

AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E A FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUA INGLESA

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY AND ENGLISH TEACHER EDUCATION

AVELAR, Michely Gomes
FREITAS, Carla Conti de
LOPES, Cristiane Rosa

Resumo: O presente artigo surge da necessidade de refletir sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação incorporadas à prática docente de professores em formação investigando possíveis entraves em relação ao seu uso. A pesquisa é pautada na análise das respostas ao questionário aplicado aos discentes do 4º ano de Letras de uma Universidade pública do Estado de Goiás, no intuito de diagnosticar o lugar ocupado pelas TIC no processo de ensino-aprendizagem. Verificamos o contato que estes professores em formação têm com os recursos tecnológicos e as possibilidades de utilizarem os jogos virtuais nas aulas de língua inglesa. O objetivo deste trabalho é investigar o uso das TIC pelos professores de língua inglesa em formação inicial e instigar acerca do uso de jogos virtuais no processo de ensino-aprendizagem de língua inglesa como metodologia que aproxima a escola da realidade dos alunos. As perspectivas apresentadas são pautadas nos estudos sobre a importância da formação tecnológica do professor (FREIRE, 2014; PAIVA, 2013, 2017; SABOTA, 2017) e acerca do uso das tecnologias com o propósito educacional (PRENSKY, 2001, 2006; ROJO, 2017; SILVA; CORREA; SILVA, 2012).

Palavras-chave: TIC. Tecnologias de Informação e Comunicação. Formação de professores. Língua Inglesa. Jogos virtuais

Abstract: This paper aims to reflect about Information and Communication Technologies applied by the English teachers during the process of English Teacher Education and investigate teachers' barriers of ICT in teaching and learning process. This research intends to define the role of ICT in education based on analysis of questionnaires distributed to a group of English Teacher Education students from a public University of Goiás' State. We verify how those teachers use technology in their personal lives and the possibilities to use virtual games in their English classes. We intend to investigate how English language teachers in training uses ICT and instigate about using virtual games as methodology to engage students and integrate technology into the class to connect with students learning styles. The perspectives presented are based on studies about integrate technology to English Teacher Education (FREIRE, 2014; PAIVA, 2013, 2017; SABOTA, 2017) and about the use of technology as educational propose educacional (PRENSKY, 2001, 2006; ROJO, 2017; SILVA; CORREA; SILVA, 2012).

Keywords: ICT. Information and Communication Technology. English Teacher Education. English. Virtual Games

Introdução

As Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante TIC) estão fortemente inseridas no nosso cotidiano. De acordo com pesquisa *TIC Domicílios*¹ 97% da população brasileira possui televisão, 93% telefone celular, 70% rádio, 50% computador. A pesquisa *TIC Kids Online Brasil* indicou que 79% das crianças e adolescentes de 9 a 17 anos são usuários de internet² e que as principais atividades realizadas são: baixar aplicativos, usar redes sociais, enviar mensagens instantâneas, jogar online, ver séries, vídeos ou programas, fazer pesquisas escolares e pesquisar notícias ou curiosidades. As TIC têm ocupado posição de destaque para a sociedade e, portanto, utilizá-las com propósito educacional é uma prática necessária ao professor a fim de tornar o ensino significativo e estimular o processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Prensky (2001, p.1), os jovens fazem parte de uma geração denominada de nativos digitais, e estão habituados à rapidez e multiplicidade de informações.

Eles têm passado a vida toda usando computadores e cercados por eles, por videogames, aparelhos digitais de música, videocâmaras, celulares e vários outros brinquedos e ferramentas da era digital. Hoje, a média é que os graduados gastam menos de 5 mil horas de suas vidas lendo, mas cerca de 10 mil horas jogando videogames (sem mencionar as 20 mil horas assistindo TV). Jogos de computador, e-mail, Internet, celulares e mensagens instantâneas fazem parte de suas vidas em tempo integral. (PRENSKY, 2001, p.1, tradução nossa)³

O ensino-aprendizagem não deve ser alheio à realidade do aluno, devemos considerar que “assistir a aulas como se assiste a um programa de TV e dar aulas como se faz numa palestra não é mais suficiente: estamos buscando modos de – em parceria – fazer aulas”

1 Realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br)

2 http://cetic.br/media/analises/tic_kids_online_brasil_2015_coletiva_de_imprensa.pdf - acesso em 1 de agosto de 2017 às 22h41min

3 They have spent their entire lives surrounded by and using computers, videogames, digital music players, video cams, cell phones, and all the other toys and tools of the digital age. Today's average college grads have spent less than 5,000 hours of their lives reading, but over 10,000 hours playing video games (not to mention 20,000 hours watching TV). Computer games, email, the Internet, cell phones and instant messaging are integral parts of their lives.

(ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 71). Ou seja, o aluno deve deixar de ser mero expectador e passar a participar ativamente das aulas, colaborando com o professor numa troca de conhecimento.

No ensino de língua inglesa o professor poderá, por meio de recursos tecnológicos, possibilitar que o aluno tenha contato com a língua em seu contexto real de uso. Há diversos aplicativos que promovem interação entre falantes de língua inglesa e aprendizes e que estimulam o desenvolvimento das habilidades linguística e comunicativa.

Aliar o uso das TIC ao contexto escolar requer que o professor reconheça suas potencialidades e compreenda que incorporar diferentes tecnologias, que fazem parte da realidade do aluno, à prática pedagógica além de propiciar novas formas de aprender e ensinar permite que a produção de conhecimento tenha mais sentido. Assim, é pertinente apontar a importância da formação do professor de língua inglesa para o uso da TIC.

Deste modo, buscamos descrever neste artigo algumas considerações a respeito de como as tecnologias de informação e comunicação estão inseridas no processo de formação de professores de língua inglesa, em seguida, apresentamos alguns apontamentos sobre as experiências em relação ao uso das tecnologias enquanto uso particular e também em suas práticas de ensino-aprendizagem, resultado de uma pesquisa realizada com alunos dos cursos de licenciatura em Letras de uma universidade pública. Por fim, apresentamos algumas considerações sobre o uso das TIC, e do jogo virtual, no processo ensino-aprendizagem.

Uso das tecnologias incorporado à formação do professor de Inglês

Nos cursos de formação de professores ainda não é comum que a abordagem didática envolva o uso das TIC e, muitas vezes, quando utilizada, o processo envolve o mesmo método tradicional de ensino, fazendo com que a ferramenta perca seu caráter de inovação. Tendo em vista que os professores em formação geralmente reproduzem métodos, recursos e estratégias vivenciados na graduação em suas práticas de ensino, reconhecemos a necessidade de uma formação mais pertinente em relação ao uso das TIC. De acordo com Sabota (2017, p. 2012),

Formadores, atuantes no ensino superior, devem buscar inserir em suas pesquisas e atividades de ensino e extensão atividades que tenham como foco trabalhar no desenvolvimento do nível de letramento digital que seus alunos, professores em formação, apresentam. (SABOTA, 2017, p.212)

O uso das TIC poderá estreitar as relações sociais e permitir que o aluno tenha contato com um amplo universo cultural, linguístico e social. Vale ressaltar que o uso das tecnologias deve ser instrumento do processo de ensino-aprendizagem, servindo de ferramenta para o professor e para o aluno, uma vez que, como aponta Sabota (2017, p.210), “não se trata de uma mediação *pelas* tecnologias, e sim *com* o uso delas”.

A tecnologia deve ser utilizada como um instrumento no processo ensino-aprendizagem, sendo indispensável que o professor saiba como utilizá-la enquanto recurso. Defendemos aqui a importância de uma abordagem de ensino de língua inglesa associada à tecnologia, bem como a proposta de desenvolver atividades acadêmicas que envolvam de forma teórica e prática o uso das TIC no contexto de ensino-aprendizagem.

Procedimentos metodológicos

Tendo como objetivo verificar o lugar ocupado pelas TIC na formação do professor de língua inglesa, realizamos uma pesquisa com alunos da disciplina de Estágio Supervisionado em Língua Inglesa II, do 4º ano de três cursos de Letras, de uma universidade pública do Estado de Goiás. Os 41 participantes estão na faixa etária de 19 e 38 anos e já concluíram 75% da formação docente.

A pesquisa aborda a experiência particular do uso de recursos tecnológicos no cotidiano destes professores em formação; uma investigação sobre o uso das tecnologias nos cursos de graduação em Letras; os recursos tecnológicos utilizados nas práticas docentes no componente curricular Estágio Supervisionado em Língua Inglesa II; e o uso de jogos virtuais como estratégia de ensino.

É um estudo quantitativo e qualitativo, uma vez que, como cita Duarte (1998 apud SUASSUNA, 2008, p. 348) o “seu valor não reside neles mesmos (os dados), mas nos fecundos resultados a que podem levar”. Como instrumento de coleta de dados, utilizamos um questionário semiaberto composto por 10 (dez) questões, sendo 8 (oito) questões objetivas e 2 (duas) questões discursivas. As questões de número 1 (um) e 2 (dois) foram elaboradas com o

REVELLI v.10 n.3. Setembro/2018. p. 174 - 184. ISSN 1984 – 6576.

Dossiê Multiletramentos, tecnologias e Educação a Distância em tempos atuais

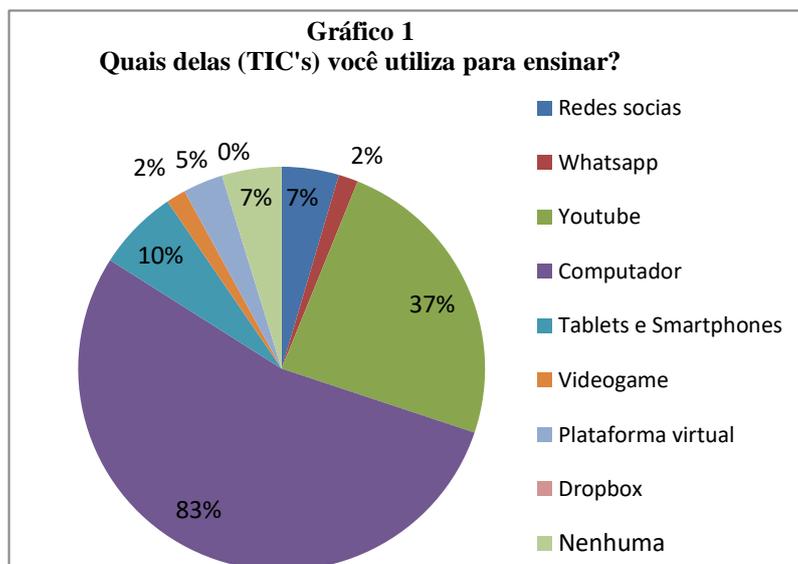
propósito de verificar a frequência e local de acesso à internet. As questões 3 (três), 4 (quatro) e 5 (cinco) analisam os tipos de tecnologia usadas pelo professor em formação no cotidiano, as utilizadas nas aulas de graduação e aquelas que ele utiliza com objetivo de ensino. As questões de número 6 (seis) e 8 (oito) com alternativas *sim* ou *não* para responderem se fizeram curso para utilizar as TIC na sala de aula e se concordam que o uso delas possibilita maior desempenho no processo de ensino-aprendizagem. As duas últimas questões abordam o jogo virtual, uma delas é objetiva com a finalidade de verificar se estes costumam jogar algum jogo virtual e a outra, discursiva, questionando se considerariam utilizar um deles como estratégia de ensino de língua inglesa, sendo que esta última suscita justificativa.

As TIC e a formação do professor de Inglês: análise dos dados

O objetivo da pesquisa foi identificar a utilização dos recursos tecnológicos no dia-a-dia dos participantes, professores em formação inicial, no intuito de relacionar ao uso destes enquanto ferramenta de ensino-aprendizagem e, ainda, identificar a percepção destes quanto ao uso do jogo virtual como uma possibilidade de prática de ensino de língua inglesa. Os dados coletados com a aplicação do questionário evidenciaram que 100% dos professores em formação, participantes da pesquisa, acessam diariamente a internet, 93% costumam acessar redes sociais, 83% *whatsapp*, 66% *youtube* e 66% utilizam o computador. Assim, constatamos que a tecnologia ocupa grande espaço no cotidiano dos 41 participantes da nossa pesquisa. Em contrapartida, ao verificarmos o uso destes recursos na prática docente, pudemos constatar que 83% dos professores em formação utilizam o computador, 37% o *youtube*, 7% as redes sociais e 2% o *whatsapp*.

Quando indagados se acreditam que o uso das TIC possibilita maior desempenho no processo de ensino-aprendizagem, 81% dos participantes reconheceram que as tecnologias colaboram para tal. Deste modo, podemos entender que estão conscientes que é emergente uma reflexão acerca da nossa maneira de atuar em sala de aula e que se faz necessário incluir o uso de novas tecnologias na nossa prática docente. Diante disso, perguntamos quais recursos tecnológicos são utilizados na prática docente, e, conforme o gráfico abaixo, identificamos que

o uso de tecnologias está fortemente vinculado ao computador, também notamos uso significativo do *youtube*, entretanto o uso dos demais recursos ou ferramentas é irrisório.



Fonte: elaborado pelas autoras

Evidenciamos que os discentes concordam que as tecnologias auxiliam no processo ensino-aprendizagem, contudo não fazem uso regular delas no contexto escolar. Almeida (2010, p.3) explica que a graduação não tem preparado o professor para trabalhar com a tecnologia, explicou que:

(...) Temos vários estudos em que o professor reconhece que a tecnologia é importante e ele quer utilizá-la. Mas não é apenas porque tem pouco domínio que não a emprega. Para integrar as tecnologias, é preciso deter tanto o domínio instrumental como o conteúdo que deve ser trabalhado, as próprias concepções de currículo e as estratégias de aprendizagem. Tudo isso precisa ser integrado numa formação que alguns especialistas já chamam de "nova pedagogia". (ALMEIDA, 2010, p.3)

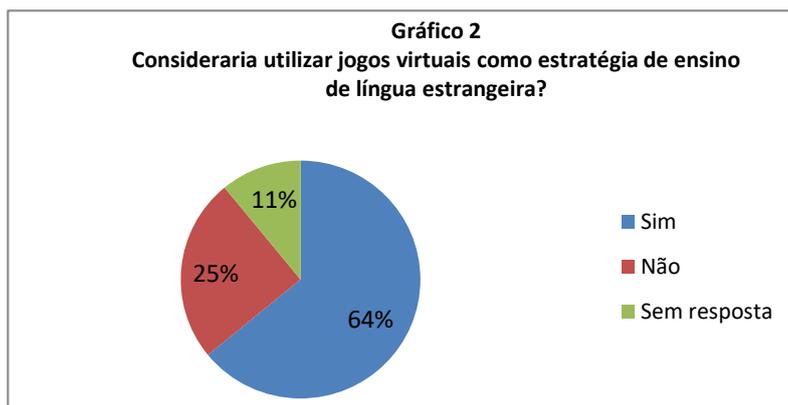
No que diz respeito às questões respondidas na pesquisa, os participantes apontaram como pontos negativos em relação ao uso das TIC: uso inadequado, vício, *cyberbullying*, há ainda a ideia de que o uso de recursos poderá distrair o aluno e desviá-lo da aprendizagem ou que o aluno fará uso de jogos e redes sociais no horário da aula, acessará conteúdos diversos do

pretendido. Na maioria das respostas é possível perceber o senso comum quando se trata de TIC. Urge, portanto, uma melhor orientação em relação ao uso delas.

Ressaltamos que não basta a mera utilização da tecnologia e seus recursos, o professor deve saber como utilizá-las, sendo necessário espaço para aprender a trabalhar com métodos não tradicionais de ensino.

Para nos mantermos no âmbito da escola e do ensino, podemos pensar que a lousa e giz, típicos da cultura da escrita (ou mesmo a lousa digital e o toque na tela, ou o notebook conectado ao datashow e projetado na tela, típicos da cultura digital) estão a serviço de uma prática letrada de ensino de um para muitos, que “transmite” conhecimento a um receptor almejado como passivo e com o “conteúdo” sob controle do professor. Neste caso, estamos no campo de um currículo estabelecido, de um ensino nos moldes tradicionais, ainda que esses se utilizem de tecnologias digitais de ponta. (ROJO, 2017, p.8)

Consideramos como possibilidade de uso da tecnologia em sala de aula o jogo virtual que, conforme Prensky (2012), possibilita uma aprendizagem não forçada, envolvente, interativa e empolgante, no intuito de observar as percepções dos discentes do curso de Letras acerca do potencial dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem e constatamos, conforme o gráfico 2, que a maioria deles demonstrou interesse em utilizá-lo como estratégia de ensino.



Fonte: elaborado pelas autoras

Dentre os discentes que considerariam o uso dos jogos virtuais como estratégia, destacamos as observações abaixo:

Sim. Pois para que haja um ensino eficaz, o professor precisa se aproximar da 'realidade virtual' dos alunos, isso para eu haja um melhor aprendizado. (Scarie)

Sim, porque existem muitos jogos virtuais que auxiliam no ensino de língua inglesa, pois exploram os conteúdos que foram ministrados em sala de aula, ajudando a desenvolver os conhecimentos dos alunos. (N.R.S.)

Sim, pois proporciona ao aluno um maior contato com a língua estrangeira de forma divertida. (V.G.B.)

Os jogos virtuais podem ser bem úteis nas aulas de língua inglesa quando bem selecionados e preparados eles podem auxiliar muito o professor em suas aulas, tornando-as mais dinâmicas e interessantes (L.D.)

Os participantes que não considerariam utilizar o jogo como estratégia de ensino de língua estrangeira demonstraram, principalmente, receio de que o jogo não pudesse contribuir para o ensino em questões de conteúdo ou pela dificuldade de trabalhá-lo enquanto recurso didático. Alguns destacaram falta de conhecimento metodológico e também da ferramenta. Citamos algumas justificativas apresentadas por alguns deles:

Não, porque o professor deve passar segurança para o aluno e em jogos virtuais acho que não seria o indicado, e tem alunos que não saberiam usar como ponto positivo. (Sol)

Não. Jogo desde a minha infância e não contribuiu em nada para o meu aprendizado. (Pedro)

Não, porque jogo é jogo, e para a aprendizagem de língua inglesa penso que seja melhor; músicas e outras didáticas.

Confirma-se a premissa de que, em sua maioria, o professor conhece a importância e os benefícios das TIC, e em especial, que os jogos virtuais podem ser aliados às práticas docentes de modo a envolver o aluno, tornar o ensino mais real, dinâmico, interessante. Nesse sentido,

Entende-se que o interesse pelos jogos pode estimular o aprendizado de língua inglesa, justamente pelo fato de reunirem e combinarem situações cotidianas e fantasiosas, fazendo com que a ludicidade constitua o elo para aumentar e/ou fixar o repertório lexical em língua inglesa dos jogadores.” (SILVA et al. 2012, p.54)

Considerações finais

Pretendemos assim suscitar possibilidades de o professor utilizar os jogos virtuais como estratégia de ensino de língua inglesa. Para tal, trouxemos para análise o professor em formação. Verificamos que estes utilizam as tecnologias e seus recursos em seu cotidiano, contudo, na sua prática docente e na sua experiência discente pouco tem aproveitado as diversas oportunidades que estas tecnologias possibilitam.

Os jogos virtuais beneficiam de várias formas o processo de ensino e aprendizagem, pois permite fixação do vocabulário, internalização da gramática, comunicação espontânea, interação. De acordo com Prensky (2006), os jogos auxiliam na concentração ajudando-nos a selecionar informações mais importantes e é ainda uma forma de aprendizagem “não forçada” e explica que a razão pela qual as crianças gastam tanto tempo jogando é por estarem aprendendo. O autor afirma que as “crianças que jogam computador e videogame aprendem a fazer coisas como: voar de avião, dirigir carros rápidos, ser operador de parques temáticos, lutar guerras, construir civilizações e veterinários”⁴ (PRENSKY, 2006, p.6). Percebemos, portanto, que os jogos possibilitam que as crianças se envolvam com o contexto no qual o jogo acontece, esse faz de conta, que acaba por se tornar de certo modo “real”, permite que essas crianças experienciem a língua, e todos os demais aspectos que ela envolve, em um contexto comunicativo “real”.

Silva, Correa e Silva (2012) explicam que independente de os jogos não didáticos terem caráter de entretenimento, eles podem ser utilizados no contexto de ensino aprendizagem, e destaca que

Várias estratégias de ensino poderiam ser adotadas a partir dos jogos eletrônicos. Inicialmente, o professor deverá estar familiarizado com este recurso para que tenha condições de expor o aluno à língua inglesa. A inserção dos jogos eletrônicos pode inovar o ensino/aprendizagem de língua inglesa, oferecendo tanto a professores quanto aprendizes possibilidades de transpor barreiras e quebrar paradigmas. (SILVA; CORREA; SILVA, 2012, p.61)

4 Children who play computer and videogames learn to do things: fly airplanes, drive fast cars, be theme park operators, war fighters, civilization builders, and veterinarians. (nossa tradução)

Nesta perspectiva, este trabalho apresenta parte de uma pesquisa em andamento que dialoga com as diversas possibilidades dos jogos virtuais para o ensino de língua inglesa, ressaltando a importância das tecnologias integradas ao ensino-aprendizagem. Enfatizamos que os jogos virtuais não didáticos podem ser aliados nesse processo e que é de fundamental importância a formação inicial e continuada de professores para a reconfiguração do ensino-aprendizagem com o uso das TIC. Destacamos que a escolha pelos jogos virtuais não didáticos se dá pelo fato de que esses jogos, que já fazem parte do cotidiano dos alunos, poderão ser usados nas aulas de língua inglesa como proposta de ensino não apenas da língua por si só, mas aliada aos contextos culturais e sociais.

REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, Lea das Graças; ALVES, Leonir Pessate. Estratégias de ensinagem. In _____ . **Processos de ensinagem na universidade**. Joenville: Editora Univille, 2003, p.69-99

ALMEIDA, M. E. B. **A tecnologia precisa estar presente na sala de aula**. Entrevista concedida ao portal Nova Escola. SP: Abril S/A, 2010. Disponível em: <<https://gestaoescolar.org.br/conteudo/627/maria-elizabeth-de-almeida-fala-sobre-tecnologia-na-sala-de-aula>> acesso em 27 ago. 2017

FREIRE, M. Formação tecnológica do professor. In: SOTO, U., MAYRINK, M. F., and GREGOLIN, I. V., orgs. **Linguagem, educação e virtualidade [online]**. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.

PAIVA, V. L. M . O. A formação do professor para uso da tecnologia. In: SILVA, K. A.; DANIEL, F. G.; KANEKO-MARQUES, S. M.; SALOMÃO, A. C. B. (Orgs) **A formação de professores de línguas: Novos Olhares**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2013. v.2 p. 209-230.

_____. **A tecnologia na docência em Línguas Estrangeiras: convergências e tensões**. Disponível em: < <http://www.veramenezes.com/endipe.pdf>> acesso em 19 ago 2017.

ROJO, R. Entre plataformas, ODAS e protótipos: novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESPECIALIST: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, São Paulo, v.38, n.1, p.1-20, jan./jun.2017.

PRENSKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. On the Horizon. vol. 9 n. 5, Oct. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 27 ago. 17.

_____. **Don't bother me, mom - I'm learning!** 1st ed. Minnesota: Paragon House, 2006.

_____. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac, 2012.

SABOTA, Barbra. O uso crítico de tecnologias digitais e a formação do professor. In: ASSIS, Eleone Ferraz de. **Caminhos para a educação linguística**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2017.

SILVA, Eduardo Batista; CORREA, Jaqueline Borges; SILVA, Leandro Mariano. Jogos eletrônicos em língua inglesa: aspectos quantitativos do conteúdo lexical. **Via Litterae**, Anápolis, v.4, n.1, p. 53-62, jan./jun.2012.

SUASSUNA, Livia. Pesquisa qualitativa em Educação e Linguagem: histórico e validação do paradigma indiciário. **Perspectiva**, Florianópolis, v.26, n.2, p.341-377, jan./jun.2008.