações serão ou não bem usadas.

Assim, neste trabalho, foi proposto aos alunos da quinta série da Escola Paulo Devanier Lauda uma forma de revisão e avaliação dos próprios conhecimentos, por meio de jogos e exercícios interativos disponíveis em *websites* educacionais. Para isso, optou-se pela criação do *Website Links for Teens*, utilizando-se o construtor de sites *webnode*, a fim de oferecer esclarecimentos em Língua materna sobre o projeto e instruções sobre as aulas na sala de Informática. A versão grátis do *webnode* permite a postagem de fotos, vídeos do *You Tube*, textos, enquetes, servindo também como um canal de interação entre os usuários, através da troca de mensagens. Como não é possível armazenar os exercícios interativos na página criada, esses foram disponibilizados em outro *website*: o *Eduteca*.

O *Eduteca* é um centro de recursos digitais que possibilita a postagem de exercícios interativos, criados com o auxílio dos programas *Hot Potatoes* ou *Webquestion*. O registro, no site, é obrigatório para pessoas que querem publicar as atividades planejadas; já os alunos e outros visitantes podem acessar a página sem a realização de cadastro.

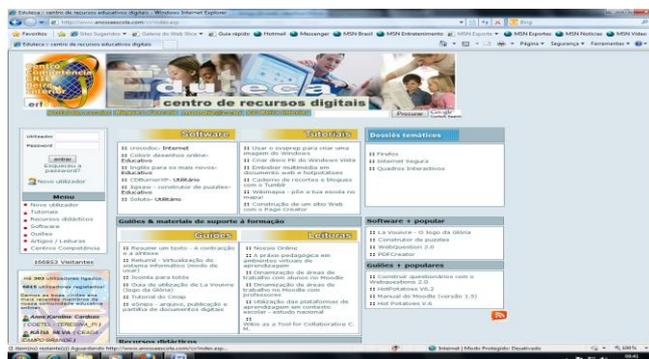


Figura 1: Página Inicial do site *Eduteca*
 Fonte: <http://www.anoessaescola.com/cr/index.asp>

O *hot Potatoes* é um software educacional desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Mídia da Universidade de Victoria, Canadá. O programa é gratuito, mas requer registro para sua utilização. Por meio desse software, é possível elaborar exercícios de perguntas e respostas (Jquiz), de ordenação de sentenças (Jmix), cruzadas (Jcross); exercícios de associação de pares (Jmatch) e de preenchimento de lacunas (Jcloze). As atividades podem conter links, gravuras, textos ou arquivos de mídia e podem ser usados para a introdução de um novo tópico de estudo ou para a revisão de conteúdos já trabalhados (DONDA, 2007).

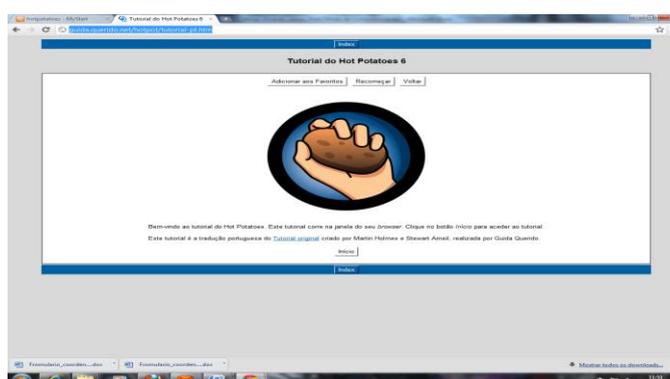


Figura 2: Interface inicial do tutorial *Hot Potatoes* em Português
 Fonte: <http://guida.querido.net/hotpot/tutorial-pt.htm>

O *Hot Potatoes* oferece também a possibilidade de correção automática executada pelo computador. Dessa maneira, o *feedback*, isto é, a avaliação do desempenho na atividade, é imediato, proporcionando ao aluno maior autonomia e

mais motivação (ANTUNES, 2006). “Assim, o aluno não precisa mais esperar pelo *feedback* do professor e não pode mais ludibriar a si mesmo, buscando a resposta em apêndices ou encartes nos materiais didáticos antes de fazer os exercícios” (PAIVA, 2001, p. 07). Além disso, como estão disponíveis na internet, o aluno pode visitar o site onde eles foram postados e resolvê-los fora do ambiente escolar a qualquer momento. (ANTUNES, 2006). Esse é um programa muito útil para os professores, porque permite não só a criação de exercícios interativos como a sua disponibilização *on-line*, tornando-se, assim, possível incluir elementos do ensino à distância ao ensino presencial.

De acordo com Bohrz (2008),

O uso de softwares no ensino de Língua Inglesa pode ser muito útil e instigante aos alunos, assim como a exploração de jogos, sites educativos (já voltados ao estudo desse idioma) ou comerciais (com potencial para serem aproveitados nas aulas de Inglês). (BOHRZ, 2008, p. 05)

O software educacional é uma das ferramentas da internet que oferece grandes contribuições à Educação. Porém, vale lembrar que seu uso deve estar “inserido em um contexto e numa situação de ensino-aprendizagem, onde existe uma metodologia que oriente todo o processo” (MATT; BOHRZ, 2010, p. 06).

Conforme salienta Carvalho (2006), nem todo *site* serve para fins educativos. Um *site* poderá ser considerado educativo, desde que ofereça informação, atividades, comunicação, edição colaborativa *on-line* e partilha. Esses cinco componentes, embora não sejam estanques, estão relacionados entre si, contribuindo “para dinâmicas interativas, auto-suficientes e de responsabilização na aprendizagem e na produção de trabalhos” (CARVALHO, 2006, p. 08).

Ainda de acordo com a referida autora,

Um site educativo tem que ter subjacente os princípios básicos estruturais, de navegação de orientação, de design e de comunicação de qualquer site, mas para, além disso, um site educativo tem que motivar os utilizadores a quererem aprender, a quererem consultar e a quererem explorar a informação disponível. Para isso, o site deve integrar atividades variadas. (CARVALHO, 2006, p. 07)

Por meio deste estudo, percebe-se que a integração das novas tecnologias ao contexto escolar é significativa no momento em que se aproveita as competências digitais para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à aprendizagem de conhecimentos específicos na disciplina alvo. As novas tecnologias propiciam a aquisição das competências necessárias para o domínio de

uma Língua, quando o foco do professor é a aprendizagem, aumentam o interesse da turma e oferecem um estímulo a mais à criatividade, dando mais sentido para a realização das atividades escolares.

4. CONTEXTO E DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES DE LÍNGUA INGLESA MEDIADAS PELOS WEBSITES

As atividades de Língua Inglesa foram aplicadas na turma 53 da Escola Estadual Paulo Lauda, situada no Bairro Tancredo Neves em Santa Maria - RS durante três períodos consecutivos durante os dias 16 e 24 de agosto de 2011, o que totalizou seis horas aula. Nesse trabalho, utilizou-se a abordagem qualitativa, a qual se dedica à análise do comportamento, relatos dos alunos durante as aulas e das mensagens enviadas por e-mail.

Em relação à sala de Informática, é importante ressaltar que a mesma está equipada com 35 computadores com acesso à internet. Como a turma em questão tem trinta alunos matriculados, as atividades propostas foram realizadas individualmente. Salienta-se também que, como a professora pesquisadora está fora de sala de aula atualmente, a aplicação das atividades só foi possível graças à colaboração da Diretora da escola e da professora regente da turma.

No primeiro dia, após as devidas apresentações, os alunos se deslocaram até a sala de Informática, onde, foram orientados a acessar o endereço do site *Links for Teens* (ver figura 3) e a familiarizar-se com tal ambiente. Em seguida, a professora fez as seguintes perguntas orais: a) Qual é o nome do site? b) Que tipo de informações ele apresenta? c) A quem o site se destina? d) Quem é o (a) autor (a)? Ou o (a) responsável pelo site? e) Qual é o objetivo do site?

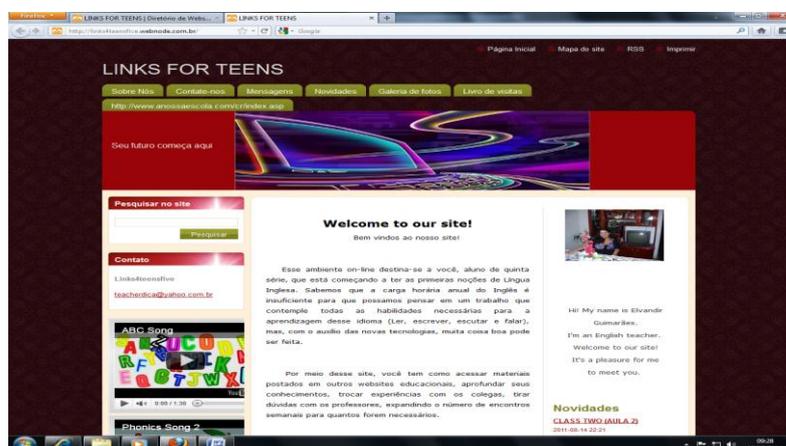


Figura 3: Interface inicial do site *Links for Teens*
Fonte: <http://links4teensfive.webnode.com.br>

Muitos deram sua contribuição oral durante essa etapa. Ao passar para a terceira pergunta, um aluno chamou a atenção dos colegas para a foto da professora postada na página inicial. Então, ela perguntou-lhes se alguém sabia dizer por que havia uma foto sua em tal ambiente, possibilitando, dessa forma, que eles percebessem que o site era de sua autoria. A seguir, a professora leu a apresentação em Inglês (escrita abaixo da foto) para a turma e, a cada frase lida, levava-os a entender o que tinha sido dito, por meio do reconhecimento de palavras e expressões conhecidas.

Em seguida, foi realizada a discussão do nome do site. *Link* em inglês significa “ligação”, “conexão”. Em uma página da internet, *links* são palavras no interior dos textos que levam a outra página ao clicarmos sobre ela. *Teens* significa adolescentes. A intenção era oferecer um canal de conexão constante com os estudantes. A escolha desse título também levou em conta o nome do livro adotado pela escola que é *Links: English for teens*. Além disso, foi, por meio da consulta a esse material didático e da interação, por e-mail, com a professora regente da turma, que foi possível a criação dos exercícios interativos e a seleção dos jogos educacionais para o ensino de Inglês.

Dando prosseguimento aos trabalhos, os alunos foram orientados a abrir o texto *Aula 1* (ver Figura 4) para a leitura das instruções. Após isso, eles acessaram o site *Eduteca*, clicando sobre o link no texto lido. Então, seguindo as orientações postadas na página, chegaram aos *testes on-line* referentes ao terceiro ciclo, seção onde estão disponíveis os exercícios elaborados pela professora. Como os exercícios mais recentes aparecem primeiro, esses foram facilmente localizados pelos alunos.

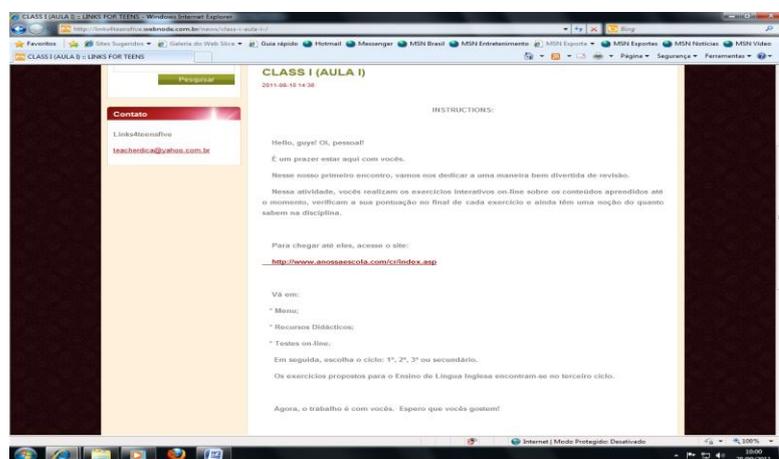


Figura 4: Instruções da Aula I

Fonte: <http://links4teensfive.webnode.com.br/news/class-i-aula-i->

No total, foram postadas seis atividades para o trabalho em sala de aula, mas, devido ao tempo, os alunos fizeram apenas quatro. São elas: **1) Numbers** (Números): cruzadinha sobre os números de 1 a 15 – ver figura 5; **2) How can I say?** (como eu posso dizer?) – ver figura 6; **3) Ana's family** (Família da Ana) – ver figura 7; **4) Subjects** (Disciplinas) – ver figura 8.

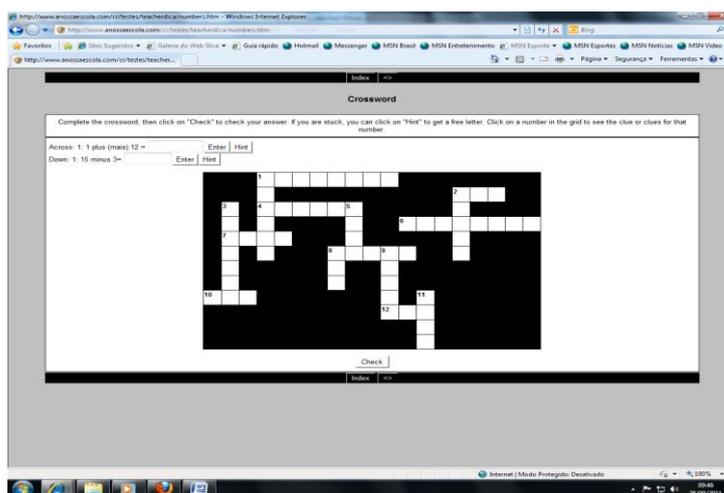


Figura 5: Atividade 1

Fonte: <http://www.anoossaescola.com/cr/testes/teacherdica/numbers.htm>

Durante a aula, observou-se que os alunos tiveram muita dificuldade na realização do primeiro exercício. O problema não foi em entender como preencher a cruzadinha. O programa é simples, ao clicar sobre um dos números da grade, o computador exibe uma frase como pista que, nesse caso, era um cálculo matemático (de adição, subtração, divisão ou multiplicação). Chegando ao resultado, digita-se a resposta não na cruzadinha, mas no espaço ao lado da frase dada, clica-se em *ENTER* com o mouse e a palavra é adicionada na grade. Muitos alunos, porém, não conseguiram completar metade do exercício, não por não terem entendido o funcionamento do programa ou por não saberem realizar os cálculos propostos, mas por ainda não dominarem o vocabulário necessário para esse preenchimento, embora o conteúdo tenha sido trabalhado em aula.

Nas palavras cruzadas, os alunos podiam solicitar uma ou quantas letras quisessem, clicando sobre o botão *HINT*. Isso não lhes foi explicado, para que eles não viessem a utilizá-lo a todo o momento. Mesmo assim, alguns alunos descobriram, testando a função de tal item e completaram grande parte da grade com o auxílio do computador. Eles também não sabiam que era possível consultar o

desempenho na atividade (fornecido em porcentagem), por meio do botão *CHECK*. Esse recurso só foi utilizado ao término do exercício. Aqueles que usaram seus conhecimentos, completando o que sabiam ficaram entre 70 a 96%. Já aqueles que solicitaram pistas utilizaram tal recurso em demasia e atingiram uma pontuação muito baixa que oscilou entre 0 a 20%. Ao saberem sua pontuação, esses alunos ficaram surpresos e, ao mesmo tempo, decepcionados. Então, eles foram orientados a realizar a atividade novamente, utilizando apenas os seus saberes. Na segunda tentativa, mesmo fazendo apenas o que sabiam, tais alunos obtiveram pontuação um pouco melhor e também receberam elogios da professora pelo esforço.

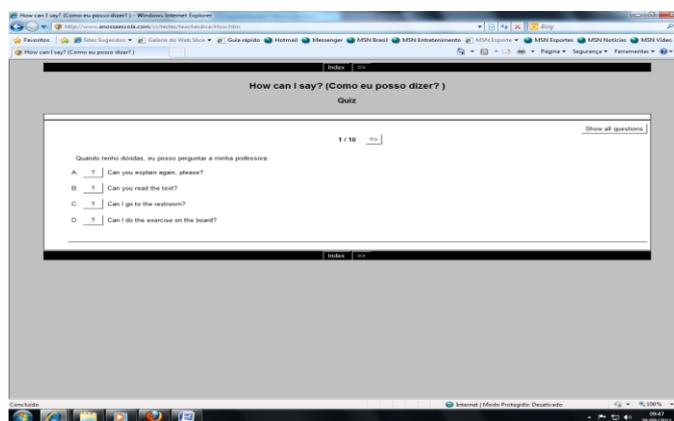


Figura 6: Atividade 2

Fonte: <http://www.anossaescola.com/cr/testess/teacherdica/How.htm>

A segunda atividade consiste em uma revisão de vários conteúdos de Língua Inglesa trabalhados em sala de aula (tais como imperativo, vocabulário referente a objetos escolares e a lugares). Nesse exercício, há dez questões objetivas, cujos enunciados são situações cotidianas. Quatro alternativas são oferecidas. Cabe aos alunos assinalar, dentre as opções disponíveis, aquela que julgarem correta. Se a resposta assinalada estiver correta, é exibida na tela a seguinte mensagem: "Correct! Your score is 100%." (Correto! Sua pontuação é 100%), bem como menciona o número de questões feitas até o momento; se a alternativa escolhida estiver errada, a mensagem que aparece é *Try again!* (Tente novamente!). Mesmo que eles não acertem na primeira tentativa, eles podem continuar tentando até acertar. No entanto, a cada nova chance que o computador fornece, mais a pontuação diminui.

Antes de começarem o exercício, a professora escreveu, no quadro, as duas mensagens que poderiam aparecer, para que os alunos identificassem em que

situações tais frases surgiriam. Aqueles que contribuíram oralmente, não só acertaram, como também, mesmo sem saber o significado de todas as palavras, conseguiram compreender o que estava escrito. O desempenho da turma na atividade foi muito bom. Segundo comentários dos alunos, embora algumas coisas eles não se lembrassem, todas as questões abordavam situações e conteúdos já estudados.

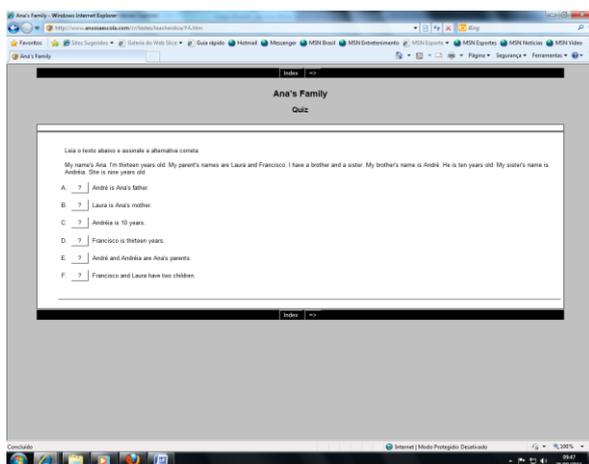


Figura 7: Atividade 3

Fonte:

<http://www.anossaescola.com/cr/estes/teacherdica/FA.htm>

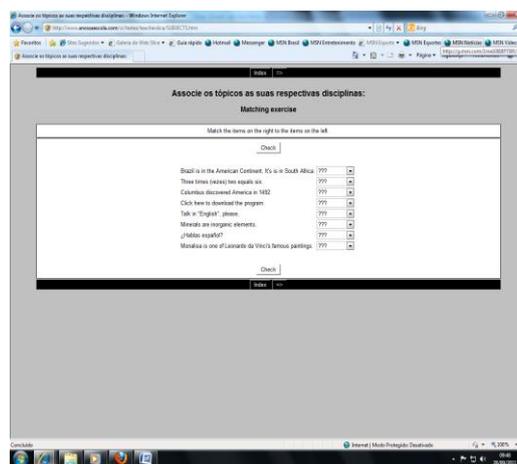


Figura 8: Atividade 4

Fonte:

<http://www.anossaescola.com/cr/testes/teacherdica/SUBJECTS.htm>

Na terceira atividade, há um texto de autoria da personagem fictícia Ana e seis afirmações sobre ela, ambos escritos em Língua Inglesa. A tarefa dos alunos, nesse exercício, era assinalar a alternativa correta dentre as seis opções. Como o vocabulário referente à família estava sendo estudado, muitos alunos conseguiram encontrar a resposta correta na primeira tentativa. Aqueles que erraram, foram orientados a tentar novamente, prestando atenção ao vocabulário referente à família e aos números mencionados tanto no texto como nas alternativas. Assim, além de uma nova chance, eles também conseguiram refletir sobre o que tinham errado.

A quarta atividade trata-se de uma revisão sobre as disciplinas escolares, ou seja, essa tarefa possibilitou a interdisciplinaridade. Nesse exercício, há oito afirmações em Inglês, cada uma relacionada a uma área do saber em específico. Essa atividade foi a que eles mais gostaram, devido a sua praticidade: eles só tinham que entender a frase escrita em Inglês e escolher, dentre as oito disciplinas listadas, aquela em que os conteúdos ao lado são trabalhados.

Nos vinte minutos finais, os alunos voltaram à página *Links for Teens*, para enviar uma mensagem, avaliando o trabalho proposto. Na seção de mensagens, são solicitadas algumas informações (nome, assunto e e-mail) para que a pessoa responsável pelo site possa corresponder-se com o usuário, mas elas não são obrigatórias. Assim, aqueles que não queriam identificar-se podiam apenas digitar a mensagem e enviá-la.

A maioria dos alunos gostou dos exercícios propostos, porque, além de revisarem os conteúdos estudados, também puderam consultar seu desempenho ao término do exercício. Alguns, é claro, reclamaram, no início, porque queriam acessar outros *sites* como MSN, *orkut*, *twitter* e *e-budy*, mas esses mesmos, no final, acabaram reconhecendo nas mensagens enviadas para o e-mail da professora que a aula tinha sido legal. Isso pôde ser observado, por meio dos comentários a seguir.

Aluno 1: “a aula foi boa, não foi difícil sabia a matéria e fiz muitos acertos”;
Aluno 2: “oie tava bom a aula de informatica tava tri sora parabéns pelo sity bjs”;
Aluno 3: “a aula ta muito paia n pode entra no msn e nem no orkut e nem no ebudy mais ta tri que tipo n tem q fika na aula pelo menos e fika no pc estudando (Ingles) ta tri ate XD” .

É importante também mencionar o fato de uma aluna ter solicitado ajuda da professora, porque aquele era o seu primeiro contato com o computador. Como pode-se perceber, apesar das tecnologias existentes na escola, pouco ainda é feito para vencer as barreiras do analfabetismo digital; os professores, embora tenham a sua disposição salas de informática equipadas, pouco a utilizam, por falta de familiaridade com o computador.

No segundo dia, houve um contratempo. A turma ficou, aproximadamente, trinta minutos sem conseguir acessar a internet. Frente ao computador operando *off-line*, a maioria, impaciente, sugeria outras tarefas tais como escutar músicas ou jogar jogos instalados no computador. A professora, diante daquela situação, já pensava em transferir a atividade para um próximo dia e levá-los de volta para sala de aula. Felizmente, seguindo a instrução de um aluno, ela reiniciou o modem, o que permitiu a navegação sem problemas.

Como já estavam familiarizados com o *website Links for Teens*, rapidamente os alunos acessaram-no. Na página principal, há uma seção de novidades, local em que se encontram textos com orientações sobre as aulas. Naquele dia, os alunos foram orientados a ler as instruções do texto *Jogos Educacionais* e, em seguida, a

acessar os jogos selecionados na ordem em que estes foram organizados. No referido texto, os jogos educacionais sugeridos foram:

- **Pato Donald ensina inglês**⁷ (disponível no site *njogos*): jogo que ensina as letras do alfabeto e vocabulário variado. Nesse jogo, Donald aparece sentado num trampolim, em cima de uma banheira cheia de água. Cabe ao jogador descobrir a palavra oculta de três letras escolhendo as letras desejadas em um painel. A cada palavra certa, o Pato Donald cai na água.

- **Match the Kit**⁸ (disponível no *British Council*): esse jogo solicita as cores dos itens dos uniformes (camisa, bermuda, meias e chuteiras) e a cor do cabelo dos jogadores mostrados na partida. Se o jogador acerta, o computador exibe a mensagem *correct!*; se erra algum item, a mensagem exibida é *try again!*

- **Clean and Green**⁹ (no *British council*), esse jogo é uma forma de conscientizar os alunos para a separação do lixo e, ao mesmo tempo, um meio de aprender vocabulário em Inglês. Nesse jogo, cabe ao aluno colocar os objetos espalhados, que estão no interior de um quarto, em uma das quatro lixeiras: *Paper* (Papel), *Plastic and metal* (Plástico e metal), *glass* (vidro) e *compost* (produtos orgânicos).

- **Jogos 4 e 5**¹⁰ (disponíveis no site *Esolcourse*): exigem a associação de gravuras aos seus respectivos significados. Se a escolha for incorreta, a palavra retorna ao seu lugar de origem; se o item estiver correto, o computador exibe a mensagem *well done!* e oferece a chance de jogar novamente, clicando-se em *New Game*. Os conteúdos revisados, por meio dos jogos propostos, são objetos escolares e instruções respectivamente.

- **Jogo 6**¹¹ (disponível no site *Atividades Educativas*): jogo de associação de palavras referentes ao vocabulário da família e seus respectivos significados. Nesse jogo, os alunos devem deslocar com o mouse a palavra referente ao vocabulário da família e levá-la até o espaço correspondente na árvore genealógica de Joe.

Durante essa aula, observou-se que a maioria estava fazendo as atividades propostas sem dificuldade. Embora os enunciados dos jogos estivessem em inglês,

⁷ Disponível em: <http://www.njogos.com.br/jogar/1345/Jogos_Educativos_Pato_Donald_Ensina_Inglês/>

⁸ Disponível em: <<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/fun-with-english/match-the-kit>>

⁹ Disponível em: <<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/fun-with-english/clean-and-green>>

¹⁰ Disponível em: <<http://www.esolcourses.com/content/topics/college/classroom/classmatch.html>> e <<http://www.esolcourses.com/uk-english/beginners-course/unit-2/classroom-instructions/classroom-instructions-picture-quiz.html>>

¹¹ Disponível em: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=790>>

muitos conseguiram entender como jogar, apenas lendo as instruções em Língua materna postadas no texto *Jogos Educacionais*. Alguns, por outro lado, só descobriram o que era para fazer, após solicitarem a explicação da professora.

No final do terceiro período, foi solicitado que eles entrassem novamente na página *Links for Teens* e enviassem outra mensagem sobre a segunda atividade. Dentre as mensagens recebidas, foram transcritas *Ipsis litteris* cinco delas:

Aluno 1: “Adoro muito esse site. parabéns”; **Aluno 2:** “profe seu jogos são muito legais de jogar”; **Aluno 3:** “foi muito boa a aula”; **Aluno 4:** “sora achei bem legal os jogos bem criativos legais de aprender muito interessante mesmo gostei muito dos ceus jogos bjs”; **Aluno 5:** “adorei os jogos adorei os jogos adorei tudo é muinto legal eu tive uma diviculdadesinha para entrar mais entrei e joguei todos os jogos foi muinto legal bijos ass;”

Na opinião da maioria dos alunos, a segunda aula foi “muito boa”, isto é, muito melhor que a primeira. A turma demonstrou mais interesse e motivação pelas atividades propostas naquele dia, porque, conforme relatos dos próprios alunos, os jogos eram “*interessantes*”, “*criativos*”, “*legais de jogar*” e “*de aprender*”. Porém, não foi só por causa dos jogos que a aula teve tal avaliação. Além disso, foram importantes as orientações no *Website Links for Teens*, a ajuda da professora, bem como o planejamento minucioso do site e das atividades.

É claro que nem sempre as atividades agradam a todos. Nessa turma de trinta alunos, apenas dois consideraram a aula ruim: um porque não era possível entrar em sites de relacionamento, nem acessar os jogos que ele gosta; o outro apenas escreveu que a aula tinha sido “muito podre”, por ter sido impedido de visitar outros sites. Não se pode condenar o comportamento de tais alunos, porque, para ambos, a sala de informática é ainda considerada um lugar de entretenimento e não de aprendizagem. O que eles queriam era que a professora liberasse o uso do computador para as atividades que eles gostam. Como não foi permitido, eles revelaram-se apáticos ao trabalho. Na escola, pouco ainda é feito para mudar essa situação: os alunos não entendem que a consulta a outros sites desvia o objetivo da atividade; e os docentes, sem saber como utilizar a sala de informática adequadamente, muitas vezes, permitem o acesso, o que acaba fazendo-os relacionar o computador somente a atividades de lazer ou passatempo.

Envolver todos os alunos durante a aula não é fácil, porque nem todos vão à escola para aprender. Porém, não é por isso que os professores vão deixar de propor atividades diferentes aos seus alunos. O que a escola precisa é surpreender seu público-alvo, apresentando novas possibilidades na Educação, para que os

alunos sintam-se motivados à realização das tarefas propostas e acima de tudo encontrem sentido nelas. Isto é, que tais atividades tenham um significado para o aluno e possibilitem a aplicação desses conhecimentos adquiridos em novas situações do cotidiano, bem como instigá-lo à resolução de problemas. Assim, entende-se que uma das formas para se conseguir isso é integrar ao ensino-aprendizagem materiais disponíveis na *web*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho, observou-se que é possível trabalhar de forma efetiva com os alunos por meio da integração de materiais disponíveis em *websites* educacionais. Hoje em dia, é possível realizar várias atividades com o auxílio da internet: pode-se acessar *sites* criados por pessoas ou grupos de qualquer parte do mundo, comunicar-se com falantes nativos de Inglês, pesquisar materiais *on-line* para serem usados em aula e até mesmo criar um *blog* ou um *website* para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Não é preciso ser perito em Informática para a utilização de recursos tecnológicos nas aulas de Inglês, só basta planejar atividades mediadas pelas TIC que sejam a favor da educação e que sejam significativas para os alunos.

É claro que ainda muito tem que ser feito para a utilização de recursos tecnológicos em sala de aula e para a melhoria da aprendizagem. Primeiramente, é preciso que se invista na qualificação dos professores, para que o trabalho na sala de informática faça parte da rotina dos alunos e não um evento esporádico. Faz-se também necessário a presença constante de um técnico em informática para auxiliar os professores, quando há problemas técnicos ou computadores estragados, para que o professor trabalhe nesse ambiente com mais tranquilidade e segurança. No entanto, só isso não basta.

Para que ocorram mudanças significativas na Educação, é preciso que a escola deixe de centrar-se na transmissão de conhecimento e passe a incentivar e apoiar iniciativas individuais e coletivas que tenham como enfoque “o aprender a aprender”. Nessa perspectiva, têm-se professores inovadores, criativos, capazes de envolver e surpreender a cada aula, que consideram as preferências, hábitos e convicções dos seus alunos e que propõem atividades problematizadoras, desafiadoras. Os alunos adquirem participação mais ativa no processo ensino-

aprendizagem, tendo maior liberdade para tomar decisões, fazer escolhas, buscar soluções e para usar sua criatividade.

O trabalho apresentado é uma estratégia didática viável do que pode ser feito em sala de aula, visando potencializar o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa. Por meio de exercícios interativos e jogos educativos disponíveis em *sítes* da internet, os alunos puderam revisar os conteúdos estudados de forma dinâmica e prazerosa. Ao analisar o comportamento, comentários e mensagens dos alunos enviadas por e-mail, foi possível perceber que a integração de materiais disponíveis em *websites* educacionais contribuem significativamente para a aprendizagem de Língua Inglesa e dão mais sentido às atividades escolares.

6. REFERÊNCIAS

ANTUNES, J. C. **Hot Potatoes, uma ferramenta para construção de testes online, Interativos.** Disponível em: <http://softlivre.crie.min-edu.pt/i.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=13&Itemid=27>

Acesso em: 04 de ago. 2011.

BEZERRA, E. A. A Educação e as Novas Tecnologias. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/3050/1/a-educacao-e-as-novas-tecnologias/pagina1.html>> Acesso em: 10 de jul. 2011.

BOHRZ, R. O uso da internet no ensino de Língua Inglesa. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/8959/1/O-Uso-Da-Internet-No-Ensino-De-Lingua-Inglesa/pagina1.html>>. Acesso em: 03 de ago. 2011.

CARVALHO, A.A.A; **Indicadores de qualidade de sites educativos.** Cadernos SACAUSEF-Sistema de Avaliação, Certificação e Apoio à utilização de software para a educação e a Formação. n. 2. Ministério da Educação. p.55-78. Disponível em:

<http://www.crie.min-edu.pt/files/@crie/1210161429_05_Cadernoll_p_55_78_AAAC.pdf> Acesso em: 06 de ago. 2011.

DONDA, L. G. O freeware hot potatoes e seu potencial como ferramenta de aprendizagem. Disponível em:

<<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1062-4.pdf>>. Acesso em: 03 de ago. 2011.

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

LIMA, D.C. Quando o ideal supera as adversidades: um exemplo a (não) ser seguido. In: LIMA, D.C. (org). **Inglês em escolas públicas não funciona:** uma questão, múltiplos olhares. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

MARTINS, A. R. O melhor do computador. **Revista Nova Escola**. ed. 215. Setembro de 2008. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/melhor-computador-450791.shtml>>. Acesso em: 20 de jul. 2010.

MATT, R; BOHRZ, R. Uso do software educacional “Hot Potatoes” no ensino de Língua Inglesa. Disponível em:< <http://www.webartigos.com/articles/51779/1/O-USO-DO-SOFTWARE-EDUCACIONAL-HOT-POTATOES-NO-ENSINO-DE-LINGUA-INGLESA/pagina1.html>> Acesso em: 20 de jul. 2011.

MORAES, G.B; BUCHWEITZ, R. M; SANTOS, M. E. M (ORG). **A Questão Cultural no Processo de ensino-aprendizagem de Línguas Estrangeiras**. Passo Fundo: Editora UPF, 2003.

MORAN, José Manuel. A Integração das Tecnologias na Educação. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>>. Acesso em: 15 de jul. 2011.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus. 2009. 16ª edição.

PAIVA, V.L.M.O. A www e o ensino de Inglês. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**. v. 1, n.1, 2001.p.93-116.

_____; Ilusão, aquisição ou participação. In: LIMA, D.C. **Inglês em escolas públicas não funciona: uma questão, múltiplos olhares**. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

SANTOS, D; MARQUES, A. **Links: English for teens** (6^o ano). Manual do Professor. São Paulo: Editora ÁTICA. 2010.

SANTOS, E.G. O uso do computador nas aulas de Língua Inglesa: panorama das pesquisas realizadas em contexto nacional. Disponível em: <http://www.reitoria.uri.br/~vivencias/Numero_010/artigos/artigos_vivencias_10/t5.htm> Acesso em: 03 de ago. 2011.

SCHLATTER, M; GARCEZ, P.M. Educação Linguística e aprendizagem de uma Língua adicional na escola. In: Referenciais curriculares do Estado do Rio Grande do Sul: Linguagens, códigos e suas tecnologias. Secretaria do Estado da Educação. Porto Alegre: SE/DP.2009. Volume I.

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens**: Educando na era digital. Tradução de Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.