

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

DAIANE ELIZA NEULS

**O Uso de Softwares educacionais no Ensino da
Língua Inglesa**

Tio Hugo

2015

DAIANE ELIZA NEULS

**O Uso de Softwares educacionais no Ensino da
Língua Inglesa**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador(a): Roberto Franciscatto

Tio Hugo

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Ao término deste curso de pós-graduação, gostaria de agradecer primeiramente a DEUS, que permitiu que tudo isso acontecesse ao longo de minha vida, e não somente nestes dois anos de curso, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer e que sempre me deu forças quando eu pensei em desistir.

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul, pela oportunidade de fazer o curso.

Também de forma especial à tutora Carine Machado, que além de uma grande profissional é também uma grande amiga, que sempre me incentivou e não me deixou desistir.

A todos aqueles que cruzaram o meu percurso, contribuindo de forma significativa para a concretização desse trabalho, em especial: ao meu orientador Roberto Franciscatto, que desde o início da Monografia mostrou-se disponível e disposto a ajudar, a tutora Larissa Ebeling, que tanto me ensinou e auxiliou quanto as normas da ABNT, sempre compreensiva e simpática.

Aos meus pais, que sempre me ensinaram a perseguir os meus sonhos sem nunca pensar em desistir. Em especial meus sinceros agradecimentos à minha mãe, sempre tão atenciosa e presente em todos os momentos da minha vida.

Agradeço também aos meus queridos alunos do 1º e 2º ano do Ensino Médio, que contribuíram de forma significativa para a realização do Estudo de Caso, realizado durante a pesquisa.

A todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

O “The computer is just a glorified pencil”

Karl Popper

RESUMO

O presente trabalho parte da necessidade de conhecer e estudar o crescimento das novas tecnologias voltadas para o ensino, sendo abordado o uso dos *Softwares* Educacionais, enfatizando o uso dos mesmos para fins educacionais, bem como, o uso dos mesmos como um importante recurso no ensino e aprendizagem de Língua Inglesa. A pesquisa principia com uma revisão de literatura, onde são mostradas algumas definições de softwares educacionais e também como eles podem ser usados para o ensino de Inglês, destacando a recorrente mudança de postura do aluno e do professor diante do uso das novas tecnologias. Após foram analisados alguns *softwares*, tais como: Duolingo, Menrise, Google translate, Wlíngua, Busuu, e Odd Cast e escolhidos os aplicativos Duolingo e Google translate para realização de um estudo de caso. Com isso concluiu-se que através do uso de determinados softwares educacionais pode-se tornar as aulas mais produtivas e interessantes.

Palavras-chave: Novas tecnologias. *Softwares* Educacionais. Uso de Aplicativos.

ABSTRACT

This study of the need to know and study the growth of new technologies for teaching, being addressed the use of educational software, emphasizing their use for educational purposes, as well as their use as an important resource in teaching and learning English. The research begins with a literature review, where are shown some educational software settings and also how they can use to teaching English, highlighting the applicant change of attitude of the student and the teacher on the use of new technologies. After we analyzed some software, such as: Duolingo, Menrise, Google translate, Wlínua, Busuu, and Odd Cast and chosen the Duolingo applications and Google translate to conduct a case study. Thus it was concluded that through the use of certain educational software may become more productive and interesting classes.

Keywords: New technologies. Educational software. Using Applications

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

SE	Softwares Educacionais
LE	Língua Estrangeira

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 USO DE SOFTWARES NA EDUCAÇÃO.....	12
3 O QUE SÃO SOFTWARES EDUCACIONAIS	14
4 O SOFTWARE NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA	17
4.1 PODCASTING NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA	18
5 AUTONOMIA DO PROFESSOR E DO ALUNO EM TEMPOS DIGITAIS.....	21
6 SOFTWARES PARA O ENSINO DE LINGUA INGLESA	25
6.1 SOFTWARES MAIS UTILIZADOS NO ENSINO DE INGLÊS	25
6.2 APLICATIVOS PARA SMARTPHONES	28
7 METODOLOGIA	31
8 ESTUDO DE CASO.....	32
8.1 Uso do Duolingo	32
8.2 Uso do Google Translate.....	32
9 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS	33
10 CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS.....	43
ANEXOS.....	44

1 INTRODUÇÃO

A utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) pode ser uma opção favorável a um processo de ensino-aprendizagem mais apropriado à Escola e profissionalização. Porém, o emprego destas tecnologias para fins educacionais necessita de muito estudo, análise e mudança de postura do professor. Pensando nisso o presente trabalho tem como foco o uso de softwares educativos para o ensino de Língua Inglesa, dando respaldo para a formação dos professores, para que esses utilizem as ferramentas para incrementar suas aulas, nas instituições de ensino.

O estudo inicialmente traz a tona o antagonismo entre o moderno e as aulas tradicionais, pois essas aulas devem ser conduzidas de forma inovadora para que consiga ser produtiva. O uso da tecnologia de forma geral e, sobretudo na Educação pode transformar a sociedade, e para tanto se faz necessário um conhecimento maior do educador em relação ao uso das TICs. Nesse sentido esse estudo, aborda no capítulo 2 algumas questões referentes ao uso de *Softwares* na educação, como ferramenta pedagógica. Apresenta ainda os requisitos que o professor deve observar para escolher um *software*, de modo que o mesmo tenha finalidade pedagógica, uma vez que tecnologias, tais como os *Softwares* Educacionais, podem ser utilizados de forma incorreta, em uma sala de aula, o que pode tornar seu uso ineficiente.

Dessa forma, no capítulo 3, são apresentadas algumas definições de *softwares*, bem como alguns requisitos para que os mesmos sejam realmente educacionais. Em seguida, no capítulo 4 faz-se uma abordagem em relação ao uso de *softwares* educacionais para o ensino de Língua Inglesa, apresentando ainda como exemplo o uso do *Podcasting*. Logo após, no capítulo 5 apresenta-se a Autonomia do professor e do aluno em tempos digitais, destacando a recorrente mudança de postura do professor diante do uso dessas ferramentas, visto que é crescente o uso das novas tecnologias, especialmente o uso do computador, nas escolas. Porém, ainda há escolas que não realizam um trabalho voltado ao crescimento do aluno, enquanto cidadão participante e atuante na sociedade na qual ele está inserido. O que se espera é que esse aluno faça uso das novas tecnologias e as use como meio de construção de novos conhecimentos, articulando as informações obtidas com o uso do computador e dos programas por ele oferecidos.

Com o objetivo de tornar o estudo mais relevante, no capítulo 6 são mencionados e descritos os principais *softwares* educacionais utilizados para aprender Inglês, visto que os

mesmos podem ser utilizados tanto no computador como nos *smartphones*, tais como: *Busuu*, *ODDcast*, *Duolingo*, *Google translate*, *Menrise* e o *Wlândia*.

No capítulo 7 apresenta-se a metodologia utilizada para a realização da pesquisa, bem como uma breve definição para a pesquisa quantitativa, uma vez que a mesma fora utilizada como instrumento de execução da mesma.

O capítulo 8 aborda um estudo de caso realizado em um laboratório de informática de uma escola pública com duas turmas de alunos de Ensino Médio, utilizando dois Aplicativos para o ensino de Língua Inglesa, com o objetivo de lançar o olhar para dentro da escola com a intenção de analisar a reação dos estudantes, após o uso das mídias educacionais.

O capítulo 9 traz a análise dos resultados obtidos após realização do Estudo de Caso, buscando-se evidenciar a eficácia do uso dos aplicativos como subsídio no ensino da Língua Inglesa dando enfoque à aprendizagem, visto que o *software* educacional pode direcionar-se a formação da criatividade e para o entretenimento da criança, podendo torná-lo mais autônomo.

A seguir são listados os anexos e por fim as considerações finais, contendo os principais resultados obtidos após a realização desta pesquisa.

2 USO DE SOFTWARES NA EDUCAÇÃO

Atualmente o uso do computador está muito presente na vida de todas as pessoas. Conseqüentemente seu uso como ferramenta de ensino nas escolas também precisa ser considerado. Dessa forma, uma série de fatores devem ser considerados, tais como o acesso dos alunos ao uso das tecnologias, bem como a nova postura do professor, que esse uso requer. As metodologias atuais e os métodos áudios-visuais abrem caminho para a introdução de novas ferramentas na sala de aula e cabe ao professor aproveitar a oportunidade e incluir ferramentas digitais na elaboração e prática de atividades, não deixando de focalizar o desenvolvimento das habilidades propostas pela metodologia da escola.

Partindo desse pressuposto o professor seria um facilitador da aprendizagem, ao invés de um mero transmissor de conteúdos. Mas para isso o educador precisa estar disposto a mudar suas técnicas e metodologias de ensinar.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996) é extremamente aberta, tanto para as escolas públicas quanto privadas, dando ampla liberdade às escolas para definir seus projetos pedagógicos. Dessa forma, as escolas tem liberdade de inserir o uso de tecnologias em seus currículos, dentro das possibilidades de cada escola.

Dentre as diversas ferramentas que podem auxiliar os educandos no processo de aprendizagem, tem-se o computador como um grande aliado, pois ele representando as diversas ferramentas da informática e *softwares* educativos usados na educação, torna-se cada vez mais um amplificador e facilitador da aprendizagem e capacitação de alunos, professores e até mesmo um forte aliado das instituições de ensino. Os *softwares* podem ser considerados como educacionais, ao passo que estejam voltados ao processo de ensino- aprendizagem, ou seja, devem estar de acordo com a metodologia e os planos de estudos do professor para que sirvam de complemento à aprendizagem.

Porém, vale ressaltar que o uso de *softwares* na educação traz algumas questões polêmicas, visto que tudo que é novo desacomoda e muitas vezes “assusta”, uma vez que o termo tecnologia é muito amplo e inovador. Na escrita utilizamos lápis, caneta, já na escrita digital a ferramenta é o computador. Ambas as tecnologias são importantes e fundamentais no processo de aprendizagem, porém a digital requer uma mudança de postura e maior conhecimento do educador.

A escolha do *software* é fundamental para o desenvolvimento de um bom trabalho. A mesma deve contemplar as necessidades do aluno, bem como pressupõe uma visão de mundo do professor. Por isso é necessária à seleção de programas com intuito educacional, ou seja, o uso do *software* deve estar relacionado à proposta educacional de cada professor.

O uso desses programas não garantirá por si só a aprendizagem dos alunos, pois os mesmos são instrumentos didáticos de ensino que podem e devem estar a serviço do processo de construção e assimilação do conhecimento dos aprendizes. A entrada desses recursos na educação deve ser acompanhada de uma concreta formação dos professores para que possam utilizá-los de uma forma responsável e com potencialidades pedagógicas adequadas, não sendo recomendada a utilização como joguinhos divertidos e agradáveis para somente, passar o tempo.

Deste modo, é preciso priorizar um investimento na capacitação dos professores, antes de encher as salas de aulas de computadores e novos programas, para não correr o risco destas salas não serem utilizadas ou pior, serem mal utilizadas, que é o que acontece em muitas escolas. Esta tecnologia pode então, com este direcionamento abrir oportunidades, constituir um novo recurso pedagógico, que aprimore a educação e auxilie ao professor em suas aulas.

3 O QUE SÃO SOFTWARES EDUCACIONAIS

Antes de falarmos em *Softwares* educacionais, precisamos primeiramente pensar no significado da palavra *software* isoladamente. O termo não apresenta uma tradução na Língua Portuguesa, mas os programas de computador, que por sua vez, designam um conjunto de instruções ordenadas que são entendidas e executadas por ele, são denominadas *Softwares*.

Ao falarmos em *Softwares* Educacionais (SE), é comum surgirem muitas dúvidas quanto a sua conceituação, visto que a mesma é ampla e de certa forma, não é muito clara. Segundo Zardini (2009, p. 37) “A pesquisa na área de *softwares* voltados para a educação tem crescido consideravelmente no Brasil. No entanto, as pesquisas que discutem a utilização e/ou avaliação dessa ferramenta ainda não chegaram a um consenso sobre a nomenclatura mais adequada para o *software* utilizado em educação”. Na verdade a dúvida recai sobre os critérios utilizados para julgar se um *software* é, ou não educacional. Sendo assim,

Os softwares educacionais foram criados em diferentes classes para serem utilizadas no processo educacional, sendo eles caracterizados como educacional se existe sua inserção em contextos de ensino-aprendizagem. Tendo por base essa informação, sabemos, então, que os programas utilizados em processos administrativos escolares ou em contextos pedagógicos são considerados softwares educacionais, sendo ele categorizado como: software educativo e software aplicativo. (MORAIS, 2003, p.21)

Dessa forma acredita-se que os SE devam ser usados para ajudar a atingir mais fácil e eficientemente os objetivos educacionais a que nos propomos. “O uso adequado de *software* educacional pode ser responsável por algumas consequências importantes: a habilidade de resolver problemas, o gerenciamento da informação, a habilidade de investigação, a aproximação entre teoria e prática e outros” (MORAIS, 2003, p.21). Devemos usá-los pedagogicamente, pois eles, atualmente são ferramentas indispensáveis para atingir os objetivos na educação, já que quanto à sua função podemos fazer muitas coisas diferentes para enriquecer as aulas, principalmente no que se refere ao ensino de Línguas.

Partindo de observações mais amplas e classificações mais generalizadas quanto ao uso de softwares na educação, chegamos ao contexto em que os softwares são planejados e projetados com a finalidade de uso na educação. Softwares, nesse perfil, se encaixam na classificação de educativos”. (ZARDINI, 2009, p.37).

Assim sendo, é fundamental que o educador tenha em mente o que quer trabalhar e os objetivos que quer atingir. Nesse sentido,

Acredita-se que um projeto de SE precisa de definições e requisitos que vão além do contexto onde este deverá ser usado, mas perpassam decisões sobre conteúdos, que envolvam a seleção, escolha dos tipos de conteúdos, as sequências, a organização visual e didática assim como a adaptação aos diferentes tipos de usuários. É importante mencionar que a avaliação do perfil dos usuários não se restringe apenas à faixa etária, mas também à observação dos estilos cognitivos, conhecimentos prévios e suas múltiplas inteligências. (ZARDINI, 2009, p. 38)

Certamente as intenções do Ministério da Educação em equipar as escolas com computadores, *tablets* mais moderno alegrou as escolas e educadores, pois os alunos atualmente estão fascinados com a tecnologia, uma vez que a cada dia surgem novidades nesse ramo. Porém cabe aos professores redobrar a atenção em relação ao uso dessas ferramentas, de modo que o computador e os *softwares* sejam utilizados de maneira eficiente e proveitosa em sala de aula e não apenas como máquinas com programas divertidos que “distraem” os estudantes. Sendo assim,

Uma ideia muito defendida, em relação ao papel do computador na educação, é que o computador facilita o processo ensino- aprendizagem. Essa ideia está ligada à generalização do fato de que o computador entrou na vida do homem para facilitar, como exemplos, a criação dos eletrodomésticos automatizados e dos bancos 24 horas. Outra ideia é o uso do computador como dispositivo para ser programado. Nesse sentido ele complica a vida do aprendiz ao invés de facilitar, pois o aprendiz tem que descrever para o computador, através de uma linguagem de programação, todos os passos para a resolução de um problema, e, se os resultados não corresponderem ao desejado, o aluno tem que adquirir informações necessárias, incorporá-las ao programa e repetir a operação. (VIEIRA, 1999, p. 1)

O uso de *softwares* deve ter como objetivo promover a aprendizagem dos alunos, para ser considerado educacional, por isso deve ser criteriosa sua escolha.

A primeira tarefa do professor que se propõe a analisar um software educativo é identificar a concepção teórica de aprendizagem que o orienta, pois um software para ser educativo deve ser pensado segundo uma teoria sobre como o sujeito aprende, como ele se apropria e constrói seu conhecimento. Numa perspectiva construtivista, a aprendizagem ocorre quando a informação é processada pelos esquemas mentais e agregadas a esses esquemas. Assim, o conhecimento construído

vai sendo incorporado aos esquemas mentais que são colocados para funcionar diante de situações desafiadoras e problematizadoras. (VIEIRA, 1999, p. 2)

Outro requisito para que um *software* seja considerado educacional é a promoção da autonomia, ou seja, o mesmo deve colocar o professor como um ser que interage juntamente com os alunos e em alguns momentos tem que permitir a intervenção do professor, como agente de aprendizagem, como desencadeador e construtor de uma prática específica e qualificada que objetiva a promoção do aprendiz. Outro aspecto importante a ser mencionado é o retorno, também chamado de *feedback* deve ser dado ao aluno mediante algum erro, estimulando a continuidade do processo.

4 O SOFTWARE NO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Os *softwares* educacionais foram criados justamente para auxiliar a aprendizagem. E quando falamos na aprendizagem de uma Língua Estrangeira (LE), isso se torna ainda mais significativo, uma vez que podem ser utilizados tanto para introduzir o estudo de um conteúdo novo, como para fixação de conteúdos já estudados.

Sabe-se que o ensino de línguas deve estar organizado de acordo com as quatro habilidades básicas: *Reading, Writing, Listening and speaking*. Há *sites* destinados exclusivamente ao desenvolvimento das habilidades de *Writing and speaking*. Por exemplo, para compreensão escrita temos o *ESL Yes*, que apresenta 365 contos para treinar a leitura e são acompanhados de exercícios diversos, tais como lacunamento, cruzadinhas, ditados e listas de vocabulário, os quais são preparados com o uso do software *Hot Potatoes*, *software* utilizado durante o curso de Mídias. Outro recurso é o *ESL Gold*, que apresenta diversas técnicas de aprimoramento da leitura, exercícios e jogos.

Certamente o uso de SE de línguas, desde que adequados, auxiliam o aprendizado, pois oportunizam aos estudantes o aprendizado da língua inglesa por meio de atividades dinâmicas e lúdicas, estimulando o interesse e tornando as aulas mais agradáveis, considerando que a maioria dos estudantes demonstra resistência em relação ao aprendizado da LE, argumentando sobre o uso da mesma no dia a dia e também alegando ser difícil de aprender um novo idioma.

O SE surge como uma ferramenta que pode ajudar principalmente aqueles estudantes que tem maior urgência em aprender e em muitos casos também pela comodidade, pois a aprendizagem mediada pelo computador pode acontecer em qualquer lugar e em horários flexíveis. Dessa forma,

O software educativo surge como uma possibilidade para o aprendiz que pretende desenvolver habilidades e/ou avançar nos estudos de língua estrangeira de forma rápida e autônoma. Vê-se uma procura acentuada por cursos rápidos de língua inglesa como também uma demanda por softwares que auxiliem a aprendizagem da língua. (ZARDINI, 2009, p.21).

A integração das tecnologias digitais no espaço escolar, especialmente nas aulas de Inglês, abre portas para o mundo fora da sala de aula, oferecendo insumo e também uma espécie de imersão cultural na língua, criando possibilidades e oportunidades individuais para

o desenvolvimento das habilidades básicas de aprendizagem de uma LE, tais como a leitura, fala e a compreensão oral. Vale ressaltar ainda que a aprendizagem de línguas não deve ser pensada como um processo exclusivamente linguístico, mas, sim, como um sistema aberto que está combinado a outros sistemas, tais como: político, escola, família, *web*, comunidades de aprendizagem, etc. A partir dessa perspectiva, todos esses agentes influenciam e são influenciados, promovendo a emergência de diversas competências, bem como valores sociais, educacionais e culturais. Dessa forma a inclusão digital pode desempenhar um papel decisivo nisso.

4.1 Podcasting no ensino da Língua Inglesa

Certamente você já ouviu falar em *Podcast*. Esse termo surgiu em 2004, através da união dos termos *iPod* e *broadcasting* e ficou conhecido por todos quando Adam Cury criou o primeiro, chamado *Daily Source Code*, no qual falava sobre sua vida pessoal. Dessa forma podemos dizer que o *podcast* nada mais é do que um arquivo de áudio transmitido e acessado pela *internet* e pode ser criado por qualquer pessoa, de acordo com seus gostos e interesses. Os *podcastings* podem ser usados nas aulas de língua Inglesa, uma vez que se trata de um material autêntico que pode contribuir à compreensão oral. Associados ao conceito de *Podcast* estão uma série de termos específicos que importa precisar. Nesse sentido, entende-se por *podcast* uma página, site ou local onde os ficheiros áudio estão disponibilizados para carregamento; *podcasting* é o ato de gravar ou divulgar os ficheiros na *web*; e finalmente é chamado por *podcaster* o indivíduo que produz, ou seja, o autor que grava e desenvolve os ficheiros no formato áudio. O *podcast* em vídeo é chamado de "*videocast*", frequentemente em arquivo formato MP4 ou disponibilizado em *sites* de *streaming* como o *Youtube*.

Para receber episódios de *podcast* em nossos computadores, precisamos instalar um programa chamado, *News Reader*, ou "leitor de RSS". E ao passo que o usuário encontra um *podcast* de seu interesse, ele terá que fazer a assinatura do serviço, inscrevendo-se no site que oferece os episódios. Geralmente eles são dispostos com um ícone, normalmente da cor laranja. Como podemos ver na Figura 1.

Figura 1- Ícone do Podcast



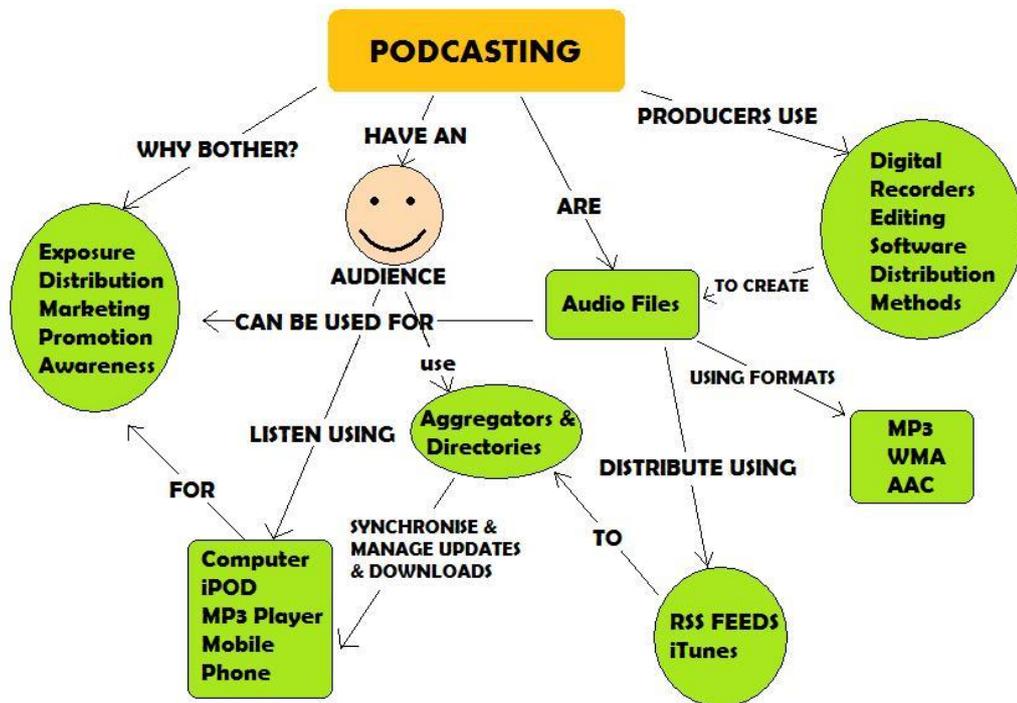
Fonte: <http://www.lifeisajourney.org/wp-content/uploads/2013/03/Watch-N-Listen-Podcast-Icon-Orange.png>

Nas aulas de idiomas os serviços de *podcastings* podem ser usados nas atividades de compreensão oral, uma vez que são materiais autênticos e podem torna as aulas de Inglês mais atrativas. E como vivemos um momento de inclusão, o uso dessa ferramenta pode ser um método eficaz com os aprendizes portadores de deficiência visual, contribuindo assim para a escola inclusiva.

Hoje em dia é muito comum vermos crianças, adolescente e jovens, nas escolas, nas ruas com um aparelho tocador de MP3. Isso significa que os nossos alunos já estão inseridos nesse contexto e que cabe a nós, educadores não só aprender a usar *podcastings*, mas também tirar proveito dele no ensino.

Ao passo que utilizarmos *podcastings* em sala de aula, estaremos fazendo uso passivo da tecnologia, porém não deixa de ser uma atividade interessante e produtiva para os estudantes, visto que lhes permite o contato auditivo com falantes nativos da língua inglesa e conseqüentemente, o aprimoramento da compreensão oral. Após o uso passivo, pode-se também instigá-los a participar ativamente na construção da sua aprendizagem, através da criação dos seus próprios áudios e posteriormente a publicação dos mesmos. Para criar um *podcast* é simples e fácil, basta ter um computador com placa de som, microfone, fone de ouvido e conexão com a *internet* e, é claro fazer um planejamento, criando previamente um roteiro e definindo o tamanho dos episódios. A figura a seguir ilustra claramente as funções e uso do *Podcast*.

Figura 2: Diagrama que explica o uso do Podcasting



Fonte: <https://davekwilliams.files.wordpress.com/2012/06/podcast-diagram.jpg>

É preciso ressaltar que tanto no Brasil como no exterior, ainda existem muitas pessoas que não demonstram interesse pelas novas tecnologias. Porém, um professor não pode mais ficar alheio à era da informação, visto que o uso do computador é hoje uma questão de cidadania.

Atualmente não há mais lugar para professores desatualizados e que não gostem de computador e tecnologia. O professor do futuro é aquele que saberá se comunicar na linguagem dos estudantes. Eles estão rodeados de tecnologia a todo momento e nós, professores não podemos ignorar isso.

Num mundo globalizado onde o tempo é cada vez vez mais escasso, o *podcast*, surge como uma potente alternativa para servir de aliada ao processo de ensino e aprendizagem, tanto em aulas à distância quanto presenciais.

5 AUTONOMIA DO PROFESSOR E DO ALUNO EM TEMPOS DIGITAIS

Atualmente o uso da *internet* acrescentou novas alternativas ao ensino de línguas, possibilitando a interação entre os usuários. Estudantes frequentemente têm recorrido ao uso de sites de pesquisa, bem como programas para assistir vídeos em inglês e até mesmo participam de comunidades nas redes sociais, comunicando-se com pessoas de outros países. Entretanto enquanto essas alternativas surgem, conseqüentemente transformações ocorrem, mas verifica-se que pouco mudou nos cursos de formação de professores, visto que esses de maneira geral, ainda estão embasados em paradigmas que variam de acordo com o momento político e filosófico.

A maioria dos estudantes de hoje sabem utilizar os recursos tecnológicos, mas a orientação do professor de Língua Inglesa ainda é necessária. Porém, de outra forma, pois hoje o professor tem mudando suas práticas constantemente, visto que ele tem buscado caminhos para desenvolver a autonomia do aluno. Dessa forma o professor deixa de ser o único dono do saber, que responde todas as dúvidas e que também controla a aprendizagem. Nessa nova perspectiva o professor passa a ser um orientador dos caminhos a serem seguidos pelos alunos. E esses passam a assumir também a responsabilidade pela sua aprendizagem.

Vivemos uma era digital onde tudo é voltado ao uso da *internet* e do computador. Dessa forma a autonomia do professor e do aluno é fundamental, para que ambos tenham a habilidade de desenvolver um planejamento de estudo pessoal. Conforme Franco (2012, p.40-41), “[...] podemos entender, portanto, que professores e alunos autônomos são aqueles indivíduos livres para decidir a maneira mais adequada de atingir seus objetivos de ensino e de aprendizagem, respectivamente.” Uma vez que, “[...] inseridos em contextos mediados por novas tecnologias, em especial a *internet*, docentes e aprendizes encontram inúmeras possibilidades para desenvolver sua autonomia.” (FRANCO, 2012, p. 41).

Sabe-se que o termo autonomia é mais complexo do que podemos imaginar, principalmente se relacionado ao uso dos recursos digitais.

Emprega-se o termo autonomia, geralmente, associado às ideias de independência, liberdade, controle, monitoramento, gerenciamento, responsabilidade, entre outras. Ao mesmo tempo, compreende-se autonomia como algo que se distancia de autoinstrução, isto é, de aprender sem a ajuda do professor. (FRANCO, 2012, p. 41)

Acredita-se que a partir do momento que o aprendiz passa a ter controle pela sua aprendizagem e a buscar formas e ferramentas para estudar sozinho, ele já está desenvolvendo a autonomia. Na visão de Freire (2007, p. 59) “A autonomia deve ser entendida como um direito para a própria produção ou construção de conhecimento”.

Mas como já foi falado à autonomia é um termo complexo, onde vários fatores, além dos professores e alunos, estão envolvidos tais como: a instituição, o material, os contextos sociais e políticos, a legislação e principalmente a tecnologia e a disponibilidade da mesma. Sendo assim esses fatores podem incentivar ou reprimir o desenvolvimento da autonomia, uma vez que o ser humano não nasce autônomo, mas sim desenvolve essa capacidade ao longo de sua vida.

Nas aulas de idiomas os serviços de *podcastings* podem ser usados nas atividades de compreensão oral, uma vez que são materiais autênticos e podem torna as aulas de Inglês mais atrativas. E como vivemos um momento de inclusão, o uso dessa ferramenta pode ser um método eficaz com os aprendizes portadores de deficiência visual, contribuindo assim para a escola inclusiva.

Atualmente não há mais lugar para professores desatualizados e que não gostem de computador e tecnologia. O professor do futuro é aquele que saberá se comunicar na linguagem dos estudantes. Eles estão rodeados de tecnologia a todo momento e nós, professores não podemos ignorar isso.

Diante dos impactos causados pela ascensão das Novas Tecnologias percebemos a necessidade de mudanças na políticas publicas no que se refere a formação e autonomia dos professores. Diversas pesquisas apontam que os professores fazem uso do computador e internet para planejarem suas aulas, apesar de terem se formado na Universidade sem terem incluídas no currículo disciplinas de Informática. Mas a maioria deles concorda que o uso das tecnologias amplia o acesso a recursos mais diversificados e de melhor qualidade, facilita o preparo das aulas e ainda pode tornar as aulas mais atrativas e diversificadas. A maioria dos professores concorda que

[...] uma das conclusões que se depreendem desses resultados é que as TIC podem ser potencializadas para a inovação das metodologias de ensino, com ênfase na personalização das relações de ensino-aprendizagem e no trabalho colaborativo. Porém, a personalização das relações de ensino-aprendizagem e o trabalho colaborativo dependem de horizontalizar mais as hierarquias e descentralizar a tomada de decisão, para privilegiar a autonomia do trabalho dos professores. (SATHLER, 2013, p.1)

Autonomia significa liberdade para que o sujeito possa desempenhar seu trabalho de forma independente, diferenciada e personalizada. Os profissionais que desenvolvem a capacidade da autonomia são responsáveis pelo processo, dentre outros aspectos,

Autonomia é dar condições para que professores possam priorizar e determinar o ritmo de suas atividades, alocar recursos, planejar e agendar tarefas, além de determinar seus próprios métodos de trabalho. Os educadores poderiam formar equipes autônomas ao redor de tarefas ou temas interdisciplinares, escolherem caminhos próprios e independentes de aprendizagem para sua contínua formação, além de compartilharem suas responsabilidades com outros professores, dentro e fora da escola. Essas condições para a autonomia aumentam o comprometimento, o senso de responsabilidade individual e a satisfação com o trabalho. (SATHLER, 2013, p.1)

Certamente a autonomia é o caminho para uma aprendizagem mais eficaz, pois apenas o estudo de sala de aula não basta para que a informática tenha eficácia para o conhecimento, precisa-se da união entre o instrumento e o seu guia, no caso o professor, que para tanto necessita de amadurecimento das possibilidades do trabalho com o computador, e ainda um questionamento de seu papel e dos currículos escolares, podendo assim atingir o grau de conhecimento buscado nas instituições de ensino. Por mais possibilidades que as mídias possam representar para a educação, elas sozinhas não trazem benefícios, pois os seres humanos sempre serão os agentes de tais processos, os computadores instrumentos que precisam ser gerenciados para que possam ter utilidades no que se refere ao desenvolvimento de conhecimentos podendo ser transformados em informação. As TICs permitem que,

[...] a sala de aula seja estendida e possibilitam o desenvolvimento de sistemas não lineares de ensino, seja por meio do hipertexto e da hiperídia, o que privilegia a aprendizagem por exploração e descoberta. O estudante precisa desenvolver novas habilidades para aprender em contextos informatizados, tais como a capacidade de selecionar as melhores formas de organizar e avaliar as informações. O desenvolvimento do pensamento crítico pelos estudantes pede professores com maior autonomia, que não se sintam tolhidos por políticas distanciadas da realidade e exigências autoritárias que primam pelo excesso de normas, burocracia e dirigismo. A gestão educacional para a inovação tem a liberdade, a criatividade e a participação como seus fundamentos. (SATHER, 2013, p. 1)

Portanto o educador precisa desenvolver a autonomia, com base na análise das próprias necessidades, definindo os conteúdos e a materiais disponíveis, selecionando métodos e também avaliando o que foi aprendido e o que precisa ser revisto.

É preciso que o professor tenha mente que o mundo está funcionando em rede, que o pensamento único e fragmentado do conhecimento não é mais aceito, visto que hoje é necessário visualizar uma sociedade dinâmica e complexa.

6 SOFTWARES PARA O ENSINO DE LINGUA INGLESA

Nos últimos anos o inglês tornou-se o idioma obrigatório e fundamental para a conquista de uma vaga no mercado de trabalho, assim como para a comunicação com o mundo todo. Com o avanço da *internet* ter conhecimento do idioma, tornou-se ainda mais importante, visto que as pessoas estão a cada dia mais conectadas e a *internet* apresenta uma infinidade de *sites* e *softwares* em inglês.

Atualmente, é crescente também, o número de escolas de idiomas, cada qual com métodos e abordagens diferentes. Porém, muitas pessoas deixam de aprender o Inglês, por condições financeiras ou até mesmo pela falta de tempo para frequentar uma escola. Sendo assim, isso não é mais desculpa para não aprender um idioma, visto que há várias ferramentas que podem contribuir na aprendizagem de um idioma e para isso o aprendiz precisa apenas da rede (*internet*).

Existem várias ferramentas que podem ajudar o aprendizado do Inglês, e a melhor forma é mergulhar no idioma, ou seja tenho várias formas de contato com a língua. O uso de aplicativos é uma excelente opção, para ajudar na memorização através de jogos e exercícios.

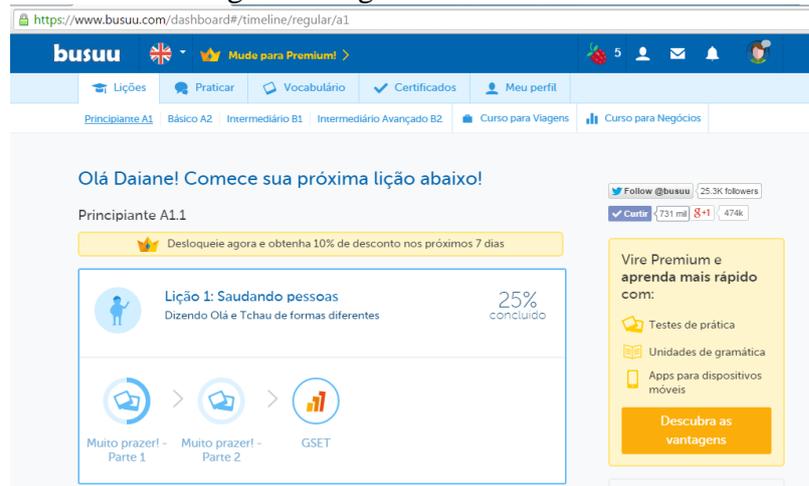
6.1 Softwares mais utilizados no Ensino de Inglês

6.1.1 Busuu

O Busuu é um serviço interessante para aprendizes de línguas estrangeiras, uma vez que com ele pode-se aprender de maneira simples e eficaz, várias línguas, tais como: inglês, espanhol, alemão, francês e italiano. Com o busuu pode-se aprender inglês, no celular, em casa e até mesmo no trânsito. É usado por mais de 50 milhões de pessoas ao redor do mundo e foi avaliado em 2014, no *Android* como um aplicativo indispensável, pois é uma forma divertida para as pessoas aprenderem um novo idioma, dedicando-se alguns minutos por dia.

O Bussu é uma rede social que pode ser usada para aperfeiçoar suas habilidades de linguagem. Os cursos do Bussu são baseados no Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas (QECR). Os cursos são divididos em níveis e em unidades de aprendizagem que abrangem vários temas diferentes. Em cada unidade, o usuário pode usufruir de diversos tipos de materiais, como por exemplo: palavras e frases do vocabulário, diálogos, *podcasts* e documentos em PDF. No decorrer do curso o aprendiz pode testar seus conhecimentos e progresso através de pequenas revisões interativas.

Figura 3: Página inicial do Busuu



Fonte: <https://www.busuu.com/dashboard#/timeline/regular/a1>

6.1.2 Oddcast

O Oddcast é uma ferramenta *online*, que foi desenvolvida para ser utilizada em sites como um meio de comunicação um pouco diferente do tradicional. Pode ser muito útil no ensino e aprendizagem de Inglês pelo fato de auxiliar na pronúncia das palavras. É muito fácil de ser usada essa ferramenta. A página apresenta um avatar que acompanha os movimentos do cursor e ao passo que é inserida uma frase ele irá pronunciá-la na língua desejada e selecionada pelo usuário. Essa fala lembra os filmes de ficção científica, quem aprecia esse tipo de filmes vai gostar do aplicativo.

Figura 4: Página da ferramenta Oddcast



Fonte: http://www.oddcast.com/home/demos/tts/tts_example.php

6.1.3 Duolingo

Trata-se de um aplicativo bem conhecido por estudantes de línguas. Atualmente é considerado um dos melhores aplicativos para se aprender idiomas, visto que transforma o aprendizado numa espécie de jogo, onde há fases e essas precisam ser vencidas para que as próximas possam ser desbloqueadas e utilizadas. Isso torna a aprendizagem atrativa e desafiadora. O aplicativo oferece outras línguas e contempla as habilidades básicas de aprendizagem de uma LE (Língua Estrangeira), tais como: ouvir, falar, ler e escrever, e isso acontece de forma lúdica e interativa.

É um *site web* de ensino de idiomas gratuito e funciona de maneira que os usuários progredam nas lições ao mesmo tempo em que traduzem conteúdo real da *internet*. Para falantes de português, há atualmente os cursos de inglês, espanhol e francês. O Duolingo está disponível na *Web, iOS, Android e Windows Phone*. Em janeiro de 2014 o Duolingo possuía 25 milhões de usuários.

O Duolingo oferece a possibilidade de "seguir" outros usuários e ver seus progressos, é possível ver tanto a quantidade de pontos que têm, quanto à quantidade de palavras que conhecem. Duolingo oferece vastas lições de escrita e ditado, com menos ênfase na fala. O site possui uma "árvore" de habilidades na qual os usuários vão progredindo ao completar as lições. Além disso, existe uma seção de vocabulário na qual as palavras que já foram aprendidas podem ser revistas. O Duolingo ainda é dividido em diversas categorias: exercícios básicos, cores, conjunções, saudações, etc. O aplicativo ainda conta com testes bônus para o aluno.

Usuários ganham "pontos de habilidade" ao aprender conceitos sobre uma linguagem. Habilidades são consideradas como aprendidas quando os usuários completam todas as lições associadas a ela. Pode-se obter até 14 pontos por lição, com um ponto reduzido a cada erro cometido. Os usuários começam com quatro "corações-bônus" nas primeiras lições e três nas lições posteriores. Cada vez que o usuário comete um erro, um coração é perdido. Um usuário que perdeu todos os corações durante a lição deve recomeçá-la.

O Duolingo também inclui uma opção de praticar com um cronômetro. São dados 30 segundos para o usuário responder 20 questões. Se as questões forem feitas dentro do tempo, o usuário ganha 20 pontos. O curso completo ensina mais de duas mil palavras. E ele ainda é dividido em categorias e usa uma abordagem voltada à educação, uma vez que mede as questões em que os usuários tiveram maiores dificuldades e que tipos de erros foram cometidos.

Figura 5: Aplicativo Duolingo



Fonte: <http://www.tecmundo.com.br/android/66285-10-aplicativos-voce-finalmente-deslanchar-ingles.htm>

6.2 Aplicativos para smartphones

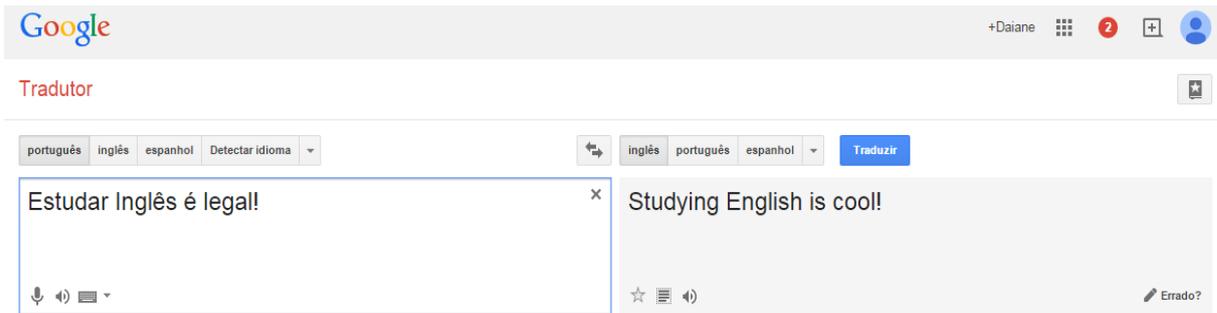
Os aplicativos para *smartphones* podem complementar o ensino de um idioma, pois são ferramentas que servem para ensinar, mas também complementam o ensino, auxiliando a memorização.

6.2.1 Google translate

Usado e conhecido pela maioria das pessoas, o *google translate* é um serviço virtual gratuito da empresa *Google*, usado e conhecido pelas pessoas desde 2007. Recentemente, o *Google Translate* tem apresentado cada vez mais inovações e aperfeiçoamentos ao seu mecanismo, tornando-o assim um dos serviços líderes em tradução de idiomas.

Mesmo não sendo um aplicativo criado especificamente para aprender outro idioma, o *Google Translate* pode ajudar os estudantes, tanto com a definição de palavras, frases e textos inteiros, como também com a pronúncia. O aprendiz poderá traduzir escrevendo, falando e desenhando e até fotografando textos com bastante facilidade. Além disso, o programa permite criar um *Phrasebook*, com todas as frases e palavras que você quiser armazenar.

Figura 6: Página do Google tradutor



Disponível em: <https://translate.google.com.br/>

6.2.2 Memrise

Memrise permite a você memorizar palavras através de cursos compostos por textos e imagens. Observe desenhos, gravuras e fotos com suas respectivas descrições e tente lembrar dos seus significados logo em seguida.

O programa conta com cursos criados pelos próprios usuários em vários idiomas, tudo de graça. Você também poderá ouvir a pronúncia de cada palavra, ganhar pontos por cada acerto e manter os programas *offline* para não gastar seu plano de dados.

Figura 7: Página inicial do programa Memrise



Disponível em: <https://www.memrise.com/>

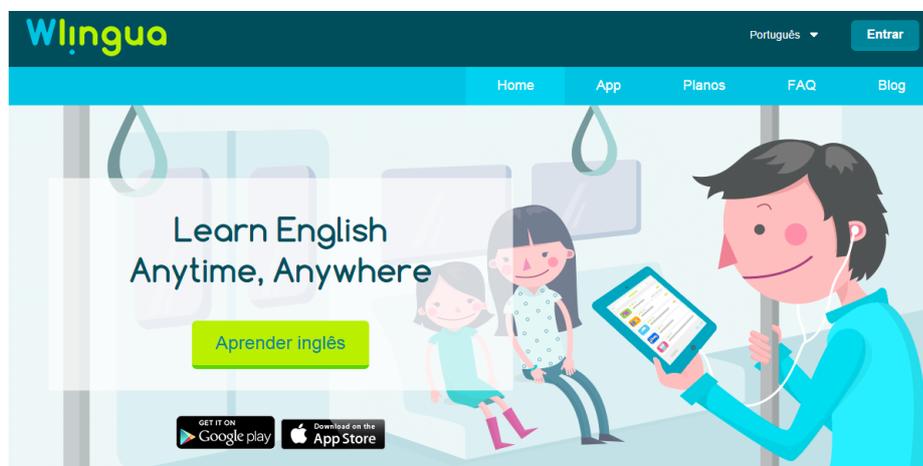
6.2.3 W língua

O Wlíngua é um curso de inglês que pode ser acessado pelo celular, *tablet* ou computador. É recomendado para quem quer aprender inglês de maneira rápida e divertida, tendo acesso a exercícios aprofundados de inglês e melhorando a pronúncia e habilidades no idioma. Para isso é preciso baixar o Wlíngua e estudar em qualquer lugar, a qualquer hora, aproveitando o tempo livre a cada dia.

Um dos diferenciais do Wlíngua em relação a outros cursos de inglês é que ele lhe permite aprender o alfabeto e palavras com sotaque americano ou britânico, recurso bastante elogiado pelos nossos usuários brasileiros.

Atualmente, mais de cinco milhões de pessoas utilizam esse aplicativo em todo o mundo, sendo chamadas de “*Wlinguers*”, realizando o sonho de falar com fluência em pouco tempo. O aplicativo apresenta muitos recursos, tais como: lições criadas por professores de verdade, exercícios de pronúncia, leitura, escrita (incluindo como estruturar frases em inglês), dicas e explicações gramaticais, possibilidade de baixar as aulas em pdf e mp3 para poder continuar estudando mesmo sem acesso à *internet*, e também relatórios detalhados da evolução dos estudos, isso sem contar as valiosas dicas por e-mail. No *blog* do Wlíngua, existem várias leituras interessantes que te ajudam a compreender um texto em inglês mesmo sem a ajuda de tradutor e dicionário, pois as dicas são bem elaboradas e contextuais.

Figura 8: Página inicial do Wlíngua



Disponível em: <http://www.wlingua.com/pt/>

7 METODOLOGIA

Sabe-se que pesquisa é o nome dado ao processo de busca de respostas a inúmeras e diversas indagações. Basicamente o objetivo geral de realização de uma pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos, ou seja, pesquisa é um conjunto de ações, propostas para encontrar a solução para um problema.

Diante disso realizou-se a presente pesquisa, de cunho qualitativo e também quantitativo (quali-quantitativo), visando obter dados, números, opiniões e informações sobre o uso de *softwares* educacionais, conceituando, classificando-os e finalmente analisando alguns específicos para o ensino da língua Inglesa.

Inicialmente realizou-se a pesquisa qualitativa, contando com uma revisão bibliográfica a fim de obter embasamento teórico e possíveis soluções para o problema, cuja pesquisa girou em torno. Após a revisão de literatura e estudo de diversos *softwares* educacionais para ensino de Língua Inglesa, foram escolhidos dois aplicativos e realizado um Estudo de Caso, a partir do uso dos mesmos com estudantes de duas turmas diferentes uma escola pública localizada no município de Victor Graeff - RS. Foram realizadas duas aulas consecutivas, cada qual com 45 minutos de duração, com o uso dos aplicativos. Após a aula experimental em que foram testados os aplicativos, aplicou-se um questionário aos estudantes, para que os mesmos fossem tabulados e transformados em gráficos.

Dessa forma a realização deste trabalho contou com o uso de recursos e técnicas estatísticas. As informações foram obtidas através de um questionário simples e com questões claras e objetivas.

Assim sendo pesquisa quantitativa pode ser definida como um estudo estatístico que se destina a descrever as características de uma determinada situação, analisando os dados numéricos obtidos a partir das hipóteses levantadas a cerca de um problema. Esse tipo de pesquisa é realizada quando se quer obter informações precisas e confiáveis, possibilitando uma análise estatística confiável.

Pode-se dizer então que a pesquisa quantitativa é um método de pesquisa social que utiliza técnicas estatísticas. Normalmente implica a construção de inquéritos por questionário. Normalmente é feita a partir do contato com muitas pessoas.

8 ESTUDO DE CASO

Após leitura e testes de vários aplicativos para aprendizagem de língua Inglesa, foi realizada uma aula experimental com alunos de uma escola de Ensino Médio. A aula foi realizada no laboratório da escola com as turmas de 1º e 2º ano, com o objetivo de testar a reação dos alunos diante do uso de dois softwares educacionais na aprendizagem do inglês, bem como, inserir a mídia digital através de um recurso de software.

O aplicativo utilizado com a turma de 1º ano foi o *Duolingo*, uma vez que são estudantes de nível básico e a maioria não conhecem e nunca usou nenhum aplicativo para aprender uma LE. Já com os estudantes do 2º ano, foi utilizada a ferramenta *Google Translate*, visto que nas aulas os alunos estão acostumados a usar o dicionário. Dessa forma, poderão fazer um contraponto entre ambas as mídias: escrita e digital.

Após a realização das aulas foi aplicado o questionário a seguir, a fim de avaliar os resultados.

8.1 Uso do Duolingo

Inicialmente foi falado com os estudantes sobre o aplicativo, o que é e como funciona. Em seguida os estudantes foram levados ao laboratório para acessar e criar um perfil e utilizar o aplicativo por um período de aula. Após todos terem criado um perfil os estudantes foram instigados a fazer a lição 1 e 2.

8.2 Uso do Google translate

Com o objetivo de usar o tradutor os estudantes foram levados ao laboratório de informática e a eles foi entregue um texto, (anexo 1) com o título “*Tips to improve the intelligence*”. Os alunos deverão traduzir fazendo uso do *Google translate*. Após o término do período os estudantes também receberam um questionário para avaliar o desenvolvimento da aula e o uso do *software*.

9 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS

A turma do 1º ano é composta por 16 alunos. A maioria tem pouco conhecimento de Língua Inglesa e pouco acesso a recursos digitais. Dessa forma inicialmente levei-os ao Laboratório de Informática da escola que contém 20 computadores e orientei-os a acessar o aplicativo “Duolingo”. Como todos já possuíam uma conta de *e-mail*, foi rápido e fácil criar um perfil. Dessa forma, logo todos os estudantes já estavam na Lição 1. A aula passou muito rápida e alguns comentavam que iriam treinar mais em casa, pois haviam gostado de praticar. A figura 9 (quadros “a” e “b”) mostram os alunos no primeiro acesso ao Duolingo.

Figura 9: Alunos do 1º ano fazendo uso do Duolingo



(a)



(b)

Fonte: autor

Após o término da aula, na qual a maioria conseguiu realizar as atividades dos níveis Básico 1 e 2, os 16 estudantes foram convidados a responder um questionário (Apêndice), sobre o uso do aplicativo na aula. O questionário foi aplicado em folha xerografada,

individualmente. O gráfico A, demonstra o resultado obtido a partir das respostas dos 16 alunos envolvidos no processo, referentes às questões 1 e 2.

1. **Você acha que o uso de aplicativos tais como o *Duolingo*, pode tornar mais significativa a aprendizagem da Língua Inglesa?**

Sim Não

2. **Na sua opinião o uso de softwares educativos tornam as aulas mais interessantes? Por quê?**

Sim Não

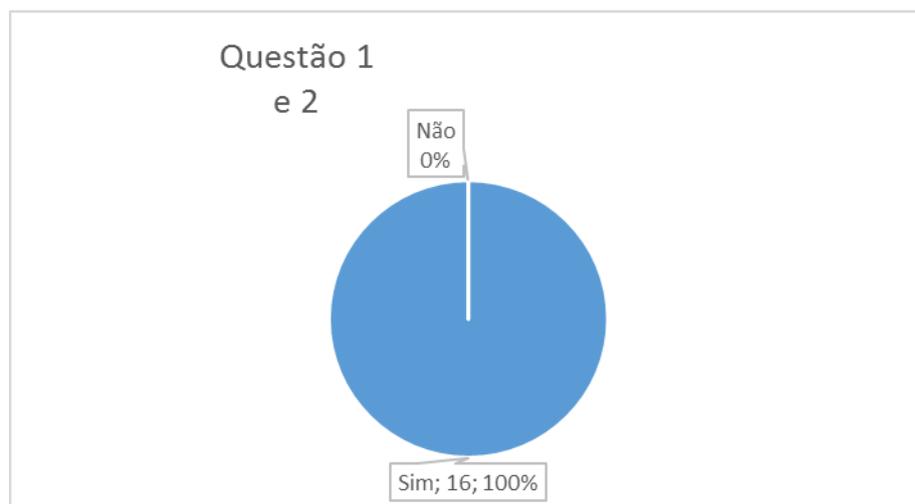


Gráfico A

Fonte: autor

Os 16 alunos responderam que a aula de Inglês torna-se mais significativa e interessante com o uso de aplicativos, como o Duolingo. O gráfico a seguir (gráfico B) é referente à questão 3, que abordou o impacto da utilização da ferramenta digital na motivação da aprendizagem.

3. **Qual é o impacto da utilização de ferramentas digitais na motivação para se aprender inglês on-line?**

Ruim Regular Bom Muito bom Ótimo

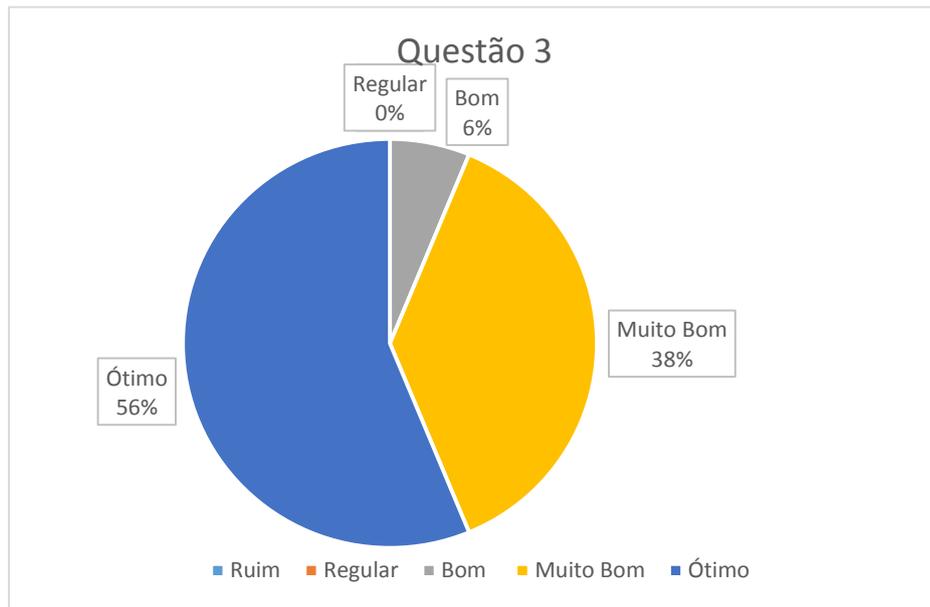


Gráfico B

Fonte: autor

Quanto ao impacto da utilização da ferramenta digital na motivação da aprendizagem um estudante respondeu que foi bom, seis estudantes consideraram muito bom e nove estudantes julgaram ótimo o impacto da utilização do recurso.

O gráfico C, referente à questão 4 mostra o número de palavras novas aprendidas pelos 16 estudantes.

4. Você aprendeu palavras novas durante a aula realizada no laboratório de Informática?

() Nenhuma () Menos que 5 () Entre 5 e 10 () Mais que 10

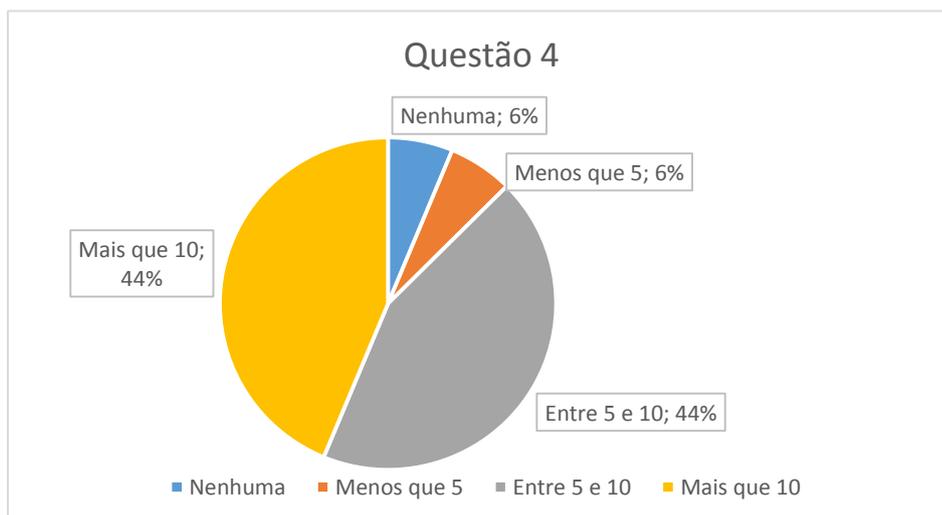


Gráfico C

Fonte: autor

Ao serem questionados sobre o número de palavras aprendidas durante a aula, apenas um aluno respondeu que não aprendeu nenhuma palavra nova e um aluno aprendeu apenas uma palavra. Sete estudantes responderam que aprenderam entre cinco e dez palavras e sete alunos afirmaram terem aprendido mais que dez palavras.

No geral os estudantes mostraram-se interessados e comentaram que a aula foi legal e divertida. Também afirmaram que o uso de *softwares* educacionais torna mais fácil a aprendizagem da Língua Inglesa.

Os estudantes do 2º ano também se mostraram muito receptivos com a atividade, uma vez que em outras aulas já fora utilizado o tradutor para tradução de texto.

Figuras 10 e 11: Alunos utilizando o *Google translate*

Fonte: autor

Após o término da atividade de tradução, os estudantes responderam ao questionário escrito (Apêndice) e quanto às respostas referentes às questões 1 e 2, quanto ao uso do aplicativo *google translate*, foram:

1. Você acha que o uso de aplicativos tais como o Google translate, pode tornar mais significativa a aprendizagem da Língua Inglesa?

() Sim () Não

2. **Na sua opinião o uso de softwares educativos tornam as aulas mais interessantes?
Por quê?**

() Sim () Não

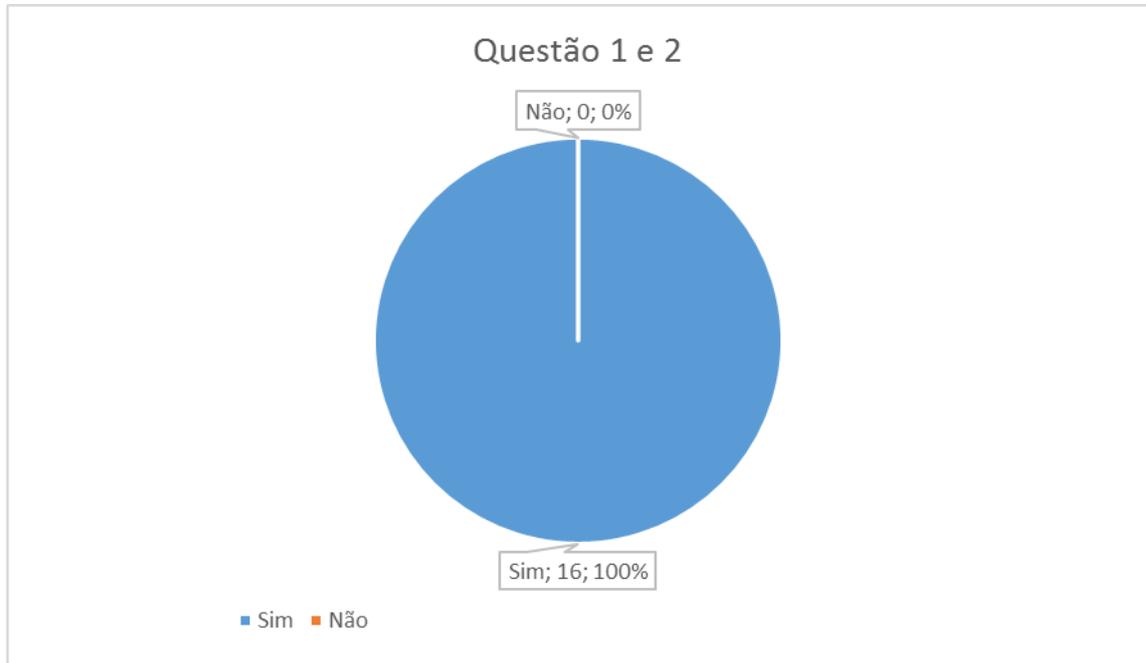


Gráfico D

Fonte: autor

Conforme o gráfico acima, todos afirmaram que o *google translate* pode tornar mais significativa a aprendizagem e tornar as aulas mais interessantes, pelo fato de ser mais rápido, mais prático e segundo um aluno está mais de acordo com a geração dos estudantes.

O Gráfico E mostra o que os alunos pensam em relação ao impacto do uso da utilização das ferramentas digitais na motivação para aprender inglês (questão 3).

3. **Qual é o impacto da utilização de ferramentas digitais na motivação para se aprender inglês on-line?**

() Ruim () Regular () Bom () Muito bom () Ótimo

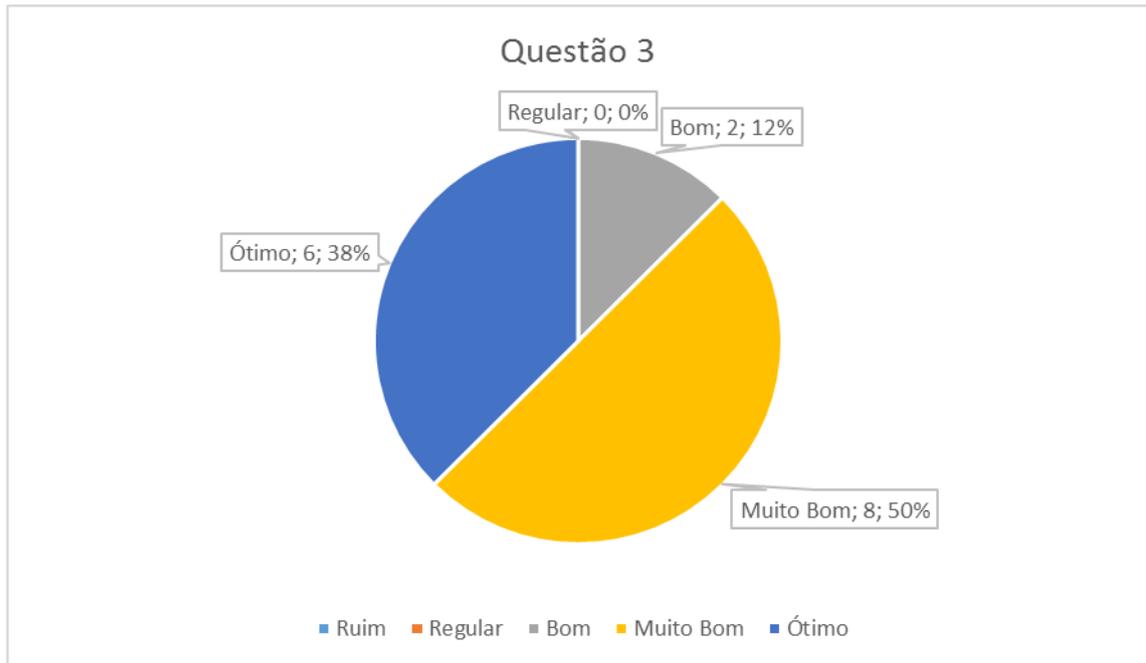


Gráfico E

Fonte: autor

De acordo com o gráfico anterior, oito alunos consideram o impacto da utilização das ferramentas digitais na motivação para aprender Inglês, como muito bom, seis estudantes consideram ótimo e apenas dois alunos consideram bom.

Ao serem questionados sobre o número de palavras novas aprendidas com o uso do tradutor (questão 4) os resultados obtidos foram:

4. Você aprendeu palavras novas durante a aula realizada no laboratório de Informática?

() Nenhuma () Menos que 5 () Entre 5 e 10 () Mais que 10

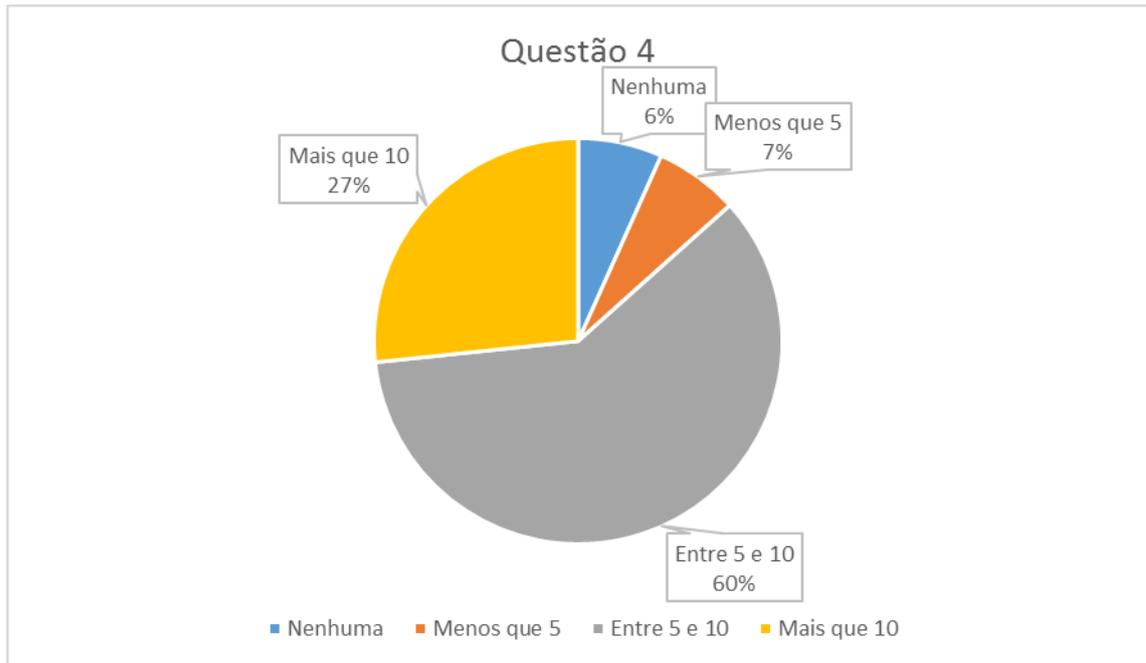


Gráfico F

Fonte: autor

Quanto à preferência de uso do dicionário ou tradutor, todos os estudantes responderam que preferem o *google translate* pela praticidade e agilidade. O que se comprova através do gráfico G.

5. Você considera mais interessante usar o dicionário ou o tradutor online para as atividades que necessitam esse tipo de ferramentas? Por quê?

() Dicionário () Tradutor on-line

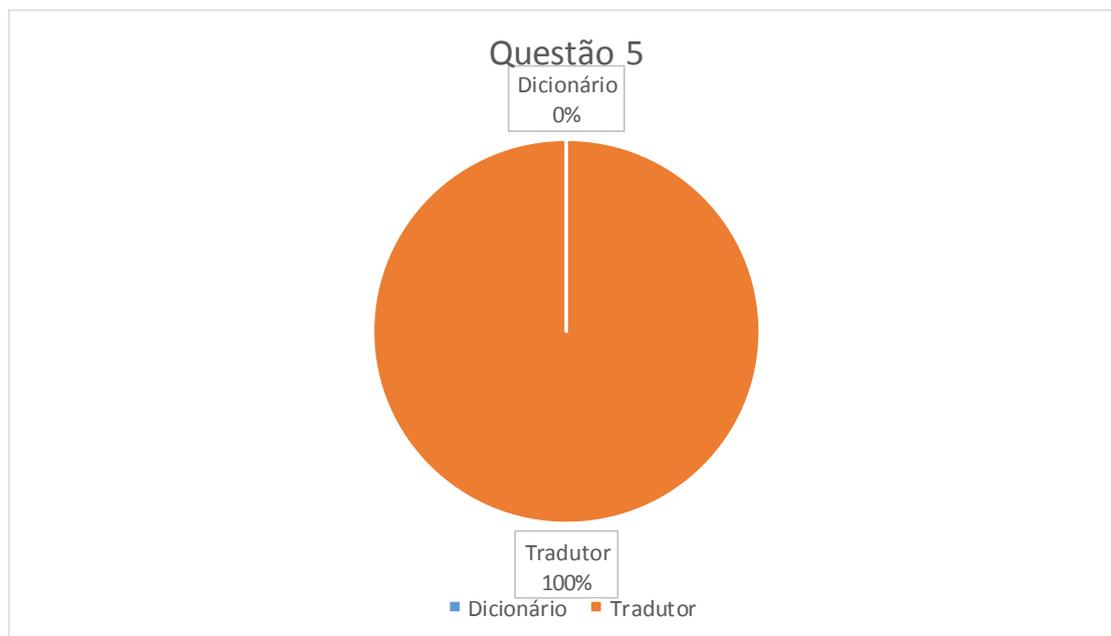


Gráfico G

Fonte: autor

Certamente, após o estudo e utilização dos softwares pode-se afirmar que os estudantes preferem aulas com o uso dos mesmos. A aula torna-se mais interessante e gratificante para o professor.

10 CONCLUSÃO

Após a realização dessa pesquisa, concluiu-se nos dias atuais as escolas têm buscado o aperfeiçoamento de suas tecnologias, visando garantir uma aprendizagem melhor aos seus alunos e muito disso se deve ao surgimento das novas tecnologias, especialmente aquelas que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, ou seja as que são voltadas à área educacional.

O computador foi uma das ferramentas que muito ajudou para que essas tecnologias pudessem ser implantadas nas escolas, assim como o acesso à internet, que atualmente está mais fácil e acessível para a maioria das pessoas. Porém, cabe ressaltar que apesar de terem sido desenvolvidas para contribuir com a aprendizagem dos estudantes, elas muitas vezes tornam-se prejudiciais devido a falta de conhecimento do uso das ferramentas. Os professores precisam estar capacitados para o uso das mesmas, bem como a escola preparada para a adoção de novos recursos pedagógicos.

As escolas hoje em dia, ainda estão muito direcionadas aos preceitos do *behaviorismo*, onde o professor é o dono do conhecimento e o aluno simplesmente é um receptor passivo de informações, não podendo opinar, sugerir e até mesmo criticar. No entanto, esse paradigma escolar precisa e deve ser revisto e mudado, pois os alunos da atualidade não se contentam mais com essa passividade, eles sabem que existem outros caminhos e meios para resolver determinados problemas. Diante disso, é visível a necessidade de capacitação dos educadores, de modo que os mesmos gradativamente mudem suas concepções e metodologias de ensino. O que se espera é que aos poucos o *behaviorismo* dê espaço ao construtivismo, onde professor e aluno interagem, buscando uma solução para os problemas. Nessa perspectiva a busca pelo conhecimento torna a aula e o processo de aprendizagem em si, mais interessante, uma vez que o estudante torna-se responsável pela sua aprendizagem.

Após várias leituras constatei que os *softwares* educacionais podem exemplificar essas novas tecnologias, uma vez que eles podem passar determinados conhecimentos aos estudantes, sempre mediado pelo professor, tornando a aprendizagem mais rápida, atrativa e divertida, em especial a aprendizagem da Língua Inglesa, uma vez que fora realizada uma aula experimental e os resultados obtidos foram muito satisfatórios e gratificantes. Mas para que esse *software* atinja seus objetivos vimos que ele tem que passar por uma avaliação, ou seja, ao escolher um *software* educacional deve-se sempre levar em consideração objetivo pedagógico.

Atualmente o *software* educacional, tornou-se uma ferramenta que pode contribuir na melhorias da qualidade de ensino

O uso das tecnologias no processo da aprendizagem é certamente imperativo para a atual sociedade pautada na velocidade da informação em que vivemos atualmente. A era do professor como dono do conhecimento já acabou e inicia-se uma nova fase onde o professor passa a ser o orientador e facilitador da aprendizagem, ou seja, um socializador de saberes. Vive-se uma época de mudanças no perfil do educador e também de suas práticas, onde o uso da tecnologia é essencial para a dinamização das aulas. Cabe ao educador selecionar o uso das mídias e utilizá-las dentro das possibilidades, lembrando que o papel do educador é fundamental sempre, pois o educador é que conduz os estudantes ao desabrochar de suas potencialidades e criatividade, formando aprendizes autônomos e desenvolvendo sua própria autonomia enquanto educador.

Nesse trabalho mostrou-se a importância e as potencialidades do uso do *software* educacional livre na aula de língua inglesa, apresentando algumas opções de programas, como o Duolingo, Memrise, Wlíngua, Google *translate*, procurando focar na aprendizagem do aluno. Há diversos outros softwares que podem ser utilizados nas salas de aulas, para o professor que quiser ir além das práticas de ensino tradicionais, integrando tecnologias que semeiam colaboração e interatividade na rede.

Portanto, o grande desafio dos educadores é pensar na sala de aula como um ambiente que vai além dos muros escolares, atingindo outros espaços, nos quais o aprendiz transita e habita. É preciso pautar nossas reflexões, enquanto educadores, que a aprendizagem emerge da participação e que o conhecimento é construído com base na reciprocidade: o professor também aprende e o aluno também ensina.

REFERÊNCIAS

BRAGA, J. de. **Integrando tecnologias no ensino de inglês nos anos finais do ensino fundamental**. 1ª ed. São Paulo: Edições SM, 2012.

CORTEZ D. C. **Atividades de Inglês mediada pelo computador: um caminho para o letramento digital**. 2007. 153p. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada e estudos da linguagem)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo- PUC, São Paulo, 2007

FRANCO, C. P. de. **Autonomia do professor e do aluno nos tempos digitais**. In: Braga, J. (Coord). Integrando tecnologias no ensino de Inglês nos anos finais do Ensino Fundamental. 1ª ed. São Paulo, 2012.

FREIRE. P. **Pedagogia da autonomia- saberes necessários à prática educativa**. 35. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

MORAIS, X. T. **Software Educacional: importância de sua avaliação e do seu uso nas salas de aula**. 2003. 51f. Monografia (Bacharel em Ciência da Computação)- Faculdade Lourenço Filho, Fortaleza, 2003.

SATHLER, Luciano. **TIC a autonomia do professor é fundamental para a inovação educacional**. 2013. 1 f. Disponível em: <http://corporate.canaltech.com.br/coluna/educacao/A-autonomia-do-professor-e-fundamental-para-a-inovacao-educacional/>. >acesso em 04 de junho de 2015

VIEIRA, F. M. S. **Avaliação de software educativo: reflexões para uma análise criteriosa**. 1999. 10 f. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?start=0&q=o+que+s%C3%A3o+softwares+educacionais%3F&hl=pt-BR&as_sdt=0,5

ZARDINI, A.S. **Software Educativo para ensino de Inglês: Análise e Considerações sobre seu uso**. 2009. 159f. Dissertação (Mestrado em Educação Tecnológica) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais- CEFET/MG. Belo Horizonte, 2009.

ANEXO 1

The human mind

Maganews

eleven

Tips to improve our intelligence

Obviously, studying and attending school for years to earn a college degree are important for the development of our intellectual capacity. But the fuller¹ development of our brain includes other things

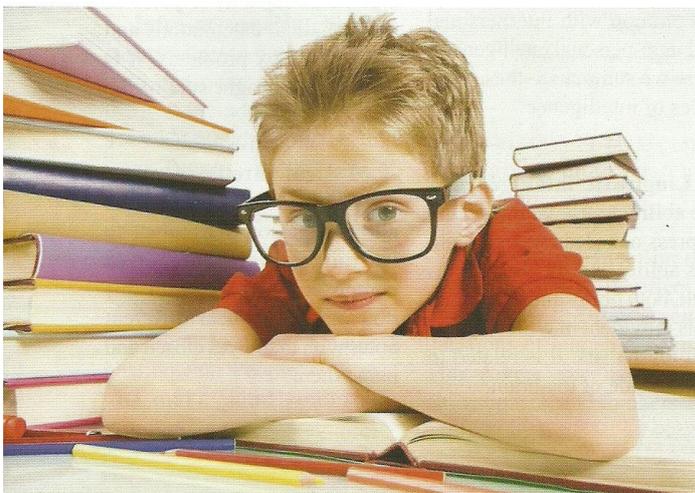
A person who is part of a theater group is certainly stimulating their mind. When learning lines² they are enhancing³ their ability to memorize information. Learning a new language also helps develop brain capacity, as does reading books, newspapers or magazines. We also exercise our brains when we learn to draw, paint or play a musical instrument. And the same thing happens when we play chess⁴. In recent years studies have shown that even playing video games may help brain activity. Practicing a sport also has lots of benefits for our minds. By playing a game of basketball or soccer, for example, the amateur or professional athlete has a split⁵ second to choose the best out of several options. These and other sports help make our minds more nimble⁶.

Vocabulary

- 1 fuller – mais completo
- 2 lines – falas (texto)
- 3 enhancing (to enhance) – ampliar / elevar
- 4 to play chess – jogar xadrez
- 5 a split second – uma fração de segundo
- 6 nimble – ágil



Playing chess and reading books are just two of the many activities that help develop our brain.



Brain food

Simple habits, such as a good night's sleep and physical activity, benefit not only the brain but the body as a whole. A study carried out several years ago by the University of California concluded that foods containing omega 3, such as salmon and other fish, are great for the memory and learning, as are foods that contain zinc and B vitamins. Other studies have suggested that fruit, vegetables and coffee benefit our minds.

APÊNDICE <Questionário aos alunos do 1º ano>**Questionário para alunos do 1º ano**

Idade: _____ Sexo: _____

Ano/Série: _____ Disciplina: _____

1 - Você acha que o uso de aplicativos tais como o *Duolingo*, pode tornar mais significativa a aprendizagem da Língua Inglesa?

Sim Não

2 - Na sua opinião o uso de softwares educativos tornam as aulas mais interessantes? Por quê?

Sim Não

3 - Qual é o impacto da utilização de ferramentas digitais na motivação para se aprender inglês on-line?

Ruim Regular Bom Muito bom Ótimo

4 - Você aprendeu palavras novas durante a aula realizada no laboratório de Informática?

Nenhuma Menos que 5 Entre 5 e 10 Mais que 10

APÊNDICE <Questionário aos alunos do 2º ano>**Questionário para alunos do 2º ano**

Idade: _____ Sexo: _____

Ano/Série: _____ Disciplina: _____

1 - Você acha que o uso de aplicativos tais como o Google Translate, pode tornar mais significativa a aprendizagem da Língua Inglesa? Sim Não**2 - Na sua opinião o uso de softwares educativos tornam as aulas mais interessantes? Por quê?** Sim Não**3 - Qual é o impacto da utilização de ferramentas digitais na motivação para se aprender inglês on-line?** Ruim Regular Bom Muito bom Ótimo**4 - Você aprendeu palavras novas durante a aula realizada no laboratório de Informática?** Nenhuma Menos que 5 Entre 5 e 10 Mais que 10**5 - Você considera mais interessante usar o dicionário ou o tradutor online para as atividades que necessitam esse tipo de ferramentas? Por quê?** Dicionário Tradutor on-line