

# UMA I(NOVA)DORA FORMA DE LECIONAR: A TECNOLOGIA COMO PROMOVEDORA DA INTERAÇÃO EM SALA DE AULA E FACILITADORA DO ENSINO DE LINGUAGENS

Andressa Gicelly Matias Sousa <sup>1</sup>  
Mayara Monick Pereira Gusmão <sup>2</sup>  
Jéssica Thaiany Silva Neves <sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

Sabemos que a contribuição da tecnologia para o processo de ensino-aprendizagem é notória e tem ganhado cada vez mais destaque. Diante da era tecnológica em que estamos inseridos, é inevitável utilizar recursos digitais, e isto acaba por refletir também no contexto do ensino. Interativamente, professores têm levado para sala de aula diversos recursos digitais, objetivando incentivar os estudantes, além de ter como finalidade a aquisição do conhecimento. Ademais, o uso de *games* tem corroborado com este processo, dialogando com o processo cognitivo e a participação dos estudantes nas aulas.

Professores de idiomas ampliam suas metodologias a partir da inserção das tecnologias de informação e comunicação e, indubitavelmente, têm obtido um resultado positivo, no que concerne à aprendizagem. Antemão, os professores de língua materna, no caso do Brasil, a língua portuguesa, têm investido bem menos que professores de língua estrangeira na utilização de novos recursos e novas metodologias para o ensino. Com isto, é de grande primazia levantar dados que informam quantos professores têm realizado pesquisas acerca da utilização da *gamificação* e de outros recursos digitais em sala de aula, como veremos a partir dos dados coletados neste trabalho.

## METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Letras – Língua Portuguesa da Universidade Federal - UFCG, andressagicelly16@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduanda pelo Curso de Letras – Língua Inglesa da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, mayara.gusmao@aluno.uepb.edu.br;

<sup>3</sup> Mestra em Linguagem e Ensino pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG; jessicatsneves@servidor.uepb.edu.br.

Este trabalho foi desenvolvido com o intuito de coletar dados a respeito da utilização de recursos digitais, tecnologias de informação e comunicação e o uso de *games* em salas de aula de línguas, a partir da análise de trabalhos de conclusão de curso e dissertações de mestrado e doutorado da Universidade Estadual da Paraíba e da Universidade Federal de Campina Grande. A metodologia utilizada para execução deste presente trabalho foi pesquisa bibliográfica, de cunho quali-quantitativo, haja vista que buscamos fazer comparações quantitativas dos números de teses e dissertações dos professores de língua materna e estrangeira, realizadas durante o período de tempo entre 2015 e o primeiro trimestre do ano de 2022, a fim de perceber quais professores de tais áreas mais buscam realizar pesquisas acerca do uso de recursos tecnológicos nas aulas.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Com o intuito de fundamentar as ideias apresentadas neste trabalho, teremos como aporte teórico Iosup e Epema (2014); Fadel, Ulbricht, Batista e Vanzin (2014); Pagano e Vasconcellos (2003) e Assunção (2017), autores que abordam em seus textos a importância do uso de recursos tecnológicos, principalmente a *gamificação*, em suas aulas, já que esta é uma maneira de causar interesse nos alunos e fazê-los interagirem com o professor, garantindo um processo de ensino-aprendizagem mais proveitoso. Para Brandão e Vargas (2016),

O uso de tecnologias e dispositivos digitais para ampliar o acesso à educação de qualidade é um fenômeno em franca expansão e convida a uma profunda reflexão sobre o futuro dos processos de ensino e aprendizagem. Conhecer a real capacidade que as tecnologias digitais têm para contribuir com a educação é uma pedra fundamental para o avanço desta agenda, o que convoca a avaliação de processos, resultados e impactos a ser utilizada como uma ferramenta-chave para o amadurecimento dessas ações. (BRANDÃO; VARGAS, 2016, p. 9)

A partir desse trecho, é possível perceber que já há o reconhecimento das tecnologias como instrumentos de ensino. Contudo, essa é uma ideia ainda incipiente, uma vez que as práticas tradicionais de ensino prevalecem nas salas de aula, principalmente quando se refere ao ensino de línguas. Diante disso, na próxima seção, traremos os resultados obtidos por meio de pesquisa bibliográfica.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

*Gamificar* uma aula, fazer uso estratégico de jogos, resoluções, premiar os estudantes e pontuá-los, têm contribuído para participação ativa dos alunos nas aulas, em especial nas aulas de língua estrangeira. Ao analisar os trabalhos de conclusão de curso, nota-se a diferença em relação às pesquisas. Foi observado que, pesquisadores da área de letras, especificamente com habilitação em língua inglesa e em língua espanhola, realizaram seus trabalhos voltados para as metodologias ativas e inserção da tecnologia em sala de aula.

Em contrapartida, nas buscas realizadas, o número de publicações de trabalhos na área da língua portuguesa ainda está em número menor. Ademais, foram encontrados um pequeno número de trabalhos com títulos voltados especificamente para a utilização de *games*, já que ainda é algo que está sendo aprimorado e utilizado paulatinamente. Assim, particularmente, no que diz respeito aos resultados, a quantidade de trabalhos encontrados que possuem pesquisa voltada à tecnologia e a utilização de recursos digitais em sala de aula foram satisfatórios.

De acordo com o contexto social e educacional que enfrentamos de 2020 até os dias atuais, grande parte da influência em relação às pesquisas sobre tecnologia, deu-se do aumento da utilização dos recursos digitais e da adaptação às aulas *online*, já que fez-se necessário para que a educação continuasse sendo promovida.

Em suma, foram coletadas 40 pesquisas acadêmicas com o mesmo campo de estudo, envolvendo a utilização das tecnologias de informação e comunicação, recursos digitais e o uso dos *games*. Assim sendo: 20 pesquisas da área de letras com habilitação em língua inglesa, 11 pesquisas da área de letras com habilitação em língua espanhola e, não menos importante, 9 pesquisas encontradas voltadas à área de letras, língua portuguesa.

Ao analisar as pesquisas acadêmicas, pôde-se observar a inserção das ferramentas, aplicativos, blogs, além do YouTube e podcasts, entre outros diversos recursos digitais adaptados para contribuir com o processo de ensino-aprendizagem. No que concerne a língua inglesa, cerca de 6 pesquisas foram voltadas especificamente à utilização de jogos de maneira lúdica em sala de aula, além da ideia de *gamificação*. Tendo em vista que os professores optam por estes mecanismos para promover aulas de maneira dinâmica e satisfatória.

Ademais, as técnicas presentes nos jogos corroboram com o engajamento dos alunos e inserção na aula de maneira lúdica. No que concerne às línguas estrangeiras abordadas nesta pesquisa, obtém-se um resultado de trabalhos que tiveram seu enfoque em tecnologias inseridas na sala de aula, além da utilização de atividades lúdicas baseadas na *gamificação*. Por se tratar de ensino de segunda língua, os professores optam por técnicas de ensino que propiciam aos estudantes uma aprendizagem efetiva.

Além disso, professores de idiomas adequam para as aulas diferentes técnicas de ensino, para que os estudantes possam obter êxito em seu processo de aprendizagem. Isto é, utilizam de ferramentas tecnológicas, atividades lúdicas e *gamificadas* para coadjuvar com o ensino. No que concerne a referida língua materna, o Português, as metodologias de ensino adotada pelos professores é levemente desconforme, já que se trata de um idioma utilizado cotidianamente, e línguas como Inglês e Espanhol exigem diferentes mecanismos de ensino para que a aquisição seja proveitosa.

Outrossim, o avanço pressuroso das Tecnologias de Informação faz-se presente em qualquer âmbito docente. Ou seja, professores estão incluindo paulatinamente recursos tecnológicos e multimídias em sala de aula, contribuindo para o processo de ensino-aprendizagem e fazendo com que o estudante seja o protagonista do seu decurso cognitivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de expor os resultados parciais desse trabalho, queremos, primeiramente, relembrar o objetivo proposto: analisar se os professores da área de linguagens estão buscando acompanhar as mudanças pelas quais o ensino está passando, ou seja, se os docentes estão buscando meios, estudando e fazendo pesquisas sobre maneiras de retirar de suas aulas algumas práticas do ensino tradicional e implementar práticas que utilizem a tecnologia como aliada, a exemplo disso, a *gamificação*.

A fim de buscar respostas para nossa pergunta norteadora, que busca saber se a partir de uma pesquisa bibliográfica, é possível perceber quais professores, de língua estrangeira ou materna, estão pesquisando mais sobre as questões relacionadas às tecnologias e ao ensino, utilizamos diversos trabalhos de conclusão de cursos, dissertações de mestrados e teses de doutorados para que fosse possível comprovar quais professores estão mais voltados à área das novas tecnologias.

A partir dessa busca, temos, de forma ainda mais clara, a ideia de que os professores de línguas estrangeiras estão cada vez mais engajados com as práticas inovadoras de ensino, pois, após ver a diferença existente entre a quantidade de pesquisa de cada língua, nos é possível inferir uma predileção pelo estudo das tecnologias nos professores de línguas estrangeiras e uma tradicionalização cada vez mais presente nas aulas de língua materna, de Língua Portuguesa, por exemplo, no caso do Brasil.

É de grande primazia salientar a relevância que as Tecnologias de Informação propõem para o contexto educacional, corroborando para o processo de aquisição cognitiva efetiva e lúdica, ao fazer utilização de recursos que motivam os estudantes a interagirem em sala de aula.

Em vista disso, conclui-se, a partir das pesquisas realizadas, que para o ensino de idiomas estrangeiros utiliza-se com mais frequência os recursos tecnológicos e atividades extras, e porventura a inclusão das aulas *gamificadas*, corroborando para a efetivação da aprendizagem. Além disso, por se tratar de línguas estrangeiras, o Inglês e o Espanhol, por sua vez, possuem diferentes mecanismos de ensino que contribuem para o processo de aquisição de conhecimento.

Em suma, busca-se a partir deste trabalho despertar sobre o uso das tecnologias, a relevância e contribuição para o conhecimento, além de incrementar em sala de aula novas tecnologias. Além disso, promover o incentivo de trabalhos na área de Tecnologias de Informação e os benefícios da inserção de games nas aulas e a cooperação com o processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** *Gamificação*; Ensino; Linguagens; Tecnologias.

## REFERÊNCIAS

- ASSUNÇÃO, Fábio Nunes. **Especialização em língua inglesa: novas tecnologias e elaboração de materiais para o ensino de língua inglesa**. 1º ed. Fortaleza: EdUFCE, 2017.
- BRANDÃO, Daniel; VARGAS, Ana Carolina. **Experiências avaliativas de tecnologias digitais na educação**. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016.
- FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. 1º ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.
- IOSUP, Alexandru; EPEMA, Dick. **An experience report on using gamification in Technical Higher Education**. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2538862.2538899>. Acesso em 30 de jun de 2022.
- PAGANO, Adriana; VASCONCELLOS, Maria Lúcia. Estudos da tradução no Brasil: Reflexões sobre teses e dissertações elaboradas por pesquisadores brasileiros nas décadas de 1980 e 1990. **D.E.L.T.A**, 19:ESPECIAL, 2003 (1-25).