



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CAMPUS ARARANGUÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO

Paula Behenck Machado

**Tecnologias e jogos digitais:
percepção dos professores do ensino de língua inglesa.**

Araranguá
2022

Paula Behenck Machado

**Tecnologias e jogos digitais:
percepção dos professores do ensino de língua inglesa.**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do título de mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Orientadora: Patricia Jantsch Fiuza, Dra.

Araranguá
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Machado, Paula Behenck

Tecnologias e jogos digitais: percepção dos professores
do ensino de língua inglesa. / Paula Behenck Machado ;
orientador, Patricia Jantsch Fiuza, 2022.

118 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Campus Araranguá, Programa de Pós-Graduação em
Tecnologias da Informação e Comunicação, Araranguá, 2022.

Inclui referências.

1. Tecnologias da Informação e Comunicação. 2. Ensino de
inglês. 3. Professores e a língua inglesa. 4. Tecnologias
digitais. 5. Jogos digitais. I. Fiuza, Patricia Jantsch.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós
Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação. III.
Título.

Paula Behenck Machado

**Tecnologias e jogos digitais:
percepção dos professores do ensino de língua inglesa.**

O presente trabalho em nível de [mestrado] foi avaliado e aprovado por banca examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Giovani Mendonça Lunardi, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Daniel Viana Abs da Cruz, Dr.
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi julgado adequado para obtenção do título de mestre em Tecnologias da Informação e Comunicação.

Coordenação do Programa de
Pós-Graduação

Patricia Jantsch Fiuza, Dra.
Orientadora

Araranguá, 2022.

Este trabalho é dedicado a todas as pessoas que, de
uma forma ou de outra, me incentivaram nesta
caminhada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a Deus por este presente/desafio em minha vida. Com certeza o propósito de crescimento foi muito grande diante de tudo o que foi vivido neste período.

Gratidão à professora e orientadora Patricia Fiuza, por todos os ensinamentos nestes anos.

Agradeço ao Marlon, meu grande amigo e companheiro de jornada, que foi meu incentivador desde o primeiro dia de envolvimento com o mestrado. Muito obrigada por toda empenho e ajuda.

A minha filha Helena, por ser também um presente, que me fez muitas vezes repensar o tempo investido aqui e lá.

Aos meus pais, pelo dom da vida, apoio e suporte ao longo de toda minha caminhada como estudante.

Aos meus irmãos, familiares, amigos e colegas, de trabalho e do mestrado (em especial a Maria Helena, que me acompanhou desde o início), por toda ajuda, presença, troca de ideias, sugestões e por todo apoio.

Aos participantes deste estudo, que doaram seu tempo, conhecimento e se dispuseram a refletir suas formas de ensinar.

A minha avó Santilina (in memoriam), por sempre me incentivar aos estudos, pois segundo ela, "essa é a maior riqueza que se pode oferecer aos seus".

*“Ninguém começa a ser educador numa terça-feira às 4h da tarde.
Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador.
A gente se faz educador, a gente se forma, como educador,
permanentemente, na prática e na reflexão sobre a prática.”
(FREIRE, 1991)*

RESUMO

Com o avanço das tecnologias e o crescimento da utilização destas ao redor do mundo, surge a necessidade de incluí-las na educação, como ferramentas que auxiliem os atuais métodos de ensino. Levando em conta que a maioria das aulas nas escolas públicas brasileiras continuam acontecendo da mesma forma há muitos anos, e pensando na importância do aprendizado de uma língua estrangeira neste novo cenário mundial tecnológico, o objetivo deste trabalho é compreender a percepção dos professores de inglês em relação ao uso de jogos e tecnologias digitais na prática do ensino de língua inglesa presencial e remoto, em diferentes ambientes educacionais. Com base na participação de professores de inglês nas etapas da pesquisa, é possível explorar sobre suas experiências e pontos de vista, diretamente relacionados com o ensino de inglês e o uso de tecnologias e jogos digitais. Esta pesquisa levantou informações por meio de dois questionários enviados e aplicados com professores de inglês, em dois diferentes momentos, para o conhecimento do uso das tecnologias e jogos digitais por parte destes. A partir dos resultados obtidos, utilizou-se o método de pesquisa de grupo focal com os professores participantes. Dessa forma foi possível constatar que professores, juntamente com as tecnologias e os jogos digitais são muito importantes na sala de aula. Estes são ferramentas de extrema importância a serem utilizadas no ensino, inclusive de língua inglesa. Aqueles, exercem um papel essencial, de mediadores e de exemplos de aprendizes de uma segunda língua. Percebeu-se também que os estudos e as qualificações são de suma importância para a atualização e prática da docência. Além disso, foi possível concluir que, por meio do planejamento de atividades, visualizando o momento certo para inserir os jogos digitais e as tecnologias nas aulas, os professores tem nestes, ferramentas de apoio, que ajudarão a facilitar, engajar e motivar os alunos no aprendizado de uma nova língua.

Palavras-chave: Língua inglesa. Inglês. Educação. Professor. Ensino-aprendizagem. Segunda língua. Tecnologias digitais. Jogos digitais.

ABSTRACT

The advance of technologies and the increase of their use around the world shows a need to include them in education, as tools that could help current teaching methods. Taking into account that most classes in Brazilian public schools continue to take place in the same way for many years, and considering the importance of learning a foreign language in this new technological world scenario, the objective of this study is to understand the perception of English teachers in relation to the use of games and digital technologies, in the practice of language teaching in-person and remote in different educational environments. Based on the participation of English teachers in the research stages, it is possible to explore their experiences and points of view, directly related to the English teaching and the use of technologies and digital games. This research collected information through two questionnaires that was sent and applied with English teachers, at two different moments, to evaluate the use of technologies and digital games by them. Based on the results obtained, a focus group research method was used with the participating teachers. In this way, it was possible to verify that teachers, together with technologies and digital games, are very important in the classroom and those are extremely important tools to be used in teaching, including English. Teachers as well, play an essential role as mediators and examples of second language learners. It was also noticed that keep learning and qualifications are very important for the updating and practice of teaching. In addition, it was possible to conclude that, through the planning of activities, visualizing the right moment to insert digital games and technologies in their classes, teachers have support tools in these, which will help to engage and motivate students in learning a new language.

Keywords: English language. English. Education. Teachers. Teaching-learning. Second language. Digital Technology. Digital games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Índice de Proficiência em Inglês do Brasil.	17
Figura 2 – Recursos disponíveis em sala de aula.	32
Figura 3 – Recursos X Motivação dos alunos.	32
Figura 4 – Fatos e numeros do FE EPI.	33
Figura 5 – Quem são os professores?	35
Figura 6 – Qualificação	36
Figura 7 – Educaplay no computador	43
Figura 8 – Educaplay no celular.	43
Figura 9 – Baamboozle no computador	44
Figura 10 – Baamboozle no celular.	44
Figura 11 – Kahoot no computador	45
Figura 12 – Kahoot no celular.	45
Figura 13 – Educandy no computador.	46
Figura 14 – Educandy no celular.	46
Figura 15 – Quizizz no computador.	47
Figura 16 – Quizizz no celular.	47
Figura 17 – Wordwall no computador.	48
Figura 18 – Wordwall no celular.	48
Figura 19 – Tipo de instituição.	54
Figura 20 – Nível de ensino.	54
Figura 21 – Tecnologia do conhecimento do docente.	55
Figura 22 – Tipo de tecnologia utilizada.	55
Figura 23 – Curso "Digital Transformation in Education".	56
Figura 24 – Respondentes que são professores de inglês.	56
Figura 25 – Tempo de trabalho como professor(a).	57
Figura 26 – Importância do uso da tecnologia.	57
Figura 27 – Frequência de uso das TICs em aula.	58
Figura 28 – Conhecimento para o uso da tecnologia na educação.	58
Figura 29 – Sentimentos quanto ao uso da tecnologia na educação.	59
Figura 30 – Gênero.	60
Figura 31 – Faixa etária.	60
Figura 32 – Formação.	61
Figura 33 – Instituição em que leciona.	61
Figura 34 – Questionário 1, parte 1.	85
Figura 35 – Questionário 1, parte 2.	86
Figura 36 – Questionário 1, parte 3.	87
Figura 37 – Questionário 2, parte 1.	88

Figura 38 – Questionário 2, parte 2.	89
Figura 39 – Questionário 2, parte 3.	90
Figura 40 – Questionário 2, parte 4.	91
Figura 41 – Grupo Focal - perfil do docente.	92
Figura 42 – Termo de consentimento livre e esclarecido do participante.	93
Figura 43 – Termo de consentimento - participação.	94
Figura 44 – Termo de consentimento - resultado.	94

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Artigos RSL.	21
Tabela 2 – Países dos artigos.	22
Tabela 3 – Jogos: especificações	42
Tabela 4 – Tipo de ensino - professores participantes do grupo focal	53

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EF	Education First
ELT	English Language Teaching
EPI	Índice de Proficiência em Inglês
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
LABMidia	Laboratório de Mídia e Conhecimento
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
NTIC	Novas Tecnologias da Informação e Comunicação
PCN	Parâmetro Curricular Nacional
PPGTIC	Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Informação e Comunicação
RSL	Revisão Sistemática da Literatura
SAEB	Sistema de Avaliação da Educação Básica
TIC	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	PROBLEMÁTICA	16
1.2	OBJETIVOS	16
1.2.1	Objetivo Geral	17
1.2.2	Objetivos Específicos	17
1.3	JUSTIFICATIVA	17
1.4	ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - PPGTIC	18
2	REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA	20
2.1	ANÁLISE DOS ESTUDOS REALIZADOS	23
2.2	DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	27
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	29
3.1	ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO BRASIL: DIRETRIZES E LEGISLAÇÕES	29
3.2	OS ESTUDOS SOBRE O ENSINO DE INGLÊS NO BRASIL	30
3.2.1	Quem são os professores de inglês no Brasil?	34
3.3	LÍNGUA INGLESA E AS TECNOLOGIAS	36
3.4	GAMIFICAÇÃO	37
3.5	JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO	39
3.5.1	Jogos Digitais	40
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	49
4.1	CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA	49
4.1.1	Etapas da pesquisa	51
4.2	COLETA DOS DADOS	52
4.3	APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS	53
4.4	QUESTIONÁRIO: USO DE TECNOLOGIAS PARA ENSINO DE INGLÊS	53
4.5	QUESTIONÁRIO: DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION: APPROACHING IMMIGRANT TEACHERS AND NATIVE DIGITAL STUDENTS	55
4.6	GRUPO FOCAL	59
5	O ENSINO DE INGLÊS NAS ESCOLAS: ANÁLISE SOBRE A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA NA PRÁTICA DO ENSINO DA LÍNGUA	62
5.1	PRÁTICAS E DESAFIOS DO ENSINO	62
5.2	USO DE RECURSOS DIGITAIS EM SALA DE AULA	64
5.3	EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS PELOS PROFESSORES	68

5.4	OS JOGOS DIGITAIS SOB O OLHAR DOS PROFESSORES	72
5.4.1	Kahoot, Educandy, Quizizz e Wordwall - Apoio ao professor . . .	73
6	CONCLUSÃO	77
	Referências	80
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1: USO DE TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DE INGLÊS	85
	APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2: DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION	88
	APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO GRUPO FOCAL: PERFIL DO DO- CENTE	92
	APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLA- RECIDO DO PARTICIPANTE	93
	APÊNDICE E – TRANSCRIÇÃO GRUPO FOCAL	95

1 INTRODUÇÃO

As línguas são parte integrante da troca universal de conhecimento. A língua inglesa é uma das línguas mais necessárias em todo o mundo. É considerada a língua de comunicação e negócios internacionais porque é a língua oficial de muitos países, e está sendo ensinada como língua estrangeira/segunda língua em todo o mundo (MENNI, 2020).

A língua inglesa sempre teve sua importância ao longo da história, mas foram a globalização e a tecnologia que expandiram horizontes e trouxeram novas oportunidades e também necessidades urgentes. Quanto mais as economias, tecnologias e sociedades estiverem interligadas, mais é preciso uma maneira de se comunicar externamente. Por isso, o uso do inglês tem se espalhado pelo mundo nas últimas décadas, de forma desigual, porém incessante (FIRST, 2021).

Hoje, o inglês é provavelmente o principal exemplo de uma língua global. É utilizado para comunicar em áreas como locais de trabalho, ciência e tecnologia, artes e no mundo dos negócios (HOLDEN; NOBRE, 2021). Dos 2,5 bilhões de falantes de inglês no mundo, apenas cerca de 400 milhões possuem este idioma como língua materna. As pessoas estão aprendendo inglês porque perceberam a sua importância em diversas situações. O inglês aumenta a inclusão já que permite o desenvolvimento profissional e coloca pessoas de origens e históricos diferentes no mesmo patamar (FIRST, 2021).

Muito se tem mudado e evoluído com o passar do tempo, e a área da educação não ficou para trás. Há aproximadamente uma década, Prensky já afirmava que, os estudantes de hoje não são mais as mesmas pessoas para as quais nosso sistema educacional foi desenvolvido (PRENSKY, 2010). Faz-se então necessário perceber a importância de utilizar novos meios e ferramentas para mediar conhecimento para essas novas pessoas. Os chamados nativos digitais, nascidos na era do conhecimento, ou *smart*, para terem uma aprendizagem significativa, anseiam por um ensino que inclua um pouco das suas realidades de vida. Para Pelizzari *et al.* (2002, p. 38), "A aprendizagem é muito mais significativa à medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento de um aluno e adquire significado para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio." (PELIZZARI *et al.*, 2002).

Aprender uma língua estrangeira tornou-se mais acessível com o auxílio da tecnologia, que traz para a palma da mão diversos recursos online, como vídeos, áudios e materiais para aprender onde estiver. Com tantos meios possibilitadores, o ideal seria unir o que se ensina em sala de aula com o que o mundo oferece digitalmente. Partindo disso, a tecnologia e os jogos digitais mostram-se grandes aliados na aprendizagem prazerosa. Surge então a possibilidade de se aprender através de um ato lúdico, gratificante. A nova geração não dará um passo atrás no que se refere à tec-

nologia. Não importa quanto os imigrantes desejem, os nativos digitais não voltarão atrás. Em primeiro lugar, não funcionaria: seus cérebros provavelmente já possuem padrões diferentes dos nossos (PRENSKY, 2010).

Cabe aos envolvidos no ensino-aprendizagem, especialmente professores e gestores perceberem e trabalharem na direção de inovar, mediar e proporcionar esses momentos de ludicidade e aprendizado. Contudo, a realidade brasileira mostra que este Brasil digitalizado ainda está muito defasado quando se trata de usar a tecnologia a favor da educação e do aprendizado.

Perante o exposto e focando na importância de aprender uma segunda língua, faz-se necessário o uso de ferramentas auxiliares, capazes de incentivar o aprendizado dos estudantes. Sendo assim, o presente estudo propõe uma reflexão na forma atual do ensino de inglês nas escolas, levando em conta a realidade de cada professor, a tecnologia e os jogos digitais como ferramenta de apoio no ensino-aprendizagem.

1.1 PROBLEMÁTICA

A aprendizagem de uma língua estrangeira, além da língua materna, é um direito de todos, conforme a Proposta Curricular Nacional (PCN) de 1998, e expresso na Lei de Diretrizes e Bases (LDB). Diante do exposto, nenhuma escola pode mais se omitir em relação ao ensino de uma segunda língua (PCN, 1998). No entanto, a aprendizagem e o desempenho dos estudantes de língua inglesa nas escolas públicas não se assemelha nem um pouco ao aprendizado adquirido em escolas particulares de idiomas. Quais são os fatores relevantes e influentes neste processo? Como é possível influenciar este cenário e favorecer o ensino de inglês na rede pública?

O progresso, a globalização e a tecnologia trouxeram consigo a viabilidade para pessoas de diferentes classes sociais viajarem e obterem experiências, antes distantes das suas realidades. Sendo assim, a importância de aprender outra língua, que seja facilitadora neste processo de mudanças e necessidades exigidas por este mundo em constante evolução, não pode ser só mais um direito do cidadão no papel, ela precisa de ferramentas auxiliares capazes de impulsionar este ensino-aprendizado para todos os estudantes. Todo indivíduo que obtiver este conhecimento a seu favor terá mais espaço e oportunidades, ajudando, dessa forma, no desenvolvimento do país como um todo.

Sendo assim, apresenta-se a pergunta que motivou a pesquisa: O que tem sido abordado quanto a inovar em sala de aula para o ensino de língua inglesa, pensando as tecnologias e os jogos digitais como ferramentas de apoio?

1.2 OBJETIVOS

Nas seções abaixo estão descritos o objetivo geral e os objetivos específicos.

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é investigar a percepção dos professores de inglês em relação ao uso de jogos e tecnologias digitais na prática de ensino de língua inglesa presencial e remoto.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar o estado da arte referente aos jogos digitais e tecnologias e sua importância no ensino de língua inglesa nas escolas;
- Pesquisar e catalogar plataformas e jogos digitais para uso no ensino de língua inglesa;
- Levantar as práticas de ensino de língua inglesa e a experiência vivenciada pelos professores, bem como o uso de recursos digitais em sala de aula, em escolas formais de ensino regular e escolas de idiomas.

1.3 JUSTIFICATIVA

O inglês teve grande importância ao longo da história e em um mundo globalizado, mais do que nunca, faz-se necessária a adoção de uma língua franca, falada por diferentes povos. Quanto mais as economias, tecnologias e sociedades estiverem interligadas, maior será a necessidade de se comunicar. Falar inglês permite com que as pessoas se conectem internacionalmente, em todos os sentidos (FIRST, 2021).

De acordo com o último Índice de Proficiência em Inglês (EPI) da Education First (EF), empresa de educação internacional especializada no ensino de idiomas, realizado em 2020 e publicado em 2021, o Brasil ocupa o 60^o lugar de um total de 112 países, com nível de proficiência baixa, como pode ser visto na Figura 1.

Figura 1 – Índice de Proficiência em Inglês do Brasil.



Fonte: (FIRST, 2021)

Segundo Eduardo Santos (2021), diretor geral da EF, o baixo nível de proficiência em inglês representa uma barreira para o desenvolvimento do Brasil. Sem inglês, há menos acesso a pesquisas de ponta e estudos científicos, oportunidades de carreira e inovações e se está menos preparado para negociar em um mundo globalizado (FIRST, 2021).

À vista disso, este projeto de pesquisa abrange a área de tecnologias educacionais, com o objetivo de auxiliar o desenvolvimento e o ensino aprendizagem de inglês, considerando a realidade do professor em sala de aula. Sabe-se que jogos digitais, em geral, são muito acessíveis e intuitivos a todas as idades, com algum ou nenhum conhecimento prévio. Contudo, faz-se necessário analisar quais desses materiais podem ser utilizados para auxiliar e motivar o aprendizado de uma nova língua.

A história do Brasil com o ensino de inglês não é de grandes resultados nas últimas décadas, desde que o ensino de um segundo idioma deixou de ser obrigatório, mesmo se tendo a visão de que o inglês é essencial.

Ambas as primeiras versões da LDB Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1961 e 1971) deixaram a decisão do ensino de línguas sob a responsabilidade dos Conselhos Estaduais.

A LDB de 1996 trouxe a obrigatoriedade de uma Língua Estrangeira no ensino fundamental, cuja escolha fica sob a responsabilidade da comunidade escolar.

Foi somente em abril de 2017, com a Reforma do Ensino Médio (Lei nº 13.415, de 2017), que o ensino do idioma se tornou obrigatório no país a partir do 6º ano do Ensino Fundamental (MEC, 2017).

O novo cenário da educação traz uma oportunidade para a oferta de um ensino de inglês de qualidade nas escolas brasileiras, e também desafios, sendo um deles o de ter um diagnóstico sobre o ensino do inglês no país.

Sendo assim, o intuito é identificar junto aos professores de inglês as possibilidades para motivar e auxiliar no aprendizado da língua, utilizando-se de ferramentas disponíveis, especialmente tecnologias e jogos digitais, acessíveis à realidade da escola e dos alunos.

1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO - PPGTIC

O objetivo desta dissertação se relaciona com o objeto de formação e pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Informação e Comunicação - (PPGTIC) por meio da linha de pesquisa Tecnologia Educacional, que envolve o estudo, a concepção, o desenvolvimento e a construção de materiais de apoio ao ensino e à aprendizagem (hardware e software) no contexto educacional, nos diferentes níveis de educação.

Esta dissertação se contextualiza na área de concentração do Laboratório de

Mídia e Conhecimento - (LABMídia), bem como com a linha de pesquisa deste, e da professora e orientadora desta dissertação.

2 REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA

Com o intuito de dar sustentação aos conhecimentos aqui expostos sobre o tema, foi realizada uma revisão sistemática da literatura (RSL) sobre tecnologias digitais na educação e ensino de língua inglesa nas escolas, no âmbito internacional.

Artigos brasileiros em língua portuguesa não foram contemplados nesta análise, pois ao se tratar de uma língua estrangeira, buscou-se verificar o que tem sido abordado fora do Brasil, referente ao ensino de inglês e ao uso das tecnologias.

Foi realizada uma pesquisa de abordagem quantitativa, exploratório-descritiva e de meio bibliográfico, com o objetivo de encontrar estudos nesse tema e verificar o que já foi estudado e pesquisado referente ao proposto, com o intuito de responder a seguinte pergunta: O que tem sido abordado quanto a inovar em sala de aula para o ensino de língua inglesa, pensando as tecnologias e os jogos digitais como ferramentas de apoio?

Utilizou-se as bases de dados Scopus e Google Scholar. A pesquisa foi realizada utilizando o seguinte sistema de filtragem:

- localizar usando os seguintes termos:
"ESL", "teaching English", "education games", "technology";
- ano de publicação: 2016 a 2022;
- expansores: buscar também no texto completo dos artigos.

O resultado de todos os artigos, em inglês, encontrados foram:

- 6 (seis) artigos na base de dados Scopus
- 45 (quarenta e cinco) artigos na base de dados Google Scholar

Desse resultado, apenas 15 artigos tiveram relação direta com o assunto "ensino de língua inglesa na escola, tecnologias digitais e jogos educacionais", como pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1 – Artigos RSL.

Título	Autor	Ano	Publicação
The use of ICT in teaching English as a foreign language.	Dilek Çakır	2016	Participatory Educational Research 4, no. 2, 73-77.
The impact of educational game use on young children's foreign language communication.	Inna Kurlishchuk	2016	Problemas psicológicos e pedagógicos da escola rural, 55, 85-92.
Teacher perspectives in using technology to support English learners.	Maria Franco-Madrigal	2016	PhD diss., California State Polytechnic University, Pomona.
Investigating motivation and language performance in ESL classrooms through the use of tablet applications.	Rad Parisa Nafissi	2017	PhD dissertation, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.
Kahoot! It: Gamification in Higher Education.	Tan Ai Lin,	2018	Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities 26, no. 1.
The effect of game-based learning activity and students' attribution on students' vocabulary achievement.	Siti Fitriah	2018	Master's thesis at English Education Faculty Of Educational Sciences.
Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary.	Monther M. Elaish	2019	IEEE Access Journal, Institute of Electrical and Electronics Engineers.
A role-playing game as a means of effective professional English teaching.	Ilona Kostikova	2019	Universidad de las Américas, Amazonia Investiga 8, no. 24: 414-425.
The use of gamification to activate English language learning in fourth-level children of María Auxiliadora School.	María Del Carmen Gamboa Camacho	2019	PhD dissertation, Ecuador-PUCESE-Escuela de Lingüística Aplicada.
Students' perception of game-based learning in learning English: a study of higher learning institutions.	Sitti Hawa Sheikh Mohammad	2020	ESLA International Journal, Volume: 1 Issues: 1 pp.-xx eISSN: 2716-5825.
Game on! development and evaluation of computer games for ESL classroom.	Karmila Rafiqah M. Rafiq	2020	International Journal of Scientific and Technology Research, Vol. 9.
The Effectiveness of multimedia technique in teaching reading comprehension to EFL preparatory school students.	Nahida Majeed, Yareb Hameed	2020	Journal of Tikrit University for Humanities, 119-141, (5) 27.
Game-Based English Learning for Young Learners: A Systematic Review.	AD Saputra, L Septiani, R Adriani	2021	Journal of English Education, Indonesia.
Playing a new game: An argument for a teacher-focused field around games and play in language education.	James York, Frederick J. Pool, Jonathan W. DeHaan	2021	American Council on the Teaching of Foreign Languages.
Preservice teachers' knowledge and attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning.	Jose Belda-Medina and José Ramón Calvo-Ferrer	2022	Multidisciplinary Digital Publishing Institute.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Com base na Tabela 2, que relaciona os países dos quais advém os artigos lidos, é possível perceber que todos os artigos são de países que não possuem a língua inglesa como língua materna, exceto um dos artigos, que é dos EUA, país que tem a língua inglesa como primeira língua.

Tabela 2 – Países dos artigos.

Países	Artigo	Ano
Turquia	1	2016
Ucrânia	2	2016/2019
USA (Califórnia)	1	2016
Malásia	4	2017/2018/2019/2020
Indonésia	2	2018/2021
Equador	1	2019
Vietnã	1	2020
Iraque	1	2020
Japão	1	2021
Espanha	1	2022

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Segundo o EF (EPI):

- a Malásia tem nível de proficiência alta, ocupando o 28^o lugar;
- a Espanha tem nível de proficiência moderada, ocupando o 33^o lugar;
- a Ucrânia tem nível de proficiência moderada, ocupando o 40^o lugar;
- o Vietnã tem nível de proficiência baixa, ocupando o 66^o lugar;
- a Turquia tem nível de proficiência baixa, ocupando o 70^o lugar;
- o Japão tem nível de proficiência baixa, ocupando o 78^o lugar;
- a Indonésia tem nível de proficiência baixa, ocupando o 80^o lugar;
- o Equador tem nível de proficiência muito baixa, ocupando o 90^o lugar;
- o Iraque tem nível de proficiência muito baixa, ocupando o 107^o lugar.

Malásia foi o país com mais artigos, quatro. Esta ocupa o 28^o lugar no índice que classifica os países pelo nível médio de habilidade no domínio da língua inglesa. Ucrânia, com 2 artigos, ocupa o 40^o lugar e Espanha o 33^o. Três países com níveis de proficiência alta e moderada em inglês, respectivamente, investindo em estudos para aprimorar ainda mais o ensino da língua. Turquia, Indonésia, Equador, Vietnã, Iraque e Japão, países com níveis de proficiência baixa/muito baixa, tiveram a maioria dos seus artigos publicados entre 2019 e 2021. Esses países estão buscando, por meio dos estudos, desenvolver a língua inglesa nas suas escolas. Isso mostra o interesse, por parte desse público, de aperfeiçoar o aprendizado de inglês em seus países e seguir evoluindo mundialmente.

2.1 ANÁLISE DOS ESTUDOS REALIZADOS

A seguir serão apresentados os conteúdos encontrados na pesquisa, que sustentam o tema abordado, quanto à importância e o uso de jogos digitais e sua relação com a educação.

Çakici em seu artigo "The use of ICT in teaching English as a foreign language", diz que nas últimas décadas, houve um aumento do interesse na busca de um instrumento contemporâneo para promover o ensino de línguas. Nesse cenário educacional em constante mudança, uma quantidade considerável de pesquisas concordaram que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) desempenha um papel crítico no campo do ensino de inglês como língua estrangeira (EFL). É um pré-requisito equipar os alunos de línguas com as habilidades tecnológicas necessárias (ÇAKICI, 2016).

A aplicação das TICs requer certas habilidades e estratégias de linguagem. A introdução das TICs na sala de aula tem grandes implicações para a reforma curricular, o ensino em sala de aula e a aprendizagem dos alunos. Sendo assim, a integração de novas ferramentas tecnológicas, como laptop, quadro interativo, internet e redes sociais no suporte educacional, ajudará os alunos a usarem o inglês em um ambiente de aprendizado de idiomas muito natural, real, comunicativo e sem estresse (ÇAKICI, 2016).

Porém, algumas questões notáveis devem ser levadas em consideração antes do emprego das TICs nas salas de aula de idiomas: problemas na gestão da sala de aula, a falta de professores experientes, a escolha da melhor ferramenta tecnológica compatível com o conteúdo do curso, os custos de novas ferramentas e dispositivos tecnológicos, a capacidade física insuficiente das salas de aula, etc. (ÇAKICI, 2016).

O artigo "The impact of educational game use on young children's foreign language communication" diz que o uso de jogos no ensino de inglês é uma maneira criativa de desenvolver habilidades de escuta e fala dos estudantes, além de melhorar sua memória, desenvolver a competência social e cultural dos alunos. Aprender brincando com colegas e adultos é uma ótima maneira de estudar. Jogos adicionam variação a uma lição. Eles são altamente motivadores porque são divertidos e interessantes (KURLISHCHUK, 2016).

Um jogo educacional é um jogo projetado para ensinar sobre um assunto específico e ensinar-lhes diferentes habilidades. Estes satisfazem a necessidade fundamental humana de aprender, proporcionando prazer, motivação, criatividade, interação social e emoção no próprio jogo enquanto o aprendizado ocorre (KURLISHCHUK, 2016).

O artigo "Teacher Perspectives in Using Technology To Support English Learners", explica que tecnologias digitais são importantes para um ensino eficaz no século 21. "A tecnologia pode ser usada como uma ferramenta para apoiar as necessidades dos alunos de inglês. Os professores podem incorporar aulas de tecnologia e

design para tornar o aprendizado mais acessível”. Ainda reforça que estudantes de inglês não aprendem apenas inglês, mas também adquirem mais informação e conhecimento, aprimoram suas habilidades de comunicação, fazem amizades e ampliam seus contatos sociais usando inglês (FRANCO-MADRIGAL, 2016).

Parisa Nafissi Rad em sua dissertação “Investigating Motivation and Language Performance in Esl Classrooms Through the Use of Tablet Applications” diz que há muitos fatores envolvidos na falta de sucesso dos estudantes em aprender uma língua e alguns deles são motivação, atitudes e crenças do aprendiz da língua-alvo (RAD, 2017).

As novas tecnologias e mídia podem trazer formas de pensamento, interação e valorização que são bastante diferentes, mais atraentes e motivadoras do que aquelas que as crianças encontram nas escolas de hoje (RAD, 2017). Também sugere que inserir diferentes formas de tecnologia pode ajudar professores a criarem aulas agradáveis e motivacionais para estudantes de todos os níveis, pois a geração atual de crianças vem com uma diferente experiência digital e provavelmente será mais motivado pelo uso de tecnologia em sala de aula (RAD, 2017).

No artigo “Kahoot! It: Gamification in Higher Education” afirma-se que jogar é um processo socialmente centrado, capaz de aumentar a motivação e promover a aprendizagem em todos os níveis e idades. Também dizem que a gamificação desenvolve as habilidades metacognitivas dos alunos, promove empatia e desenvolve habilidades de trabalho em equipe (LIN; GANAPATHY; KAUR, 2018).

A aprendizagem baseada em jogos proporciona uma emoção que está ausente do ensino tradicional e da vida cotidiana. O problema, no entanto, está na seleção de plataformas adequadas que possam realmente envolver nossos alunos e ajudá-los a aprender. Tem sido um desafio para os educadores poderem escolher o jogo certo e criar um ambiente de aprendizagem eficaz (LIN; GANAPATHY; KAUR, 2018).

O uso da tecnologia tem demonstrado promover e reforçar o aprendizado. A promoção e o reforço da aprendizagem por meio do uso de computadores, smartphones e tablets melhoraram o envolvimento dos alunos e a participação ativa nas salas de aula (LIN; GANAPATHY; KAUR, 2018).

Siti Fitriah em sua dissertação “The Effect of Game-Based Learning Activity and Students Attribution on Students Vocabulary Achievement” afirma que os jogos oferecem uma estrutura única para complementar as estratégias de ensino tradicional e infundir energia no ensino, estimular o pensamento inovador e oferecer diversidade nos métodos de ensino (FITRIAH, 2018).

Como dispositivos pedagógicos, os jogos são extremamente úteis - eles podem animar o ensino de tópicos e são especialmente eficazes para lidar com a resolução de problemas e conceitos-chave. Pesquisas mostram que os jogos têm um papel especial na construção da autoconfiança dos alunos e podem reduzir a lacuna entre os alunos

mais rápidos e os mais lentos (FITRIAH, 2018).

Ilona Kostikova em seu artigo "A role-playing game as a means of effective professional english teaching" argumenta que os processos globais no mundo moderno causaram a necessidade de falar pelo menos uma língua estrangeira (KOSTIKOVA *et al.*, 2019).

Como hoje uma das línguas mais comuns é o inglês e seu papel está crescendo rapidamente, ela se tornou a língua da ciência e da educação, das tecnologias inovadoras e do turismo. Além disso, o domínio da língua inglesa ajuda a aprofundar os conhecimentos no campo da atividade profissional. Muitos professores de destaque prestaram atenção à eficácia da aplicação de jogos no ensino (KOSTIKOVA *et al.*, 2019).

A autora em sua dissertação "The use of gamification to activate English language learning in fourth level children of María Auxiliadora School" estabelece que o simples fato de o inglês ser uma língua de comunicação internacional é importante para nós, por isso, os sistemas educacionais em todo o mundo fizeram mudanças em seu currículo, para incorporar o inglês em todos os níveis de ensino educacional (CAMACHO, 2019).

Na maioria das vezes, os educadores ensinam essa língua sem o uso de diferentes recursos, talvez por não saberem como usar o material ou porque a instituição de ensino não os possui. Os jogos são uma parte importante dos recursos que o professor pode utilizar para captar a atenção dos alunos e estes materiais podem fazer com que adquiram conhecimentos de forma fácil e divertida (CAMACHO, 2019).

Os jogos estimulam os alunos e, por meio deles, eles não temem usar a língua. Os jogos também ajudam a praticar e adquirir fluência e valiosas habilidades de comunicação (CAMACHO, 2019).

Levando em consideração que o tipo de ensino de hoje mudou e esta não é mais a época em que o behaviorismo estava no seu auge, e o tipo de ensino hoje é do ponto de vista construtivista, deve-se destacar que os alunos são obrigados a construir seus próprios conhecimentos a partir das informações que adquirem de seus professores. Os professores, por sua vez, são obrigados a motivar os alunos, e que melhor maneira de o fazer do que utilizando os vários jogos que se encontram no internet (CAMACHO, 2019).

O artigo "Students perception of game-based learning in learning English: a study of higher learning institution" diz que a tecnologia existe há mais de uma década. À medida que se avança, sempre há novas tecnologias inventadas. No campo da educação, a tecnologia é utilizada para diversos fins, e um deles é facilitar o aprendizado. Um dos meios de tecnologia para facilitar a aprendizagem são os jogos online.

O jogo online não existe apenas para a parte "divertida" ele constrói uma conexão emocional para aprender o assunto, oferece oportunidades para feedback e

práticas e é centrado no aluno (SITTI HAWA SHEIKH, 2020).

O artigo "Development of a Mobile Game Application to Boost Students Motivation in Learning English Vocabulary" explica que o inglês é a língua do mundo moderno. Além de sua própria língua nativa, pode ser necessário usá-la no trabalho para interagir com pessoas que falam inglês, vindas de culturas diferentes e para viajar para outros países. Portanto, o uso global dominante da língua inglesa na comunidade acadêmica internacional apresenta desafios únicos para alunos não nativos de inglês (ELAISH *et al.*, 2019).

O uso de jogos de computador está aumentando em ambientes educacionais e está transformando as estratégias pedagógicas. Os jogos são instrumentos úteis para o processo de aprendizagem de estratégias e conteúdos específicos, bem como para obter conhecimento, aumentar a motivação e melhorar os resultados educacionais (ELAISH *et al.*, 2019).

O artigo "Game On! Development And Evaluation Of Computer Games For ESL Classroom" relata que a indústria da educação provou sua lealdade à tecnologia, pois muitas sessões de ensino e aprendizagem são complementadas com tecnologia devido à sua natureza assistencial e motivadora. Com o atual avanço da tecnologia, os jogos não são usados apenas como forma de entretenimento, mas também para fins educacionais. Os jogos na educação mudaram a natureza da aprendizagem, de uma abordagem centrada no professor para uma abordagem mais centrada no aluno. A aprendizagem gamificada é benéfica em vários aspectos da educação. Um dos benefícios da aprendizagem gamificada é que ela melhora o aprendizado de ESL (RAFIQ *et al.*, 2020).

Adriani *et al.* (2021) no artigo "Game-Based English Learning for Young Learners: A Systematic Review" diz que o aprendizado baseado em jogos é um método de aprendizado que usa aplicativos de jogos que foram projetados especificamente para auxiliar no processo de aprendizado. O desenvolvimento de aprendizagem baseado em jogos pode criar um ambiente motivador, divertido e que aumenta a criatividade. O aprendizado baseado em jogos pode ser uma solução atraente para os alunos, pois o desenvolvimento de aplicativos de aprendizado baseado em jogos tem sido amplamente aplicado (SAPUTRA *et al.*, 2021).

Para os autores do artigo "The Effectiveness of Multimedia Technique in Teaching Reading Comprehension to EFL Preparatory School Students", a nova era atribui novos desafios e deveres ao professor moderno. A tradição do ensino de inglês foi drasticamente alterada com a notável entrada da tecnologia. A tecnologia oferece tantas opções como tornar o ensino interessante e mais produtivo em termos de melhorias (MAJEED; HAMEED, 2020).

O artigo "Playing a new game An argument for a teacher-focused field around games and play in language education" argumenta que o aprendizado de línguas ba-

seado em jogos digitais carece de pesquisas sobre o papel dos professores, ou mais importante, a verbalização do fundamentos pedagógicos e técnicas que os professores usam para integrar com sucesso abordagens lúdicas em seus contextos. A importância dos professores no auxílio à aprendizagem como parte do uso de jogos não deve ser negligenciada. Ainda afirma que os professores podem afetar a aprendizagem com jogos fazendo escolhas antes da aula, selecionando, adaptando ou fazendo materiais para serem usados em aula e interagindo com os alunos antes, durante e depois da aula. Também podem encorajar e direcionar o foco em textos e projetar tarefas dentro e em torno dos jogos e fornecer suporte e mediação enquanto os alunos jogam (YORK; POOLE; DEHAAN, 2021).

O artigo "Preservice teachers knowledge and attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning" afirma que há uma ampla literatura sobre o uso de jogos digitais na educação a partir de diferentes perspectivas, e a aprendizagem não é exceção. Os estudos sobre aprendizagem de línguas baseada em jogos digitais têm se multiplicado nos últimos anos, como evidenciado pelo surgimento de novos periódicos especializados. Nessas publicações, vários estudiosos avaliaram a eficácia do uso de tais jogos no ensino de língua estrangeira. Vários autores relataram o impacto da integração de aplicativos baseados em jogos na sala de aula de língua estrangeira, investigando suas possibilidades, como prazer do aluno e motivação aprimorada (BELDA-MEDINA; CALVO-FERRER, 2022).

2.2 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O objetivo da Revisão Sistemática da Literatura foi analisar estudos de outros países e a ascensão destes, no que tange ao ensino de inglês, tecnologia e jogos.

Nunca na história da humanidade as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) foram tão importantes e utilizadas como no momento atual vivido. Segundo estudiosos da atualidade, a tecnologia avançou alguns anos na educação devido a pandemia do COVID-19.

Tendo essa evolução da tecnologia como ponto de partida, é importante salientar que para que o mundo siga em avanço constante e rápido, conta-se também com o uso de uma língua franca que facilite a comunicação entre os povos.

De acordo com a EF, a inovação depende intimamente da integração, troca de ideias e o fluxo de tecnologia entre laboratórios de pesquisas, empresas, universidades e fóruns públicos. Este intercâmbio só é possível através do inglês. Não há nada mais inovador ou científico que a língua inglesa e o fato de ser falada por tantas pessoas, acaba criando um efeito de rede: quanto mais as pessoas a utilizam, mais útil ela se torna (FIRST, 2021).

Dessa forma, por meio dos artigos estudados, percebeu-se o empenho dos atuais falantes da língua, em diferentes países, em espalhar este saber por meio do

conhecimento, dos estudos e de pesquisas, que viabilizem oportunidades de inovar nas escolas, por meio da percepção dos professores e das equipes diretivas, de alcançar o aluno de forma que este se motive ao aprendizado da língua.

Com esta pesquisa, percebeu-se a tamanha importância do uso das tecnologias em sala de aula, bem como o uso de jogos facilitadores, que proporcionem aos estudantes um maior envolvimento e interesse pelos assuntos das aulas que estão sendo tratados, do mesmo modo que se sintam motivados a aprender usando diferentes recursos. Estes, além de motivarem, colocam os alunos como o centro da conversa e aprendizagem. Com as novas tecnologias é possível inovar na educação e criar atividades que potencializem a aprendizagem dos alunos e os auxiliem na compreensão.

No entanto, o uso das NTICs ainda enfrenta vários desafios, como tecnologia cara e pouco acessível e falta de profissionais treinados para o assunto. Outro ponto a ser destacado, que embasa fortemente este estudo, é o professor como 'personagem central' da sala de aula, que é quem media o conhecimento.

Assim, os estudos observados possibilitaram pensar não apenas no uso da tecnologia e games para o ensino de inglês, bem como refletir sobre a posição dos professores, concentrando nas ações destes e não apenas nas percepções dos alunos.

Deseja-se que, partindo dos novos acontecimentos e realidades, as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação alcancem um grande número de docentes e discentes e possam contribuir para proporcionar mudanças positivas na educação do povo brasileiro.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, apresenta-se o referencial teórico elaborado para este estudo.

3.1 ENSINO DE LÍNGUA INGLESA NO BRASIL: DIRETRIZES E LEGISLAÇÕES

A língua inglesa tem um papel importante na vida dos cidadãos brasileiros desde sua introdução no Brasil, com o período colonial e a chegada da família real. A importância dessa língua no sistema educacional brasileiro vem passando por mudanças significativas nos últimos anos.

A Lei nº 13.415/2017 alterou a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e estabeleceu uma mudança na estrutura do ensino médio, definindo uma nova organização curricular, mais flexível, que contemple uma Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A mudança tem como objetivos garantir a oferta de educação de qualidade à todos os jovens brasileiros e de aproximar as escolas à realidade dos estudantes de hoje. Anteriormente, a LDB não trazia a língua inglesa como estudo obrigatório. A Lei nº 13.415/2017 torna o inglês obrigatório desde o 6º ano do ensino fundamental até o ensino médio (MEC, 2017).

Segundo Martin Dowle (2019), diretor-presidente da British Council no Brasil (organização internacional do Reino Unido para relações culturais e oportunidades educacionais, para um estudo para a British Council, esse movimento leva o país a reconhecer que, para alcançar uma economia de classe mundial capaz de negociar internacionalmente, ter uma porcentagem maior de pessoas capazes de realizar ações através da língua inglesa é algo essencial, e não um luxo (COUNCIL, 2019).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Estrangeira (PCN) para o ensino fundamental, publicados pelo MEC em 1998, trouxeram consigo como objetivo desse ensino, tornar o aluno um ser engajado, capaz de agir no mundo social. Os critérios apresentados para a inserção do ensino de língua estrangeira no currículo nacional, são fatores históricos relativos às comunidades locais, e relativos à tradição. Ainda segundo os PCNs:

”Deve-se considerar também o fato de que as condições na sala de aula da maioria das escolas brasileiras (carga horária reduzida, classes superlotadas, pouco domínio das habilidades orais por parte da maioria dos professores, material didático reduzido ao giz e livro didático etc,) podem inviabilizar o ensino das quatro habilidades comunicativas.” (NACIONAIS, 1998, p. 21).

Em relação ao exposto, mostra certo comodismo, pois poderia propor possibilidades de qualificação docente e de melhoria do ensino.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) quando se refere ao aprendizado da língua inglesa, afirma:

”Aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais glo-

balizado e plural, em que as fronteiras entre países e interesses pessoais, locais, regionais, nacionais e transnacionais estão cada vez mais difusas e contraditórias.” (BRASIL, 2018, p. 241).

A BNCC prioriza o foco da função social e política do inglês e, nesse sentido, passa a tratá-la de língua franca.

O conceito de língua franca não é novo e tem sido recontextualizado por teóricos do campo em estudos recentes que analisam os usos da língua inglesa no mundo contemporâneo. Nessa proposta, a língua inglesa não é mais aquela do “estrangeiro”, oriundo de países hegemônicos, cujos falantes servem de modelo a ser seguido, nem tampouco trata-se de uma variante da língua inglesa. Nessa perspectiva, são acolhidos e legitimados os usos que dela fazem falantes espalhados no mundo inteiro, com diferentes repertórios linguísticos e culturais, o que possibilita, por exemplo, questionar a visão de que o único inglês “correto” e a ser ensinado é aquele falado por estadunidenses ou britânicos (BRASIL, 2018).

Segundo o estudo Políticas públicas para o ensino de inglês, é preciso reconhecer os avanços da BNCC em favor de um ensino que valoriza o aprendizado do idioma como uma prática social, e não somente a partir de uma lista de conteúdos gramaticais. Essa mudança na abordagem do ensino da língua inglesa pode e deve ter um papel de destaque na formação pessoal, acadêmica e profissional dos estudantes, contribuindo para a formação de cidadãos globais. (COUNCIL, 2019)

Segundo estudo elaborado pelo Plano CDE (empresa de pesquisa e avaliação de impacto especializada nas famílias C, D, E no Brasil) para o British Council, o ensino do inglês é pouco regulamentado no Brasil e sua oferta apresenta pouca padronização. Esse cenário dificulta a implementação de processos de avaliação e mensuração do ensino do inglês em nível nacional (COUNCIL, 2015).

3.2 OS ESTUDOS SOBRE O ENSINO DE INGLÊS NO BRASIL

É possível perceber, por meio de alguns estudos voltados a aprendizagem e ao uso de inglês no Brasil, que há muitos interessados em que o nível de conhecimento de inglês avance e de que mais e mais pessoas percebam a importância de aprender essa língua falada mundialmente. Em seguida serão abordados estudos que confirmam esse pensamento.

O estudo O Ensino de Inglês na Educação Pública Brasileira, elaborado pelo Plano CDE para o British Council em 2015, teve como objetivo entender as principais características do ensino da língua inglesa na Educação Básica da rede pública brasileira. Algumas conclusões desta pesquisa foram:

- O ensino do inglês é pouco regulamentado no Brasil e sua oferta apresenta pouca padronização. Esse cenário dificulta a implementação de processos de avaliação e mensuração do ensino do inglês em nível nacional;

- Não existem indicadores para o ensino da língua inglesa, como fazem o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) e o Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) para o ensino de português e matemática. Isso reforça a baixa importância conferida à língua estrangeira dentro da grade curricular e torna mais difícil acompanhar a qualidade da oferta e gerar estratégias comuns para melhorar o seu aprendizado;
- Muitos dos problemas enfrentados pelo ensino do inglês são comuns a todas as disciplinas, pois se referem a dificuldades do próprio sistema público de ensino, seja na esfera federal, estadual ou municipal;
- Os professores tiveram que investir recursos próprios em sua formação e muitos não tiveram acesso a formação específica para a área de inglês;
- A sobrecarga de trabalho e a maior exigência em torno das outras disciplinas (para as quais, diferentemente do que ocorre com a língua estrangeira, há avaliações oficiais, por exemplo) fazem com que o tempo para se dedicar à disciplina de inglês seja menor, comprometendo, assim, a qualidade das aulas e a formação dos alunos.

Ainda nesse estudo, foram destacados os principais obstáculos ao ensino do inglês no Brasil. Segundo os professores de inglês participantes, os recursos didáticos têm uma relevância maior no ensino de sua disciplina do que em outras matérias, ver Figura 2. Na opinião deles, o inglês é uma disciplina que requer mais atividades lúdicas, coletivas e interativas para gerar engajamento dos alunos e envolvimento prático com a língua. Por isso, os recursos didáticos, especialmente os tecnológicos, são a principal demanda dos professores. Muitos relatam a escassez de materiais tecnológicos e/ou complementares como aparelhos de som, projetores, dicionários, jogos ou livros paradidáticos. Segundo eles, os equipamentos tecnológicos disponíveis têm que ser divididos entre todos os professores da escola, ou estão sujeitos a defeitos e a falhas que atrapalham o andamento das aulas.

Figura 2 – Recursos disponíveis em sala de aula.



Fonte: (COUNCIL, 2015)

Assim, a demanda por materiais complementares e equipamentos tecnológicos para engajar os alunos às aulas está cada vez maior. Os professores percebem que a tecnologia é uma ferramenta fundamental para o processo pedagógico e que os recursos tecnológicos e interativos ajudam a manter a atenção e a motivação dos alunos. Porém, grande parte não tem acesso a estes recursos.

”O jovem não pega em livro mais. A gente não consegue alcançá-los com livro e lousa. Tem que usar a tecnologia a favor da motivação dos alunos”. (Professor de São Paulo, capital) (COUNCIL, 2015)

Percebe-se a enorme discrepância entre os recursos a que os professores mais têm acesso e os que desejariam ter em sala de aula os elementos que mais motivam os alunos são justamente aqueles a que os docentes menos têm acesso, como pode ser visto na Figura 3.

Figura 3 – Recursos X Motivação dos alunos.

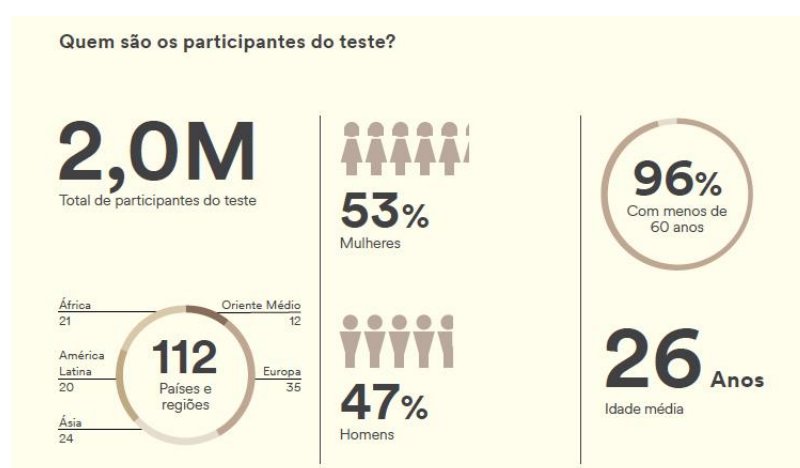


Fonte: (COUNCIL, 2015)

A iniciativa própria é o principal meio de superação destas barreiras. Entre os professores que afirmam ter acesso à internet na instituição onde lecionam, 61% levam seus próprios equipamentos tecnológicos para as escolas.

Em 2010 a Education First (EF) colaborou com a universidade de Cambridge para pesquisar o aprendizado de idiomas. Desde então, realiza relatórios e investiga como e onde a proficiência em inglês está se desenvolvendo em todo o mundo, todos os anos. Para a elaboração do Índice de Proficiência em Inglês da EF 2021, foram analisados os resultados de testes de inglês realizados por dois milhões de participantes em 2020, como pode ser visualizado na Figura 4.

Figura 4 – Fatos e numeros do FE EPI.



Fonte: (FIRST, 2021)

Para a EF, em um mundo globalizado é necessária a adoção de uma língua universal. Além de possibilitar uma conexão maior, aumenta a inovação e facilita a compreensão. (FIRST, 2021)

Entre as principais constatações do estudo, estão:

- A proficiência em inglês continua avançando lentamente;
- Pessoas acima dos 30 anos evoluíram mais rápido;
- O nível de proficiência está ligado ao cargo ocupado;
- As pessoas que moram nas cidades possuem um nível de conhecimento em inglês melhor;
- Lugares com nível de proficiência mais elevado são mais justos e mais receptivos;
- Grande parte da América Latina apresentou uma melhora contínua na proficiência.

O inglês é de longe o idioma mais utilizado para a troca de informações mundo afora, indispensável para o conhecimento e o profissionalismo (FIRST, 2021). Quanto maior o envolvimento com o mundo, mais a sociedade é exposta ao inglês e maior a proficiência. Verificou-se uma relação mais complexa entre inglês, igualdade de gênero, mobilidade social e liberdade. A desigualdade prejudica a proficiência em inglês, já que grande parte da população não têm acesso ao aprendizado da língua inglesa (FIRST, 2021).

Idiomas conectam pessoas. É através deles que compartilhamos ideias, informações e culturas. Uma mesma língua falada por muita gente tem o incrível poder de abrir portas. O inglês será fundamental para a diversidade e inclusão na próxima década, mas para isso é crucial que todos tenham o mesmo acesso ao aprendizado (FIRST, 2021).

Tendo em vista a importância do aprendizado de inglês no Brasil, faz-se necessário conhecer o perfil de uma peça fundamental da educação e do ensino, o professor brasileiro.

3.2.1 Quem são os professores de inglês no Brasil?

Para falar um pouco sobre os professores de inglês, é importante falar de uma plataforma online que traz estudos sobre o tema.

O Observatório para o Ensino da Língua Inglesa é uma plataforma de referência no tema, desenvolvida como parte do UK-Brazil Skills for Prosperity (iniciativa global do governo do Reino Unido implementada em nove países (Brasil, México, Egito, Nigéria, Quênia, África do Sul, Filipinas, Malásia e Indonésia) que visa apoiar o crescimento econômico e a redução da pobreza, proporcionando, a jovens e a grupos em desvantagem, o acesso à educação de qualidade e ao desenvolvimento de competências para o mundo do trabalho.).

Alinhado aos pilares do programa, o Observatório se soma às demais ações no país para apoiar mudanças e o fortalecimento do ensino de qualidade do inglês, com foco nas redes públicas e com um olhar especial para a promoção de equidade social e de gênero.

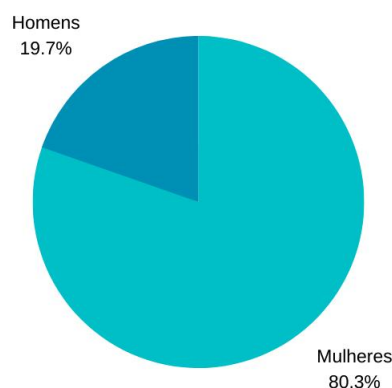
Lançada em dezembro de 2020, a plataforma online é pioneira no mundo para o ensino da língua inglesa (ELT, de English Language Teaching). Nessa plataforma se encontram conteúdos originais sobre ensino e aprendizagem de inglês e uma seleção de fontes externas sobre o tema por meio de curadoria especializada. A ideia é agregar e compartilhar em um espaço único o conhecimento disponível sobre o setor e fornecer ideias e inspiração para melhorias e mudanças no ensino da língua inglesa no país (COUNCIL, 2021).

Segundo o Censo Escolar de 2020 (estudo realizado pelo Observatório para o Ensino da Língua Inglesa), 172.030 professores de Inglês atuam nas redes pública e

privada. Deste total, uma maioria são mulheres, conforme ilustrado na Figura 5.

Figura 5 – Quem são os professores?

Quem são os professores de inglês no Brasil?



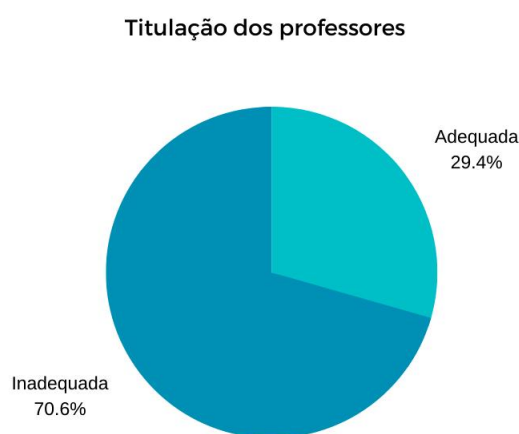
Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Ainda de acordo com a pesquisa, o docente de inglês leciona em média para 303 alunos; atendendo aproximadamente 12,66 turmas, das quais 5,73 são de inglês. A rede estadual é a que apresenta maior sobrecarga de trabalho, em médias de 416,06 alunos por docente.

No geral, 83% de professoras e professores têm graduação ou títulos mais altos. O título de pós-graduação mais comum entre docentes de língua inglesa é a especialização (36,75%). Titulações superiores à especialização registram pequenos números, não chegando a 3% de mestres ou doutores.

Do total de turmas de Língua Inglesa em todas as redes, 29,42% estão com docentes com titulação classificada como Adequada (que tenham cursado licenciatura única (Letras Inglês) ou dupla (Letras Português-Inglês) ou que tenham cursado bacharelado nessas duas áreas e tenham complementação pedagógica concluída em língua inglesa). Chamam a atenção percentuais (70,58%) muito altos de titulação Inadequada, (docentes que não cursaram licenciatura em língua inglesa ou que não têm bacharelado em Língua Inglesa e complementação pedagógica nesta língua), ver Figura 6.

Figura 6 – Qualificação



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Seguindo o levantamento sobre ensino de Língua Inglesa, será tratado a seguir sobre este, as tecnologias e suas possíveis relações.

3.3 LÍNGUA INGLESA E AS TECNOLOGIAS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) no que tange a uma síntese da situação do ensino de Língua Estrangeira no Brasil, observou que: "O ensino de Língua Estrangeira não é visto como elemento importante na formação do aluno, como um direito que lhe deve ser assegurado...", mas que aprender uma Língua Estrangeira na escola, particularmente o inglês, dá acesso à tecnologia, à comunicação intercultural, ao mundo dos negócios e a outros mundos e culturas, dentro e fora do país. Também apresenta uma série de reflexões referentes à ineficiência do ensino da língua inglesa nas escolas públicas, atribuindo a causa, entre outras, à má qualificação dos profissionais, falta de materiais adequados, classes excessivamente numerosas, número reduzido de aulas por semana, tempo insuficiente dedicado à matéria no currículo (NACIONAIS, 1998).

O ensino de inglês, de acordo com a BNCC, deve colaborar para desenvolver competências que vão além de ler, interpretar e resolver problemas. A dimensão intercultural nasce da compreensão de que as culturas, especialmente na sociedade contemporânea, estão em contínuo processo de interação e construção (BRASIL, 2018).

Aprender uma língua tornou-se mais acessível com o auxílio da tecnologia e, segundo Anjos-Santos *et al.* (2014), a língua inglesa e as tecnologias digitais têm as-

sumido papel cada vez mais importante no mundo contemporâneo. A aprendizagem de inglês na atualidade se tornou requisito fundamental para a cidadania. Do mesmo modo que a língua inglesa tem se tornado cada vez mais presente, o uso de diferentes tecnologias digitais tem sido incorporado às mais diversas práticas sociais contemporâneas (ANJOS-SANTOS; GAMERO; GIMENEZ, 2014).

Estudantes, desta nova Era, nasceram em uma época em que dispositivos móveis fazem parte do dia a dia das pessoas por todo o mundo. Vive-se uma migração de cultura e vivências, diferenciando ainda mais as necessidades de cada geração. O ensino e o aprendizado não ficarão fora deste avanço, pois esses nativos digitais trazem consigo o anseio pelo novo, mas que seja possível mesclar com seu conhecimento digital já usado no dia a dia. Anjos-Santos *et al.* (2014), também afirma que a aprendizagem de língua inglesa pode ser potencialmente ampliada a partir da incorporação do uso de tecnologias digitais de informação e comunicação nas práticas pedagógicas formais - no caso da escola pública, por exemplo - assim como em práticas de aprendizagem em contextos não formais, a necessidade de compreender e usar a língua inglesa para jogar um jogo de videogame, por exemplo. (ANJOS-SANTOS; GAMERO; GIMENEZ, 2014).

Ou seja, uma aprendizagem significativa que leva em conta as necessidades e interesses de quem aprende e faça sentido em sua vida pessoal.

Segundo Lira (2018, p. 20), "A mudança gerada pela evolução tecnológica moderna é acompanhada de desafios sociais que exigem soluções inovadoras para o bem-estar coletivo" (LIRA *et al.*, 2018). Portanto, pode-se dizer que relações mediadas pelas novas tecnologias, que tem como suporte a Internet, têm contribuído para que se alcance pessoas e diferentes ações.

Partindo desse ponto de alcance da tecnologia por meio da internet, também no ensino de línguas, faz-se imprescindível uma abordagem sobre uma ferramenta digital que tem sido bastante utilizada em diferentes setores da sociedade, a gamificação.

3.4 GAMIFICAÇÃO

O termo gamificação tem por base a palavra *game* (jogo), e rapidamente se tornou uma palavra da moda em diversos setores da sociedade, incluindo a educação (MARQUES, 2017). Embora o conceito não seja novo, o termo só ganhou destaque no início da década passada devido à evolução das tecnologias de informação e comunicação (ZICHERMANN; LINDER, 2013). A gamificação tem sido uma ferramenta bastante útil em diferentes meios desde os tempos antigos. A importância de jogar um jogo como entretenimento tem acompanhado gerações de pessoas, que jogam cartas de baralho, dominó, jogos de memória, jogos de tabuleiro, etc.

É o uso de técnicas para envolver as pessoas, motivar sua ação e promover o aprendizado e a resolução de problemas. Os jogos geram nos alunos um senti-

mento de empoderamento para a realização de tarefas, tornando-os mais atrativos e promovendo o esforço. A gamificação surge como uma metodologia que permite aos professores utilizarem ferramentas digitais para proporcionar emoções que cativam e envolvem os alunos (ARAÚJO; CARVALHO, 2018).

Na educação, a gamificação é uma técnica que propõe dinâmicas associadas ao design de jogos no ambiente educacional com o objetivo de estimular e ter interação direta com os alunos, permitindo-lhes desenvolver significativamente suas competências cognitivas e sociais.

A gamificação surge como uma metodologia que permite ao professor recorrer a ferramentas digitais para proporcionar emoções que cativem e envolvam os alunos. Ao utilizar a gamificação, percebe-se uma melhoria de motivação dos alunos, que se traduz em maior envolvimento nas atividades, mas também um maior sentimento de diversão (ARAÚJO; MARQUES, 2020).

Nos últimos anos, a gamificação instalou-se em diferentes áreas disciplinares como comércio, emprego, saúde, meio ambiente e, não menos importante, na área educacional. Camões no livro *Os Lusíadas*, publicado pela primeira vez em 1572, dizia que "Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades" (CAMÕES, 2016). Ou seja, o tempo muda, as pessoas mudam e conseqüentemente, mudam suas vontades também. Aquilo que era suficiente para uma geração de estudantes, já não é o bastante para uma nova geração. Surgem formas diferentes de aprender e surgem formas diferentes de ensinar. O mesmo acontece com a tecnologia e com o mundo, que é feito de mudanças, sempre em constante evolução.

Atualmente, existem estudos sobre o que pode motivar o público de jogadores. Para Araújo, a gamificação não pode se restringir à mera aplicação dessa mecânica de jogo em qualquer contexto que se queira gamificar. É preciso conhecer os interesses do público, suas necessidades, o que pode motivá-los e planejar uma tarefa que atenda a essas expectativas (ARAÚJO; CARVALHO, 2018). Existem muitas razões pelas quais um jogo pode ser usado por empresas e escolas. Conforme afirma Marques, a gamificação pode ser usada para:

- gerar mudança voluntária de comportamento;
- resolver problemas;
- aumentar a produtividade;
- promover o bem-estar;
- informar, e obviamente;
- promover a aprendizagem. (MARQUES, 2017)

O contexto da gamificação está presente em diferentes meios, como corporações, academias, escolas, incluindo funcionários, alunos e crianças, entre outros, podendo ser usado desde aumentar a produtividade até promover a aprendizagem e

motivação. Em seguida, mais especificamente, será abordado o uso dos jogos na área da educação.

3.5 JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

O interesse por jogos tem crescido na indústria de jogos e na pesquisa acadêmica. Tal crescimento pode ser justificado pelo contexto social em que se vive hoje, no qual as mídias digitais estão cada vez mais inseridas no dia a dia. Segundo Balasubramanian e Wilson (2006), parte-se do entendimento de que os jogos digitais são ambientes atrativos e interativos que captam a atenção do jogador, oferecendo desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidade (BALASUBRAMANIAN; WILSON, 2006). Para Mcgonical (2012), os jogos digitais possuem algumas características básicas, destacadas como:

- ter objetivos a atingir;
- regras a cumprir;
- participação voluntária;
- feedbacks.

(MCGONIGAL, 2012). Objetivos e feedbacks são importantes, pois este complementa aquele. Por meio do feedback, o aluno perceberá como foi seu desempenho na atividade proposta e quais foram as dificuldades. Uma das vantagens dos jogos educativos digitais remete para a boa receptividade por parte dos mais jovens para a sua utilização, pois frequentemente estes já trazem de casa práticas de jogo (CARVALHO *et al.*, 2020). Incorporar jogos em sala de aula revela ter um impacto positivo na motivação, aprendizagem e atenção dos alunos (LISENBEE; FORD, 2018). O jogo como suporte pedagógico deve estar adaptado ao nível do aluno e despertar nele interesse direto e pessoal.

Há evidências de que a utilização de jogos digitais em contextos escolares oferece inúmeros benefícios na esfera social, tais como: podem ser agentes de socialização, colaboração e auxiliar no aprimoramento de estratégias de grupo e na prática do trabalho cooperativo (GROS, 2007). Além disso, o uso de jogos digitais com objetivos de aprendizagem definidos pode tornar as aulas mais divertidas e interessantes.

É comum reaproveitar materiais e dinâmicas existentes, agregando mecanismos como partituras, emblemas ou placar. Por outro lado, o tipo de gamificação de conteúdos exige mais esforço, pois requer a modificação de materiais, estratégias e formas de ensino, de forma a responder a um planejamento plenamente gamificado (KAPP, 2013). Ao usar a gamificação, há uma melhora na motivação dos alunos, o que se traduz em um maior envolvimento nas atividades, mas também em um maior senso de diversão (ARAÚJO; CARVALHO, 2018).

O uso de jogos é uma das técnicas mais eficazes para um professor quando ele quer permitir alunos de Língua Estrangeira praticar o idioma. Jogos permitem aos alunos não apenas praticar o que eles já aprenderam, mas também aprender novas estruturas. Com a prática vem o progresso, com o progresso vem a motivação, e com motivação vem mais aprendizagem (GAUDART, 1999).

Assim, o lúdico trazido pelos jogos aproxima o mundo imaginário do mundo real, aproxima o aprendizado da brincadeira, despertando nos estudantes motivação e curiosidade, auxiliando a desfazer neles o sentimento de medo/receio ao novo, ao não saber.

Jogos podem ser usados para o desenvolvimento da competência comunicativa em Língua Estrangeira, focando, de forma individual e/ou integrada, nas quatro habilidades: ler, escrever, ouvir e falar (TUMOLO, 2014). Por meio dos jogos, os estudantes se divertem e isso permite que aprendam mais naturalmente.

São cada vez maiores os desafios dos professores, cujos alunos vivem em um mundo virtual cheio de cor, som, com rápidas alterações e que dificilmente se mantêm atentos num mundo real. Trazer para a sala de aula alguns elementos que os jogos possibilitam, é o que a gamificação propõe (ARAÚJO; MARQUES, 2020).

Na gamificação vão sendo lançados novos desafios para manter o envolvimento do participante (ZICHERMANN; LINDER, 2013). O recurso e ferramentas digitais, cada vez mais acessíveis, permite ao professor introduzir nas suas aulas momentos diferentes ou mesmo aplicar gamificação de forma contínua (ARAÚJO; CARVALHO, 2018). Para aplicar gamificação não basta apenas aplicar mecanismos de jogos ou recorrer a ferramentas, é necessário que seja feito dentro de uma estrutura lógica, e que tenha sentido para todos os envolvidos. É muito importante criar o contexto, definir as situações em que pretende utilizar as ferramentas e definir as regras a cumprir.

Existem muitos tipos de plataformas de jogos que têm sido usadas para envolver os alunos no aprendizado através de brincadeiras visuais e criativas, por exemplo: Kahoot, Wordwall, Educandy, Quizizz, Educaplay, Baamboozle, etc.. Em seguida serão apresentados mais detalhes sobre alguns deles.

3.5.1 Jogos Digitais

O interesse por jogos tem crescido na indústria de jogos e na pesquisa acadêmica. Tal crescimento pode ser justificado pelo contexto social em que vivemos hoje, em que as mídias digitais estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano.

Estudantes nativos digitais trazem consigo a necessidade de utilizar recursos tecnológicos diversificados, que já são parte do cotidiano desses estudantes. Conforme aponta Carlos, os jogos têm sido utilizados na educação como um dos principais recursos para tornar o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e interessantes aos estudantes (CARLOS, 2018).

Partindo desse ponto e tendo os jogos digitais como parte importante desta pesquisa, buscou-se analisar o conteúdo, os recursos e a usabilidade de alguns jogos digitais, que são utilizados, entre outros, para o ensino de inglês.

Os jogos escolhidos para serem abordados foram: Educaplay, Figura 7 e Figura 8; Baamboozle, Figura 9 e Figura 10; Kahoot, Figura 11 e Figura 12; Educandy, Figura 13 e Figura 14; Quizizz, Figura 15 e Figura 16 e Wordwall, Figura 17 e Figura 18.

Na Tabela 3, esses jogos serão analisados em conteúdo, recursos e usabilidade.

Tabela 3 – Jogos: especificações

JOGO	CONTEÚDO	RECURSOS	USABILIDADE
Baamboozle	Oferece uma ampla seleção de jogos para que os alunos comecem imediatamente, mas o professor também pode adicionar seus próprios jogos.	Os jogos podem ser criados ou jogar os jogos da plataforma. Para copiar e editar jogos é necessário ter o plano pago.	Pode ser usado em sala de aula ou para aprendizado remoto, bem como para trabalhos de casa.
Educandy	Oito tipos diferentes de jogos podem ser gerados.	Adicionar palavras/frases e a plataforma transforma o conteúdo em diferentes jogos interativos.	Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado. No caso de ter de fazer login (professor), exige o download do aplicativo.
Educaplay	São dezessete diferentes tipos de atividades disponíveis.	Permite encontrar e criar ferramentas multimídias educacionais. A plataforma dá feedback de como foi o desempenho do estudante.	É possível exportar as atividades diretamente para o Google Classroom ou Moodle. Pode ser jogado no celular ou computador por meio do código compartilhado.
Kahoot	Possui quatro configurações de atividades: quiz (jogo), jumble (embaralhado), survey (pesquisa) e discussion (discussão).	Pode-se criar um kahoot do zero, misturar e combinar perguntas existentes, editar ou personalizar kahoots existentes criados por outros usuários. A plataforma dá feedback de como foi o desempenho do estudante.	Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado.
Quizizz	Podem ser criados jogos e enquetes. Slides/multimídia podem ser combinados com jogos e enquetes.	Os jogos podem ser impressos; a plataforma dá feedback de como foi o desempenho do estudante.	Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado.
Wordwall	Possui dezoito diferentes tipos de jogos, que podem ser escolhidos ou trocados no momento da atividade.	Os jogos podem ser impressos, na versão paga; a plataforma dá feedback de como foi o desempenho do estudante.	Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Educaplay: Pode ser jogado no celular, computador, por meio do código compartilhado, conforme Figura 7 e Figura 8

Figura 7 – Educaplay no computador



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

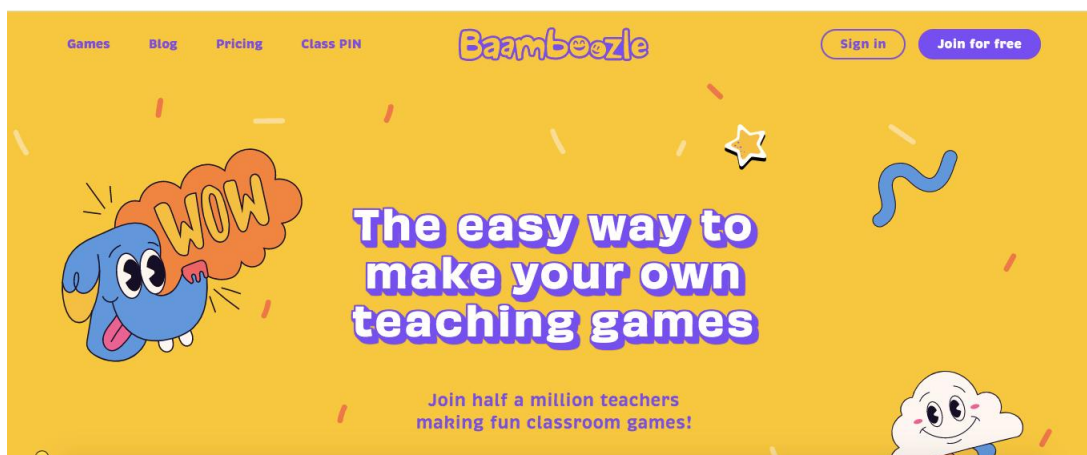
Figura 8 – Educaplay no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

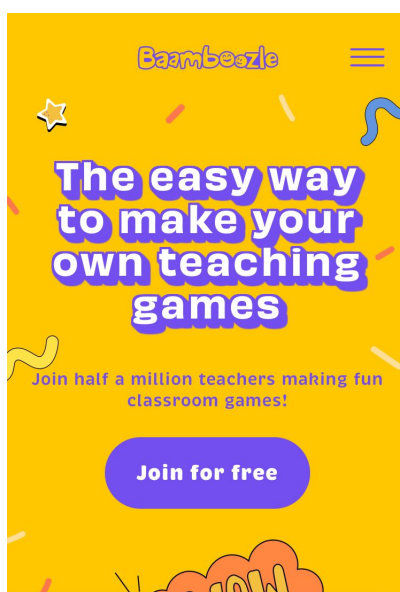
Bamboozle: Pode ser jogado no celular ou computador.No plano pago pode ser jogado por meio do código compartilhado, conforme Figura 9 e Figura 10

Figura 9 – Baamboozle no computador



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

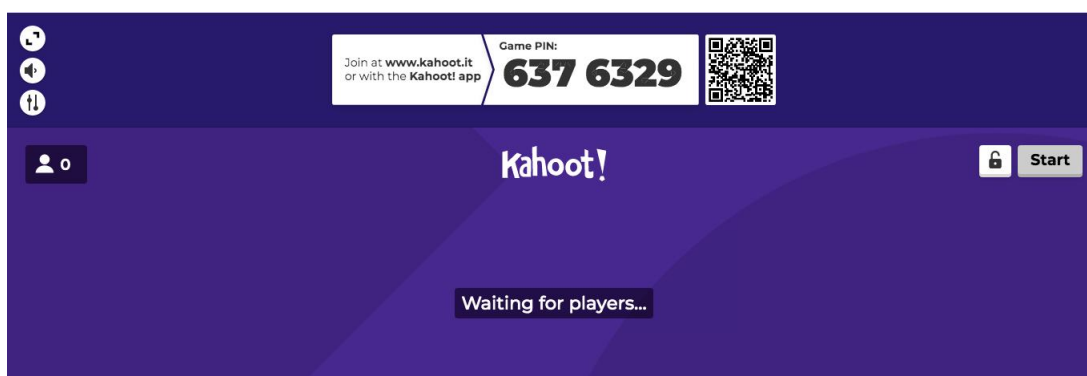
Figura 10 – Baamboozle no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

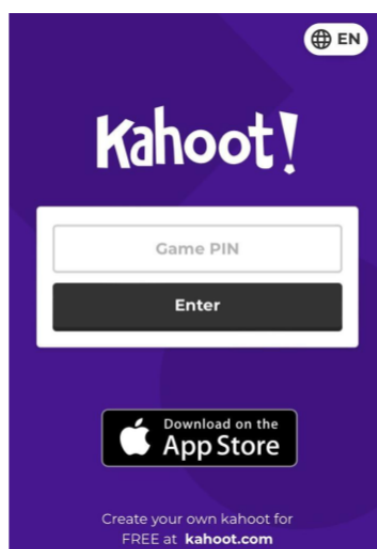
Kahoot: Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado, conforme Figura 11 e Figura 12

Figura 11 – Kahoot no computador



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

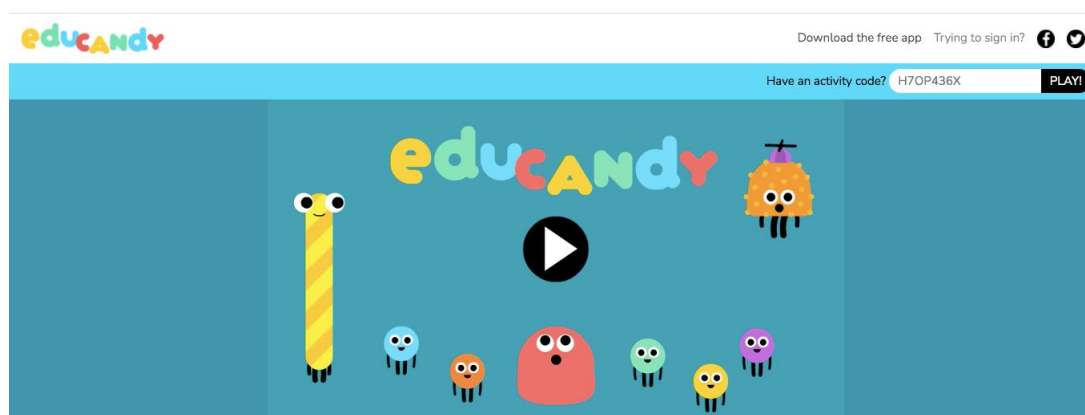
Figura 12 – Kahoot no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

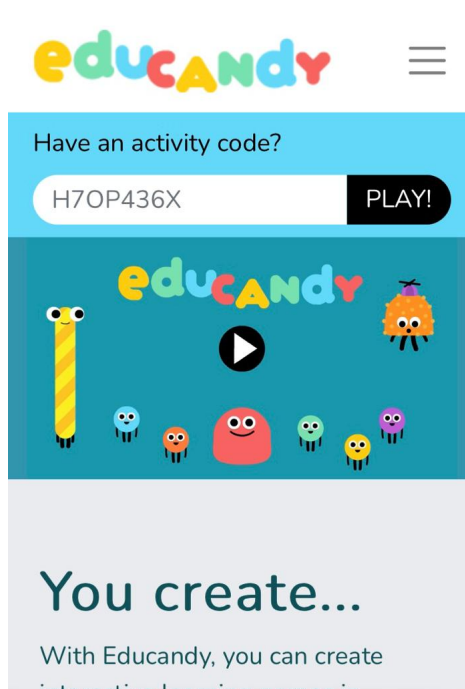
Educandy: pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado. No caso de ter de fazer login (professor), exige o download do aplicativo. Veja Figura 13 e Figura 14

Figura 13 – Educandy no computador.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

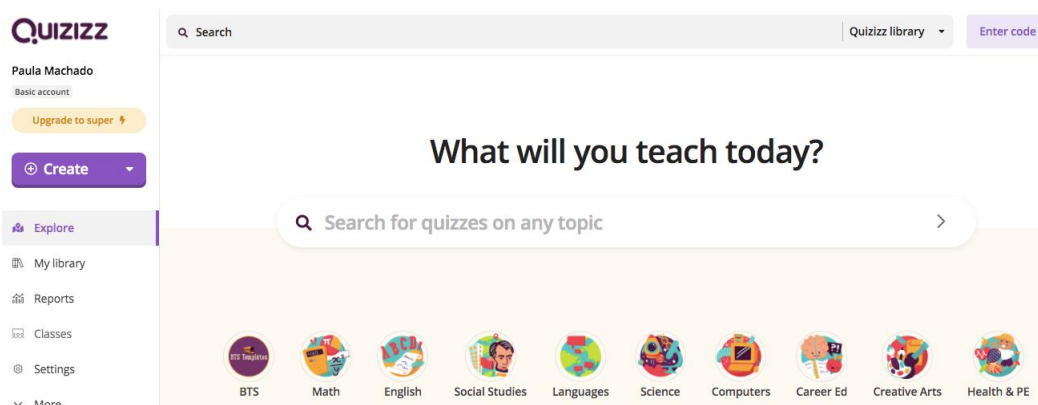
Figura 14 – Educandy no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

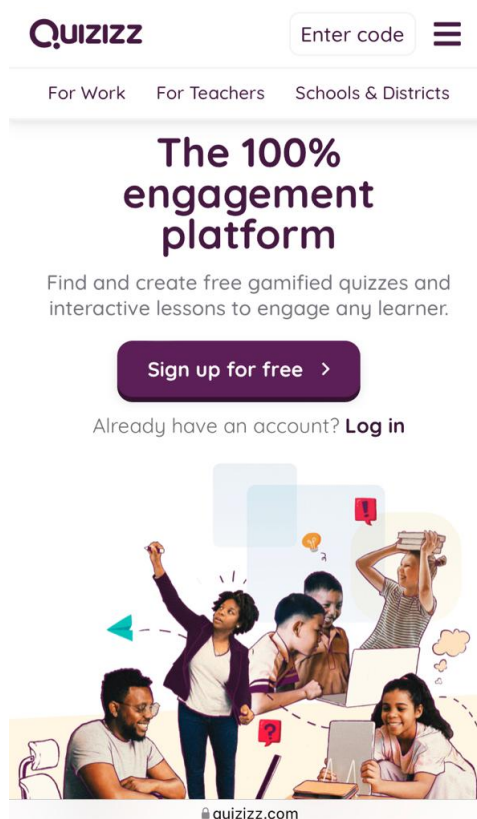
Quizizz: Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em casa, por meio do código compartilhado. Conforme Figura 15 e Figura 16

Figura 15 – Quizizz no computador.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

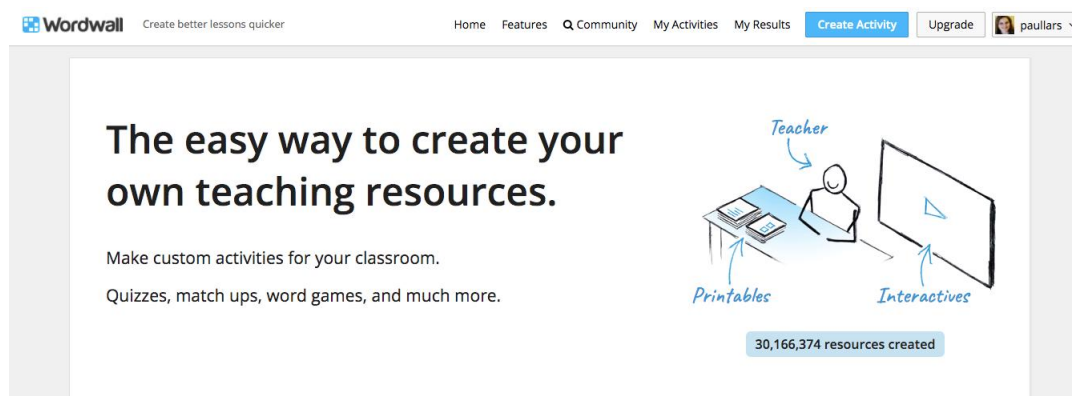
Figura 16 – Quizizz no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Wordwall: Pode ser jogado no celular, computador, na sala de aula ou em qualquer lugar, por meio do código compartilhado, observe Figura 17 e Figura 18

Figura 17 – Wordwall no computador.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 18 – Wordwall no celular.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

É necessário frisar que para aplicar gamificação não basta apenas utilizar-se de mecanismos de jogos ou recorrer espontaneamente a ferramentas, é necessário que tudo seja feito dentro de uma estrutura lógica, e que tenha sentido para todos os envolvidos (ARAÚJO; MARQUES, 2020).

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pandemia causada pelo COVID-19 foi a emergência de saúde pública mais grave que a comunidade internacional enfrentou nos últimos 100 anos. Para evitar a rápida escala de infecções, fez-se necessário a adoção de medidas rígidas de distanciamento social. Assim, ampliou-se o processo já emergente das conexões virtuais entre as pessoas. Essas mudanças também tiveram implicações na realização de pesquisas, as quais precisaram se adaptar a novas condições (SCHMIDT; PALAZZI; PICCININI, 2020).

O projeto inicial desta pesquisa precisou ser alterado devido a pandemia do COVID-19. Inicialmente, seriam levantados os dados e as coletas de dados também junto às escolas, com alunos e professores de inglês. Com o auge da pandemia, foi necessária a mudança, e o foco do estudo passou ao professor. Este, não menos importante, possui grande relevância no ensino, precisa ser observado e escutado, bem como suas experiências serem consideradas quando refere-se aos estudos sobre o ensino de língua inglesa no Brasil.

A pesquisa possibilita uma aproximação e um entendimento da realidade a investigar. Processa-se por meio de aproximações sucessivas da realidade, fornecendo-nos subsídios para uma intervenção no real (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009). Sendo assim, a proposta desta pesquisa foi compreender a percepção dos professores de inglês em relação ao uso de tecnologias e jogos digitais, na prática do ensino de língua inglesa.

Dos estudos encontrados nas buscas relacionadas a esta pesquisa, pode-se perceber que, em sua maioria, são voltados à percepção do aluno de inglês em sala de aula. Pouco se encontra com relação às experiências e dificuldades dos professores responsáveis pelo ensino da língua. Conhecer o perfil e a realidade dos professores é necessário, para que se pense maneiras de auxiliá-los na jornada do ensino.

As informações levantadas neste trabalho envolvem diferentes profissionais de inglês, com o intuito de problematizar os assuntos abordados, trazendo, dessa forma, um olhar mais qualitativo à discussão sobre os desafios e oportunidades para o ensino da língua inglesa no Brasil.

4.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Para responder à pergunta de pesquisa, o que tem sido abordado quanto a inovar em sala de aula para o ensino de língua inglesa, pensando as tecnologias e os jogos digitais como ferramentas de apoio? A pesquisa definiu-se como abordagem mista quanti-qualitativa, pois buscou em três etapas, as melhores ferramentas de cada uma das abordagens. Técnicas de pesquisa documental, revisão sistemática da literatura, questionários e grupo focal, com análises estatísticas básicas e análises de

conteúdo baseadas em categorização das respostas obtidas por meio das coletas empregadas. A pesquisa quantitativa segue com rigor de estudo a um plano previamente estabelecido, com hipóteses e variáveis definidas pelo estudioso. Ela visa enumerar e medir eventos de forma objetiva e precisa (PROETTI, 2018).

O método de investigação da abordagem qualitativa foca no caráter subjetivo do objeto, estudando as suas experiências individuais e particularidades e preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais (SILVEIRA; CORDOVA; BUENO, 2009).

As pesquisas qualitativa e quantitativa permitem a reflexão dos caminhos a serem seguidos nos estudos científicos, pois auxiliam para entender, desvendar, qualificar e quantificar de forma verificativa, bem como permitem estudar a importância dos fenômenos e fatos para que se possa mensurá-los (PROETTI, 2018).

Em se tratando da coleta de dados, utilizou-se o grupo focal, como recurso de pesquisa de campo. Isso se deu por meio dos dados e informações provenientes das discussões no grupo focal online, realizado com professores de inglês da rede pública, privada, escola de idiomas, ensino remoto e universitário.

O grupo focal é uma técnica que estimula e favorece a interação entre seus participantes. Essa interatividade facilita o desenvolvimento de estudos que buscam entender atitudes, preferências, necessidades e sentimentos (ROLOFF, 2021).

Trata-se do mecanismo de coleta de dados a partir de debates em grupo direcionados acerca de um tópico específico. O direcionamento, garantido por um moderador, deve ocorrer de modo não-estruturado e natural (DUARTE, 2007).

Outro ponto relevante dessa abordagem metodológica é o de enriquecer as pesquisas quantitativas, devido ao seu poder de aprofundamento em questões que, nem sempre, podem ser mensuráveis numericamente (ABREU; BALDANZA; GONDIM, 2009).

Grupo focal define-se, portanto, como uma discussão conjunta, entre seis a doze participantes máxima de participantes), orientada por um moderador/facilitador. O moderador (que no caso de pesquisas acadêmicas deve ser o próprio pesquisador) deve ser capaz de orientar o andamento da discussão de modo a respeitar as opiniões, evitando introduzir qualquer ideia preconcebida (DUARTE, 2007). O moderador pode contar também com o auxílio de um observador, que o auxiliará na condução da parte prática no grupo, como cuidar da gravação, anotar alguma dúvidas e ou pergunta que venha a surgir.

O distanciamento social decorrente da pandemia de COVID-19 fortaleceu o processo já emergente das conexões virtuais entre as pessoas, trazendo implicações também para a condução de pesquisas.

Com a introdução de Novas Tecnologias de Comunicação e Informação, os gru-

pos focais começaram a utilizar as salas virtuais. O grupo focal online é um método de coleta de informações semelhante ao grupo focal presencial. Sua principal característica é a de ser realizado em ambiente virtual, dispensando a presença física dos participantes para que haja interação e conseqüentemente comunicação entre eles. Essa diferenciação é apontada como uma das principais vantagens dos grupos focais online (ABREU; BALDANZA; GONDIM, 2009).

A finalidade principal dessa modalidade de pesquisa é extrair das atitudes e respostas dos participantes do grupo, sentimentos, opiniões e reações que resultariam em um novo conhecimento. Por meio da observação das coisas cotidianas, é que se pode ver o que está oculto, ouvir o que não foi dito e ler aquilo que não está escrito (GOMES, 2005).

4.1.1 Etapas da pesquisa

Esta pesquisa se divide em três etapas: primeira etapa constituída por uma pesquisa diagnóstica de abordagem quantitativa. A segunda etapa, uma pesquisa exploratória, também caracterizada por uma abordagem quantitativa e a terceira e última etapa, uma pesquisa qualitativa, desenvolvida por meio de um grupo focal online.

A primeira pesquisa, que foi a diagnóstica, auxiliou na formação do cenário a ser pesquisado, fez-se com o intuito de levantar informações na área do ensino de língua inglesa na região de Torres/RS e conhecer um pouco sobre os professores de inglês, bem como, saber o tipo de escolas que lecionam, recursos utilizados pelos professores em suas aulas, os níveis ensinados, o conhecimento destes quanto ao uso de tecnologias em sala de aula. Esta primeira etapa, quantitativa, se deu por meio do questionário intitulado "Uso de Tecnologias para Ensino de Inglês", compartilhado pelo Google Forms, e o link para obtenção das respostas enviado a todos os possíveis professores de língua inglesa.

Na segunda fase da pesquisa, a fase exploratória, buscou-se de forma ampliada, saber um pouco mais sobre os professores de inglês no Brasil. A autora teve a oportunidade de participar como professora auxiliar no curso "Digital transformation in education: approaching immigrant teachers and native digital students". Este curso foi disponibilizado de forma online e gratuita para todos professores, tendo como pré-requisito o conhecimento da língua inglesa. O curso foi de grande relevância, pois foi possível criar e trabalhar com assuntos relacionados a educação e também sobre professores e seus estudantes nativos digitais. Por meio do curso, na segunda etapa também quantitativa, foi possível disponibilizar um segundo questionário, no qual foram abordados assuntos como: local de origem, profissão, se são professores de inglês, a quanto tempo lecionam, e questões sobre o uso da tecnologia pelos participantes: se conhecem, se usam, como se sentem ao usar tecnologias nas suas aulas, se foram preparados para usar tecnologias em sala de aula, o quão importante consideram o

uso desta, etc..

A terceira e última etapa da pesquisa, foi eminentemente qualitativa e aconteceu por meio do grupo focal. Tendo sido feito o levantamento dos participantes nos dois questionários, foi então enviado um convite para participarem do grupo focal. A maior parte desta pesquisa aconteceu durante a pandemia do COVID-19. Infelizmente a maioria dos respondentes dos questionários não puderam participar ou não responderam ao convite para o encontro do grupo focal. Para tentar engajar o maior número possível de participantes, a autora enviou o convite também aos seus colegas de trabalho, que lecionam em uma escola de idiomas. Por meio dessa pesquisa foi possível levantar informações relacionadas ao olhar do professor para o ensino de língua inglesa, vivências do professor em sala de aula, as experiências pré e durante a pandemia, entre outras informações.

Na coleta e análise dos dados, essas pesquisas, aqui mencionadas, serão analisadas com maior ênfase.

4.2 COLETA DOS DADOS

O contato com professores de inglês iniciou-se em 2020, com o questionário intitulado "Uso de Tecnologias para Ensino de Inglês", enviado aos professores de inglês da rede pública da cidade de Torres/RS (cidade onde a autora reside), via link do *Google Forms*. Obteve-se o resultado de doze respondentes. Desse total, cinco professores aceitaram participar de alguma atividade da pesquisa. Neste questionário de levantamento de informações, respondido pelos professores, buscou-se saber a respeito do conhecimento destes no uso das tecnologias, diretamente relacionadas com suas aulas de inglês, bem como algumas informações sobre o público estudante envolvido, como pode ser visto na Seção 4.3.

Em 2021, foi lançado o curso "Digital transformation in education: approaching immigrant teachers and native digital students", promovido pelo PROEX / SINTER / SEAD / SEPLAN em parceria com o LABMIDIA, coordenado pela professora Patricia Fiuza, no qual a autora participou ativamente com as traduções, apresentações e monitoria do curso. Esse curso foi todo em inglês, aberto ao público que tivesse interesse em estudar sobre a transformação digital na educação, precisando apenas ter domínio da língua inglesa para participar. Ao final do curso foi disponibilizado um segundo questionário, respondido pelos participantes do curso, no qual obteve-se o resultado de 21 respondentes. Desse número, seis deles são professores de inglês. Neste questionário foram abordadas perguntas sobre o uso da tecnologia pelos participantes, se conhecem, se usam, como se sentem ao usar tecnologias nas suas aulas, etc..

No segundo semestre de 2021 foram contatados os professores de inglês, para convidá-los a participar do grupo focal. Fez-se contato com os professores que resultaram de ambos os questionários já citados, e mais dez colegas de trabalho da autora

(professores de uma escola de idiomas). De todos esses contatos, alcançou-se a resposta positiva de 10 professores, que aceitaram participar do grupo focal. Desses dez respondentes, sete deles participaram do grupo focal. Quanto ao tipo de ensino, se público ou privado, ensino presencial ou remoto, tem-se a classificação que pode ser observada na Tabela 4:

Tabela 4 – Tipo de ensino - professores participantes do grupo focal

PRIVADO	PÚBLICO	PARTICULAR ONLINE	UNIVERSITÁRIO
2 (dois) professores de uma escola de idiomas.	2 (dois) professores de escolas da rede pública, municipal e estadual.	2 (dois) professores particulares online, que já atuaram em escolas públicas e privadas.	1 (um) professor universitário, que atua na universidade de um país nativo da língua inglesa, com experiência em escola de idiomas nacional e internacional e aulas particulares online.

Fonte: Elaborado pela autora (2022).

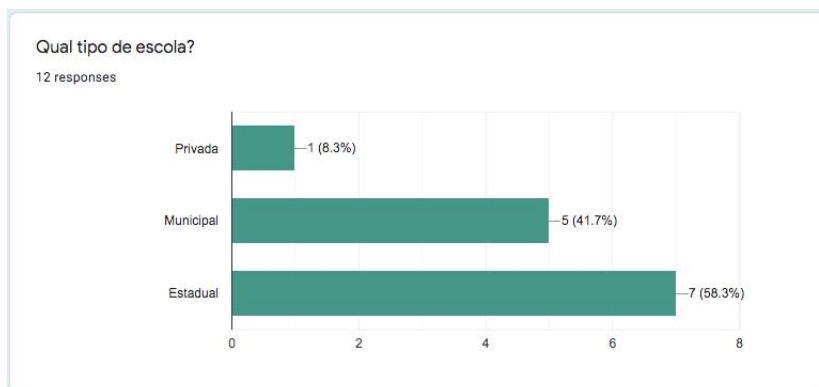
4.3 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

No que tange à apresentação e análise dos dados, combinou-se as diferentes perspectivas teóricas por meio da revisão sistemática da literatura (RSL), do referencial teórico adotado, das informações sobre tecnologia e jogos digitais, obtidas por meio dos questionários aplicados, e enfim, a coleta de dados do grupo focal, podendo assim consolidar as conclusões a respeito do que está sendo investigado.

4.4 QUESTIONÁRIO: USO DE TECNOLOGIAS PARA ENSINO DE INGLÊS

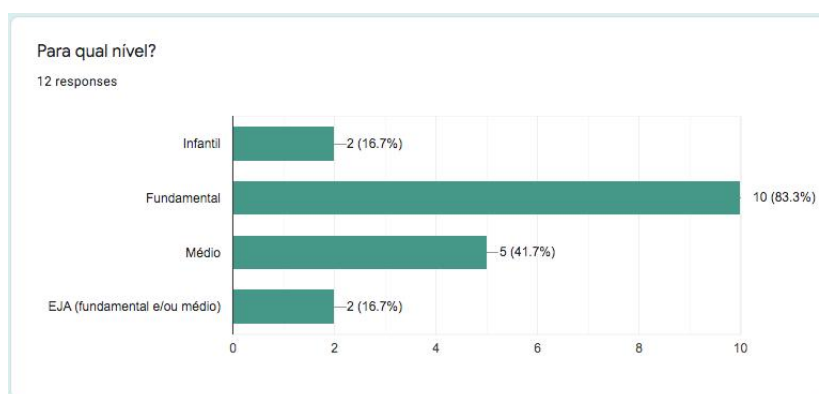
Com o questionário intitulado "Uso de Tecnologias para Ensino de Inglês", enviado e respondido pelos professores de inglês da rede pública de Torres/RS no ano de 2020, buscou-se saber qual tipo de instituição os professores lecionam, se privada, municipal e/ou estadual, conforme Figura 19. E para qual nível de ensino, se infantil, fundamental, médio ou jovens e adultos, conforme Figura 20.

Figura 19 – Tipo de instituição.



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Figura 20 – Nível de ensino.

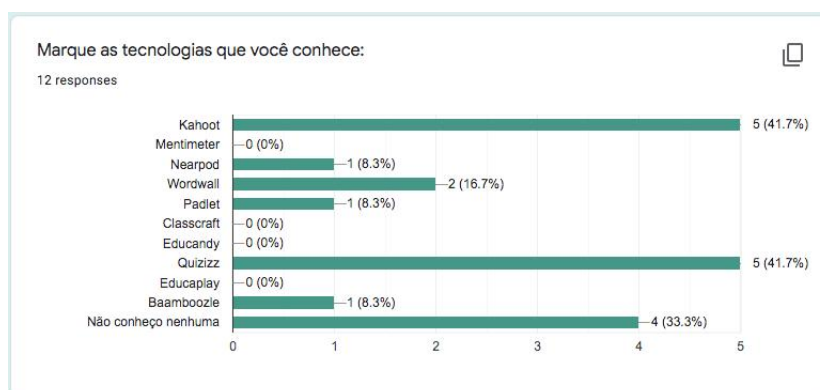


Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Foram abordadas as perguntas "Marque as tecnologias que você conhece", e "Qual(is) tipo de tecnologia você utiliza em suas aulas?". Partindo desse ponto, pode-se verificar quais tipos de tecnologias e jogos eram do conhecimento dos professores, como pode ser observado nas Figuras 21 e 22.

Das tecnologias de conhecimento do docente, que tem relação com jogos e atividades digitais, Quizziz, Kahoot e Wordwall foram as mais mencionadas. Quatro docentes disseram não conhecer nenhuma das tecnologias citadas, um número bem relevante, se comparado ao número de respondentes, Figura 21.

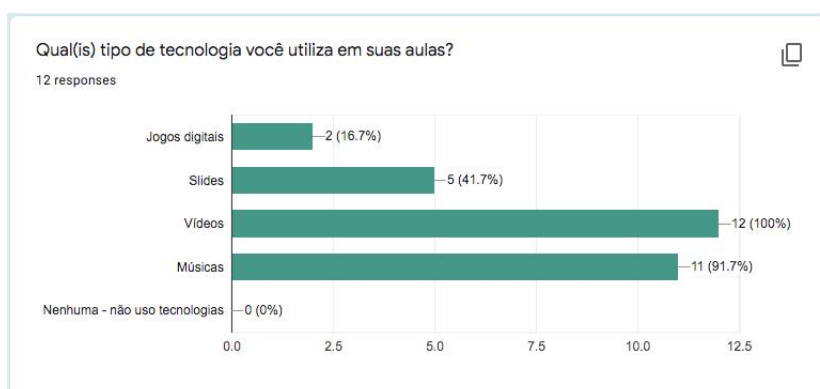
Figura 21 – Tecnologia do conhecimento do docente.



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

No questionário, foram mencionadas quatro possíveis tecnologias, que os docentes utilizam em suas aulas. Percebe-se que todos utilizam vídeos, quase todos utilizam músicas, cinco utilizam slides e apenas dois professores dizem utilizar jogos digitais, como é possível observar na Figura 22.

Figura 22 – Tipo de tecnologia utilizada.



Fonte: Elaborado pela autora (2020).

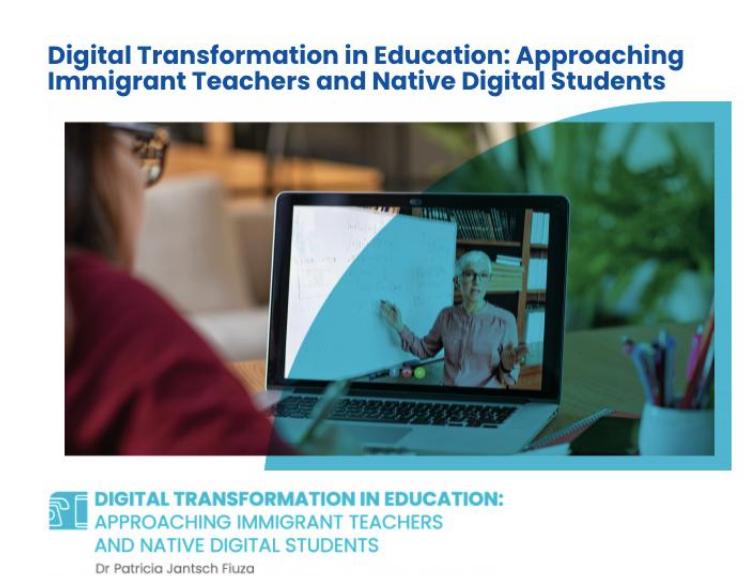
É perceptível que o uso de jogos digitais ainda não é muito comum nas salas de aula deste grupo de docentes.

4.5 QUESTIONÁRIO: DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION: APPROACHING IMMIGRANT TEACHERS AND NATIVE DIGITAL STUDENTS

No questionário intitulado "Digital transformation in education: approaching immigrant teachers and native digital students", aplicado durante o curso "Digital transformation in education: approaching immigrant teachers and native digital students",

promovido pelo PROEX / SINTER / SEAD / SEPLAN em parceria com o LABMIDIA, coordenado pela professora Patricia Fiuzza, conforme Figura 23. Nesse questionário não foram abordadas perguntas diretamente relacionadas ao uso de jogos digitais, pois o curso foi oferecido ao público em geral, desde que tivessem conhecimento de inglês e interesse em adquirir conhecimento, não sendo requisito ser professor de inglês. A seguir podem ser vistas algumas informações relevantes, resultantes da aplicação desse formulário.

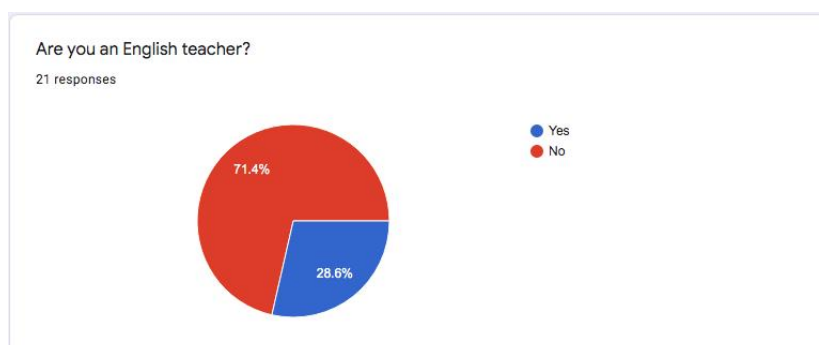
Figura 23 – Curso "Digital Transformation in Education".



Fonte: FIUZA (2021)

Dos vinte e um respondentes, quinze eram professores, sendo seis deles professores de inglês, conforme Figura 24.

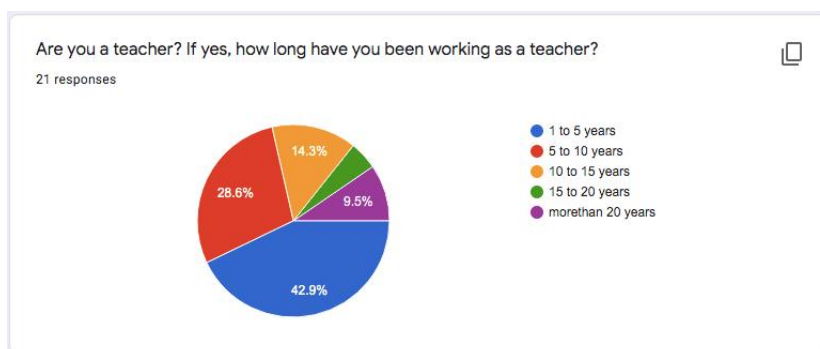
Figura 24 – Respondentes que são professores de inglês.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

A maioria dos professores (42.9%) tinha entre um e cinco anos de profissão, Figura 25.

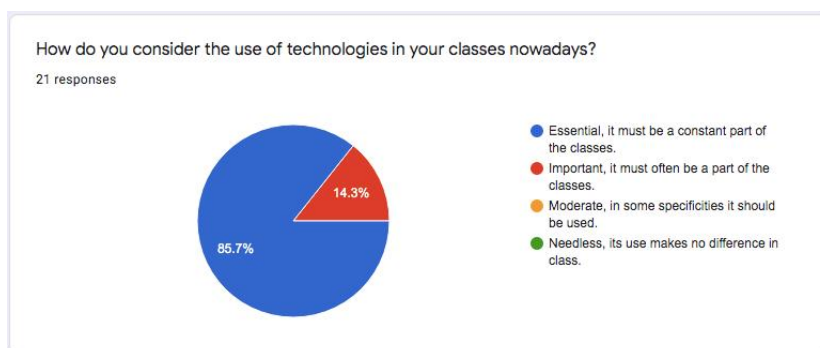
Figura 25 – Tempo de trabalho como professor(a).



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

85.7 por cento dos respondentes considera essencial o uso de tecnologias nas suas aulas atualmente, como observa-se na Figura 26.

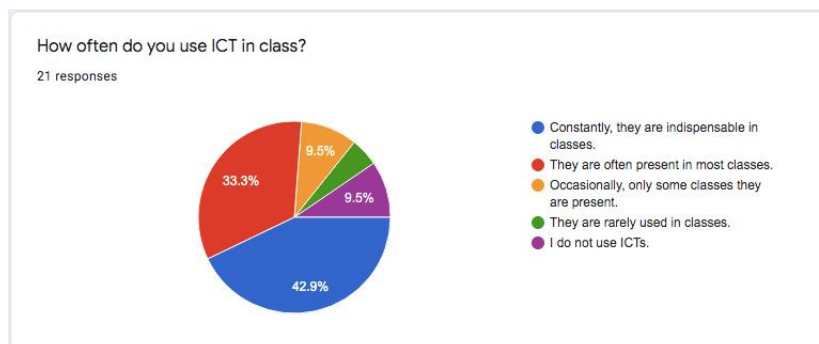
Figura 26 – Importância do uso da tecnologia.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Ao serem questionados sobre a frequência com que utilizam as (TIC) em aula, 42.9% respondeu ser indispensável, 33.3% que usam com frequência e apenas 9.5% disse não usar TICs, como apresentado na Figura 27.

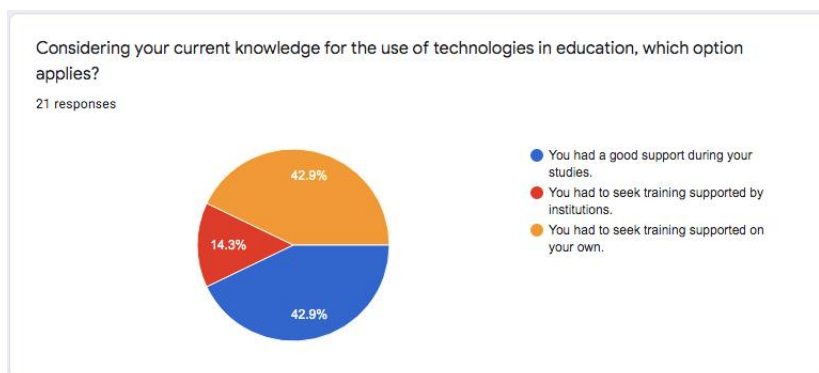
Figura 27 – Frequência de uso das TICs em aula.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Quanto ao conhecimento dos docentes para o uso das tecnologias na educação, 42.9% afirmou ter tido um bom suporte durante seus estudos e outros 42.9% disse precisar fazer cursos e treinamentos por conta própria, para aprender a lidar com as tecnologias. Apenas 14.3% disseram participar de treinamentos disponibilizados pelas instituições, conforme Figura 28.

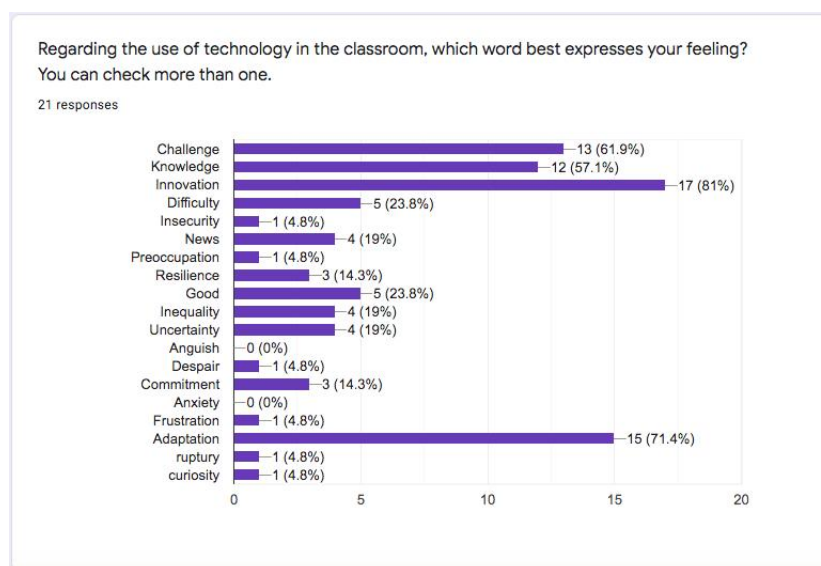
Figura 28 – Conhecimento para o uso da tecnologia na educação.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

As palavras que mais descrevem seus sentimentos no quesito uso de tecnologia em sala de aula são: inovação, adaptação, desafio e conhecimento, como pode ser percebido na Figura 29.

Figura 29 – Sentimentos quanto ao uso da tecnologia na educação.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

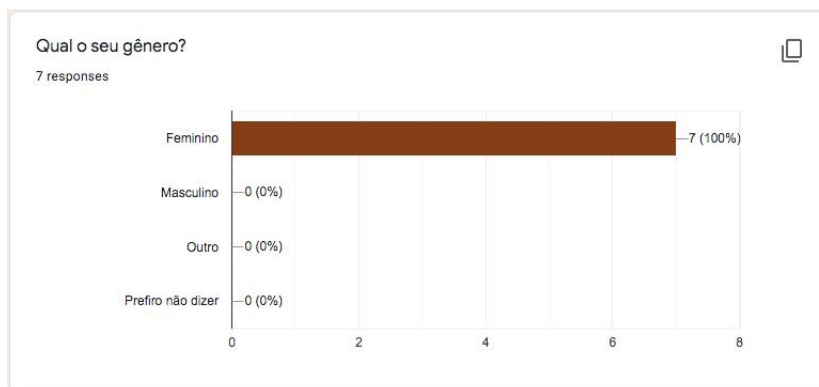
Pode-se perceber que estes professores em início de carreira, ou seja, professores um pouco nativos digitais, possuem um maior contato com a tecnologia e acreditam na importância desta para o ensino.

4.6 GRUPO FOCAL

Para a realização do encontro, foi solicitado às participantes que lessem e concordassem com o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido do participante, conforme anexo Com o propósito de entender as principais características dos professores de inglês participantes do grupo focal, realizou-se um levantamento do perfil dos docentes.

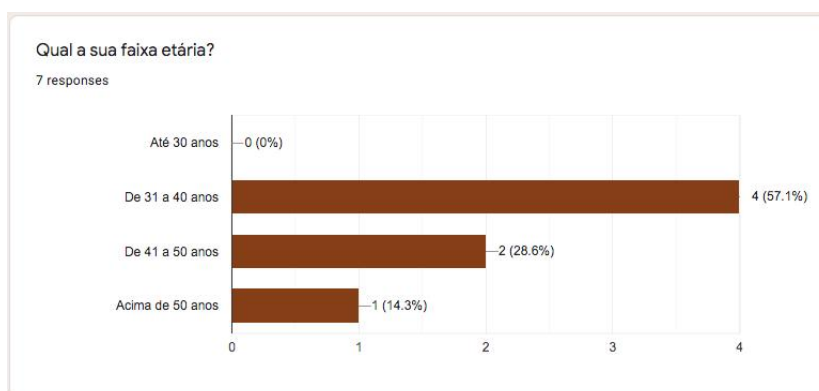
Os professores de inglês possuem um perfil feminino e maduro: são todas mulheres com mais de 30 anos, conforme Figuras 30 e 31.

Figura 30 – Gênero.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

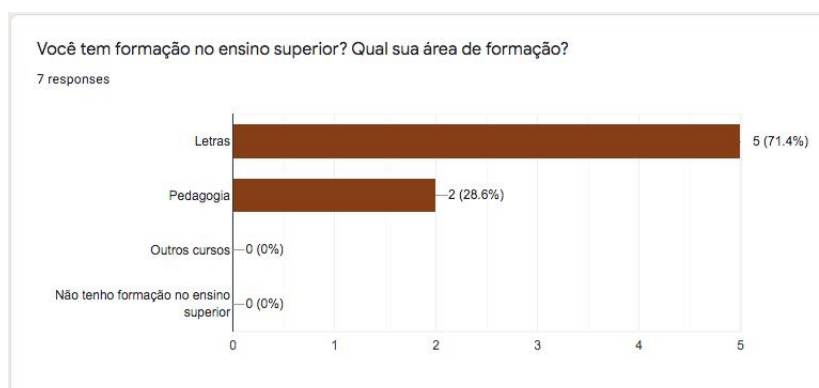
Figura 31 – Faixa etária.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Todas as professoras possuem ensino superior, sendo que 71.4% possui formação em língua inglesa e 28.6% com formação em pedagogia, Figura 32.

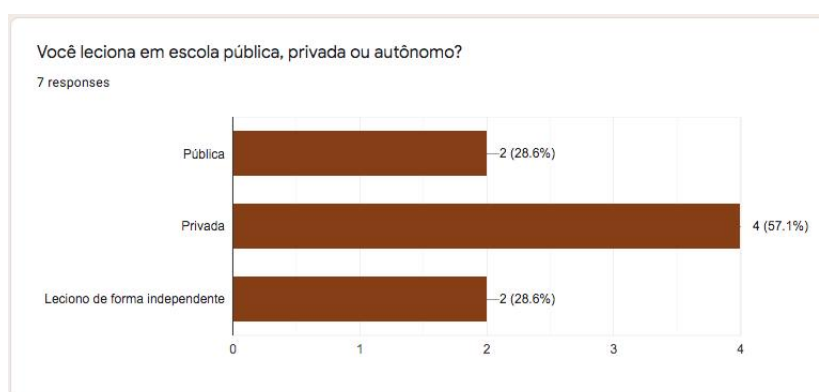
Figura 32 – Formação.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Quanto ao meio em que atuam, duas professoras lecionam em escola pública, duas lecionam de forma independente e quatro lecionam em escola privada, Figura 33.

Figura 33 – Instituição em que leciona.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Constata-se o grande número de professoras que faz parte do ensino de inglês, e a mudança do primeiro questionário para o último no que tange ao ensino público e privado. Apenas dois participantes do ensino público aceitaram participar do grupo focal. Houve uma certa evasão nesse período de 2020/2021, no qual aconteceu a pandemia do COVID-19.

O próximo capítulo destina-se a análise da pesquisa documental proveniente do grupo focal por ora mencionado. Será visualizado cada comentário, bem como trazido referencial que suporte as experiências das professoras participantes.

5 O ENSINO DE INGLÊS NAS ESCOLAS: ANÁLISE SOBRE A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA NA PRÁTICA DO ENSINO DA LÍNGUA

Neste capítulo apresenta-se a análise dos resultados do grupo focal, realizado com sete professores, um mediador e a autora, responsável por este estudo. Estes estão organizados em quatro categorias: Práticas e desafios do ensino; Experiências vivenciadas pelos professores; Uso de recursos digitais em sala de aula e Os jogos digitais sob o olhar dos professores. Cada professor participante foi identificado por uma cor, para melhor compreensão.

5.1 PRÁTICAS E DESAFIOS DO ENSINO

Esta categoria abordou como os professores veem o ensino de inglês em suas aulas e quais são seus maiores desafios.

Purple: o ensino, assim, ele tem bastantes partes positivas, porque eu não estou ensinando eles a falar inglês né, eu tô ensinando eles a escrever uma introdução em inglês, eu tô ensinando eles a fazer uma pesquisa e usar referências bibliográficas, então é um pouquinho diferente assim. Então, a dificuldade é a questão do nível de inglês dos alunos quando eles chegam, e outra dificuldade também, com a pandemia e tal, e até antes da pandemia também, era até um pouco da questão do interesse dos alunos. A motivação deles também é uma dificuldade para mim aqui.

Yellow: o aluno não quer dispendar nem um tempo extra dele para aprender a língua, então ele espera que aconteça uma mágica em sala de aula. Eles precisam se expor a língua em outros ambientes, em outros momentos, de forma formal e de forma informal, mas eles não querem essa exposição, eles dizem que não tem tempo, que não conseguem, que é muita coisa, mas eles querem aprender, eles querem ver o resultado final, mas eles não querem trabalhar para alcançar o resultado de aprendizagem.

Segundo Holden e Nobre (2021), o que os alunos podem não perceber completamente é que aprender uma língua estrangeira requer muito trabalho e requer atividades práticas e de memorização, bem como comunicativas e criativas. Da mesma forma, aprender a tocar um instrumento musical, ou dirigir um carro, também requer uma extensa prática do aluno.

Green: o ponto mais nevrálgico de tudo né, conseguir envolver os alunos e conseguir com que eles entendam que não é mágica, não tem milagre, se não houver esforço. A aprendizagem de uma língua, a gente sabe muito bem que não é assim né, exige tempo, dedicação, então para mim, esse foi e vai continuar sendo o grande desafio do professor, como envolver seus alunos, como trazer todos eles né, para realizar aquilo que precisa ser feito, é um processo né, tem etapas, tudo mais.

Widodo (2006, p. 122-141 apud KURLISHCHUK, 2016, p. 88-89) relata inúmeros benefícios do uso de jogos, como aumentar a motivação entre os alunos tímidos que não conseguem expressar seus sentimentos ou conversar na frente de outras pessoas. Ao usar jogos, os alunos podem ser mais ativos, autônomos e energéticos, aprender sobre o meio ambiente, o mundo em que vivem e se envolver no processo de ensino aprendizagem (KURLISHCHUK, 2016).

Blue: as nossas metodologias ainda continuam sendo muito expositivas em função de que nossas escolas não estão equipadas, então a gente não tem uma sala só de inglês, a gente não tem os equipamentos necessários né. Essas dificuldades são entraves para o ensino de língua inglesa, nas escolas estaduais principalmente. Outro entrave também são vários os alunos que chegam ao longo do ano e como nossa cidade é uma cidade turística e chega muitas pessoas de todos os lugares, aí estás com aquela turma que já está encaminhada, que tem um nível tal, aí chega um aluno que não sabe nada né, vários alunos na verdade, ou que não gostam do inglês por uma série de coisas que aconteceram ao longo do percurso deles né, da escola.

Granito e Chernobilsky (2012 apud RAD, 2017, p. 9) sugere que inserir diferentes formas de tecnologia pode ajudar professores a criarem aulas agradáveis e motivacionais para estudantes de todos os níveis (RAD, 2017).

Orange: quando a gente fala sobre curso particular né, que seja extraclasse, a gente tem um nível de interesse um pouquinho maior, mas ainda com essa sensação de que é mágica né, vai fazer aquele período ali de aula e pronto. Em sala de aula o que eu percebia além dessa questão assim né, de querer que tudo brote, falta de interesse do aluno, porque era uma questão assim, tá ali vou lá né, porque é uma das disciplinas que eu tenho que estudar, mas tem também a questão do desnivelamento né, então tu trabalha com um aluno que não sabe o que que é verbo to be, e tu já tem aquele aluno que já tá fazendo 5 anos de escola de idioma e que tá super avançado, e tu tem que fazer uma aula interessante para todos esses níveis né. Então eu vejo assim como a maior dificuldade em sala de aula, essa questão assim do desnivelamento do aluno.

"No contexto educacional atual, ser professor tornou-se uma questão desafiadora, uma vez que as turmas são diversas, cada uma com suas características particulares, o que requer um trabalho pedagógico mais elaborado por parte do educador. Este por sua vez, procura cada vez mais aperfeiçoar sua prática."(GOMES et al., 2016, p.90).

Red: apesar do sonho, se não tiver a motivação, o sonho não basta né, tem que ter aí uma motivação para aprender e essa questão do desnivelamento, eu já senti desde a graduação, porque eu acho muito errado ensinar a gente desniveladamente, porque eu tive colegas que já falavam inglês fluentemente, outros que não sabiam absolutamente nada e estava eu ali no meio, e aí com receio né, a gente sempre fica com medo de se expor, de falar, coisas bobas. Eu acho que mais do que o uso

da tecnologia, que ele facilita algumas coisas né, você criar novas atividades, dar esse engajamento, a tecnologia traz essas as oportunidades, mas ela não é suficiente, porque também tem um fator que eu costumo dizer com relação aos meus alunos, da experiência de vida deles, eu vejo que os meus alunos do municipal, estadual tinham uma perspectiva muito aquém do que eles poderiam realizar, então o inglês para eles parece que não representava nada, porque eles nunca vão viajar, eles nunca vão fazer nada, eles estão com a auto estima muito baixa a meu ver né.

É aconselhado o uso de tecnologias colaborativas para ajudar os estudantes de inglês a participarem mais ativamente em seu próprio aprendizado. Estudantes de inglês não aprendem apenas inglês, mas também adquirem mais informação e conhecimento, aprimoram suas habilidades de comunicação, fazem amizades e expandem seus contatos sociais usando inglês (FRANCO-MADRIGAL, 2016).

White: eu lido bastante assim com a dificuldade por trabalhar em uma escola assim, que é considerada uma escola de um bairro de periferia aqui na cidade né, existe muito preconceito né na questão do inglês, do ensino de inglês, eles não acham importante porque a realidade deles é muito diferente né, eles pensam assim, para quê que eu vou aprender inglês né, muitos aquela coisa, aquela frase que já tá acostumada, jargão, porque que eu vou aprender inglês se nem sei português, a gente escuta muito isso né, todos nós acredito, que escutamos, e eu percebo assim que são poucos que tem interesse realmente pela língua assim sabe. Então eu percebo assim que a gente tem que criar muito aquela coisa da afetividade e do lúdico, se não tiver isso, a gente perdeu o aluno né.

A desigualdade socioeconômica é, ainda, um fator importante para a falta de sentido da disciplina nas salas de aula. (TREVISAN, 2018).

Existem ainda algumas dificuldades específicas em relação ao trabalho dos professores de inglês que podem ser atribuídas ao uso de uma metodologia tradicional, bem como à falta de conscientização dos alunos em relação à importância da aprendizagem de uma língua estrangeira (GOMES *et al.*, 2016).

Entende-se, portanto, que professores e alunos possuem muitos desafios diante de si, no que tange ao ensino-aprendizagem de inglês. Há resistência por parte dos estudantes, de se dedicarem e praticarem, bem como a falta de motivação e sentido de aprender. Aos docentes, a escassez de materiais e recursos para tentar inovar e envolver todos os alunos.

5.2 USO DE RECURSOS DIGITAIS EM SALA DE AULA

Nesta categoria foram abordados o uso dos jogos e tecnologias digitais na prática do ensino de língua inglesa, a importância dessas ferramentas digitais para os professores, e se houveram mudanças, comparando o antes e o durante a pandemia, com o uso de tecnologia e jogos.

Purple: *eu também gosto muito, sempre gostei de usar jogos, quando eu lecionava inglês como segunda língua neh e não nesse contexto que eu tenho agora, mas é uma coisa que a gente tem que cuidar também é pra não ficar com aquela pressão de ter que sempre trazer um jogo pra sala de aula, ter que fazer, tipo o mais importante é o seu objetivo né, às vezes sim dá para adaptar aquele objetivo com um joguinho. Mas é uma coisa que é importante a gente pensar que os jogos são importantes, são parte do aprendizado, os alunos acabam se envolvendo mais, mas pode gerar uma pressão pro professor que a gente fica assim, ai meu Deus! Que que eu vou fazer de jogo? Então eu acho que tem que ter um pouquinho de equilíbrio, mas concordo que os jogos são muito importantes e a tecnologia está para ajudar né.*

Yellow: *um ponto que eu acho que fica para mim é que a gente precisa sempre ter um objetivo, que também já foi falado né, então jogar o Kahoot por jogar não vai levar a lugar algum, vai deixar o aluno um pouquinho mais faceiro, mas qual foi o objetivo pedagógico daquela atividade? É válido mas tem que ter dosagem então, acho que a gente tem que também saber dosar cada coisa, cada atividade que a gente faz em sala de aula, sempre com propósito, sentir conhecer a turma, sentir/conhecer o aluno, então conhecer a turma, tem uma turma que vai se dar muito bem com atividades mais tecnológicas e jogos, outra não tanto, então acho que também tem que conhecer a realidade de cada aluno e de cada turma, para saber o que ofertar é bem importante também.*

Green: *Eu trabalho 80 por cento do tempo é com aulas online, individuais, então é uma coisa bem diferente, a tecnologia que eu uso são as plataformas de videoconferência, não uso muito jogo, eu uso mais é a interação mesmo com aluno né. Mas da experiência que eu tive enquanto fui professora, eu lembro bem que eu peguei toda a transição, peguei a questão da tecnologia sendo introduzida, a necessidade, as demandas dos alunos, então eu participei muito de todas as etapas, as discussões, a realidade foi mudando. Mas se o professor não sabe usar aquilo ali de forma a envolver, se o professor não tem empatia como vocês já mencionaram, se o professor não se coloca no lugar do aluno, se o professor não se sensibiliza com as dificuldades que o A, o B ou C trazem para a sala de aula, se o professor não é um pouquinho psicólogo, não adianta trazer tudo isso, não vai funcionar. Então se a gente tá numa turma com 30 crianças, 30 adolescentes, o desafio é imenso e esses recursos vêm nos ajudar.*

É salutar entender que as tecnologias digitais não substituirão ou diminuirão a importância do papel e função do professor, mas sim que elas servem como ferramentas importantes para aproximar o ensino formal das novas gerações e ampliar e intensificar o processo de aprendizagem (CRUZ, 2021).

Blue: *Então, ainda usamos pouco a tecnologia digital em sala de aula, a gente usa bastante tecnologia, no próprio joguinho ali que a colega mostrou tu também usa*

a tecnologia para imprimir, para escolher as imagens. Tenho alunos que o desnivelamento é grande, assim como eu tenho aluno que sabe muito inglês, eu tenho alunos lá que não sabe quase nada, então a gente tem que fazer as adaptações necessárias, eu faço bastante também de eles criarem os próprios jogos com outros grupos e eles criam jogos, então jogo da memória, que seja uma trilha, daí cada grupo monta um jogo e depois troca-se os jogos entre os grupos para eles brincarem, se organizarem, aprenderem né, então mais nesse sentido que eu utilizo ali a tecnologia.

Segundo o estudo da British Council, os professores de inglês dizem que os recursos didáticos têm uma relevância maior no ensino de sua disciplina do que em outras matérias. Também afirmam que o inglês é uma disciplina que requer mais atividades lúdicas, coletivas e interativas para gerar engajamento dos alunos e envolvimento prático com a língua. Por isso, os recursos didáticos, especialmente os tecnológicos, são a principal demanda dos professores (COUNCIL, 2015).

Orange: Logo que a gente entrou de supetão aí para essas aulas online, e do dia para noite a gente teve que dar um jeito de achar jeito, primeiro a gente teve que entrar nas plataformas digitais, que não era nossa realidade, segundo a gente teve que adaptar tudo né, para aquele ambiente sem nunca ter estudado, pensado ou imaginado que a gente ia ter que dar aula desse jeito né, então foi assim, te vira né, então eu queria mostrar para vocês assim, uma coisa que é nada tecnológica, zero tecnológica, mas que fez sucesso louco com os meus alunos, é isso daqui, é uma coisa ridícula do ridículo, mas aqui eu escondia os flashcards e as crianças tinham que descobrir o que que estava mostrando, então realmente faz falta.

Buckingham (2006 apud CRUZ, 2021) alerta que precisamos ter a coragem para lidar e preparar os alunos (e aqui incluímos os professores) para esse novo mundo, em que possam ser ativos e críticos. O foco no uso de jogos em situações de aprendizagem se justifica por permitir o desenvolvimento de diferentes competências, como autonomia, pensamento sistêmico e estratégico e a solução de problemas (CRUZ, 2021, p.151).

Red: na minha época de aluno assim a tecnologia era aquele filme naquela TV tubo que eles traziam, ia arrastando na escola toda até chegar na sala para assistir a um filme, aquilo ali era, assim, em termos de tecnologia era aquilo ali. Então eu vejo assim, realmente como recurso, uma opção que tu pode utilizar, só que ela é muito perigosa quando utilizada sem propósito. Porque eu sei que os jogos são facilitadores no processo de ensino-aprendizagem. Outra coisa que me preocupa no jogo é a competição. Quando você vai fazer os alunos competirem, porque eu achava isso o máximo uma vez, hoje já começo a pensar justamente nisso, na ansiedade, na frustração, de lidar com aquele de perder ou ganhar, de quem é o melhor, porque sempre tem um que vai ser melhor daquela disciplina, então eu já começo a tirar essa ideia da competição e ir mais para o colaborativo, para o cooperativo. É isso, são erros e acertos, uns odeiam, outros amam e assim a gente vai testando e levando a diante.

O uso pedagógico dos jogos digitais pode ir além da construção do conhecimento em áreas específicas, tratando-os não como meras máquinas de ensinar, mas sim como artefatos culturais, que existem dentro de um contexto

(social, cultural, econômico, histórico) mais amplo. Isso implica que, quando jogos digitais são utilizados em uma iniciativa pedagógica, o caráter cultural dessas produções não deve ser ignorado (CRUZ, 2021, p.151).

White: antes da pandemia eu achava que eu dominava as coisas na internet, mas com a pandemia eu percebi que tinha muitos recursos que eu não conhecia. A gente teve a oportunidade de fazer um curso de pós-graduação de tecnologia de educação e a gente fez agora, foi oportunizado para nós, quem tivesse interesse, e eu me inscrevi assim no impulso, daí eu pensei, será que eu vou gostar e eu aprendi bastante coisa. Daí eu pensei assim, porque que eu não fiz antes né? Porque nas aulas quando era online, eu vejo assim me analisando muito, eu deixei muito a desejar porque muitas coisas eu não conhecia. agora eu percebo que tá diferente, agora a gente recebeu também computadores para os alunos no município e como a gente acaba se deparando né, que eles gostam de utilizar e muitas realidades de chegarem e dizer: sora, eu nunca mexi em um computador, e é uma realidade que nos choca assim né, e aí querem ver e daí eu acabo utilizando isso a favor deles daí, a favor do idioma, então eles jogam muitos joguinhos online, eu vejo que eles gostam bastante, então acho que contribui muito para a nossa realidade em sala de aula, eu gosto bastante dos jogos. Até o uso do celular né, eu sou uma pessoa que, claro, a gente incentiva muito o uso do dicionário, mas também tem que incentivar eles a usar o celular como recurso pedagógico neh, e muitos professores têm essa resistência. E eu vejo que muita gente tá preso ainda, mesmo com a questão toda da tecnologia, está preso naquela educação tradicional, que era proibido uso do celular né e não é isso, a gente tem que continuar, a gente tem que caminhar junto né, então eu acho que nesse sentido que está agregando bastante.

Com a pandemia decretada e a liberação de atividades não presenciais, as instituições ou redes de ensino, para a realização das atividades remotas, necessitaram de mudanças nas práticas pedagógicas, ou seja, o professor precisou de suporte pedagógico que fornecesse condições para atuarem nesse momento diferenciado. Infelizmente, muitos não estavam capacitados à inserção de atividades não presenciais e da utilização de metodologias para esse processo de ensino, devido à sua formação profissional inicial que não lhes propiciou tal habilidade (CRUZ, 2021).

Considerando que o novo cenário de inovação tecnológica na educação pede uma postura renovada do professor, com papel de orientador e mediador das aprendizagens dos estudantes, acima de tudo um guia, que explora o sentido crítico em tudo o que o estudante aprende (CARVALHO *et al.*, 2020).

Observa-se que, com a pandemia, a tecnologia entrou na vida de discentes e docentes quebrando barreiras e chegando para ficar. O papel do educador vai muito além do ensino, e isso foi notado nas falas dos professores. A tecnologia precisa ser vista como uma aliada para o ensino, e que só perde quem não tenta se aliar a ela.

5.3 EXPERIÊNCIAS VIVENCIADAS PELOS PROFESSORES

Nesta categoria desenvolveu-se o assunto referente as possíveis mudanças nas práticas de ensino durante a pandemia do COVID-19, e as percepções do que pode ser melhorado no ensino da língua inglesa, pelo professores. "Analisar os desafios com base em evidências é sempre um bom ponto de partida"(COUNCIL, 2019, p.6).

Purple: o que vai mudar né para mim na minhas aulas é que eu não vou mais ter, no meu contexto, esse acesso tão fácil a um website ali, então, por exemplo eu fazia muito assim, ah agora vão lá no Google e procurem a definição disso; e aí eles iam e daí eu já passava e a gente ali na aula online já discutia né, ou então, eu dava um link e ah leiam esse texto, e então era tudo assim, bem fácil nesse sentido né, agora o que eu tô vendo é que eu vou ter que readaptar minhas aulas de novo pro presencial, então assim, vá nesse link, ah aqui eu não vou estar numa sala de computador, então os alunos não vão poder ir nesse link, eu vou ter que imprimir o texto, então vai ser uma coisa que a gente teve que adaptar para o online, agora eu vou ter que readaptar os materiais, que eu criei para esse curso, pro presencial e talvez para um híbrido assim, então eu acho que isso vai mudar bastante. A gente está continuamente, constantemente se adaptando e mudando né, agora eu acho que não vai ser simplesmente voltar ao que era, vai ter muita coisa que a gente vai ainda sentir falta, até da parte online ali que era fácil né, mas com relação a uma coisa que poderia melhorar, principalmente no Brasil com essa financeiramente, os carentes a terem um bom acesso à internet né, porque foi isso que fez com que essa desigualdade ficasse tão escancarada né, quem tem um computador em casa com acesso à internet pode talvez pesquisar, participar das aulas né melhor, agora quem não tinha né, como é que fez? Então acho que isso, pensando numa questão governamental, assim eu acho que uma iniciativa para subsidiar recursos para os alunos carentes para eles poderem ter acesso à internet acho isso que seria, claro que é um mundo ideal né, mas se fosse para eu escolher qualquer coisa, talvez isso seria uma coisa interessante.

Yellow: Eu acho que antes da pandemia, de certa forma, alguns profissionais conseguiram fugir um pouquinho do uso da tecnologia e dava certo e faziam acontecer, e depois da pandemia isso não foi mais uma opção. Não tinha a opção, não fazer uso, não utilizar, não aprender, não reinventar, então acho que isso mudou, a gente aprendeu muito com isso e a gente, acho que o que fica aí de ensinamento é que existe muito espaço para aprendizagem, nossa formação é constante, é constante se não for assim, não acontece. Então, existe espaço, a gente precisa fazer uso e continuar deixando espaço para que a aprendizagem de novas ferramentas, de novas metodologias, continue acontecendo, que a gente continue cada vez mais se expondo às formações. Então o que fica é, a gente não consegue fugir do uso da tecnologia em sala de aula, seja independente de como vai ser esse uso, não temos mais esse

espaço e que bom que não temos, porque já é parte do que é o nosso aluno hoje e assim como a tecnologia se fez muito presente na pandemia e fundamental, eu acho que a afetividade também. Então, quem não utilizava, de certa forma, precisou utilizar a afetividade para que a aprendizagem acontecesse, então, quem conseguia de alguma forma não utilizar, não conseguir se integrar ou estar mais próximo do aluno, acho que com a vinda da pandemia, dessa distância física, se não houver a afetividade presente, a gente deixa muito a desejar no ensino. É o que eu consegui aí, sugar e perceber dessa fase.

Será necessário investir na formação do professor como usuário da língua e em metodologias de ensino mais integradas, para o uso do inglês.(COUNCIL, 2019, p.34).

Green: eu acho que mudou tudo né, as professoras saem muito mais grandiosas disso, vocês todas saem de um outro patamar, em um outro nível, não só como profissionais, mas como seres humanos, isso aí acho que todo mundo né, então minha profunda admiração por tudo que vocês fizeram e estão fazendo ainda neste período de pandemia, e tiveram que do dia para noite aprender e se virar, e fazer a coisa acontecer né, porque as famílias estavam esperando, os alunos também, a gente sabe que muita coisa se perdeu nesse período, principalmente quem tá na escola estadual, muito se perdeu, muitos alunos também foram perdidos, se desgarraram da escola, do caminho em função das necessidades né, individuais, materiais de cada um. Foi publicado semana passada o resultado de uma pesquisa no Brasil com relação ao acesso à internet, 70 milhões de pessoas não têm nenhum acesso à internet, ou seja um terço da população brasileira não tem nenhum, os dois terços que tem, eu não lembro bem o número, mas parece que 30 por cento têm um acesso, eu diria meia boca né, então os desafios são imensos e talvez o que se saia, um comportamento, uma atitude, uma concepção, enfim, que a gente sai dessa pandemia é de ver assim que o nosso país precisa de mais igualdade né, a gente tem que dar mais igualdade, porque ficou muito escancarado né, que é desigual demais né. Então tem a questão humana e tal e tem a questão tecnológica, a gente tem que estar sempre procurando, continuar estudando, buscando. Então, para mim é isso que fica tá, saber que a gente não pode parar no tempo né, tem que continuar.

Os professores lutam para lidar com questões sociais e mais o pedagógico. Isso além dos problemas de infraestrutura e de acesso a insumos na escola. Aquela aula bem tradicional, às vezes, é o que é possível fazer dentro de um contexto muito complexo (COUNCIL, 2019, p.42).

Blue: E na rede estadual então, a gente tá tendo a realidade do ensino médio, estou com eles né e eles estão voltando nesse pós pandemia, não sei se é um pós né, mas não estão voltando todos, então isso dificulta bastante porque a gente ainda tá um híbrido, mas é um híbrido que não acontece direito, por que? Porque eles nos deram uma aula para gente atender os alunos remoto, então a gente tem que atender todos os alunos presencialmente, os que vem ali e aqueles que estão em casa, é só um período por semana, para atender todos os alunos de todas as turmas que a gente tem, então assim, por mais que a gente queira fazer um trabalho diferenciado,

a gente também não está sendo nem pago para isso e nem tem tempo para isso né, então a gente também não pode se sobrecarregar em função de que o estado não está proporcionando né. O que eu tô buscando fazer é procurar dar uma projeção pedagógica para aquele celular neh, porque eles sabem usar o celular, eles mexem o tempo inteiro, mas para fazer coisas que vão colaborar com a vida deles, eles não sabem. Por exemplo, produzir um currículo, que é ali no ensino médio né, fazer um Powerpoint, um slide, uma apresentação sobre um tema, isso eles não sabem, até a mexer em um software, são essas funções eu acho que agora a gente tem que ensiná-los, a usar esse celular como recurso pedagógico.

Orange: eu acho que realmente foi o momento que foi um super importante para a nossa profissão né, como professoras, foi momento de dar a chacoalha né, então tinha muita gente que tava realmente acomodado aí, não vou dizer que não tenha né, as que pediram demissão, que não querem mais saber, porque realmente se assustaram e não quiseram passar por essa evolução, mas eu acho que foi realmente muito positivo no sentido disso, da gente poder, da gente na verdade ter sido obrigada a entrar no mundo digital né, ou tu entra, ou tu entra né, isso foi muito legal e acho que foi a oportunidade da gente aprender muita coisa. Eu acho que para nós, para a nossa profissão, a gente ganhou muito, porque né, realmente foi um divisor de águas, em termos da gente ter acesso, da gente se mexer realmente, sair daquela situação cômoda de pegar o meu material didático e o meu giz e fazer aula acontecer só usando essa maneira, então a gente precisou buscar outros recursos, eu acho que isso foi super positivo, e é isso, eu acho que a gente sai dessa, quando sairmos, eu acho que ainda não estamos no pós, mas eu acho que vamos voltando devagarinho e eu acho assim, que saímos enquanto professores, enquanto profissionais, ainda mais fortalecidas, ah outra coisa que eu acho muito interessante, no momento que a gente começou a fazer as aulas online, a gente expôs a nossa aula, o nosso dia, o nosso momento ali só com os alunos, a gente acabou expondo ele para família inteira, então tia avó que tava escutando, tinha o pai e a mãe o mano, né, o mais novo ou mais velho, todo mundo começou a participar das nossas aulas né, isso também foi um desafio gigantesco, a gente se expor né.

Red: eu acho que algumas iniciativas já estão sendo feitas, eu vejo do micro pro macro, eu acho que o município tem mais condições de saber a sua realidade, então ele age mais rápido talvez assim e isso vai depender muito de quem entrou nesse poder né, qual é a visão desse prefeito que tá ali, qual é a visão do secretário de educação. Eu vi algumas prefeituras, por exemplo, compraram um monte de tablets mas não sabem o que fazer com esses tablets porque acham que é o tablet pelo tablet, é só trocar o livro pelo tablet, não é, porque daí tem que formar o professor, tem que pensar como pode usar aquilo ali para não ficar lá parado, então eu vejo a maior desorganização total assim, mas eles têm tentado, então talvez os municípios vão

começar e depois o Estado faça alguma ação né, que vem o Federal mas assim, eu não sou muito otimista com relação à política tá, eu sou bem pessimista na verdade, acho que vai levar bastante tempo para as coisas acontecerem no Brasil. Com relação a pandemia na prática do docente, como eu não estava na escola eu fiquei pensando assim, acho que saíram grupos diversos aí né, tinham professores loucos para voltar para sala de aula porque não aguentavam mais e também não se empenharam muito, ficaram só na foto né, bate a foto do livro e mandam, usaram realmente a internet só como recurso para enviar o livro para o aluno, alguma coisa nesse sentido né. Uma coisa que eu percebi, porque aqui em casa todos são professores, foi que não se conseguiu dar o mesmo tempo de aula online que é o tempo da sala de aula, então tem alguma coisa errada ali, ou a pessoa não soube preparar a sua aula para dar o mesmo tempo de aula online ou tá sobrando tempo lá na sala de aula também e a gente talvez tá gastando tempo do aluno à toa e o nosso, não sei. Parece que o presencial, ele tem mais contato ali, rende mais a aula né, eu senti que no online as pessoas ficaram muito perdidas. O que que isso gerou né? Não só no professor mas também no diretor né, que vai agora atrás, ah agora eu entendi a importância da internet na escola, o diretor também tem um poder de barganha ali né, de pressionar a Secretaria de Educação, de ir atrás do secretário, então assim, às vezes ele não vai porque ele também não acha importante, ele não se engaja na questão.

White: na questão assim da pandemia, eu acho que o município acordou um pouco, claro, a Smart TV já tava na sala de aula antes da pandemia né, a gente já estava utilizando, mas eu percebo que tá vindo muitos recursos tecnológicos e bastante formação assim para os professores, chega tá sendo até pesado para a gente né, e a gente tá com uma formação atrás da outra. Tá vindo bastante recursos, mas eu percebo que assim é legal porque muitos, como tinha falado antes né, muitos alunos não têm esse contato em casa, então na escola, aí mais um motivo para eles ir para escola, porque para muitos é desmotivador. Agora o próximo passo que estão prometendo para as escolas é a lousa digital né, e eu percebo que é um recurso que só vai vir para facilitar nossa vida né. Que claro, muitos professores, eles ainda tão naquela coisa aí, a tecnologia é difícil, e com a questão muito da idade, eles não querem se atualizar né, aconteceu assim na minha escola, de professores pedirem demissão porque não queriam lidar com a tecnologia, se desesperaram porque não sabiam quando que nós iríamos voltar presencial né, quando voltou presencial, tentaram retornar e a gente sabe que nem sempre isso pode acontecer né e na maioria das vezes não acontece né, porque os alunos precisam continuar tendo aula e eu percebo assim, que na realidade nossa de idiomas, eu vejo assim que só veio para nos agregar né. A gente sai diferente né, dessa realidade da pandemia e eu vejo que é para melhor, porque às vezes a gente pensava eu, a minha experiência né, eu vi a muitas vezes o ensino do meu lado e às vezes eu tava dentro de uma bolha, não via como aluno, porque na sala

de aula são muitos, eu não sabia o que que eles estavam sentindo e a realidade do online fez eles procurarem a gente do privado e dizer: olha profe, não tô entendendo, explica de novo e aí chegou a realidade, tem que fazer vídeo chamada, às vezes ligar para o aluno para tirar dúvida né, então eu acho que nos aproximou mais ainda da sala de aula e eu gostei, eu tô gostando bastante dessa construção. Eu acho que o professor é isso neh, uma eterna construção: a gente começa de uma maneira e a gente vai se reconstruindo todo tempo neh, como eu falo para eles não é só a gente que ensina, eles ensinam muito a gente né e é legal essa troca.

Com base nos relatos, nota-se um movimento importante no que diz respeito a sair da zona de conforto e ir em busca de novos conhecimentos. Os professores fizeram o possível e o impossível para alcançar seus alunos durante a pandemia do COVID 19. Muitos foram além e estreitaram os laços com seus estudantes por meio da afetividade. Ainda falta uma maior percepção dos governantes, para olharem para as necessidades urgentes das salas de aula da educação pública, bem como os estudantes mais carentes.

5.4 OS JOGOS DIGITAIS SOB O OLHAR DOS PROFESSORES

No ano de 2020, a autora participou como autora e ouvinte no Congresso Internacional intitulado "5.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning", organizado pela Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação da Universidade de Coimbra. A partir da participação em workshops do evento, bem como os estudos realizados para esta pesquisa e conhecimento prévio de alguns jogos, chegou-se na decisão de quatro jogos a serem analisados: Kahoot, Educandy, Quizizz e Wordwall. Foi verificado com os professores se eles os conhecem e se utilizam ou já utilizaram alguma vez.

Purple: Eu conheço o Kahoot, o wordwall também e os outros dois não.

Yellow: eu uso o Kahoot e o wordwall, os outros dois não conheço, nunca usei.

Green: eu também, eu só usei o Kahoot e eu uso o Quizizz.

Blue: Eu conheço o Kahoot também, até é interessante a minha história com o Kahoot, porque eu conheci ele em uma especialização que eu estava fazendo em gestão, que a professora trouxe pra nós, e eu estava fazendo as disciplinas isoladas do mestrado e foi a partir dele que eu tive a ideia para fazer meu projeto e eu consegui entrar no mestrado. E aí eu já utilizei em sala de aula, os alunos gostam bastante.

Orange: eu sou apaixonada pelo Wordwall, Kahoot a gente usa também, mas o wordwall eu sou assim, gamadona, não conheço os outros dois.

Red: eu já usei bastante o Kahoot, mas como eu to dando aula para uma pessoa só agora vai ficar meio estranho né, a pessoa jogando com ela mesma. Eu uso bastante o wordwall; eu gosto muito de criar, não gosto muito de usar atividades prontas, eu gosto de criar as minhas mesmo; e os outros eu não, não conheço.

White: eu não uso nenhum, na verdade, como elas falaram, eu gosto muito de

criar e também até pelo fato assim de que a gente ainda está dividido, metade em casa e outros na escola, eu uso muito e a gente sabe que nem todos têm o acesso à internet, eu deixei eles assim criarem mais os jogos deles, até para desenvolver a criatividade.

É possível ao professor recorrer à gamificação de forma a envolver e a motivar os alunos na aprendizagem, através do recurso a ferramentas que simulam elementos de jogos (ARAÚJO; MARQUES, 2020). Independentemente do jogo que será utilizado, este precisa fazer sentido e ter importante ligação com os assuntos que estão sendo ou já foram tratados em aula. Eles não devem surgir do nada e sem nenhum fim pedagógico. Estes sim, serão fortes aliados aos estudos, podendo propiciar um aprendizado mais leve e divertido, saindo um pouco do comum, papel e caneta.

A Língua Inglesa, cujo estudo é obrigatório no Ensino Médio (LDB, Art. 35-A, §4^o), continua a ser compreendida como língua de caráter global – pela multiplicidade e variedade de usos, usuários e funções na contemporaneidade –, assumindo seu viés de língua franca, como definido na BNCC do Ensino Fundamental Anos Finais.

No Ensino Médio, a contextualização das práticas de linguagem nos diversos campos de atuação permite aos estudantes explorar a presença da multiplicidade de usos da língua inglesa na cultura digital, nas culturas juvenis e em estudos e pesquisas, como também ampliar suas perspectivas em relação à sua vida pessoal.

Segundo a BNCC, a Língua Inglesa é definida como competência específica do componente a ser desenvolvida pelos alunos ao longo da etapa de escolarização. Das Competências específicas de linguagens para o ensino fundamental, as seguintes são relacionadas, direta ou indiretamente com a tecnologia:

Utilizar diferentes linguagens, verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao diálogo, à resolução de conflitos e à cooperação.

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos.

Nessa última categoria, dialogou-se sobre o uso de jogos nas aulas de inglês. A grande maioria das professoras afirmou já ter usado Kahoot e Wordwall. Isso mostra a disseminação dos jogos digitais como ferramentas complementares e que vem de encontro ao ensino de língua inglesa.

5.4.1 Kahoot, Educandy, Quizizz e Wordwall - Apoio ao professor

Diante do desafio de preparar materiais que possam ser úteis para as salas de aula da atualidade, utilizando a tecnologia digital, apresenta-se mais detalhadamente

os jogos digitais já citados, como forma de auxiliar os professores no uso destes, com o propósito de que ao serem utilizados, possibilitem captar a atenção dos alunos e motive-os.

Todos os quatro jogos solicitarão login aos professores. O estudantes não necessitam fazer login. Estes, acessarão pelo PIN/activity code e link enviados pelo professor. Sabe-se, por meio dos estudos, que uma das reclamações dos usuários brasileiros de plataformas de jogos é não terem a versão em português dos mesmos, para que consigam trabalhar com mais propriedade os assuntos desejados. Abaixo, lista-se a linguagem de cada jogo aqui abordado, bem como as funcionalidades dos mesmos.

Kahoot: possui versão em Português brasileiro. Para mudar a língua para Português (Brasil), ao acessar o site <https://kahoot.com/>, o professor verá na parte superior direita o ícone/símbolo da língua em que o site se encontra. Clicar no ícone e selecionar a língua desejada. Caso não apareça, basta clicar na logo roxa, Kahoot!, e ao atualizar, aparecerá.

Kahoot! é uma plataforma de aprendizagem global que deseja capacitar todos, incluindo crianças, alunos e funcionários, para explorarem seu potencial de aprendizagem. Este jogo pode ser jogado em qualquer lugar, pessoalmente ou virtualmente, usando qualquer dispositivo com conexão à internet. Possui versão gratuita e versão paga. Aqui será visto sobre a versão gratuita.

Ao acessar kahoot.com, o usuário encontrará ao lado direito superior da página, o ícone LOGIN. Ao clicar, surgirá a opção de fazer login ou inscrever-se. Será necessário escolher o tipo de conta: professor, aluno, pessoal ou profissional, e descrever o local de trabalho: escola, ensino superior, administração de instituição de ensino ou empresa. Uma vez logado, o professor pode criar ou pesquisar por jogos já disponíveis. Ao lado direito superior da página encontra-se o ícone CRIAR. Ao clicar, aparecerão duas opções: criar Kahoot ou Curso.

Por meio de vídeos é possível ver o passo a passo de como criar questões¹ e quizzes² desejados.

Educandy: não possui versão em Português. Permite que sejam criadas atividades envolventes em minutos. A última atualização da plataforma solicita que seja feito o download do aplicativo Educandy Studio no computador ou celular. Feito isso, deve-se fazer o cadastro na plataforma, caso o professor ainda não possua login registrado. Para registrar será necessário informar um nome de usuário e o e-mail. É importante que se acesse o e-mail enviado para verificar a conta. Em seguida, acessar o website do Educandy³, fazer o LOGIN e então inserir as palavras, perguntas e respostas e a plataforma transforma o conteúdo em jogos interativos divertidos. Após

¹ <https://youtu.be/P9ICPuYSmi0>

² <https://youtu.be/mVgaC7rHlcY>

³ <https://www.educandy.com>

a atividade ser criada, um código exclusivo é gerado. Basta compartilhar esse código com os alunos e eles poderão jogar em seus próprios dispositivos, acessando o website ou baixando o aplicativo. Por meio dos links abaixo é possível seguir o passo a passo para criar os jogos. Link em português⁴, espanhol⁵ e inglês⁶

Quizizz: não possui versão em Português, mas há a versão em Espanhol. Ao acessar o site <https://quizizz.com/>, o professor verá na parte superior direita o ícone/símbolo da língua em que o site se encontra. Clicar no ícone e selecionar a língua desejada. Quizizz é um software de criatividade usado em sala de aula, para aplicação de perguntas/questionários (quizzes) para trabalhos em grupo, revisão de pré-teste, exames e atividades. Ele permite que alunos e professores estejam online ao mesmo tempo. Os alunos podem usar o Quizizz em qualquer dispositivo eletrônico. Ele gera um código para compartilhar com os alunos. Eles poderão jogar em seus próprios dispositivos, não sendo necessário baixar o aplicativo.

É necessário que o professor registre-se na plataforma acessando o website⁷ e faça login na sua conta para acessar. É possível criar os próprios jogos ou pesquisar por jogos já existentes, utilizando palavras relacionadas ao assunto a ser abordado. Ele dá feedback instantâneo, ou seja, os alunos vão jogando e o resultado vai sendo dado. Abaixo estão os links de vídeos que auxiliarão com a utilização do Quizizz. Link em português⁸, espanhol⁹ e em inglês¹⁰.

Wordwall: possui versão em Português. Wordwall é uma plataforma que permite que os professores criem jogos interativos. O site disponibiliza um plano gratuito e outro pago. Na versão gratuita podem ser criados 5 diferentes atividades. No plano pago, além de criar atividades, também é possível imprimi-las. Os professores inserem o conteúdo que desejam e a plataforma automatiza o restante. Depois que a atividade é criada, um código exclusivo é gerado. O professor compartilha esse código com os alunos e eles poderão jogar em seus próprios dispositivos. Os jogos podem ser acessados para jogar com a turma ou pode ser selecionado como atividade extra, pelo professor. Serão solicitadas algumas informações do jogador.

Será necessário criar um cadastro para efetuar login, acessando o website¹¹. É possível também ter acesso a atividades que foram criadas por outras pessoas. Essa plataforma dá feedback do resultado final de cada aluno.

Por meio de vídeo¹² é possível ver o passo a passo de como criar o jogo desejado.

⁴ https://youtu.be/dQ2vy_6WYhA

⁵ https://youtu.be/_8jEdB134ok

⁶ <https://youtu.be/OD3q4IQaA-E>

⁷ <https://quizizz.com>

⁸ https://youtu.be/RNwh9imvF_4

⁹ <https://youtu.be/TnF7qEYWdq8>

¹⁰ <https://youtu.be/7sP2jX9kHvY>

¹¹ <https://wordwall.net/pt>

¹² <https://youtu.be/o3JBEtgvdlw>

Observou-se por meio deste estudo que a sala de aula é o espelho de cada indivíduo que ali se encontra. Cada estudante traz consigo a sua história, vivências e realidades. O professor é também um ouvinte. Às vezes, o aluno só precisa que alguém o perceba, o ouça. E isso pode ser visto nos relatos do grupo. A parte social de um professor é muito importante. Há alunos sem nenhuma perspectiva de futuro e o papel do professor vai muito além de ensinar, neste momento. É salutar entender que as tecnologias digitais não substituirão ou diminuirão a importância do papel e função do professor, mas sim que elas servem como ferramentas importantes para aproximar o ensino formal das novas gerações e ampliar e intensificar o processo de aprendizagem (FIUZA *et al.*, 2021). A tecnologia às vezes afasta, mas se for utilizada da forma e momento certos, ela aproxima, ajuda a descontraír, a motivar e a tornar mais interessante. Além disso, os professores brasileiros de inglês necessitam de formação continuada, que os auxiliem no desenvolvimento de sua língua, assim como a estarem atualizados, conhecedores das tecnologias que estão no mercado e quais podem ou não auxiliar e facilitar no seu trabalho diariamente.

6 CONCLUSÃO

Este trabalho, por meio do Programa de Pós-Graduação em Tecnologia da Informação e Comunicação - PPGTIC, conecta tecnologia e educação. Muito além de explorar tecnologias e jogos digitais, este estudo foca também no ensino de inglês. Mas é difícil falar de ensino sem falar de educação. Esta, é um direito do cidadão brasileiro, juntamente com saúde e segurança, entre outros, conforme consta na Constituição Federal, Art. 6º dos Direitos Sociais (BRASIL, 2006). Falar da educação no Brasil é ampliar o foco para diferentes pontos, como: estudantes, professores, escolas, contexto socioeconômico, materiais e insumos, formação continuada, regime de trabalho e salário, entre outros.

Ao longo da história, o professor tem exercido um papel de personagem principal na educação. Muito se tem estudado e pesquisado sobre o papel do aluno quanto ao uso das tecnologias e jogos digitais, entretanto, o professor é peça fundamental e precisa de um olhar mais atento no que se refere ao ensino. Para York, Poole e DeHaan (2021), a pesquisa atual sobre jogos no ensino de línguas, predominantemente enquadrada como aprendizado de línguas com base em jogos digitais (DG-BLL), necessita de detalhes sobre o papel dos professores, ou mais precisamente, a verbalização dos fundamentos pedagógicos e técnicas que os professores usam para integrar jogos e brincadeiras em seus contextos de ensino. O professor tem seu papel central no ensino de línguas, pois é a ponte necessária que liga o mundo do estudante ao novo mundo desconhecido e é responsável por fundir o conhecimento de mundo e da vida real com o novo conhecimento a ser adquirido.

Com a finalidade de responder à pergunta de pesquisa: O que tem sido abordado quanto a inovar em sala de aula para o ensino de língua inglesa, pensando as tecnologias e os jogos digitais como ferramentas de apoio? A pesquisa concluiu que os docentes da atualidade tem buscado inovar em suas aulas, mesmo sem terem acesso a muitos recursos necessários, por meio de tecnologias como músicas, vídeos, atividades e jogos digitais nos computadores e celulares (quando há estes recursos disponibilizados).

Quanto aos objetivo geral deste trabalho, que foi compreender a percepção dos professores de inglês em relação ao uso de jogos e tecnologias digitais na prática de ensino de língua inglesa presencial e remoto, os resultados da pesquisa revelaram atitudes positivas dos professores quanto ao ensino de inglês e ao uso das tecnologias, mas mostrou ausência de conhecimento sobre o uso de jogos digitais por parte dos docentes. No que se refere às aulas durante a pandemia do COVID-19, percebeu-se o quanto os professores se empenharam incansavelmente, mesmo sem muitos recursos, para alcançar digitalmente seus estudantes. Constatou-se, de uma forma geral, que os professores estão abertos a aprender e a fazer o melhor possível o

seu trabalho. No entanto, precisam de incentivos, capacitações e investimento, para a docência e para as escolas.

Em relação aos objetivos específicos, foi possível identificar o estado da arte referente aos jogos digitais e tecnologias e sua importância no ensino de língua inglesa nas escolas, por meio da Revisão Sistemática da Literatura. O segundo objetivo específico, de investigar e catalogar plataformas e jogos digitais para uso no ensino de língua inglesa, apontou os jogos digitais Kahoot, Wordwall e Quizziz como os mais conhecidos e utilizados pelos professores. Os recursos tecnológicos mais utilizados mencionados foram vídeos e músicas.

Finalmente, por meio do grupo focal, foi possível alcançar o terceiro objetivo específico, de levantar as práticas de ensino de língua inglesa e a experiência vivenciada pelos professores, bem como o uso de recursos digitais em sala de aula, em escolas formais de ensino regular e escolas de idiomas. Com base nos resultados obtidos, os professores possuem certo conhecimento sobre o uso de tecnologias e jogos digitais, e foi possível perceber o quanto a pandemia acelerou, mesmo que forçosamente, muitas vezes, as tentativas e a aprendizagem de novas tecnologias pelo professores. Percebeu-se também o quanto o papel do professor é essencial em sala de aula, como mencionado por uma das participantes do grupo focal: *“É tudo com o professor, se o professor não sabe usar aquilo ali (tecnologias) de forma a envolver, se o professor não tem empatia, se o professor não se coloca no lugar do aluno, se o professor não se sensibiliza com as dificuldades que o A, o B ou C trazem para a sala de aula, se o professor não é um pouquinho psicólogo, não adianta trazer tudo isso, não vai funcionar.”*

Além disso, constatou-se que o professor, por meio do planejamento das aulas e das atividades, visualizando exatamente onde inserir os jogos digitais e as tecnologias, tem nestes, ferramentas de apoio, que ajudarão a facilitar, engajar e motivar os alunos no aprendizado de uma nova língua. York, Poole e DeHaan (2021) afirma que, se a visão de jogos transformando a educação deve ser realizada, e se o uso de jogos em sala de aula deve ser normalizado, isso será feito pelos professores. Assim, a pesquisa deve voltar seu foco para a sala de aula de línguas e como os educadores podem ensinar com jogos. Oportunamente mencionado, os estudos e as qualificações são de suma importância para a atualização e prática da docência. Holden e Nobre (2021) afirmam que, como professores, é necessário se desenvolver continuamente, sendo responsabilidade do professor se manter atualizado e aprender mais sobre a língua e diferentes métodos de ensino. Conforme os relatos do grupo focal, além da tecnologia, os professores abriram seus horizontes para qualificações, por busca de novos aprendizados referente as suas docências, bem como por tecnologias para auxiliá-los com as aulas remoto.

Outros pontos importantes a serem considerados referem-se a um certo des-

caso dos órgãos responsáveis com a educação e conseqüentemente o ensino de línguas, conforme constatado no levantamento de dados, uma grande parcela dos professores leciona em escolas públicas, com grande volume de estudantes e muitas turmas, sem muitos recursos e investimentos. Muitas escolas e professores não possuem os materiais necessários para oferecer atividades diferentes, utilizando a internet como facilitadora deste novo mundo. Pontos que diferem do ensino de escolas de idiomas, com poucos alunos por turma, professores qualificados e estrutura tecnologicamente preparada. No que diz respeito ao uso de recursos digitais em sala de aula, os professores se mostraram conhecedores do assunto, das possibilidades de uso de jogos digitais nas aulas, bem como a importância de ter uma proposta/objetivo pedagógico para a aplicação dos jogos. De acordo com Holden e Nobre (2021), a tecnologia precisa ser usada para melhorar a experiência de aprendizado e não apenas para tomar o lugar de alguma outra coisa. As razões pedagógicas precisam informar o uso da tecnologia, e não o contrário. Em muitos contextos, esta é usada sem um propósito claro.

Após o estudo feito por meio deste trabalho, conclui-se que a tecnologia e os jogos digitais são ferramentas de extrema importância a serem utilizadas no ensino, inclusive de língua inglesa. Há vários impasses que travam este progresso em sala de aula, como escolas sem insumos e professores sem as qualificações necessárias. Porém, constatou-se um forte desejo de mudança por parte dos docentes, para si e para a educação e ensino no Brasil. Este será um trabalho diário para a mudança deste cenário.

Na hipótese de os alunos não terem acesso à internet na escola, é possível fazer um levantamento de quem possui internet e celular e/ou computador em casa, e disponibilizar os jogos como tema de casa. O professor pode acompanhar o desempenho do aluno na atividade, bem como revisar os pontos em que ele teve maior dificuldade. No caso de o aluno não ter internet e/ou celular, a escola não ter internet e computador, ainda é possível utilizar alguns jogos pelo computador do professor (com sua internet compartilhada), jogos que sejam para o grande grupo, que não necessitem de celulares. A plataforma Wordwall, por exemplo, tem algumas dessas ferramentas. Há muitas possibilidades, mesmo com poucos recursos. Que o professor continue plantando sementes na vida de seus alunos. Se ele conseguir com que uma floresta, terá realizado uma grande conquista.

Para estudos futuros é possível pensar em uma capacitação por meio de uma imersão cultural inglesa para professores de inglês, que aborde diferentes tipos de jogos digitais. Nessa oportunidade, os professores praticam a língua alvo e aprendem novas plataformas de jogos, para aplicarem em suas aulas. Os estudos e encontros com demais professores também auxiliam no compartilhamento de experiências e ideias.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Nelsio Rodrigues de; BALDANZA, Renata Francisco; GONDIM, Sônia M Guedes. **Os grupos focais on-line: das reflexões conceituais à aplicação em ambiente virtual**. [S./], 2009. P. 5–24.
- ANJOS-SANTOS, Lucas Moreira dos; GAMERO, Raquel; GIMENEZ, Telma Nunes. **Letramentos digitais, interdisciplinaridade e aprendizagem de Ingua inglesa por alunos do Ensino Médio**. [S./], 2014. P. 79–102.
- ARAÚJO, Inês; CARVALHO, Ana Amélia. **Gamificação no ensino: casos bem-sucedidos**. [S./], 2018. P. 246–283.
- ARAÚJO, Inês; MARQUES, Célio Gonçalo. **Gamificação para envolver, motivar e aprender**. [S./], 2020. P. 81–105.
- BALASUBRAMANIAN, Nathan; WILSON, Brent G. **Games and simulations**. [S./], 2006.
- BELDA-MEDINA, Jose; CALVO-FERRER, José Ramón. **Preservice Teachers Knowledge and Attitudes toward Digital-Game-Based Language Learning**. [S./], 2022. P. 182.
- BRASIL, Constituição. **Constituição da República Federativa do Brasil promulgada em 5 de outubro de 1988: atualizada até a Emenda Constitucional n. 48, de 10-8-2005**: 38 ed. São Paulo: 2006. (Coleção Saraiva de Legislação). Disponível em:
 obra%20descentralizada.%20Indispon%C3%ADvel%20para%20empr%C3%A9stimo..
- BRASIL, MEC. **Base nacional comum curricular**. [S./], 2018.
- ÇAKICI, Dilek. **The use of ICT in teaching English as a foreign language**. [S./], 2016. P. 73–77.
- CAMACHO, María Del Carmen Gamboa. **The use of gamification to activate English language learning in fourth level children of María Auxiliadora School**. [S./], 2019.
- CAMÕES, Luís Vaz de. **Mudam-se os tempos, mudam-se as vontades**. pt. [S./], nov. 2016. P. 291–291. Disponível em:
http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1676-157X2016000200024&nrm=iso.
- CARLOS, Carine Peter. **KAHOOT! como ferramenta no ensino da Ingua inglesa**. [S./], 2018.

CARVALHO, Ana Amélia A; REVUELTA, Francisco; GUIMARÃES, Daniela; MOURA, Adelina; MARQUES, Célio Gonçalo; SANTOS, Idalina Lourido; CRUZ, Sónia. **Atas do 5º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning**. [S./], 2020.

COUNCIL, British. **O ensino de inglês na educação pública brasileira**. [S./], 2015.

COUNCIL, British. **Observatório para o Ensino da Língua Inglesa. Professoras e Professores de Inglês no Brasil: Retratos de uma Profissão a partir do Censo Escolar e do Censo da Educação Superior**. [S./], 2021. Disponível em: <http://www.inglesnascolas.org>.

COUNCIL, British. **Políticas Públicas para o Ensino De Inglês. Um Panorama das Experiências na Rede Pública Brasileira**. [S./], 2019.

CRUZ, Dulce Márcia. **Professor Midiático em Tempos de Pandemia: Novos Conteúdos e Habilidades, Desafios e Possibilidades Criativas**. [S./], 2021. P. 48.

DUARTE, Adriana Bogliolo Sirihal. **Grupo focal online e offline como técnica de coleta de dados**. [S./], 2007.

ELAISH, Monther M.; GHANI, Norjihan Abdul; SHUIB, Liyana; AL-HAIQI, Ahmed. **Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary**. [S./], 2019. P. 13326–13337.

FIRST, Education. **Índice de proficiência em Inglês da EF**. [S./], 2021.

FITRIAH, Siti. **The Effect of Game-Based Learning Activity and Students' Attribution on Students' Vocabulary Achievement**. [S./], 2018. P. 1–8. ISBN 9783642253874.

FIUZA, Patricia Jantsch. **Digital Transformation in Education: Approaching Immigrant Teachers and Native Digital Students**. [S./], 2021. Acessado em: 08/08/2022.

FIUZA, Patricia Jantsch; BERETTA, Jonatan Santos; OENNING, Lilian Isana Gonçalves Rocha; SORATO, Maria Helena Machado; MACHADO, Paula Behenck; MILIOLLI, Vitoria Gabrielle. **Formação pedagógica na pandemia: estrutura, motivações e dificuldades**. [S./], 2021. P. 132.

FRANCO-MADRIGAL, Maria Catalina. **Teacher Perspectives in Using Technology To Support English Learners**. [S./], 2016.

GAUDART, Hyacinth. **Games as teaching tools for teaching English to speakers of other languages**. [S./], 1999. P. 283–291.

GOMES, Alberto Albuquerque. **Apontamentos sobre a pesquisa em educação: usos e possibilidades do grupo focal.** [S./], 2005. P. 275–290.

GOMES, Juliana de Fátima Pimentel; FIGUEIREDO, Mônica Ribeiro de; CRESPO, Helenita da Silva Franco; PAIXÃO, Moacir Ferreira; XAVIER, Elisa Menezes; FETTERMANN, Joyce Vieira. **O Uso de Recursos Tecnológicos como Ferramentas Motivacionais no Ensino de Língua Inglesa para Estudantes Jovens e Adultos da Escola Pública.** [S./], 2016. P. 8411.

GROS, Begoña. **Digital games in education: The design of games-based learning environments.** [S./], 2007. P. 23–38.

HOLDEN, Susan; NOBRE, Vinicius. **Teaching English Today.** [S./], 2021.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction fieldmanual: Ideas into practice.** [S./], 2013.

KOSTIKOVA, Ilona; HOLUBNYCHA, Liudmyla; SHCHOKINA, Tetiana; SOROKA, Natalia; BUDIANSKA, Viktoriia; MARYKIVSKA, Halyna. **A role-playing game as a means of effective professional english teaching.** [S./], 2019. P. 414–425.

KURLISHCHUK, Inna. **The impact of educational game use on young children's foreign language communication.** [S./], 2016. P. 85–92.

LIN, Debbita Tan Ai; GANAPATHY, M.; KAUR, Manjet. **Kahoot! It: Gamification in higher education.** [S./], 2018. P. 565–582.

LIRA, Cristiane da Silva Coimbra *et al.* **A tecnologia digital como ferramenta para inovação social, no contexto de uma organização para impacto social.** [S./], 2018.

LISENBEE, Peggy S; FORD, Carol M. **Engaging students in traditional and digital storytelling to make connections between pedagogy and childrens experiences.** [S./], 2018. P. 129–139.

MAJEED, Nahida; HAMEED, Yaareb. **The Effectiveness of Multimedia Technique in Teaching Reading Comprehension to EFL Preparatory School Students.** [S./], 2020. P. 141–119.

MARQUES, Célio Gonçalo. **Gamification: conceitos e aplicações.** [S./], 2017.

MCGONIGAL, Jane. **A Realidade em Jogo: por que os jogos nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo.** [S./], 2012.

MEC, Ministério da Educação. **Novo Ensino Médio**. [S.l.], 2017. Acessado em: 07/02/2022.

MENNI, Soumia. **Board Race Game as a Strategy to Boost EFL Learners Engagement to Learn Grammar The case of first year EFL LMD Students at Mohamed Kheider University of Biskra**. [S.l.], 2020.

NACIONAIS, INTRODUÇÃO AOS PARÂMETROS CURRICULARES. **terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental**. [S.l.], 1998.

PELIZZARI, Adriana; KRIEGL, M de L; BARON, Márcia Pirih; FINCK, Nelcy Teresinha Lubi; DOROCINSKI, Solange Inês. **Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel**. [S.l.], 2002. P. 37–42.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe—Eu estou aprendendo**. [S.l.], 2010. P. 320.

PROETTI, Sidney. **As pesquisas qualitativa e quantitativa como métodos de investigação científica: Um estudo comparativo e objetivo**. [S.l.], 2018.

RAD, Parisa Nafissi. **Investigating Motivation and Language Performance in Esl Classrooms Through the Use of Tablet Applications**. [S.l.], 2017.

RAFIQ, Karmila Rafiqah M.; PAZILAH, Fetylyana Nor; TONG, Goh Ying; YUNUS, Melor Md; HASHIM, Harwati. **Game on! development and evaluation of computer games for ESL classroom**. [S.l.], 2020. P. 1976–1980.

ROLOFF, Louise Miron. **Perspectiva metodológica formativa: um estudo no curso de Engenharia Civil**. [S.l.], 2021.

SAPUTRA, Alfi Diotama; SEPTIANI, Livia; ADRIANI, Rezki; SUNDARI, Hanna. **Game-Based English Learning for Young Learners: A Systematic Review**. [S.l.], 2021. P. 109–122.

SCHMIDT, Beatriz; PALAZZI, Ambra; PICCININI, Cesar Augusto. **Entrevistas online: potencialidades e desafios para coleta de dados no contexto da pandemia de COVID-19**. [S.l.], 2020. P. 960–966.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CORDOVA, Fernanda Peixoto; BUENO, André Luis Machado. **Tecnologias de informação e comunicação**. [S.l.], 2009.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. **A pesquisa cientttica**. [S.l.], 2009.

SITTI HAWA SHEIKH, Mohammad. **Students perception of game-based learning in learning english: a study of higher learning institution.** [S./], 2020. P. 1–64.

TREVISAN, Rita. **Língua Estrangeira na Escola Regular, Impasses e Desafios.** [S./], 2018. Acessado em: 02/02/2022.

TUMOLO, Celso. **Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira.** [S./], 2014. P. 203–238.

YORK, James; POOLE, Frederick J; DEHAAN, Jonathan W. **Playing a new game: An argument for a teacher-focused field around games and play in language education.** [S./], 2021.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **Gamification revolution.** [S./], 2013.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO 1: USO DE TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DE INGLÊS

Figura 34 – Questionário 1, parte 1.

Uso de Tecnologias para Ensino de Inglês

Olá! Sou Paula Machado e este formulário faz parte do meu projeto de mestrado na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação, com ênfase em educação e tecnologia. Ficarei imensamente grata se você, professor(a) de língua inglesa, puder responder o questionário abaixo.

Qualquer dúvida, você pode me contatar: (51) 99581 7456 paulars@gmail.com

***Required**

1. Você leciona inglês na cidade de Torres-RS? (se não, pode encerrar essa pesquisa) *

Mark only one oval.

Sim

Não

2. Qual tipo de escola?

Tick all that apply.

Privada

Municipal

Estadual

3. Para qual nível?

Tick all that apply.

Infantil

Fundamental

Médio

EJA (fundamental e/ou médio)

Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Figura 35 – Questionário 1, parte 2.

4. Quais os anos de Ensino Fundamental você leciona?

Tick all that apply.

1º ano
 2º ano
 3º ano
 4º ano
 5º ano
 6º ano
 7º ano
 8º ano
 9º ano
 Não leciono para Ensino Fundamental

5. Quantas turmas você leciona para Ensino Fundamental (0, se nenhuma)?

6. Quantos alunos você tem no total (aproximadamente)?

7. Qual(is) tipo de tecnologia você utiliza em suas aulas?

Tick all that apply.

Jogos digitais
 Slides
 Vídeos
 Músicas
 Nenhuma - não uso tecnologias

Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Figura 36 – Questionário 1, parte 3.

8. Marque as tecnologias que você conhece:

Tick all that apply.

- Kahoot
- Mentimeter
- Nearpod
- Wordwall
- Padlet
- Classcraft
- Educandy
- Quizizz
- Educaplay
- Baamboozle
- Não conheço nenhuma

9. Você aceitaria participar de um curso promovido pela Universidade Federal de Santa Catarina, sobre o uso de tecnologias no ensino de Inglês, planejar (com orientação) uma aula com o uso de tecnologias e aplicar com sua(s) turma(s) ONLINE? (com certificado 40h UFSC)

Mark only one oval.

- Sim, eu aceitaria.
- Não, eu não tenho tempo.

10. Se você aceita participar, planejar e aplicar as tecnologias na sua aula ONLINE, qual a melhor forma de entrar em contato?

Mark only one oval.

- E-mail
- WhatsApp

11. Contato(s): nome, e-mail, telefone e/ou WhatsApp:

Fonte: Elaborado pela autora (2020).

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO 2: DIGITAL TRANSFORMATION IN EDUCATION

Figura 37 – Questionário 2, parte 1.

Digital Transformation in Education: Approaching immigrant teachers and native digital students.

*Required

1. What is your name? (optional)

2. Where are you from? *

3. What is your profession? *

4. Are you a teacher? If yes, how long have you been working as a teacher? *

Mark only one oval.

- 1 to 5 years
 5 to 10 years
 10 to 15 years
 15 to 20 years
 morethan 20 years

5. Are you an English teacher? *

Mark only one oval.

- Yes
 No

Fonte: Elaborado pela autora (2020).

Figura 38 – Questionário 2, parte 2.

6. During your studies, were you prepared/trained to use technology in class? *

Mark only one oval.

Yes

No

7. How do you consider the use of technologies in your classes nowadays? *

Mark only one oval.

Essential, it must be a constant part of the classes.

Important, it must often be a part of the classes.

Moderate, in some specificities it should be used.

Needless, its use makes no difference in class.

8. Regarding the use of technology in the classroom, which word best expresses your feeling? You can check more than one. *

Tick all that apply.

Challenge

Knowledge

Innovation

Difficulty

Insecurity

News

Preoccupation

Resilience

Good

Inequality

Uncertainty

Anguish

Despair

Commitment

Anxiety

Frustration

Adaptation

Other: _____

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 39 – Questionário 2, parte 3.

9. Considering your knowledge about technologies such as: applications, systems, devices, maintenance and use of them, which option applies? *

Mark only one oval.

- You do not need support and can easily deal with current and new technologies.
- Sometimes you need a support that is found in someone you consider to be always up to date.
- You often need support and have some difficulties, but manage to make use of it.
- You constantly depend on support and has some fears in using it.

10. Select below all the sources you find support about the use of technologies when you need it: *

Tick all that apply.

- Search on the Internet
- Youtube
- Family / Friends
- Students
- Coworkers
- Object manual or support

11. Considering your current knowledge for the use of technologies in education, which option applies? *

Mark only one oval.

- You had a good support during your studies.
- You had to seek training supported by institutions.
- You had to seek training supported on your own.

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 40 – Questionário 2, parte 4.

12. How often do you use ICT in class? *

Mark only one oval.

- Constantly, they are indispensable in classes.
- They are often present in most classes.
- Occasionally, only some classes they are present.
- They are rarely used in classes.
- I do not use ICTs.

General Aspects

13. Faced with the Coronavirus crisis, for which face-to-face classes were suspended, what is your perception of the situation?

14. Some institutions have instructed teachers and students to keep distance classes, regardless of whether this is your condition, do you consider yourself fit for this proposal?

15. Are you familiar with using Virtual Teaching-Learning Environments?

Mark only one oval.

- Yes, I am.
- No, I am not. I never used it.
- I know about it, but I do not have practice with this tool.
- Other: _____

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

APÊNDICE C – QUESTIONÁRIO GRUPO FOCAL: PERFIL DO DOCENTE

Figura 41 – Grupo Focal - perfil do docente.

Grupo Focal - Perfil do docente
Pesquisa de mestrado - Paula Behenck Machado

***Required**

1. Qual o seu gênero? *

Tick all that apply.

Feminino
 Masculino
 Outro
 Prefiro não dizer

2. Qual a sua faixa etária? *

Tick all that apply.

Até 30 anos
 De 31 a 40 anos
 De 41 a 50 anos
 Acima de 50 anos

3. Você tem formação no ensino superior? Qual sua área de formação? *

Tick all that apply.

Letras
 Pedagogia
 Outros cursos
 Não tenho formação no ensino superior

4. Você leciona em escola pública, privada ou autônomo? *

Tick all that apply.

Pública
 Privada
 Leciono de forma independente

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

APÊNDICE D – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DO PARTICIPANTE

Figura 42 – Termo de consentimento livre e esclarecido do participante.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DO PARTICIPANTE

Estamos realizando um projeto de pesquisa intitulado “O ensino de língua inglesa nas escolas utilizando tecnologias e jogos digitais como ferramentas de apoio.”

O(a) Sr(a) foi plenamente esclarecido(a) de que, participando deste projeto, estará participando de um estudo de cunho acadêmico, que tem como objetivo geral “Compreender a percepção dos professores de inglês em relação ao uso de jogos e tecnologias digitais na prática de ensino de língua inglesa presencial/remoto.”

Embora o(a) Sr(a) venha a aceitar a participar neste projeto, estará garantido que poderá desistir a qualquer momento, bastando, para isso, informar sua decisão. Foi esclarecido(a) ainda que, por ser uma participação voluntária e sem interesse financeiro, o(a) Sr(a) não terá direito a nenhuma remuneração. Os dados referentes ao Sr(a) serão sigilosos e privados, sendo que poderá solicitar informações durante todas as fases do projeto, inclusive após a publicação dos dados obtidos a partir desta.

A forma de participação na pesquisa será respondendo algumas perguntas num grupo focal, onde as respostas serão gravadas. Por meio deste, você está de acordo e libera a gravação de imagem e som. Os dados deste grupo focal serão utilizados no desenvolvimento da dissertação e posteriores publicações, guardando sigilo do participante.

Os benefícios desta pesquisa referem-se à produção de conhecimentos científicos que possam redimensionar a importância dos saberes, fazeres que promovem uma formação científico e tecnológica crítica, e assim, promover algum tipo de ação neste sentido.

O grupo focal será conduzido pela mestranda Paula Behenck Machado - telefone: (51) 995817456, do Programa de Pós Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação/PPGTIC da UFSC - telefone: (48) 3721-6250, orientada pela professora Patricia Jantsch Fiuza e terá como moderadora a mestranda Vitória Gabrielle Miliolli.

Torres, 30 de setembro de 2021.

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 43 – Termo de consentimento - participação.



Escreva aqui seu nome completo. *

Short-answer text

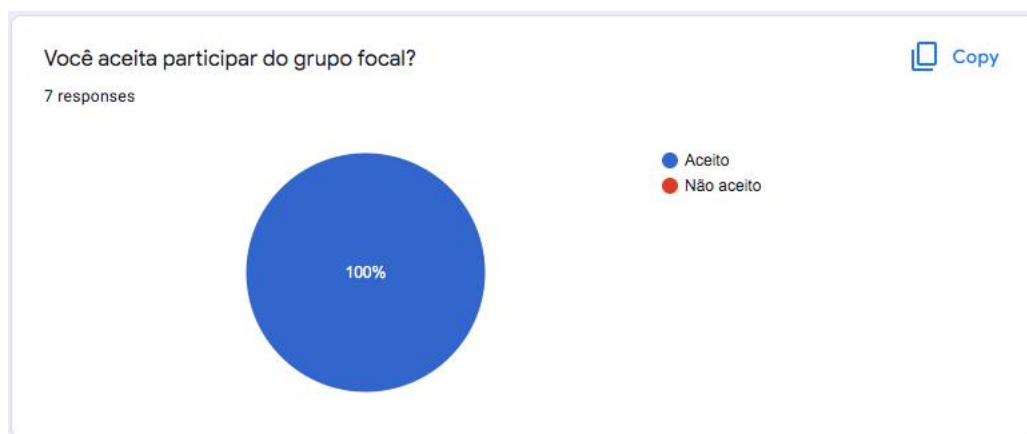
Você aceita participar do grupo focal? *

Aceito

Não aceito

Fonte: Elaborado pela autora (2021).

Figura 44 – Termo de consentimento - resultado.



Fonte: Elaborado pela autora (2021).

APÊNDICE E – TRANSCRIÇÃO GRUPO FOCAL

Então, podemos ir começando, estava então falando para as meninas que, muito obrigada pela participação de vocês desde já, pelo empenho aí de todas vocês nessa etapa do meu mestrado, a gente então vai fazer essa conversa no grupo focal, talvez vocês saibam, talvez não saibam, eu vou dizer a verdade, eu estou um pouco perdida nesse grupo focal porque é a primeira vez, porque não fiz ainda. Mas então, de tudo o que a gente viu, o que eu vi, estudei e li sobre isso, então é uma conversa, a gente vai fazer uma conversa, uma discussão sobre o assunto que eu vou trazer para vocês, também a gente vai seguindo na conversa, então, o que é a conversa? Como todas vocês são da área língua inglesa, a gente vai falar sobre ensino de inglês nas escolas públicas, privadas, eu sei que cada uma de vocês trabalha com um tipo de ensino, a Tati trabalha online, já trabalhou presencial, a Liege também, nós trabalhamos no Yázigi, na escola de línguas, as meninas, a Carol e a Marcilene trabalham na escola pública, A Millene já trabalhou em pública e particular, então cada uma né já tem um pouquinho desse conhecimento e é isso que a gente vai conversar, um pouco sobre o ensino de língua inglesa e aí também como o meu mestrado é sobre tecnologia, a gente vai falar sobre tecnologia em sala de aula e o uso de jogos digitais. Então a gente vai conversando, vocês vão falando na experiência de vocês, é uma conversa sobre ensino de língua inglesa e vocês vão falando, então né, sobre a experiência de vocês, é isso, nada mais além disso, realmente sobre a experiência de vocês, como vocês vêem, o que vocês pensam sobre isso e essa vai ser nossa conversa, está bem? combinado? Muito obrigado então! Vamos lá! Eu vou começar com uma pergunta e eu gostaria que vocês fossem falando e a gente vai conversando então sobre isso. Como que vocês, professoras de inglês, trabalham com o ensino de inglês, como é o ensino de inglês na sala de vocês, e quais são seus maiores desafios em sala de aula? Então, cada um pode ir falando um pouquinho, fiquem a vontade!

Tati - Posso começar? Então eu agora, faz uns dois anos que eu tô dando aula de inglês, mas não como aquisição de língua, mas inglês acadêmico, para alunos que vão começar uma graduação aqui na universidade onde eu trabalho em Londres, e aí eles vêm de vários países do mundo e não tem esse conhecimento do inglês acadêmico para fazer trabalhos escritos, para leitura, para apresentações acadêmicas né, então a gente tem que preparar eles para isso. O ensino, assim, ele tem bastantes partes positivas, infelizmente, porque eu não estou ensinando eles a falar inglês né, eu tô ensinando eles a escrever uma introdução em inglês, eu tô ensinando eles a fazer uma pesquisa e usar referências bibliográficas, então é um pouquinho diferente assim. Então, tem aulas expositivas, bastante uso da escrita também, e eles têm um projeto que eles tem que completar durante o tempo deles aqui no curso. Então a gente vai, de pouquinho em pouquinho, ensinando diferentes partes, como escrever um parágrafo,

aí depois, como escrever um texto de 500 palavras até chegar a 1200 palavras, por exemplo. Então, a minha maior dificuldade com esses alunos assim, é o background deles né, tipo assim, muitos vêm de países onde o ensino é um pouco mais precário, vamos dizer assim, então por exemplo, eles saem, eu tenho aluno do Bangladesh por exemplo, eles saem do Bangladesh que nunca escreveu uma essay em inglês na vida, não sabe o que que é plágio, não sabe, sabe. Vem para cá, que é super, que o ensino, especialmente em relação à pesquisa e plágio é muito rígido né, aí eles tem bastante, eu tenho bastante dificuldade de trazer eles desse nível aqui para esse nível aqui em nove meses, que é o curso, para eles poderem fazer a graduação deles. Então, a dificuldade é a questão do nível de inglês dos alunos quando eles chegam, e outra dificuldade também, com a pandemia e tal, e até antes da pandemia também, era até um pouco da questão do interesse dos alunos. Infelizmente muitos vêm, eles não sabem por que tão fazendo o curso, muitos querem só estar em Londres e daí eles vem para Londres e tipo escolhem qualquer curso e vão fazer esse curso e a gente tem que preparar eles né, para um curso que às vezes eles nem sabem porque estão fazendo, essa dificuldade é do nível e também da razão pelo qual eles estão fazendo o curso, a motivação deles também é uma dificuldade para mim aqui.

Zaque - eu acho que falando um pouquinho de alunos adultos, um pouquinho de ensino de adultos, o que eu tenho percebido assim, ao longo dos anos, é que o aluno adulto ele vem para a escola, ele busca um curso, ele quer muito aprender, mas ele não ele não quer despejar nem um tempo extra dele para aprender a língua, então ele espera que aconteça uma mágica em sala de aula naquelas duas horas né, duas, três horas de contato com a língua ali, mais formal, dentro da escola física ou até mesmo online. Então é uma dificuldade bem grande porque a gente sabe que não é assim, eles precisam se expor a língua em outros ambientes, em outros momentos, de forma formal e de forma informal, mas eles não querem essa exposição, eles dizem que não tem tempo, que não conseguem, que é muita coisa, mas eles querem aprender, eles querem ver o resultado final, mas eles não querem trabalhar para alcançar o resultado de aprendizagem. Então eu sinto que é uma barreira é desgastante e até frustrante para eles e para gente né, porque eles buscam um curso, se matriculam achando que vai acontecer um milagre sem nenhum esforço, a gente sabe que não é assim, a gente faz de tudo para ajudar né, é o que eu vejo na minha experiência, na nossa experiência na escola sabe como é, e então a gente tenta de todas as formas, com todas as ferramentas possíveis, mas ainda assim não é o bastante, então é frustrante para os dois lados, é um ponto assim que eu acho que é um desafio na aprendizagem de línguas de adultos, principalmente. Há exceções, sempre tem aquele aluno que chega, que participa, que se expõe de forma formal e informal à língua fora da sala de aula, mas no geral, mais de 50% das vezes, não tem esse mindset mesmo né, que eu preciso me expor à língua para que eu adquira ela, é uma

construção é uma jornada, não é do dia para noite, não é de um ano para o outro né, mas parece que falta um pouquinho assim, não é vontade, mas eu acho que falta um pouquinho desse conhecimento deles a respeito de como que acontece a aquisição de uma língua estrangeira.

Liege - Eu tenho um background aí o mesmo que vocês no Yázigi e compartilho dessas ideias da Zaque, eu acho que é exatamente assim o ponto mais nevrálgico de tudo neh, conseguir envolver os alunos e conseguir com que eles entendam que não é mágica, não tem milagre, se não houver esforço. Hoje eu tô afastada de sala de aula mas trabalho muito online, aí é diferente porque é um aluno por vez né, aula particular, então é outra coisa, mas em sala de aula lembro que a grande dificuldade realmente era garantir que todos se envolvessem, que todos tivessem a mesma vibe para acompanhar as atividades, para fazer o que precisava ser feito, o que tem aqueles que se matriculam no curso de idiomas achando que né, num passe de mágica vai sair falando, então o grande desafio realmente é esse, a tecnologia vem auxiliar mas ela não resolve esse problema. Esse problema, ele continua e eu acho que vai continuar porque é do ser humano né e nós vivemos numa época de muito imediatismo, as coisas têm que acontecer para ontem, e aprendizagem de uma língua sabe a gente sabe muito bem que não é assim né exige tempo, dedicação, então para mim, esse foi e vai continuar sendo o grande desafio do professor, como envolver seus alunos, como trazer todos eles né, para realizar aquilo que precisa ser feito, que a gente sabe bem, é um processo né, tem etapas, tudo mais.

Marcilene - Olá pessoal, tudo bem? Sou professora de escola pública, tanto estadual como municipal e as nossas metodologias ainda continuam sendo muito expositivas em função de que nossas escolas não estão equipadas, então a gente não tem uma sala só de inglês, a gente não tem os equipamentos necessários né, até no município a gente tá com uma outra realidade, mas nas escolas estaduais a gente tem dois áudios para a escola inteira, de uma escola de 1.200 alunos os professores. Os professores marcam, tu tem que marcar com uma semana de antecedência, mas quando tu vai marcar, já tem alguém lá neh, ou o somzinho, o velho som, que a gente tem que levar para a sala. Então, essas dificuldades são entraves para o ensino de língua inglesa nas escolas estaduais principalmente, nas escolas municipais ali de Torres, né que eu sou professora da Escola Municipal de Torres, eles investiram um pouco mais, nessa questão de tecnologia, então a gente tem uma TV smart com wi-fi em cada sala que a gente pode usar, né áudios, vídeos, então o processo de interação está sendo melhorado e eles estão investindo nessa parte. Outra parte também que eles investiram foi a questão da inserção do inglês desde os anos iniciais, isso melhorou bastante né. No começo foi meio difícil porque, por exemplo, quarto/quinto como era apostila, começaram de um nível que eles não tinham né, mas agora esses alunos que estavam lá no primeiro ano, eles já estão chegando no sexto ano e a gente

vê uma evolução muito maior né; eu trabalhei com os anos iniciais então e a gente começou nesse lúdico lá com os pequenos eles começam a gostar mais do inglês. Eu fiz um festival que o quarto ano cantou Stand by me, então eles têm mais facilidades, os pequenos né, E aí a gente consegue envolvê-los mais, e outro entrave também são vários os alunos que chegam ao longo do ano e como nossa cidade é uma cidade turística e chega muitas pessoas de todos os lugares, aí estás com aquela turma que já está encaminhada, que tem um nível tal, aí chega um aluno que não sabe nada né, vários alunos na verdade, ou que não gostam do inglês por uma série de coisas que aconteceram ao longo do percurso deles né, da escola, então são esses entraves assim que acontece, mas mesmo assim, é bom trabalhar com inglês. Paula - Muito legal! Quem mais pode falar mais um pouquinho para gente ir movendo nossos assuntos Pode falar Monica - então, estou trabalhando no Yzg há 2 anos e além disso eu já trabalhei também em sala de aula, no período que eu trabalhava em Canela, eu trabalhei por um ano em sala de aula de escola particular, com língua inglesa, e além disso eu trabalhei também por um período com um método bem diferente, que não é o communicative approach, eu trabalhava com o método Kumon e então é muito parecido com audiolingual, nós tínhamos a parte mais de leitura, escrita e a parte de áudio era toda feita com CDs. Então metodologias bem diferentes, que eu já trabalhei. Então o que que eu vejo assim como grande diferença né, quando a gente fala sobre curso particular né, que seja extraclasse, a gente tem um nível de interesse um pouquinho maior, mas ainda com essa sensação de que é mágica né, vai fazer aquele período ali de aula e pronto, dentro do Método Kumon, como já existe pré determinada uma tarefa diária, então o aluno tem já o compromisso de realizar essa tarefa, de 10 a 15 minutos diários, dependendo do interesse, se organiza essa tarefa diária, já tem uma mentalidade um pouquinho diferente, o aluno já matrícula no curso sabendo que vai ter essa essa condição né, que ele precisa fazer também a sua tarefa diária porque o hábito de estudo tá dentro da metodologia. Em sala de aula o que que eu percebia além dessa questão assim né, de querer que tudo brote, falta de interesse do aluno, porque era uma questão assim, tá ali vou lá né, porque é uma das disciplinas que eu tenho que estudar, mas tem também a questão do desnivelamento né, então tu trabalha com um aluno que não sabe, nunca vai saber o que que é verbo to be e tu já tem aquele aluno que já tá fazendo 5 anos de escola de idioma e que tá super avançado, e tu tem que fazer uma aula interessante para todos esses níveis né. Então eu vejo assim como a maior dificuldade em sala de aula essa questão assim do desnivelamento do aluno. Paula - legal! Bem legal! Mi, quer falar alguma coisa? Carol Milene - Posso falar sim. Eu tô tendo uma oportunidade diferente agora, desde que a pandemia começou, uns amigos me pediram para dar aula de inglês para eles, eles estão morando todos fora do Brasil, todos em contexto de língua inglesa assim, alguns nos Estados Unidos, outros na Holanda e essa mesma questão né, eles querem mais

do que qualquer um, porque eles estão lá, então estão sentindo a necessidade neh, todo começo de aula geralmente é alguma situação que aconteceu com eles, algo que eles não entenderam, que eles tentaram se comunicar e não deu certo, mas mesmo assim, mesmo diante dessa necessidade mais urgente ainda que esse que está no Brasil tentando aprender, não fazem as tarefas, travam na hora de falar, se eu tento neh, uma atividade de speaking, ai quando é que vai acabar, fica naquele yes or no, tenho uma aluna que está super pronta com tudo, leitura está ali, vocabulário está ali, é só ela deslanchar sabe, mas tá completamente travada no speaking, mas assim, ao mesmo tempo eu tenho uma empatia profunda por eles, porque eu passei por todo esse processo, eu fui aquela aluna que rodou todas as escolas de idiomas que tinha na cidade, uma era chato, a outra sozinho era chato, a outra turma que tinha muita gente era chato, também não fazia muito as tarefas, quando a água bateu realmente, daí a gente vai e flui. E eu tinha esse sonho de aprender inglês, o meu sonho era gigante desde os 15 anos, então assim, apesar do sonho, se não tiver a motivação, o sonho não basta né, tem que ter aí uma motivação para aprender e essa questão do desnivelamento que a Mônica comentou, eu já senti desde a graduação, porque eu acho muito errado ensinar a gente desveladamente, porque eu tive colegas que já falavam inglês fluentemente, outros que não sabiam absolutamente nada e estava eu ali no meio, e aí com receio neh, a gente sempre fica com medo de se expor, de falar, coisas bobas, então todos os medos dos meus alunos, os receios, eu entendo perfeitamente porque passei por isso. Inclusive às vezes eu faço perguntas para eles assim do tipo, só para ver se eles vão cometer o erro, porque esse erro eu já cometi, eu já cometi faz tempo, ainda ontem eu brinquei, esse erro você vai cometer por dois anos e três meses eu brinquei, essa confusão, é assim, eu também já tive experiência em sala de aula estadual, municipal, federal, eu acho que mais do que o uso da tecnologia, que ele facilita algumas coisas né, você criar novas atividades, dar esse engajamento, a tecnologia traz essas as oportunidades, mas ela não é suficiente, porque também tem um fator que eu costumo dizer com relação aos meus alunos, da experiência de vida deles, eu vejo que os meus alunos do municipal, estadual tinham uma perspectiva muito aquém do que eles poderiam realizar, então o inglês para eles parece que não representava nada, porque eles nunca vão viajar, eles nunca vão fazer nada, eles estão com a auto estima muito baixa a meu ver né e também vim dessa realidade, também entendo, jamais imaginei que estaria onde hoje estou, e também tive realidade de escola particular de idioma, que o aluno estava ali porque o pai acha que é importante falar inglês, que tava ali obrigado, não queria nada daquilo ali, estava há cinco anos falando inglês e não sabia que era janela em inglês, então são muitas realidades que a gente vai vivendo. Paula - Ok! Super, Mi. Carol quer contribuir um pouquinho com esse tópico? Carol - Quero! Então, hoje, atualmente eu trabalho no município de Torres, sou colega da Marci e como ela disse neh, o município investiu

bastante neh em recurso, nós temos as TVs smart na sala assim, mas eu lido bastante assim com a dificuldade por trabalhar em uma escola assim, que é considerada uma escola de um bairro de periferia aqui na cidade né, então existe muito preconceito né na questão do inglês, do ensino de inglês, eles não acham importante porque a realidade deles é muito diferente né, eles pensam assim, para quê que eu vou aprender inglês né, muitos aquela coisa, aquela frase que já tá acostuada jargão, porque que eu vou aprender inglês se nem sei português, a gente escuta muito isso né, todos nós acredito, que escutamos e eu percebo assim que são poucos que tem interesse realmente pela língua assim sabe, até como professora de inglês eu percebi assim, que não só eu mas com minhas colegas que já foram da mesma escola, aquela coisa assim do preconceito, como se fosse um estigma, a professora de inglês porque tem um nível cultural melhor, tem a classe social mais alta e não é, e não é isso né, a gente sabe que nem sempre é essa realidade e eu também tive oportunidade de trabalhar em escolas de idiomas aqui em Torres, desde os 3 anos de idade e eu percebo assim que a criança é muito mais fácil da gente ensinar né, porque tem o lúdico e elas não tem vergonha. Então se elas forem falar /eipô/ como muitos pais aprenderam e não /apl/, elas não tão nem aí, elas dão risada, elas acham bonitinho, então o lúdico é muito gostoso né, então eu hoje em dia eu dou aula do primeiro ao nono no Municipal e eu percebo que o lúdico mesmo com os grandes é muito gostoso porque daí deixa eles com menos vergonha e eles acabam se soltando, mas quando é atividade de speaking, que é para cumprir apostila, eu percebo que eles ficam com vergonha, Ah não sora, vocês vão rir de mim, então a minha metodologia este ano assim, quando tem trabalho eles não gostam né, é aquela coisa, prof não quero falar inglês, mas aí quando eu falo assim: eu vou descontar aqui quem rir, eu vejo que eles se soltam sabe, que é muito aquela questão da nota se eu falo eu vou descontar ponto se tu ri do colega, eles ficam quietinhos, mas se não tem nada da nota, eles riem mesmo sem saber falar também né, porque é aquela coisa de ai, eles estão falando errado e é isso mesmo, então eu percebo que o lúdico contribui bastante nessa questão né, que quanto mais lúdico a gente investir nas escolas, melhoras na aprendizagem dele né, dos alunos, e a gente querendo ou não, professor também é meio psicólogo né, que eu percebo assim que mesmo em escola de idiomas como na rede Municipal que eu tô trabalhando agora, eles acabam desabafando muitas coisas para gente e a gente tem que ver como que a gente como professor vai trazer isso para dentro da sala de aula né, a nosso favor né, e nem excluir o aluno e nem sempre o professor tem essa bagagem né, porque na nossa formação não foi investido nisso né, a gente foi muito aquela coisa assim da didática, do básico né, mas assim, a gente lida com problemas, com realidades muito diferentes das nossas né. Daí a colega agora a pouco falou assim, algumas coisas eu também me identifico com os alunos também, eu vim assim de uma realidade que meus pais queriam que eu estudasse idiomas, escola de idiomas e

eu achava um saco, mas depois que eu fui adquirindo né, então eu percebo assim que a gente tem que criar muito aquela coisa da afetividade e do lúdico, se não tiver isso, a gente perdeu o aluno né, então eu invisto muito nessa questão. Paula - Muito legal Carol. Gente, muito bacana. Vamos movendo então um pouquinho. Deixa eu fazer, eu vou tentar não fazer pergunta, na verdade, porque é mais para a gente ir conversando, enfim, vou lançar aqui mais um tópico e a gente fala mais um pouquinho sobre ele. Eu tinha mais um tópico aqui, mas a gente já conversou, que né, o que a gente pode mencionar sobre ensino de língua inglesa escola pública, privada, escola de idiomas, online, aí todas vocês já falaram um pouquinho de cada, então já abrangeu bastante esse ponto e agora então, vocês já comentaram, mas a gente vai entrar um pouquinho mais a fundo sobre o uso da tecnologia em sala de aula e os jogos né, que é um ponto do meu mestrado, que eu venho estudando bastante nesse tempo, então como vocês veem meninas, o uso dos jogos e tecnologias digitais na prática do ensino de língua inglesa? e mudou alguma coisa durante a pandemia né, com o uso de tecnologia e jogos, de quando vocês trabalhavam antes da pandemia e agora?, e se vocês puderem também falar um pouquinho qual é a importância dessas ferramentas digitais para os professores?, então como que vocês veem o uso das tecnologias e dos jogos neh, na sala de aula?, qual a importância para os professores?, nesse sentido, de neh, é uma ferramenta que auxilia vocês?, que não?, como vocês veem ela em benefício do professor e do aluno?, obviamente, e se mudou alguma coisa de antes da pandemia?, como vocês trabalhavam com tecnologia para agora, eu sei que algumas de vocês já comentaram um pouquinho, mas se quiserem falar mais um pouquinho sobre esses pontos na tecnologia e dos jogos, na sala de aula de vocês.

Liege - eu vou começar porque a minha experiência hoje é bem diferente né, já desde que eu me aposentei, eu estou a maior parte do tempo, 80% do tempo é com aulas online, individuais, então é uma coisa bem diferente, a tecnologia que eu uso é, são as plataformas de vídeo conferência, não uso muito jogo, eu mais é a interação mesmo com aluno né, mas da experiência que eu tive enquanto fui professora no Yázigi, e eu lembro bem que eu peguei toda a transição, peguei a questão da tecnologia sendo introduzida, a necessidade, as demandas dos alunos, aí porque os alunos estão perdendo interesse porque a escola tá distante da realidade deles, toda essa conversa que vocês já ouviram e sabem muito bem, todo esse processo eu peguei, porque, antes eu não me apresentei, mas eu lecionei no Yázigi na década de 80, na década de 90, no século 21, na primeira década do Século 21 né, que para mim, vou abrir um parentese aqui, para mim o século 21 começou em 2011, 2010/2011, aqueles 10 primeiros anos ali foram uma transição, bem, então eu participei muito de todas as etapas, as discussões, as demandas, a realidade foi mudando e gente o que eu vejo é que todos esses recursos tecnológicos, eles são recursos, assim como o quadro negro lá atrás, a lousa branca há um tempo atrás também foi oh uá! né, agora esses

recursos todos eles são recursos, a gente não pode jamais pensar assim, ah porque eu tô usando o Kahoot, porque eu estou usando Seppo, porque eu tô usando não sei mais o que, a Kahn Academy, não sei se vocês conhecem, mas também é outra plataforma, o problema vai ser resolvido. Não, não, não adianta, não adianta é tudo com o professor, se o professor não sabe usar aquilo ali de forma a envolver, se o professor não tem empatia como vocês já mencionaram, se o professor não se coloca no lugar do aluno, se o professor não se sensibiliza com as dificuldades que o A, o B ou C trazem para a sala de aula, se o professor não é um pouquinho psicólogo, não adianta trazer tudo isso, não vai funcionar. O nosso papel, não adianta, é sagrado né, vocês vão usar o que quiserem, o que tiver a disposição, então se a gente não fizer o que tem que ser feito, que é a base do magistério, pode trazer, pode trazer o Bill Gates para sala de aula, que não vai resolver né, então eu acho que no fundo é tudo isso, no momento que o professor entende que o seu papel é de facilitador, é de engajador, ele tem que envolver, ele tem que ter empatia, é muita coisa né gurias, é muita coisa para gente mas é o magistério, a carreira que a gente escolheu, então se a gente tá numa turma com 30 crianças, 30 adolescentes, o desafio é imenso, o desafio é imenso e esses recursos eles vem nos ajudar, mas a gente não pode perder de vista o que que é o core do magistério neh, de ser professor tá. Paula - ok, muito obrigada, pode acontecer uma obra aí eu tenho medo de atrapalhar você aqui Monica - eu ia só fazer um adendo ao que a Liege comentou neh com relação aos recursos neh, é claro que as crianças e adolescentes tem esse desejo de trabalhar dentro das atividades digitais, jogos online e tudo o que for no computador parece que é muito mais legal do que ter que pegar o lápis neh, então tudo é muito melhor, mas realmente é muito relacionado a isso a forma como o professor faz neh, até fui catar aqui nas minhas coisas, logo que a gente entrou de supetão aí para essas aulas online, e do dia para noite a gente teve que dar um jeito de achar jeito, primeiro a gente teve que entrar nas plataformas digitais, que não era nossa realidade, segundo a gente teve que adaptar tudo né, para aquele ambiente sem nunca ter estudado, pensado ou imaginado que a gente ia ter que dar aula desse jeito né, então foi assim, te vira né, então eu queria mostrar para vocês assim, uma coisa que é nada tecnológica, zero tecnológica, mas que fez sucesso louco com os meus alunos, é isso daqui, é uma coisa ridícula do ridículo, mas aqui eu escondia os flashcards e as crianças tinham que descobrir o que que estava mostrando, então realmente faz falta, é bom utilizar?, óbvio que é, as crianças adoram, ela surtam, mas de repente até muito mais como um recurso para eles terem contato com o idioma fora de aula né, para eles terem isso de usarem, de se interessarem em um pouco mais por fazer a tarefa de casa né, esse segundo contato com o idioma, do que dentro de sala de aula, eu acho que dentro de sala de aula ela nem é tão fundamental né, porque quando tu faz bem feitinho um cartão ridículo com um furo e tu trabalha, tu consegue prender a atenção quando aquilo é envolvente, que chama atenção, des-

perta curiosidade, enfim, mesmo coisas mais simples, mais ridículas, podem ter um efeito tão mágico quanto um super jogo, uma coisa maravilhosa, dependendo da forma como a gente conduz. Então apesar de eu usar, de eu gostar, eu acho que ainda o professor faz mais diferença que a tecnologia. Paula - Bacana! Quem mais? Carol - eu posso contribuir? Então, com a questão dos jogos neh, eu trabalhava muito quando eu trabalhava com idiomas, em cursos, então desde os pequenininhos e sempre gostei muito do ensino de inglês associado com jogos, mas na questão assim da internet, eu acabava patinando um pouquinho, antes da pandemia eu achava que eu dominava as coisas na internet, mas com a pandemia eu percebi que tinha muitos recursos que eu não conhecia. A gente teve a oportunidade de fazer um curso de pós-graduação na Ulbra de tecnologia de educação e a gente fez agora, foi oportunizado para nós, quem tivesse interesse, e eu me inscrevi assim no impulso, daí eu pensei, será que eu vou gostar e eu aprendi bastante coisa. E aí quando eu tava aprendendo, cada disciplina era uma ferramenta diferente para gente aplicar na educação né, daí eu pensei assim, porque que eu não fiz antes né? Porque nas aulas quando era online, eu vejo assim me analisando muito, eu deixei muito a desejar porque muitas coisas eu não conhecia e agora até a colega trouxe uma ideia que ela falou ser ridícula, mas daí na hora eu pensei nossa! Que legal! É uma coisa assim que não dá aquele estalo na gente, a gente fica muito amarrado: tem que cumprir o prazo da apostila, como que eu vou fazer com meu aluno, e aí tem aquela dificuldade que até então a gente não utilizava nenhuma sala virtual como a gente tá usando agora né, então no início eu vejo que meus alunos, eles saíram perdendo né, tanto é que quando retornou, muitos alunos vieram e disseram, sora eu não gostava da tua aula, era diferente porque eu me sentia muito presa, eu ficava naquela resistência, falava o que que eu vou fazer né e agora eu percebo que tá diferente, agora a gente recebeu também computadores para os alunos no município e como a gente acaba se deparando né, que eles gostam de utilizar e muitas realidades de chegarem e dizer: sora, eu nunca mexi em um computador, e é uma realidade que nos choca assim né, e aí querem ver e daí eu acabo utilizando isso a favor deles daí, a favor do idioma, então eles jogam muitos joguinhos online, principalmente para os pequenos, porque os grandes tem uma resistência, jogo eles associam que é coisa de criança né, então agora eu faço mais assim, jogos online mais com os pequenininhos, daí com os anos finais a gente faz muito jogos mesmo da minha realidade de idiomas que eu tinha né, de hangman, é muito engraçado assim, uma coisa infantil mas que eles gostam muito e aí às vezes eles pedem, sora eu posso usar o teu canetão, e às vezes nem é tanto assim o jogo, ele é simples mas assim, só o fato de eu vou chegar no quadro da profe, imaginar como profe ou até o conceito de aula invertida assim, como trazendo como se fosse um jogo, eles gostam né, porque é uma realidade para eles que eles não tão dominando né, então eu percebo que eles falam, que eles se identificam, às vezes falam que legal esse jogo eu já joguei em

português, tem inglês também essa versão e eu vejo que eles gostam bastante, então acho que contribui muito para a nossa realidade em sala de aula, eu gosto bastante dos jogos. Paula - legal! Vai, Tati! Tati - então eu queria até complementar, falar um pouco sobre o que a Liege tinha comentado, que o professor que claro que é a estrela né do, na verdade são os alunos, mas a gente é que vai trazer e facilitar esse processo de aprendizado né, mas eu acho interessante, porque eu também gosto muito, sempre gostei de usar jogos, quando eu lecionava inglês como segunda língua neh e não nesse contexto que eu tenho agora, mas é uma coisa que a gente tem que cuidar também é pra não ficar com aquela pressão de ter que sempre trazer um jogo pra sala de aula, ter que fazer, tipo o mais importante é o seu objetivo né, às vezes sim dá para adaptar aquele objetivo com um joguinho, tipo sei lá, na semana que vem eu vou fazer um joguinho para os meus alunos que é com perguntas tipo um icebreaker, porque vai ser a minha primeira aula com eles, então eu podia fazer isso só com uma discussão e perguntando e todo mundo ir contribuindo mas eu vou fazer no wordwall ali, cada um escolhe um número e aí aparece a pergunta, fica uma coisa um pouquinho mais divertida assim, mas é uma coisa que é importante a gente pensar que os jogos são importantes, são parte do aprendizado, os alunos acabam se envolvendo mais, mas pode gerar uma pressão pro professor que a gente fica assim, ai meu Deus! Que que eu vou fazer de jogo? Eu lembro quando eu trabalhei no Yázigi muito tempo também e isso era uma coisa que às vezes era estressante assim, o que que eu vou fazer de jogo amanhã, o que que eu vou fazer de jogo sabe, tinha sempre que ter um jogo e hoje eu vejo com a experiência que eu tenho, mais com adultos né, faz tempo que eu não dou aula para adolescentes, mas eu vejo que assim it's ok, not have a game sabe tipo assim, às vezes numa aula que os alunos conseguiram pegar muito o objetivo e conseguiram usar aquela target language, muito melhor às vezes num diálogo do que tá fazendo um joguinho de perguntas e respostas neh. Então eu acho que tem que ter um pouquinho de equilíbrio, mas concordo que os jogos são muito importantes e a tecnologia está para ajudar né, só que claro, como a Mônica disse, tem alguns jogos que são old school e que às vezes são melhores do que os jogos tecnológicos, mesmo por que os alunos já estão muito acostumados com esse tipo de joguinhos tecnológicos, eles já fazem isso no tempo livre deles, eles já jogam joguinhos de computador e às vezes traz uma coisa diferente, eu lembro quando eu tava dando aula online para crianças de 7 a 9 anos, eu usava bastante o quadrinho, até tipo essa tua atividade Mônica, eu ia desenhando no quadrinho com uma caneta né, com marcador, e eles tinham que adivinhar o que eu tava desenhando e aí depois eles faziam a mesma coisa né, então tipo só que tudo online, então tu tá dando aula online, está usando a tecnologia, mas tu tá usando os joguinhos não tecnológicos na tecnologia né, então tem isso também que é interessante eu acho, é a mistura dos dois mundos assim, mas sempre cuidando para que isso não seja o objetivo principal da aula, ter que fazer um

jogo, mas sim que os alunos aprendam tal e tal coisa, que os alunos pratiquem tal e tal target language, então acho que é isso que tem que estar bem claro assim. Paula - super! Quem mais? Milene - posso falar? OK! É engraçado que acho que daqui a pouco vai ser o inverso neh, a gente vai trazer a cartolina para ser uma novidade, olha gente, isso aqui é uma cartolina, uma tecnologia, é engraçado! Com relação ao uso da tecnologia, é aquilo que a Liege falou, ela que acompanhou esse processo, essa troca né, eu não acompanhei enquanto professora, mas acompanhei enquanto aluna, para depois professora, na minha época de aluno assim a tecnologia era aquele filme naquela TV tubo que eles traziam, ia arrastando na escola toda aquela tv até chegar na sala para assistir a um filme, aquilo ali era, assim, em termos de tecnologia era aquilo ali. E as outras tecnologias que já tinham sido ultrapassadas, como o próprio quadro, que foi uma tecnologia criada e tudo mais. Então eu vejo assim, realmente como recurso, uma opção que tu pode utilizar, só que ela é muito perigosa quando utilizada sem propósito, a gente tá assim enfiando a tecnologia goela abaixo porque é necessário usar, porque todo mundo tá usando e tal, e não sei se a gente tá pegando o pulo do gato de pensar, como eu posso utilizar essa tecnologia de fato integrada na educação? sabe, como que o aluno pode estar utilizando também a tecnologia e não estar só consumindo essa tecnologia? Então, dando aula, por exemplo, para uma turma de informática tive oportunidade de eles programarem em inglês, então consegui juntar o fato de eles estarem utilizando a tecnologia e a língua inglesa ao mesmo tempo sabe, e aí a gente fez robô com sucata, eles programaram esse robô, na aula de programação, foi todo um trabalho integrado, então eu vejo a tecnologia um pouquinho mais, muito mais que um slide, muito mais do que o joguinho online, eu vejo uma coisa mais assim, o aluno protagonista também nesse processo e também eu vejo assim que eles rapidamente cansam dessas coisas também, se tu ir só para tecnologia, eles vão cansar. Tem aluno que chegava na sala de aula e ai, não, Kahoot de novo não, ai não! Tipo sabe, estavam cansados já daquilo ali e eu descobri duas coisas quando eu comecei a usar a tecnologia, que os meus colegas estavam me rechaçando por causa disso, porque ou eles não estavam preparados ou eles estavam com medo de arriscar, ou eles não achavam necessário, e que estava acontecendo alguma coisa ali que eu não tava entendendo muito bem o processo, eles estavam até com um pouco de síndrome de vira-lata, tipo assim, não vem colocar as coisas do Fisk aqui porque aqui não é o Fisk, aqui é escola pública, aqui não dá para fazer isso daí sabe, bastante resistência e o que mais me surpreendeu foi o próprio aluno com resistência, porque eles reclamam muito ai a professora só traz aquela folha que tem que preencher o verbo to be não sei o que, aí eu vou fazer um projeto aqui que vocês vão amar, tipo cade a folha do verbo to be por favor, traz a folha! Porque dá mais trabalho e dá mais trabalho para todo mundo, quando eu comecei a trabalhar com tecnologia, que eu ficava lá horas e horas pensando em como fazer, e aí eu comecei a me interes-

sar pela metodologia baseada em projeto, então tudo ali tinha um propósito, um passo a passo do começo, meio e fim, aproveitava sempre para ensinar para eles já esse projeto de vida que tem longo prazo, médio prazo, curto prazo, coisas a cumprir, então tentando fazer desse trabalho uma coisa mais integrada sabe, que não seja só uso da tecnologia pelo uso da tecnologia e o que eu gostaria de estudar no futuro, porque eu sei que os jogos eles são facilitadores no processo de ensino-aprendizagem, o que eu gostaria de estudar é a psicologia da mente humana para entender porque, quais são os gatilhos mentais que tu ativa ali com o jogo que faz o aluno aprender mais e de forma mais divertida, e aí não tô falando do jogo tecnológico, to falando do jogo, que pode ser esse de papel que a Mônica mostrou né, qual é o gatilho mental que ativa ali a curiosidade mental da criança, acho que a gente tem que estudar um pouquinho a fundo os gatilhos da tecnologia e os gatilhos do jogo. Monica - sabe que é uma coisa muito interessante essa questão do que que o jogo faz e é interessante, eu estou fazendo uma especialização em língua inglesa também e a gente estuda um pouquinho sobre isso, e é a questão da ansiedade, quando tu joga, quando tu traz para o lúdico, para o prazer, tu tira a ansiedade e tu faz com que ele enxergue a atividade de uma maneira diferente. Então isso é o que faz com que o cérebro esteja mais disposto ao aprendizado quando tu faz uma coisa lúdica, é tirar a ansiedade do aluno, e a gente tem lá no nosso material 500 vezes, to low the anxiety to the child, é isso aí que o jogo faz. Milene - Interessante! Ótimo compartilhar isso! Outra coisa que me preocupa no jogo é a competição. Quando você vai fazer os alunos competirem, porque eu achava isso o máximo uma vez, hoje já começo a pensar justamente nisso, na ansiedade, na frustração, de lidar com aquele de perder ou ganhar, de quem é o melhor, porque sempre tem um que vai ser melhor daquela disciplina, então eu já começo a tirar essa ideia da competição e ir mais para o colaborativo, para o cooperativo. Teve uma turma que eu dei aula, uma turma de anterior muito resistente, eles disseram que nunca iam falar uma palavra de inglês na minha aula, desde o momento que eu entrei, era o 3º ano do ensino médio, falei não há nada mais que eu possa fazer de inglês para essa turma, eles estão saindo daqui para trabalhar, uns já trabalhavam, então eu vou tentar aproveitar esse tempo que eu tenho com eles para usar o inglês para me engajar com eles, para fazer eles pensarem um pouco mais no futuro deles, o que que eles podem fazer, eu falei assim, eu vou fazer todos vocês falarem inglês aqui sem tecnologia, porque não tinha nada, não tinha internet, não tinha computador, não tinha nada na escola. Todos vocês vão falar inglês aqui, pelo menos uma frase de inglês aqui, com o uso da tecnologia. Eles caíram na gargalhada. Aí eu montei todo um negócio na minha cabeça e cada um tinha que me mandar uma frase por WhatsApp. Eu fiz um sorteio lá com papel, tinha uma frase, cada um pegou essa frase e eles me mandaram pelo WhatsApp. Eles não sabiam que essas frases faziam parte de uma letra de uma música. Depois eu peguei, baixei a música, tirei a voz dessa música, ficou só o

áudio, eu encaixei a frase deles, cada uma na música, olha a trabalhadora que dá, neh tem um programa que consigo mexer com o áudio, então aí né, era Imagine de John Lennon, uma música super forte assim né, então coloquei a fala de cada um assim, no tempo da música, e aí baixei essa música e no último dia eu levei e apresentei para eles. Eles se debulharam chorando, quando começou a música, eles disseram: ah uma música triste, aí a primeira voz cantando tipo, é a fulana, sou eu, é a minha fala. E aí todos eles falaram em inglês, usando tecnologia offline. Tem essa questão neh, como eu posso usar tecnologia offline, que é uma necessidade no ensino público também. E é isso, são erros e acertos, uns odeiam, outros amam e assim a gente vai testando e levando a diante. Paula - muito legal, gente! Quem mais compartilha com a gente? Marcilene - Posso falar? Então, ainda usamos pouco a tecnologia em sala de aula, a gente usa bastante tecnologia, no próprio joguinho ali que a colega mostrou tu também usa a tecnologia para imprimir, para escolher as imagens, então no nosso mestrado neh Paula, o professor Juarez fez uma disciplina que ela se chamava Maker, então nessa disciplina os alunos eles tinham que criar um jogo sem necessariamente ser digital, usando a tecnologia mas nós tínhamos que criar um jogo dentro das disciplinas que a gente se propusesse dentro do inglês, do português, de acordo com a nossa área. Então ali surgiram bingos, surgiram aquelas trilhas, daí feitas de madeira, feitas em 3D, feitas na própria cartolina, então também são tecnologias, a gente também usa tecnologias quando a gente faz esse tipo de jogos aí, não necessariamente tem que levar a tecnologia em si para sala de aula né, e como as colegas falaram, acho mais interessante a gente explorar então algumas coisas offline né, meio que sala de aula invertida, eles fazerem algumas coisas em casa porque eles têm acesso a jogos e aqueles alunos, que principalmente no ensino médio que gostam muito de jogos são os melhores alunos de inglês né, eu tenho alunos que são feras em jogos e falam muito inglês, sabem muita coisa de inglês. A gente também pode explorar esse lado, mas não dá também para ficar só em cima disso porque tenho alunos ali que o desnivelamento é grande, assim como eu tenho aluno que sabe muito inglês, eu tenho alunos lá que não sabe quase nada, então a gente tem que fazer as adaptações necessárias, eu faço bastante também de eles criarem os próprios jogos com outros grupos e eles criam jogos, então jogo da memória, que seja uma trilha, daí cada grupo monta um jogo e depois troca-se os jogos entre os grupos para eles brincarem, se organizarem, aprenderem né, então mais nesse sentido que eu utilizo ali a tecnologia. Paula - muito legal! Mais alguém quer compartilhar alguma coisa nesse ponto? Zaque - acho que já foi compartilhado bastante aí, eu acho que tudo que foi falado, um pouquinho da fala de cada uma resume em sala de aula o que eu penso e acredito começando lá com a Liege trazendo né aí a experiência dela desde o início, terminando agora com a Marcilene né falando da importância de o aluno criar o jogo, ele colocar a mão na massa, eu acho que foi falado bastante, um ponto que eu acho que fica para

mim é que a gente precisa sempre ter um objetivo, que também já foi falado né, então jogar o Kahoot por jogar não vai levar a lugar algum, vai deixar o aluno um pouquinho mais faceiro, mas qual foi o objetivo pedagógico daquela atividade, e chega uma hora assim que o aluno já está mesmo fatigado de tanta tecnologia, então é preciso ter a ludicidade mas ela não precisa ser só através de ferramentas tecnológicas né, o jogo com a cartolina é muito bem-vindo a gente vê isso em sala de aula quando a gente propõe alguma coisa diferenciada, que nem aliar o cartãozinho da Mônica ou qualquer outra coisa que tu leva para dentro da sala de aula que chama, desperta interesse nelas, fica muito mais além do que ferramenta tecnológica, e é aí que a aprendizagem acontece né, o envolvimento dele e o despertar da curiosidade, então a ludicidade é muito importante seja ela com ferramentas tecnológicas ou não. É válido mas tem que ter dosagem então, acho que a gente tem que também saber dosar cada coisa, cada atividade que a gente faz em sala de aula, sempre com propósito, sentir conhecer a turma, sentir/conhecer o aluno, então conhecer a turma, tem uma turma que vai se dar muito bem com atividades mais tecnológicas e jogos, outra não tanto, então acho que também tem que conhecer a realidade de cada aluno e de cada turma, para saber o que ofertar é bem importante também, que nem as colegas falaram, tu chega com várias coisas em sala de aula e aí a tecnologia ele já está cansado disso né, tipo eu quero uma cartolina, ia ser mais interessante, então acho que conhecer o aluno também é o ponto de partida assim, saber onde está pisando e o que agrada mais e o que faz com que a aprendizagem para aquele grupo realmente aconteça.

Paula - legal, gente, muito legal! Vou falar mais duas coisinhas para gente ir um pouquinho mais rápido agora, só para gente já ir concluindo tá. Como vocês sabem o meu projeto e o nosso mestrado é envolvido na tecnologia e educação então eu não posso né, fugir, vou ter que falar um pouquinho de tecnologia com vocês, mas só mesmo para ver o conhecimento de vocês então, é o meu próximo tópico, esse vai ser mais rapidinho, é só para ver o que vocês conhecem relacionado ao uso de jogos, que na verdade eu vou abordar um pouquinho esses jogos na minha tese, então eu queria só perguntar para vocês então sobre quatro diferentes jogos, um foi até a Tati que me passou, que sou apaixonada por ele, que ela já comentou ali, e outros que a gente vai conhecendo ao longo da jornada e aprendendo como vocês falaram né, que a gente usa e vai conhecendo conforme a gente vai necessitando. Então, eu gostaria de comentar com vocês meninas, quatro jogos: O Kahoot, wordwall, quizziz e educandy. Queria saber se vocês conhecem eles e se vocês conhecem, se alguém utiliza nas suas aulas em algum momento ou não. Essa seria uma pergunta mais objetiva mesmo sobre esses jogos. Então Kahoot, educandy, quizziz e wordwall, se vocês conhecem e se vocês utilizam só. Essa mesmo vai ser mais rapidinho assim, só para saber o conhecimento de vocês sobre os jogos, mais especificamente. Tati - Tá, vou começar então. Posso começar? Eu conheço o Kahoot, o wordwall também e os outros dois

não, o Educandy eu acho que tu até tinha me dado a recomendação, mas eu acho que ele é mais para criança assim né um pouquinho mais...

mais ele Palavras que ele mesmo cria algumas diferenças

É, acho que eu já olhei mas não, já pesquisei mas nunca usei só o Kahoot e o Wordwall mesmo.

Liege - eu também eu só usei o Kahoot e eu uso o Quizziz. Monica - eu sou apaixonada pelo Wordwall, Kahoot a gente usa também no Yázigi, mas o wordwall eu sou assim, gamadona, não conheço os outros dois eu acho que eu não sei se foi atualização enfim, mas agora rapidinho tu já muda e tu faz caça palavras, tu faz as cartas somem e tu embaralha as cartas, sensacional. Marcilene - Eu conheço o Kahoot também, até é interessante a minha história com o Kahoot, porque eu conheci ele em uma especialização que eu estava fazendo em gestão, que a professora trouxe pra nós, e eu estava fazendo as disciplinas isoladas do mestrado e foi a partir dele que eu tive a ideia para fazer meu projeto e eu consegui entrar no mestrado, mas também não tô desenvolvendo aquele projeto que eu fiz né mas foi através dele que eu tive. E aí eu já utilizei em sala de aula, os alunos gostam bastante, o único entrave às vezes é a falta da internet para eles ficarem interagindo né, às vezes o WIFI cai e aí eles não tem dados móveis, então essa é uma dificuldade. Paula - legal! quem mais pode falar um pouquinho dos jogos? Milene - eu já usei bastante o Kahoot, mas como eu to dando aula para uma pessoa só agora vai ficar meio estranho né, a pessoa jogando com ela mesma. Eu uso bastante o wordwall; eu gosto muito de criar, não gosto muito de usar atividades prontas eu gosto de criar as minhas mesmo, eu uso bastante o Educaplay também, que lá tem bastante flexibilidade para eu criar, daí eu pego ali a lição que eu quero e crio o jogo, eu gosto mais de criar, e os outros eu não, não conheço, vou dar uma olhada, interessante. Paula - Ok! Carol eu não sei se tá ali. Zaque - eu uso o Kahoot e o wordwall, os outros dois não conheço, nunca usei. não uso nenhum na verdade eu gosto muito e também

Carol - Desses que tu falou Paula eu não uso nenhum, na verdade, como elas falaram, eu gosto muito de criar e também até pelo fato assim de que a gente ainda está dividido, metade em casa e outros na escola, eu uso muito e a gente sabe que nem todos têm o acesso à internet, eu deixei eles assim criarem mais os jogos deles, até para desenvolver a criatividade. Em sala de aula eu utilizo muito jogos assim que já estão em site online né, mas essas plataformas não e até eu vou pesquisar para utilizar em sala de aula. Paula - legal! Ok, meninas! Então, pra gente ir fechando então agora, eu queria, pra gente concluir, que vocês pensassem, falassem um pouquinho sobre o que que mudou na vida de vocês né, já foi comentado ali durante a pandemia, a Monica comentou né, mas o pós pandemia, qual é a visão de vocês do antes e depois neh, da vida de vocês professores, e relacionado ao ensino, o que vocês acham que poderia ser melhorado, talvez dizer algumas palavras, em sala de aula, o que que a

gente poderia fazer, assim, não só a gente como professor mas quais são as coisas que precisam ser, em escola pública e particular, o que que a gente pode investir, de que forma a gente pode investir para talvez melhorar alguma coisa que vocês acham que necessite alguma melhora, só pra gente concluir né. Deixa eu tentar ser mais específica com este ponto assim, primeiro ponto: se mudou alguma coisa para vocês na vida de vocês como professores antes e depois de pandemia e se tem alguma coisa que vocês acham que a gente, que nós professores poderíamos melhorar em sala de aula, ou algum investimento que possa ser feito, fazendo em nós mesmos ou o governo investir em alguma coisa pra melhorar né, um ensino de línguas, você acham que a gente precisa investir em nós mesmas e estudar mais, o que a gente pode fazer para continuar né, nessa carreira enfim, buscando cada vez melhorar o ensino, alguma coisa que vocês acham que precisa ser melhorado e se mudou alguma coisa no antes e depois de pandemia, já para a gente concluir a nossa conversa. Fiquem a vontade então para a gente finalizar.

Liege - posso começar? Então gente, em Primeiro lugar eu quero dar assim os parabéns, sintam assim muito muito admiradas, todas vocês estão em sala de aula pelo trabalho que vocês fizeram. Eu estive afastada mas acompanhei as notícias, gente, vocês foram fantásticas! Todas, todo mundo que trabalhou e enfrentou esse desafio, então eu acho que a pergunta da Paula, o que que mudou, eu acho que mudou tudo né, as professoras saem muito mais grandiosas disso, vocês todas saem de um outro patamar, em um outro nível, não só como profissionais, mas como seres humanos, isso aí acho que todo mundo né, todo mundo sofreu alguma para o bem ou para o mal né, porque nós temos visto aí neh, pra lá e pra cá, e então minha profunda admiração por tudo que vocês fizeram e estão fazendo ainda neste período de pandemia, e como disse a Mônica lá, tiveram que do dia para noite aprender e se virar, e fazer a coisa acontecer né, porque as famílias estavam esperando, os alunos também, a gente sabe que muita coisa se perdeu nesse período, principalmente quem tá na escola estadual, muito se perdeu, muitos alunos também foram perdidos, se desgarraram da escola, do caminho em função das necessidades né, individuais, materiais de cada um, a gente sabe que foi publicado semana passada o resultado de uma pesquisa no Brasil com relação ao acesso à internet, 70 milhões de pessoas não têm nenhum acesso à internet, ou seja um terço da população brasileira não tem nenhum, os dois terços que tem, eu não lembro bem o número, mas parece que 30% têm um acesso, eu diria meia boca né, então os desafios são imensos e talvez o que se saia, um comportamento, uma atitude, uma concepção, enfim, que a gente sai dessa pandemia é de ver assim que o nosso país precisa de mais igualdade né, a gente tem que dar mais igualdade porque ficou muito escancarado né, que é desigual demais né, e nessa profissão que a gente tá, gurias eu me emociono, eu sou chorona viu, nessa profissão que a gente tá, a gente contribui, quer queira quer não, a gente contribui

né para diminuir essa desigualdade. E eu acho que essa consciência ficou mais clara ainda, e se não ficou ela vai ter que ficar em algum momento, e vocês que têm essa consciência bem forte, de repente serão responsáveis pela multiplicação dessa ideia né onde vocês estão. Então eu acho que a pandemia, o pós pandemia, eu não sei se dá para falar em pós pandemia já mas enfim, ele nos traz seres humanos diferentes, melhores ou piores porque tem gente também que piorou né, e o desafio mais claro para muita gente e mais responsabilidade com o domínio da tecnologia, sem a tecnologia a gente não vai andar né, então tem a questão humana e tal e tem a questão tecnológica, a gente tem que estar sempre procurando, eu fiquei já super curiosa para saber qual é o software que a Milene usou para modificar a música ali, já quero descobrir, já quero aprender como é que é, se tu puder passar para nós Milene, qual é esse software, então os desafios são imensos neh, sociais e também educacionais, continuar estudando, buscando, eu vejo que vocês todas estão nesse caminho, que legal! Então, para mim é isso que fica tá, saber que a gente não pode parar no tempo né, tem que continuar, ok ?! Paula - Muito legal, Liege! Quem mais vai?

Tati - Posso só comentar uma coisa, Paula? Falar aqui que o que eu acho que mudou um pouco foi, que vai mudar né para mim na minhas aulas é que eu não vou mais ter esse acesso tão, os alunos não vão mais ter os meus né, no meu contexto esse acesso tão fácil a um website ali, então por exemplo eu fazia muito assim, ah agora vão lá no Google e procurem a definição disso; e aí eles iam e daí eu já passava e a gente ali na aula online já discutia né ou então eu dava um link e ah leiam esse texto e então era tudo assim bem fácil nesse sentido né, agora o que eu tô vendo é que eu vou ter que readaptar minhas aulas de novo pro presencial então assim, vá nesse link, ah aqui eu não vou estar numa sala de computador, então os alunos não vão poder ir nesse link, eu vou ter que imprimir o texto sabe, ou então eles vão ter que levar os laptops para aula, que não vai acontecer também, então vai ser uma coisa de a gente teve que adaptar para o online agora eu vou ter que readaptar os materiais que eu criei para esse curso pro presencial e talvez para um híbrido assim, então eu acho que isso vai mudar bastante, é aquela coisa que a Liege falou, a gente está continuamente, constantemente se adaptando e mudando né, então não é assim, agora eu acho que não vai ser simplesmente voltar ao que era, vai ter muita coisa que a gente vai ainda sentir falta, até da da parte online ali que era fácil né, mas com relação ao que tu falou de uma coisa que poderia melhorar, principalmente no Brasil como a Liege falou com essa desigualdade toda, seria realmente uma iniciativa governamental de ajudar os alunos, de ajudar os alunos financeiramente, os carentes a terem um bom acesso à internet né, porque foi isso que fez com que essa desigualdade ficasse tão escancarada né, quem tem um computador em casa com acesso à internet pode talvez pesquisar, participar das aulas né melhor, agora quem não tinha né, como é que fez? Então acho que isso, pensando numa questão governamental, assim eu acho

que uma iniciativa para subsidiar recursos para os alunos carentes para eles poderem ter acesso à internet acho isso que seria, claro que é um mundo ideal né, mas se fosse para eu escolher qualquer coisa, talvez isso seria uma coisa interessante. Paula - Muito legal, Tati. Quem mais meninas? Milene - eu acho que algumas iniciativas já estão sendo feitas, eu vejo do micro pro macro, eu acho que o município tem mais condições de saber a sua realidade, então ele age mais rápido talvez assim e isso vai depender muito de quem entrou nesse poder né, qual é a visão desse prefeito que tá ali, qual é a visão do secretário de educação, do secretário de cultura, por isso que é importante ter essas trocas né, volta e meia ter essas trocas, porque novas visões vão entrando né, eu vi algumas prefeituras, por exemplo, entrando em contato com a UFSC porque tem esse mestrado em educação, tecnologia e educação, para entender, ahh o que eu faço, compraram um monte de tablet mas não sabem o que fazer com esses tablets porque acham que é o tablet pelo tablet, é só trocar o livro pelo tablet, não é, porque daí tem que formar o professor, tem que pensar como pode usar aquilo ali para não ficar lá parado, então eu vejo a maior desorganização total assim, mas eles têm tentado, então talvez os municípios vão começar e depois o Estado faça alguma ação né, que vem o Federal mas assim, eu não sou muito otimista com relação à política tá, eu sou bem pessimista na verdade, acho que vai levar bastante tempo para as coisas acontecerem no Brasil, eu vi umas questões assim nos Estados Unidos, colocaram nos ônibus que tinham wifi que faz os pais estacionavam perto desses ônibus para pegar ali a internet e tal, porque a gente pensa que os Estados Unidos não tem desigualdade, mas é bem desigual também, também tem problema, mas eles tem umas sacadas mais rápidas para resolver neh, como é que o município vai dar uma internet para família se nem a biblioteca do município tem internet funcionando, então assim, falta muita coisa ainda, falta muita coisa, e isso me deixa desanimada. Com relação a pandemia na prática do docente, como eu não estava na escola eu fiquei pensando assim, naquela reunião que eu tive com aquelas professoras que me disseram: não traz as coisas do Fisk para cá porque não funciona aqui, como que elas, tipo assim, e agora né, e agora José? e eu acho que se eu tivesse na sala de aula eu estaria muito, muito mais preparada do que elas né, e como a gente às vezes perde oportunidade de ir no rumo de uma outra pessoa que tá ali querendo levar a gente né, então às vezes elas poderiam já estar muito mais preparadas ou pelo menos contextualizadas né do que se fazer e eu acho que desse grupo todo aí, das resistentes, saíram pessoas que uau!! quanta coisa legal eu posso fazer e eu vou continuar utilizando e outras: nunca mais! Eu sabia que não dava para usar a tecnologia! Que era horrível! Então eu acho que saíram grupos diversos aí né, tinham professores loucos para voltar para sala de aula porque não aguentavam mais e também não se empenharam muito, ficaram só na foto né, bate a foto do livro e mandam, usaram realmente a internet só como recurso para enviar o livro para o

aluno, alguma coisa nesse sentido né. Uma coisa que eu percebi, porque aqui em casa todos são professores, foi que não se conseguiu dar o mesmo tempo de aula online que é o tempo da sala de aula, então tem alguma coisa errada ali, ou a pessoa não soube preparar a sua aula para dar o mesmo tempo de aula online ou tá sobrando tempo lá na sala de aula também e a gente talvez tá gastando tempo do aluno à toa e o nosso, não sei, fiquei pensando nisso, será que precisa toda aquela manhã? Será que a gente tava usando ou porque lá daí tem o recreio, daí demora 10 minutos para entrar e o outro conversa, daí tu para pra chamar atenção, então esse tempo tá sendo consumido assim e no online ficou muito afunilado, tu chega, mostrou a atividade, fez a atividade e aí? E agora né?! Parece que o presencial, ele tem mais contato ali, rende mais a aula né, eu senti que no online as pessoas ficaram muito perdidas, ah elaborei uma atividade para 40 minutos mas fiz em 10min, e agora né, então eu senti essa dificuldade assim, foi uma análise que eu percebi, e o que vai ser depois eu não sei porque na escola pública, gostaria muito de saber o que vai acontecer agora, se eles vão continuar tipo rejeitando, tipo Graças a Deus que passou, que eu nunca mais quero ouvir falar de tecnologia na educação na minha vida, quero o meu quadro, meu giz, tchau! Ou não, O que que isso gerou né? Não só no professor mas também no diretor né, que vai agora atrás, ah agora eu entendi a importância da internet na escola, o diretor também tem um poder de barganha ali né, de pressionar a Secretaria de Educação, de ir atrás do secretário, ele também tem esse poder de barganha né, então assim, às vezes ele não vai porque ele também não acha importante, ele não se engaja na questão então eu queria ver o cenário futuro, o que que isso trouxe realmente de reflexo? É uma curiosidade que eu também tenho, porque não estou no contexto né, mas aí as meninas que estão oh, tipo a Marci e a Carol podem falar um pouquinho de como é que tá a situação agora por exemplo.

Carol - Complementando a pergunta da colega, esqueci o nome, é Milene né, isso? Tá, então, eu acho assim que na questão assim da pandemia eu também estou que nem a Liege, será que já é pós pandemia, será que não é, a gente está um pouco perdida neh, e eu acho assim que o município acordou um pouco, claro, a Smart TV já tava na sala de aula antes da pandemia né, a gente já estava utilizando, mas eu percebo que tá vindo muitos recursos tecnológicos e bastante formação assim para os professores, chega tá sendo assim até pesado para a gente né, e a gente tá com uma formação atrás da outra, tá vindo bastante recursos mas eu percebo que assim é legal porque muitos, como tinha falado antes né, muitos não têm esse contato em casa, então na escola aí mais um motivo para eles ir para escola, porque para muitos é desmotivador como eu comentei antes também assim, eu vim de uma realidade totalmente diferente dos alunos, que graças a Deus meus pais tinham recursos no início para não precisar trabalhar desde cedo né, e hoje tem coisas que eu me choco assim, com a realidade, eles tem muitas vezes muito mais e vivência que a gente como pro-

fessor né, e mas eu percebo assim que eles estão gostando disso, agora o próximo passo que estão prometendo para as escolas é a lousa digital né e eu percebo assim que é um recurso que só vai vir para facilitar nossa vida né. Que claro, muitos professores eles ainda tão naquela coisa aí, a tecnologia é difícil e com a questão muito da idade, eles não querem se atualizar né, aconteceu assim na minha escola, de professores pedirem demissão porque não queriam lidar com a tecnologia, se desesperaram porque não sabiam quando que nós iríamos voltar presencial né, quando voltou presencial, tentaram retornar e a gente sabe que nem sempre isso pode acontecer né e na maioria das vezes não acontece né, porque os alunos precisam continuar tendo aula e eu percebo assim que na realidade nossa de idiomas, eu vejo assim que só veio para nos agregar né, porque querendo ou não, muitos professores eu vejo assim, em conversas de corredor, eles falam: nossa! O inglês é bom porque vocês podem trabalhar com vários recursos né, e muitas vezes como a Marci falou, a gente trabalhava só com nosso sonzinho velho, porque as apostilas ainda vem com o CD, não vem com o pen drive, não vem o áudio, quando a gente fala para outras professoras, eu tenho amigas de Porto Alegre, de Floripa, elas falam: vocês ainda trabalham com CD? E sim porque é o que a gente tem no momento né, mas é bom que venha assim essa novidade vem agregar para nós né, e daí é mais coisas para a gente fazer e mais que a gente vai puxar para melhorar a qualidade do ensino né. E eu vejo assim, concordo também com a tati com a questão da internet, que tem que ser investido né, aqui em Torres foi falado até já, que eles estão querendo fornecer internet para quem não tem nas escolas, os alunos já estão tendo acesso né, Isso também já é um avanço que até então era proibido né, o uso o wi-fi na escola, então, até uso do celular né, eu sou uma pessoa que, claro a gente incentiva muito o uso do dicionário, mas também tem que incentivar eles a usar o celular como recurso pedagógico neh, e muitos professores têm essa resistência. Agora na volta para a escola mesmo, teve um professor que veio para mim, o que que tu faz com o uso do celular na escola, tu tira? Não, eu disse não, eu uso muito em aula o celular, então eles tem que ter né, inclusive a gente às vezes como professor, até roteia internet para eles terem acesso da internet né, e eu vejo que muita gente tá preso ainda, mesmo com a questão toda da tecnologia, está preso naquela educação tradicional, que era proibido uso do celular né e não é isso, a gente tem que continuar, a gente tem que caminhar junto né, então eu acho que nesse sentido que está agregando bastante e eu me vejo assim como professora de muitas coisas serviram mesmo para, como a Liege comentou, a gente sai diferente né, dessa realidade da pandemia e eu vejo que é para melhor, porque às vezes a gente pensava eu, a minha experiência né, eu vi a muitas vezes o ensino do meu lado e às vezes eu tava dentro de uma bolha, não via como aluno, porque na sala de aula são muitos, eu não sabia o que que eles estavam sentindo e a realidade do online fez eles procurarem a gente do privado e dizer: olha profe, não tô entendendo, explica de novo e aí che-

gou a realidade, tem que fazer vídeo chamada, às vezes ligar para o aluno para tirar dúvida né, então eu acho que nos aproximou mais ainda da sala de aula e eu gostei, eu tô gostando bastante dessa construção. Eu acho que o professor é isso neh, uma eterna construção: a gente começa de uma maneira e a gente vai se reconstruindo todo tempo neh, como eu falo para eles não é só a gente que ensina, eles ensinam muito a gente né e é legal essa troca. Paula - muito bacana Carol! Quem mais? Marci - O Paula, posso continuar aqui? Então, dando continuidade ao que a Carol estava falando né, esse ano eu não estou na rede Municipal, estou de licença que eu consegui a licença para o mestrado, estou só na rede estadual, na rede estadual eles não me deram neh, então, preciso estar em sala de aula. E na rede estadual então, a gente tá tendo a realidade do ensino médio, estou com eles né e eles estão voltando nesse pós pandemia, não sei se é um pós né, mas não estão voltando todos, então isso dificulta bastante porque a gente ainda tá um híbrido, mas é um híbrido que não acontece direito, por que? Porque eles nos deram uma aula para gente atender os alunos remoto, então a gente tem que atender todos os alunos presencialmente, os que vem ali e aqueles que estão em casa, é só um período por semana, para atender todos os alunos de todas as turmas que a gente tem, então assim, por mais que a gente queira fazer um trabalho diferenciado, a gente também não está sendo nem pago para isso e nem tem tempo para isso né, então a gente também não pode se sobrecarregar em função de que o estado não está proporcionando né, aqui em Santa Catarina, porque eu moro em Santa Catarina e trabalho em Torres né, quando voltou ali no híbrido tinha as escolas polos, então os mesmos professores que trabalharam presencialmente não eram os que trabalhavam online, lá no Rio Grande do Sul não, somos nós que trabalhamos com todo mundo mas a gente não tem tempo para isso, então já foi nos dito que enquanto a gente está na sala de aula com o aluno presencial não é para a gente atender o que está em casa, que é para dar atenção para aquele que está ali em sala de aula e aí aquele que está em casa também não está recebendo, está só recebendo material pelo google sala de aula porque é o que a gente tá podendo fazer também, então tá sendo difícil nisso e o que que eu tô buscando fazer, que a Carol falou do celular, é procurar dar uma projeção pedagógica para aquele celular neh, porque eles sabem usar o celular, eles mexem o tempo inteiro mas para fazer coisas que vai colaborar com a vida deles, eles não sabem. Por exemplo, produzir um currículo, que é ali no ensino médio né, fazer um PowerPoint, um slide, uma apresentação sobre um tema, isso eles não sabem, até a mexer em um software, são essas funções eu acho que agora a gente tem que ensiná-los, a usar esse celular como recurso pedagógico, não só com WhatsApp, Facebook, Instagram e outras coisas. Paula - Ok, muito legal, Marci! Mônica e Zaque, mais uma palavrinha para gente finalizar, meninas? Monica - Vou tentar ser breve. Então eu acho assim né, pegando o gancho lá do que a Liege trouxe para gente né, eu acho que realmente foi o momento que foi um super impor-

tante para a nossa profissão né, como professoras, foi momento de dar a chacoalha né, então tinha muita gente que tava realmente acomodado aí, não vou dizer que não tenha né, as que pediram demissão, que não querem mais saber, porque realmente se assustaram e não quiseram passar por essa evolução, mas eu acho que foi realmente muito positivo no sentido disso, da gente poder, da gente na verdade ter sido obrigada a entrar no mundo digital né, ou tu entra, ou tu entra né, isso foi muito legal e acho que foi a oportunidade da gente aprender muita coisa, sendo bem egoísta, eu viveria feliz da vida no mundo digital, eu adoraria continuar dando aula online, meu filho continua tendo aula da escola online, mas eu sei que eu tenho o privilégio de ter uma conexão boa, de ter um computador e etc., então eu não fecho os meus olhos para essa realidade né, sei que muita gente precisava, desse retorno em função da falta desse acesso à internet, mas eu particularmente acho que em termos de conhecimento, o meu filho deu o check em todas as habilidades, tanto com o Yázigi, tanto com a escola, e por que ele tem esse acesso e ele claro, conta com um apoio, suporte de toda a família para que ele possa ficar fazendo as aulas de uma maneira correta. Percebo assim, mesmo ele estando numa realidade de ensino particular, percebo que dentro dos professores que são os professores responsáveis pela educação dele, tem aqueles que tem a facilidade e tem aqueles que não tem né, então tem aqueles que conseguiram usar e tem aqueles que não, e isso não quer dizer com relação a idade né, do professor, porque tem professor lá das bolinhas né, dos 1900 e que continuam dando uma aula que é interessante e tem professores mais novos que não conseguiram, que acham que eles tem obrigação de tá ali na frente e que a atenção tem que ser mantida neh, durante uma aula online, então tem de tudo né, a gente vê isso de tudo e eu acho que para nós, para a nossa profissão, a gente ganhou muito, porque né, realmente foi um divisor de águas, em termos da gente ter acesso, da gente se mexer realmente, sair daquela situação cômoda de pegar o meu material didático e o meu giz e fazer aula acontecer só usando essa maneira, então a gente precisou buscar outros recursos, eu acho que isso foi super positivo, e é isso, eu acho que a gente sai dessa, quando sairmos, eu acho que ainda não estamos no pós, mas eu acho que vamos voltando devagarinho e eu acho assim, que saímos enquanto professores, enquanto profissionais, ainda mais fortalecidas, ah outra coisa que eu acho muito interessante, no momento que a gente começou a fazer as aulas online, a gente expôs a nossa aula, o nosso dia, o nosso momento ali só com os alunos, a gente acabou expondo ele para família inteira, então tia avó que tava escutando, tinha o pai e a mãe o mano, né, o mais novo ou mais velho, todo mundo começou a participar das nossas aulas né, isso também foi um desafio gigantesco, a gente se expor né, outra coisa, às vezes tinha os professores que estavam, os professores, por exemplo, o meu filho ele tem, ele é aluno de uma turma, mas as outras professoras dão aula pra ele, isso de a gente acabar sendo comparada com outros professores também é uma coisa

que nos expôs os bastante, mas eu acho que a gente ainda saiu fortalecida dentro dessa situação toda, eu vejo como positivo. É Isso! Paula - Muito legal! Zaque, quer dar a última palavrinha então, para a gente encerrar? Zaque - Sim, vamos lá então. Eu acho que antes da pandemia, de certa forma, alguns profissionais conseguiram fugir um pouquinho do uso da tecnologia e dava certo e faziam acontecer, e depois da pandemia isso não foi mais uma opção, como a Mônica comentou, ou tu vai, ou tu vai né, não tinha a opção, não fazer uso, não utilizar, não aprender, não reinventar, então acho que isso mudou, a gente aprendeu muito com isso e a gente, acho que o que fica aí de ensinamento é que existe muito espaço para aprendizagem, nossa formação é constante, é constante se não for assim, não acontece. Então, existe espaço, a gente precisa fazer uso e continuar deixando espaço para que a aprendizagem de novas ferramentas, de novas metodologias, continue acontecendo, que a gente continue cada vez mais se expondo às formações assim como a Paula tá se expondo aí ao curso dela, para conseguir expandir a formação. Então o que fica é, a gente não consegue fugir do uso da tecnologia em sala de aula, seja independente de como vai ser esse uso, não temos mais esse espaço e que bom que não temos, porque já é parte do que é o nosso aluno hoje e assim como a tecnologia se fez muito presente pós-pandemia e fundamental, eu acho que a afetividade também. Então, quem não utilizava, de certa forma precisou utilizar a afetividade para que a aprendizagem acontecesse, então quem conseguia de alguma forma não utilizar, não conseguir se integrar ou estar mais próximo do aluno, acho que com a vinda da Pandemia, dessa distância física, se não houver a afetividade presente, a gente deixa muito a desejar no ensino. É o que eu consegui aí, sugar e perceber dessa fase. Paula - Ok, gente! Todo mundo falou né?! Não deixei ninguém para trás. Então tá gente, eu queria muito, muito agradecer vocês, mais uma vez, pela disponibilidade do tempo de vocês, pela participação, pelas palavras né, pela colaboração de vocês aí com a experiência de vocês, de cada uma né, eu sabia que ia dar um papo bem bom porque cada uma vem né de experiências bem bacanas, então mais uma vez agradecer muito mesmo vocês, contem comigo para o que vocês precisarem também, eu sei que tem um monte de gente aí no mestrado, especialização e coisas, então contem comigo também a gente vai se ajudando né, porque tem que ter essa rede de apoio, é uma rede de apoio nessa nossa vida de estudantes e muito obrigada mesmo e seguimos né, seguimos juntos de uma forma de outra. Eu vou entrar em contato com vocês ali depois também, falar mais umas palavrinhas aí com vocês, mas muito obrigada mesmo. Olha, foi de grande valia a participação de vocês aí por mais encaminhamentos aí do meu mestrado tá, e eu só tenho agradecer mesmo Obrigadão por todo compartilhamento.