

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA INSTRUMENTAL
PARA PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

JESIELA CRISTINA PORTO DOS SANTOS

**DISPOSITIVOS MÓVEIS E APLICATIVOS PARA APOIO AO
ENSINO DE LÍNGUA INGLESA EM AULAS DO 2º ANO DO
ENSINO MÉDIO.**

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito
parcial para a obtenção do grau de Especialista em
Informática Instrumental.

Prof. Dra. KELLY HANNEL
Orientadora

Porto Alegre
2019

JESIELA CRISTINA PORTO DOS SANTOS

DISPOSITIVOS MÓVEIS E APLICATIVOS PARA APOIO
AO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA EM AULAS DO 2º ANO DO
ENSINO MÉDIO.

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de
Especialista em Informática Instrumental.

Aprovado em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dra. Kelly Hannel
Orientadora

Professora Dra. Renata de Matos Galante

Professor MSc. Igor Kuhn

Professor MSc. Roges Horácio Grandi

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Dr. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitor: Profa. Dra. Jane Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Dr. Celso Loureiro Gianotti Chaves

Diretor do CINTED: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Coordenador do Curso: Prof. Dr. José Valdeni de Lima

Vice-Coordenador do Curso: Prof. Dr. Leandro Krug Wives

Bibliotecária-Chefe do Instituto de Informática: Beatriz Regina Bastos Haro

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu marido, que sempre me apoiou e que compartilhou dos meus sonhos. Todo esse apoio possibilitou que eu me dedicasse com afinco a esse trabalho de conclusão.

Agradeço, por fim, aos docentes deste curso de Especialização, especialmente a minha orientadora, Professora Doutora Kelly Hannel, por sua atenção e dedicação, pois tão logo solicitada, aceitou orientar-me nesta jornada inesquecível.

RESUMO

Este trabalho foi pensando e desenvolvido junto a alunos do 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual Emílio Sander localizada no município de São Leopoldo. Devido à necessidade de envolver mais os alunos nos conteúdos estudados em Língua Inglesa pensou-se em diferentes possibilidades de recursos que poderiam ser utilizados em sala de aula, inclusive a utilização do celular de forma guiada. Esse trabalho tem como objetivo verificar se o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribui para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de Língua Inglesa como segunda língua (L2). A metodologia estudada e utilizada para a coleta de dados nesse trabalho foi de cunho qualitativo, quanto aos procedimentos técnicos, esta pesquisa é um estudo de caso que pretende investigar se o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribui para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de L2. Os estudantes utilizaram o aparelho celular na escola em diversas atividades práticas. No final da atividade realizada os alunos responderam a um questionário sobre o uso dos recursos tecnológicos utilizados que auxiliaram a tabular os resultados desta pesquisa, onde se pôde perceber o quanto o uso recursos tecnológicos nas aulas de língua inglesa motivou os alunos participantes.

Palavras-chave: Celular, Língua Inglesa, L2.

**Mobile devices and applications to support
English language education in the 2nd years of middle school.**

ABSTRACT

This research was performed with students of the 2nd year of the Secondary School of Emílio Sander State School located in the municipality of São Leopoldo. Due to the need to involve more the students in the contents studied in the English language classes, it was considered several possibilities of resources that could be used in the classroom, the use of the cell phone in a guided way, is one of them. This work aims to verify to how the use of technological devices, in addition to providing an alternative experience, contributes to the students' interest in learning in L2 classes. The methodology studied and used for the data collection in this work was qualitative, regarding the technical procedures, this research is a study case that intends to investigate if the use of technological devices, besides providing an alternative experience, contributes to the students be more interested in learning in L2 classes. The students used their cell phones at school in many practical activities. At the end of the activity, the students answered a questionnaire about the use of technological resources that helped to tabulate the results of this research, with it was possible to know how much the students were more motivated with the use of technological resources in the English classes.

Keywords: Mobile, English language, L2.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - página de abertura do Google Tradutor.....	24
Figura 2 - Página do site do ToonDoo.....	25
Figura 3 - Página de abertura do site Duolingo	26
Figura 4 - Imagem da HQ <i>The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i>	31

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - O acesso ao site ToonDoo é fácil?.....	33
Gráfico 2 - O uso do site ToonDoo, apesar de ter sido utilizado em inglês, causou algum prejuízo quanto ao desenvolvimento do trabalho?.....	33
Gráfico 3 - O <i>layout</i> do aplicativo é atraente/convidativo?.....	34
Gráfico 4 - Você acredita que o site ToonDoo facilitou a criação da história em quadrinho?.....	34
Gráfico 5 - Você gostaria de utilizar o ToonDoo em suas aulas de Inglês novamente?.....	35
Gráfico 6 - Quanto ao uso do Google Tradutor ao longo da leitura dos textos, você considera que o uso desse aplicativo te ajudou em uma melhor compreensão do texto trabalhado?	36
Gráfico 7 - Você considera que o uso do Google Tradutor auxilia na aquisição de vocabulário em Língua Inglesa?	36
Gráfico 8 - Você considera o Google tradutor um bom aliado nas aulas de Inglês?	37

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ASL	Aquisição de Segunda Língua
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
HQ	História em Quadrinhos
L1	Língua Materna
L2	Segunda Língua
LE	Língua Estrangeira
OA	Objeto de Aprendizagem
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivos.....	12
1.1.2. Objetivo geral.....	12
1.1.3. Objetivos específicos.....	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 Aquisição de L2	13
2.2 Os métodos de ensino de L2.....	15
2.3 O Ensino Híbrido	19
2.4 As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)	20
2.5 A gamificação e a interatividade.....	21
3 APLICATIVOS PARA A AQUISIÇÃO DE L2	24
3.1 Google Tradutor	24
3.2 ToonDoo.....	25
3.3 Duolingo.....	25
4 METODOLOGIA	28
4.1 Caracterização da pesquisa.....	28
4.2 Etapas da pesquisa.....	28
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	30
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
6.1 Trabalhos futuros.....	41
REFERÊNCIAS	42
ANEXO A <QUESTIONÁRIO>	45

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido devido à necessidade de incentivo nas aulas de Língua Inglesa na Escola Estadual Emílio Sander, localizada na cidade de São Leopoldo, no Rio Grande do Sul. A autora deste estudo, após uma jornada de cinco anos de atuação na escola supracitada, observou que, para muitos alunos, é corrente a concepção que não há a necessidade de aprender uma língua estrangeira, nesse caso, a Língua Inglesa. Mesmo que o mercado de trabalho, atualmente, exija qualificação cada vez mais aprofundada, para os investigados, que são alunos do segundo ano do ensino médio, a necessidade ou a importância de se conhecer um outro idioma não é reconhecida.

Com o intuito de inspirar uma nova crença acerca da relevância da língua inglesa como formação basilar na educação e na futura vida profissional, foi desenvolvida uma abordagem que visasse uma familiarização entre o aluno e a L2 com o uso de dispositivos tecnológicos e interativos. Cabe ressaltar que L2, ou seja, segunda língua é a mais conhecida denominação para a aquisição de uma língua estrangeira, assim como, língua materna é tratada por L1.

Os alunos se utilizaram de seus aparelhos celulares com os quais as ferramentas do Google Tradutor e aplicativos de aquisição de vocabulário em L2, como os OA ToonDoo e o Duolingo. Objeto de aprendizagem, segundo Wiley (2000 p.4) é: “qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para o suporte ao ensino”, esse recurso tem a vantagem de poder ser utilizado em qualquer ambiente e de formas diferenciadas como: textos, animações, imagens que ao serem distribuídos na internet, muitas pessoas podem acessar simultaneamente.

Das três ferramentas citadas acima, o Duolingo foi recomendado o uso fora do ambiente escolar, uma vez que, trabalhar com dispositivos adicionais permitem a aquisição de vocabulário, o desenvolvimento das quatro habilidades comunicativas (ler, escrever, ouvir e falar), e a interação entre jogadores quando isso é possível.

Sendo assim, o objetivo geral deste trabalho foi verificar se o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribui para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de L2. Como objetivos específicos, pretendeu-se averiguar se: (i) os alunos sentem-se mais interessados em aprender uma L2 após experiências com dispositivos tecnológicos; (ii) o uso das ferramentas mesmo que em L2 prejudicou a compreensão de enunciados e comandos;

(iii) o uso do Google Tradutor auxiliou na aquisição de vocabulário, e (iv) o uso do ToonDoo contribuiu para a compreensão de leituras realizadas previamente. O capítulo 2 apresenta o levantamento teórico para a realização deste estudo. Já o capítulo 3 apresenta alguns aplicativos que foram utilizados nesse estudo. O capítulo 4 trás a metodologia utilizada. O capítulo 5 apresenta a análise dos resultados obtidos após tabulação dos dados levantados.

1.1 Objetivos

Neste capítulo têm-se, na seção 1.1.1 o objetivo geral, e na seção 1.1.2, os objetivos específicos deste trabalho de conclusão de curso.

1.1.1. Objetivo geral

O objetivo geral deste trabalho foi verificar em que medida o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribui para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de L2, a partir de uma intervenção pedagógica, na qual foi realizada uma atividade de criação de histórias em quadrinhos referentes à releitura de obras clássicas da literatura anglo-americana e na aplicação de um questionário semi-estruturado.

1.1.2. Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho tiveram a pretensão de investigar se: (i) os alunos sentem-se mais interessados em aprender uma L2 após experiências com dispositivos tecnológicos; (ii) o uso das ferramentas mesmo que em L2 prejudicou a compreensão de enunciados e comandos; (iii) o uso do Google Tradutor auxiliou na aquisição de vocabulário, e (iv) o uso do ToonDoo contribuiu para a compreensão de leituras realizadas previamente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Planejar uma boa aula, que seja efetiva e que atenda objetivos de aprendizagem claros, requer tempo, conhecimento, pesquisa e disposição do professor. Atualmente, com inúmeros recursos tecnológicos para a educação, torna-se obsoleto e desnecessário manterem-se as mesmas práticas expositivas, centralizadas, e conteudistas, visto que o cotidiano dos estudantes está envolvido nas experiências digitais.

Sendo assim, neste capítulo, apresenta-se o aporte teórico que fundamenta e norteia esta pesquisa. Nessa perspectiva, em um primeiro momento, na seção 2.1, busca-se a definição de aquisição de Língua Estrangeira (LE ou L2), na seção 2.2, abordam-se as teorias para métodos de ensino de L2, a seção 2.3 traz apontamentos sobre o ensino híbrido, a seção 2.4 trata da Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) e, na sequência, na seção 2.5, tem-se a gamificação e a interatividade.

2.1 A aquisição de L2

A primeira língua que se ouve e que se aprende a falar é chamada de língua mãe ou língua materna (L1). As demais adquiridas posteriormente são chamadas de Língua Estrangeira (LE ou L2), a não ser que o indivíduo tenha contato direto com duas línguas ou mais desde a aquisição de sua linguagem, o que, nesse caso, o sujeito é chamado de bilíngue nativo. Gass e Selinker (2008) resumem a L2 como qualquer língua aprendida depois da primeira, não importando quantas línguas o indivíduo venha a adquirir. Para o autor e, ainda, para Ellis (1997), a aquisição da L2 configura em qualquer língua aprendida que não seja a língua materna, tanto dentro quanto fora de um ambiente regular de ensino.

No entanto, diversos teóricos usam a nomenclatura a seguir para denominar os estudos sobre como se aprende e como se consolida uma L2. Por isso, a finalidade da Aquisição de Segunda Língua (ASL) é:

Descobrir os processos que permitem que o aprendiz de L2 se torne um participante ativo de uma variedade de contextos da cultura da língua-alvo ou investigar como a participação em variedade de contextos socioculturais locais afetam a habilidade do aprendiz em segunda língua e como a participação em um contexto sociocultural afeta a participação do aprendiz em outro contexto (JOHNSON apud PAIVA, 2014, p. 175).

Retomando Ellis (1997), o objetivo da ASL é relatar como a aquisição da L2 ocorre e interpretar esse processo, podendo, assim, explicar o porquê de algumas pessoas apresentarem mais facilidade ou dificuldade em aprender uma segunda língua. Para a autora, não é possível haver aprendizagem sem *input* do aluno, mas pela exposição que esse sujeito tem à L2, que possibilita a aquisição de vocabulário e que consiga assimilar elementos estruturais e particularidades da nova língua que estiver em estudo.

Quanto ao processo de aquisição de uma segunda língua

A ASL (aquisição de segunda língua) não é um processo linear em que vão se somando os itens aprendidos. O sistema é aberto e novos elementos vão entrando na interlíngua, que vai permanentemente se auto-organizando (PAIVA, 2014, p. 144-145).

Para a autora, a interlíngua descreve um estágio em que o aprendiz se utiliza de um sistema linguístico que não consiste na língua que estuda nem na língua materna. O que ocorre nesse caso, é que esse aprendiz se utiliza dos dois sistemas ao mesmo tempo, produzindo enunciados inexistentes em ambos. Sobre a aquisição de L2, ainda declara que:

ASL é bem-sucedida quando os aprendizes vão em busca de propiciamentos que os estimulem a agir, seja pela interação com outros falantes, seja pela emoção estética, seja pela ludicidade, ou pela busca de informação (PAIVA, 2014, p. 145).

Atualmente, o crescente acesso à internet tem oportunizado e influenciado pessoas para o aprendizado de uma língua estrangeira, dado que há inúmeros sites que oferecem de forma gratuita videoaulas, e-books, e muitos vídeos de músicas, séries e outros recursos disponíveis, de modo que “aprender uma segunda língua significa adquirir entradas lexicais de L2 associadas aos seus conjuntos de parâmetros” (COOK; NEWSON, 1996, p. 291 - tradução minha). De fato, com tantos subsídios na rede, aquele aluno que realmente almeja tornar-se proficiente em L2, deve aproveitar esse vasto material disponível *online*, que poderá ajudá-lo na sua aprendizagem, e não apenas pela mediação do professor.

Para Mitchell, Myles e Marsden (2013), o processo de aprendizagem em L2 implica em reavaliar hábitos que o sujeito possui na língua materna por um conjunto de outros novos que serão incorporados na segunda língua. Quando a L2 apresenta uma estrutura similar a da L1, o aprendizado se torna menos complexo, entretanto quando existe uma estrutura diferente, o processo de aprendizagem abarca um maior grau de

dificuldade em alguns casos. Um nativo de língua portuguesa aprendendo inglês é um exemplo disso. Na frase “*Eu tenho 15 anos.*”, os alunos falantes nativos do português muitas vezes escrevem “*I have 15 years.*”, quando a frase correta em inglês é “*I am 15./ I am 15 years old.*”. Conforme Ellis (1997) um aprendiz de L2 vai se utilizar do conhecimento que já possui em L1 agregado ao seu conhecimento de mundo para aprender essa nova língua. Em outras palavras, as experiências que esse indivíduo já vivenciou serão somadas ao novo aprendizado. Ainda, para Mitchell, Myles e Marsden (2013), para o aluno ter um bom entendimento da segunda língua vai depender, inclusive, do conhecimento teórico ao qual ele tiver acesso. Por essa razão que não há sentido em se aprender vocabulário solto, pois, para uma aprendizagem efetiva, é necessário que o aluno saiba como utilizá-lo.

Nesse contexto, torna-se fundamental entender e compreender a gramática da língua estudada. Portanto, o sistema estrutural, de contrastes e de sequências de sons significantes é a parte mais importante no uso da língua.

Em vista disso, compreende-se melhor como se dá a aquisição de uma segunda língua. No entanto, para dar seguimento a este trabalho de conclusão, seguem, a seguir, algumas considerações sobre métodos de ensino e de prática pedagógica.

2.2 Os métodos de ensino de L2

Para ensinar é necessário, antes, aprender e saber, de modo que ninguém pode ensinar o que não conhece. Por isso, é essencial que o professor se mantenha em constante formação e em cursos de aperfeiçoamento, que sejam aliados no aprimoramento de suas práticas de ensino.

Muitos conteúdos são trabalhados ao longo de um ano escolar, e nem sempre é utilizado o mesmo método de ensino na aplicação desse conteúdo aos alunos. Ao professor cabe a tarefa de conhecer o seu aluno, interpretar suas ações e reconhecer o que realmente funciona ou não em uma determinada prática. Sendo o aluno um ser único, todos são diferentes uns dos outros. Portanto, muitas são as diferenças a serem consideradas quando o professor se dedica ao planejamento. A preparação de uma aula requer que se avaliem as particularidades dos estudantes, a clareza quanto ao que se deseja fazer e aos objetivos de aprendizagem envolvidos na prática pretendida.

O conhecimento do aluno, suas habilidades e competências, fazem toda a diferença na aplicabilidade de um conteúdo em sala de aula. Por isso, é importante que:

[...] os professores desenvolvam uma compreensão do estado atual de conhecimento e das habilidades dos seus alunos, seus estilos preferidos de aprendizagem, comportamentos típicos em sala de aula, interesses e desinteresses e relações de trabalho com seus colegas (RUSSEL; AIRASIAN, 2014, p. 308).

No ensino de língua estrangeira, em seus primeiros tempos, segundo Antunes, os papéis do professor e do aluno eram inalteráveis, com direitos e deveres definidos, no qual cada um os exercia sem questionar. Sendo assim,

o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor, não necessariamente presente nas necessidades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente essa ideia é considerada absurda e sabe-se que não existe ensino sem que ocorra a aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno (ANTUNES, 1998, p. 36).

Embora tal prática tenha servido ao seu tempo e funcionado à sua maneira, um professor de língua estrangeira na atualidade, ao planejar uma aula, precisa estar ciente de que deverá atender às necessidades de aprendizagem do seu aluno, pois, se levar em consideração o que o aluno já possui de conhecimento prévio, saberá que essa bagagem facilita para que ele estabeleça conexões sobre o que está aprendendo ao buscar recursos no que já possui de informações armazenadas, seja em sua língua nativa ou em L2. É válido, portanto, salientar a importância de que a proposta pedagógica seja significativa para o aluno, vinculada à realidade e ao cotidiano dele, ou, mais importante ainda, traga perspectivas de outros saberes e de possibilidades futuras. Nesse ponto, Gimenez defende a abordagem intercultural ao afirmar que:

O ensino de língua estrangeira requer que levemos nossos alunos além, ao identificarem cultura na língua estrangeira que ensinamos. Requer que essa língua do Outro nos leve a pensar nossa própria visão de mundo. (GIMENEZ, 2002, p. 114).

O processo de aprendizagem de uma segunda língua varia muito de um indivíduo para outro. A teoria behaviorista prega que o processo que envolve a aprendizagem de uma segunda língua é similar ao de aprender qualquer outra coisa, sendo, um exemplo disso, a formação de hábitos nas crianças. Sendo assim, para se aprender é necessário um estímulo para eliciar uma resposta, e é essa reação aos estímulos que faz a diferença na aprendizagem de cada indivíduo. Um exemplo disso, é

quando um aprendiz de L2 é exposto a situações de interação comunicativa cotidiana, se pode, então, observar o quanto ele realmente aprendeu.

Tendo em vista que cada pessoa é única, com preferências muito diferentes umas das outras e que ela aprende a partir de estímulos aos quais lhe são apresentados, é de suma importância que os aprendizes de uma L2 consigam o máximo de exposição na língua estudada. Com tantos recursos tecnológicos existentes que podem favorecer a aprendizagem de mais um idioma, nesse caso, a língua inglesa, o que não faltam são tutoriais, músicas, filmes e séries que se ajustam a qualquer gosto e preferência. Sendo assim, é fundamental a constante exposição a L2, pois quanto mais o aluno tiver acesso a situações de aprendizagem em uma língua estrangeira maiores serão as possibilidades de ele ter o seu conhecimento ampliado.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aprovada em dezembro de 2018 e que configura a Reforma do Ensino Médio no Brasil, no que toca ao ensino de língua inglesa, considera o “inglês como língua internacional, como língua global, como língua adicional, como língua franca, dentre outras.” (BRASIL, 2018, p. 241), e que, dada a sua importância para os processos de globalização e de internacionalização, o componente curricular deve ser priorizado dado “o foco da função social e política do inglês a língua inglesa é uma e, nesse sentido, passa a tratá-la em seu status de língua franca.” (BRASIL, 2018, p. 241). Tal interpretação permite que se discorra sobre uma formação linguística concebida para a interculturalidade. Ainda conforme a BNCC, no que tange o ensino de língua inglesa, é necessário que o aluno tenha acesso à

ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico. Concebendo a língua como construção social, o sujeito “interpreta”, “reinventa” os sentidos de modo situado, criando novas formas de identificar e expressar ideias, sentimentos e valores. Nesse sentido, ao assumir seu status de língua franca – uma língua que se materializa em usos híbridos, marcada pela fluidez e que se abre para a invenção de novas formas de dizer, impulsionada por falantes pluri/multilíngues e suas características multiculturais –, a língua inglesa torna-se um bem simbólico para falantes do mundo todo (BRASIL, 2018, p. 242).

Quanto à abordagem do ensino desse componente curricular, a BNCC deve contemplar os eixos da escrita, da oralidade, da leitura, dos conhecimentos linguísticos e da dimensão intercultural. Apesar de citados e exemplificados separadamente no

documento, todos esses eixos devem ser trabalhados pelo professor de modo interligado, porque,

embora tratados de forma separada na explicitação da BNCC, estão intrinsecamente ligados nas práticas sociais de usos da língua inglesa e devem ser assim trabalhados nas situações de aprendizagem propostas no contexto escolar. Em outras palavras, é a língua em uso, sempre híbrida, polifônica e multimodal que leva ao estudo de suas características específicas, não devendo ser nenhum dos eixos, sobretudo o de Conhecimentos linguísticos, tratado como pré-requisito para esse uso (BRASIL, 2018, p. 245).

No Ensino Médio, o foco da área das linguagens e suas tecnologias, em que a língua inglesa está inserida, prevê um aluno com perfil de egresso autônomo e protagonista no seu processo de aprendizagem, e nas práticas de diferentes tipos de linguagens, uma vez que as diretrizes e a BNCC concentram-se, como aplicação, “na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no uso criativo das diversas mídias” (BRASIL, 2018, p. 471).

Quanto às aulas de L2 na escola, primeiramente, o conhecimento prévio do aluno deve ser levado em consideração, e, trazer as tecnologias para as aulas mostra o quanto o adolescente pode demonstrar sobre seu conhecimento tecnológico, o que deixa o professor em uma posição de coadjuvante nesse processo. Segundo Chipinotto (2010, p. 71), as "mudanças das ferramentas tecnológicas disponíveis em nosso contexto anunciam as oportunidades de renovar diálogos com a realidade e, também de possibilitar a reformulação de novas práticas pedagógicas."

No intuito de atualizar e inovar e, levando-se em conta a tentativa de instigar e motivar o aluno, é que o uso de telefone celular tem sido inserido em diversos espaços de aprendizagem, afinal, o dispositivo está presente no cotidiano de muitos jovens e adolescentes, pois, hoje, em um mesmo dispositivo móvel, pode-se ter acesso a muitas coisas diferentes como: informação, conexão com as redes sociais, e-mails, e uma infinidade de aplicativos dos mais diversificados assuntos, tanto que, devido a esses avanços tecnológicos, alguns estudiosos descrevem o momento atual como a era da tecnologia e da informação.

Por isso, estar em contato com e estudar uma L2 envolve mais do que a aquisição de uma língua em um processo mental e linguístico, mas o estudante de L2, segundo a BNCC precisará:

Compreender as línguas como fenômeno (geo)político, histórico, cultural, social, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso, reconhecendo suas variedades e vivenciando-as como formas de expressões identitárias, pessoais e coletivas, bem como agindo no enfrentamento de preconceitos de qualquer natureza (BRASIL, 2018, p. 494).

Sendo assim, ao fim do Ensino Médio, segundo a BNCC, o jovem deverá ser capaz de levar em conta a multiplicidade e a variedade de usos da língua inglesa, fazer uso dela e compreender as funções dessa língua de comunicação global.

2.3 O Ensino Híbrido

Ao professor é incumbida a missão de ser o motivador em sala de aula e deve se preocupar constantemente em diversificar sua prática, de modo que cada vez mais o ensino híbrido ganha força no espaço escolar. Em um mundo com inúmeros estímulos visuais e de informação e conhecimento instantâneos, a escola analógica enfraquece dia a dia, de modo que se faz necessário que se busquem as tecnologias como aliadas no processo de construção do conhecimento. O ensino *online* torna-se cada vez mais presente nas práticas escolares e de ensino, pois, propiciam a interatividade e a aprendizagem significativa. Tal desafio tem sido grande para os profissionais da área, pois, além da adaptação às novas tecnologias, há também, que se familiarizar aos novos recursos e dispositivos, para promover atividades que captem a atenção dos alunos na busca pela aprendizagem efetiva.

Nesse contexto, tem-se o ensino híbrido, que possibilita uma aprendizagem personalizada, na qual o professor atua mais como um gestor e mediador de caminhos na busca individual e coletiva. Para os pesquisadores Christensen, Horn e Staker (2013) o ensino híbrido é um programa de educação formal em que ao aluno é permitida a realização de tarefas, de um modo integrado, por meio do ensino presencial e *online*. Nessa mesma direção:

o ensinar e o aprender acontecem em uma interligação simbiótica, profunda e constante entre os chamados mundo físico e digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente (MORAN, 2015, p. 2).

O ensino híbrido em sala de aula favorece a aprendizagem dos alunos independentemente da velocidade com a qual eles conseguem aprender ou compreender conceitos e aplicações. Sendo assim, usando essa prática torna possível ensinar aos alunos e atender as suas diversas necessidades. O ensino *online* permite que o aluno

aprenda “a qualquer momento, em qualquer lugar, em qualquer caminho em qualquer ritmo” (HORN; STAKER, 2015, p. 10), pois, esse tipo de ensino possibilita o avanço e o domínio de determinado conteúdo, ou que se detenha por mais tempo para aquele que ainda necessite revisão ou fixação.

No ensino híbrido é necessário que alguns pontos sejam levados em conta, como o papel do professor como mediador nesse processo, a autonomia do aluno, o ambiente escolar quanto ao uso das tecnologias digitais, e a avaliação desse aluno. Nessa prática de ensino, os professores experimentam novas formas de atuação com o objetivo de melhor envolver o aluno com os conteúdos abordados, afinal no método tradicional, primeiro vem teoria e depois a prática. Já no ensino híbrido, é o contrário que ocorre em que a prática é realizada pelos alunos e, a partir dela, se dá a construção da teoria, o que Bacich (2018, p. 145) denomina “ação-reflexão-ação”.

2.4 As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs)

No intuito de envolver os discentes na construção do seu próprio conhecimento, as Tecnologias da Informação e Comunicação, as TICs, que são tecnologias que intervêm e intercedem nos meios de informação e comunicação interpessoal, foram incluídas em sala de aula, de modo que “As tecnologias digitais modificam o ambiente no qual elas estão inseridas, transformando e criando novas relações entre os envolvidos no processo de aprendizagem: professor, estudantes e conteúdos” (BACICH, 2018, p. 137).

Consoante Bellonni (2005), as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são o resultado da união de três coisas: mídias eletrônicas, telecomunicações e informática. A junção dessas três vertentes abre uma gama infinita de possibilidades desde uma casa ou um carro computadorizado à androides reais e virtuais, e as salas de aulas, nas quais a tecnologia tem adentrado de forma contundente.

Com o rápido avanço das tecnologias é importante salientar que o papel do professor não é mais o mesmo se comparado ao que era anteriormente, o de um ser detentor do conhecimento. Hoje, cabe aos educadores a responsabilidade de conduzir o aluno na construção do próprio conhecimento visto que, a tecnologia quando mediada corretamente, só tem a acrescentar no processo de ensino aprendizagem de cada um. Portanto:

A geração Y (nativos digitais) alterou, definitivamente, os rumos da Comunicação e da Educação. Portanto, a escola e o professor, dentro do

modelo tradicional, já não conseguem mais prender a atenção, desse novo tipo de aluno. Assim, evidencia-se a urgência de uma transformação pedagógica, e principalmente, curricular, uma vez que a Educação assume um novo papel de usuários das novas TIC para acolher esse novo tipo de aluno: nativo digital (COELHO, 2012, p. 5).

Ao interagir com as TICS, o educando se permite acessar diferentes hipertextos, pois, no papel de internauta realiza muitas atividades, que vão da interação com outros internautas à realização de publicações. O uso das TICs permite ao usuário se tornar uma pessoa mais comunicativa, participativa e criativa, que constrói a sua própria rede de conhecimento. Nesse contexto, cabe ao professor atuar como mediador e facilitador da prática de aprendizagem de grupo e individual (ALMEIDA, 2015).

Ainda relacionando as TICS ao ensino de uma segunda língua é importante salientar a importância de jogos na sua aquisição. Sendo assim, o jogo é definido como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente, obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Ao jogar, evidenciam-se ocasiões prazerosas que permitem, além de vencer o jogo, aprender. Quando se alia jogos e o ensino de uma língua, se possibilita ao jogador a aquisição de novos vocábulos que surgem ao longo da partida, assim como situações que façam sentido a respeito da aprendizagem de uma L2.

2.5 A gamificação e a interatividade

São tantas as dificuldades encontradas pelos docentes nas escolas estaduais quanto à disponibilidade de material tecnológico, que o uso dos dispositivos móveis se torna uma saída para o professor conseguir oportunizar uma aula mais atrativa aos seus alunos.

O aparelho celular é uma ferramenta de informação e mídia bastante útil, e cabe ao professor direcionar o uso desse recurso de forma consciente em sala de aula para que seja um aliado no processo de aprendizagem. Na tentativa de disponibilizar o desenvolvimento de atividades educativas no ambiente escolar, o educador, em algumas situações, tem seus intentos barrados pela precariedade ou ausência de materiais nas instituições de ensino, pois, é notório que:

Sempre foi muito comum à falta de recursos tecnológicos nas escolas, principalmente nas escolas públicas. Com o telefone celular passamos a ter

muitos desses recursos disponíveis não apenas pela escola, mas também pelos alunos! Isso deveria ser comemorado, mesmo que não concordemos que os alunos prefiram ganhar celulares dos seus pais do que enciclopédias, pois com os celulares eles também ganham diversas possibilidades de aprendizagem que antes não tinham porque a própria escola não dispunha desses recursos (ANTÔNIO, 2010, p. 2).

Percebe-se o quanto o celular é peça fundamental no dia a dia de todos no contexto atual, no que se refere aos jovens:

Sempre habituado por internet, celular e-mail e, de certa forma são convocados e incitados por novidades a todo o momento. É uma geração que prescindir de informações e estímulos, mesmo que se tornem obsoletos minutos depois. Essa nova leva de jovens chama a atenção dos educadores do século XXI já que estão prestes a ingressar nas universidades e vem demonstrando um comportamento distinto das outras gerações no que diz respeito às formas de aprendizagens e aos modos de circulação do conhecimento (BORTOLAZZO, 2012, p. 6).

Seja para uso de *WhatsApp*, *Facebook* ou para uma infinidade dos mais diversificados tipos de jogos ficam evidentes a necessidade da inclusão do aparelho móvel em sala de aula como um aliado na construção e aprimoramento do conhecimento dos alunos. Tal concepção é corroborada por:

As pessoas estão cada vez mais inserindo os jogos em suas atividades cotidianas, a presença destes é notável, seja na fila de um banco ou nas viagens de ônibus acaba sendo perceptível a necessidade de ocupar o tempo com algo dinâmico e interativo. Se calculássemos essas horas destinadas aos jogos, atingiríamos o equivalente a 10 mil horas em um período de tempo relativamente curto (PANTOJA; PEREIRA, 2018, p. 114).

Se jogar é uma atividade tipicamente humana, e o ser humano faz uso do celular em boa parte do tempo que está acordado, por que não levar algo do gênero para a sala de aula no intuito de conectar conhecimento em L2 e jogos no celular, possibilitando ao aluno uma maneira lúdica de interligar conteúdos de Língua Inglesa e o uso do celular ao mesmo tempo? Segundo estudos "aprendemos quando damos sentido e significado às informações que afloram da narrativa dos jogos, construída em parceria jogo/jogador" (ALVES, 2008, p.7). Nesse mesmo contexto:

O objetivo da gamificação é o de criar ou adaptar a experiência do usuário a um determinado serviço, processo ou produto com a intenção de liberar emoções positivas, motivar, engajar as pessoas, explorar habilidades ou propor benefícios como recompensas físicas ou virtuais a realização de tarefas (PANTOJA; PEREIRA, 2018, p. 114).

Posto isto, os mesmos autores definem a gamificação como o:

Uso de mecânicas, dinâmicas e estéticas de games utilizados em outros contextos que não são jogos em si. Quando participamos de um processo gamificado não significa que estamos participando de um jogo necessariamente, mas sim que estamos adquirindo suas características mais eficientes para conseguir os mesmos benefícios alcançados por estes (PANTOJA; PEREIRA, 2018, p. 114).

Ao gamificar o conteúdo das aulas de Língua Inglesa, o que se pretende, é que, por meio das emoções positivas que o aluno vivenciar, seja possível envolvê-lo de forma positiva com o aprendizado dessa segunda língua, pois ao experienciar o jogo, haverá construção de conhecimento na língua estudada. Conforme Murray (1999) o sujeito é apresentado como um interator, pois ao jogar ele tem a capacidade de utilizar de conteúdos pré-existentes do seu imaginário para criar caminhos e cenários inexistentes até então. O jogador consegue utilizar o que já tem de conhecimento para criar um novo universo de histórias.

3. APLICATIVOS PARA A AQUISIÇÃO DE L2

Neste capítulo serão abordados apontamentos sobre o Google Tradutor e o TooDoo. Esses dois aplicativos foram utilizados em sala de aula para os experimentos. O aplicativo Duolingo foi apresentado aos alunos como recurso adicional para a complementação dos estudos e para auxiliarem no processo de aquisição da L2. Na seção 3.1, aborda sobre o Google Tradutor, a seção 3.2 se caracterizará o ToonDoo.e, por fim, na seção 3.3, tem-se uma contextualização sobre o Duolingo.

3.1 Google Tradutor

Por mais que se incentive o uso do dicionário em sala de aula nos momentos em que as traduções são necessárias, o Google Tradutor é amplamente utilizado pelos alunos nas aulas de Língua Estrangeira. Por se tratar de um serviço virtual oferecido de forma gratuita, o Google Tradutor traduz de forma rápida e prática qualquer vocábulo que se digitar.

Esse serviço de tradução virtual é ofertado não apenas para a língua inglesa, mas para mais de 100 idiomas diferentes. O usuário tem acesso via web e pode digitar o texto a ser traduzido para a língua desejada, ouvir a pronúncia da palavra que necessita de tradução e, inclusive, a sua transcrição fonética. Pode-se, ainda, fotografar o texto a ser traduzido. A Figura 1 apresenta a página inicial do site do Google Tradutor.

Figura 1 - Página do site do Google Tradutor.



Fonte: www.translate.google.com.br

Outro meio de acesso é pelo aplicativo que pode ser feito o *download* em qualquer aparelho de celular ou *tablet*. Com o aplicativo instalado no aparelho móvel, se tem acesso a todos os recursos utilizados na página, com a vantagem de poder ser utilizado *offline*.

3.2 ToonDoo

O ToonDoo é um site em inglês para a criação de histórias em quadrinhos e jogos *online*, direcionado para crianças e adolescentes que gostam de tirinhas mas têm dificuldade ou não gostam de desenhar, e que querem expressar seu ponto de vista, opinião ou simplesmente se divertir. Nesse site, o usuário pode realizar trabalhos como também apreciar trabalhos já criados anteriormente. No ToonDoo, pode-se criar desde uma simples tirinha até complexas histórias em quadrinhos. A Figura 2 apresenta a página de abertura do ToonDoo.

Figura 2- Página de abertura do ToonDoo.



Fonte: toondoo.com

O Toondoo tem se tornado uma forma fácil e divertida de criar histórias nos mais diversos níveis e âmbitos. A interatividade do ToonDoo se reflete na possibilidade de, além de criar as suas HQs, poderem ser enviadas para seus contatos, postados diretamente em blogs que tenham acesso ou simplesmente serem impressos.

3.3 O Duolingo

O Duolingo (apresentado na Figura 3) é um aplicativo no qual tecnologia e gamificação são unificadas. Nele, os alunos são desafiados a desenvolverem as quatro habilidades comunicativas em outro idioma, nesse caso, a Língua Inglesa. Essas

habilidades são de *listening*, *reading*, *speaking and writing* (ouvir, ler, falar e escrever). Para que um estudante seja considerado fluente em uma segunda língua, é necessário que ele consiga se comunicar eficientemente nessas quatro habilidades.

Figura 3- Tela inicial do Duolingo.



Fonte: www.duolingo.com.

Bastante popular, o aplicativo apresenta recursos simples e interface intuitiva, de modo que a sua usabilidade não demanda muito tempo ou esforço de quem utilizá-lo. O grau de dificuldade das atividades aumenta de acordo com que o usuário sobe de nível. A plataforma do aplicativo define sua estrutura como:

Uma plataforma de ensino de idiomas mais popular e o aplicativo de educação mais baixado do mundo, com mais de 300 milhões de usuários. A missão da empresa é tornar a educação gratuita, divertida e acessível a todos. O Duolingo foi desenvolvido para parecer um jogo e tem eficácia cientificamente comprovada (estudo em inglês). Além de sua plataforma central, a empresa criou o Duolingo English Test (DET), uma certificação de idiomas conveniente e que cabe no seu bolso, que é aceita por mais de 200 universidades. O Duolingo expandiu-se para além do aprendizado de idiomas com o Tinycards, uma reinvenção de cartões didáticos feita para tornar o estudo divertido (DUOLINGO, suporte *online*).

O acesso a esse aplicativo é muito simples, pode-se baixá-lo no celular, ou usar diretamente no computador. Para tanto, basta que o usuário crie um *login* e senha, então poderá acessar o jogo.

O aplicativo Duolingo é caracterizado por pequenas lições, onde os usuários usam o método mnemônico de repetição para aprender o conteúdo da língua estudada, com foco na escrita e no ditado. Conforme o seu progresso, o usuário vai avançando em uma árvore de habilidades que o leva a completar o curso. Há a opção de volta e revisão do estudo de palavras e estruturas de frases para a melhor aprendizagem e as características de cada usuário. Essa estrutura, autoformativa e interativa, e ainda cativa os estudantes, pois assemelha-se muito a um jogo *online*, algo que os estudantes gostam e estão acostumados a utilizar. Com suas lições divididas em torno de diversos temas, o Duolingo também oferece uma ferramenta que permite seguir outros usuários, verificar seus pontos, ver a quantidade de palavras conhecidas na

língua em estudo e a possibilidade de comparar o andamento de seu aprendizado com outros usuários. Os pontos conquistados pelo usuário, lhe permitem avançar para as próximas lições (SILVA, 2016, p. 20).

O rendimento de cada usuário é diferenciado, visto que depende exclusivamente do tempo que ele irá dispor para o uso do aplicativo. E é esse tempo empregado nas atividades que auxilia na compreensão de uma L2. Por meio da plataforma *online* é possível acompanhar o desempenho individual quanto ao tempo despendido e o progresso de cada participante.

4. METODOLOGIA

Neste capítulo, apresenta-se a metodologia deste trabalho de conclusão de curso, que foi realizada com 18 alunos do Ensino Médio da Escola Estadual Emílio Sander, em São Leopoldo/RS, entre os meses de outubro e novembro de 2018. Para tanto, em um primeiro momento, a seção 4.1 traz a caracterização da pesquisa, e a seção 4.2 trata das etapas do trabalho.

4.1 Caracterização da pesquisa

A metodologia estudada e utilizada para a coleta de dados foi de cunho qualitativo, o que configura na “interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 71). O embasamento bibliográfico dessa pesquisa abordou as teorias do ensino híbrido, das TICs e da gamificação para tornar a aquisição da L2 mais dinâmica e atraente aos alunos em questão.

Quanto aos procedimentos técnicos, esta pesquisa é um estudo de caso que pretende investigar se o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribuem para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de L2. Para esse estudo de caso, foram utilizadas as seguintes ferramentas tecnológicas: o site de montagem de histórias em quadrinhos denominado ToonDoo, o Google Tradutor e de um questionário semi-estruturado

O uso dessas ferramentas teve como objetivo verificar se: (i) os alunos sentem-se mais interessados em aprender uma L2 após experiências com dispositivos tecnológicos; (ii) o uso das ferramentas, mesmo que em L2, prejudicou a compreensão de enunciados e comandos; (iii) o uso do Google Tradutor auxiliou na aquisição de vocabulário, e (iv) o uso do ToonDoo contribuiu para a compreensão de leituras realizadas previamente.

4.2 Etapas da pesquisa

A autora deste trabalho de conclusão de curso, buscando aprimorar seus conhecimentos, confirmar hipóteses sobre o processo de ensino e aprendizagem em L2 e inspirar uma nova crença em seus alunos, acerca da relevância da língua inglesa como

formação basilar na educação e na futura vida profissional, desenvolveu um projeto no qual seu objetivo era familiarizar estudantes do ensino médio a dispositivos móveis tecnológicos e interativos nas aulas de L2.

Para tanto, o espaço escolar foi selecionado para acolher tal estudo, uma vez que a autora desta pesquisa atua como professora de língua inglesa, desde 2014, nessa escola. O grupo investigado foi composto por 18 pessoas, sendo de ambos os sexos, com idades entre 16 e 17 anos. Foram analisadas as respostas dos participantes independentemente de idade e gênero.

Para a realização deste estudo, a professora, selecionou 10 títulos de *readers*, leituras de clássicos adaptados, para que fossem trabalhados com seus alunos do 2º ano do ensino médio na escola citada anteriormente. Por se tratar de uma turma na qual a professora já tem algum contato e proximidade, pois eles têm sido seus os alunos desde o 7º ano, ela tomou a liberdade de selecionar as obras a partir do perfil leitor e de competência em leitura dos estudantes.

Para acelerar e otimizar o processo, após algumas combinações de como seriam realizadas as leituras, a professora fez o envio dos *readers* aos alunos por e-mail. Os títulos selecionados, em edições facilitadas, foram convertidos para PDF com nível de complexidade conforme a proficiência dos estudantes.

Após receberem os livros em PDF os alunos foram divididos em duplas ou trios e iniciaram a leitura dos *readers* selecionados pela professora e, após a leitura, escreveram um resumo sobre os títulos lidos. Com o resumo pronto, os alunos criaram uma história em quadrinhos utilizando o ToonDoo. Por fim, os investigados apresentaram as suas histórias em quadrinhos para os colegas e responderam um questionário. O anexo A apresenta o questionário utilizado, bem como o termo de livre consentimento e esclarecido que os pais/responsáveis assinaram antes da pesquisa iniciar.

Os questionários tiveram suas respostas qualificadas e quantificadas a fim de atender os objetivos desse trabalho de conclusão de curso, bem como verificar em que medida o uso de dispositivos tecnológicos, além de propiciar uma experiência alternativa, contribui para que os alunos tenham mais interesse na aprendizagem e nas aulas de L2.

5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao longo do processo de estudo para a realização desse trabalho os alunos participaram de várias etapas para que no final pudessem responder um questionário com base no que haviam vivenciado nas aulas de língua inglesa entre os meses de outubro e novembro na Escola Estadual Emílio Sander.

Esses estudantes foram apresentados a diferentes contextos de aprendizagem da L2 estudada e o telefone celular foi um dos maiores aliados nessa busca por recursos, uma vez que os investigados receberam os livros por e-mail e usaram seus celulares para realizar a leitura das histórias bem como para fazer uso do Google Tradutor.

As obras lidas pelos informantes, que compõem este trabalho foram: *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson; *Moby Dick*, de Herman Melville; *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde; *The Godfather*, de Mario Puzo; *A Christmas Carol*; de Charles Dickens; e *Pollyanna*; de Eleanor H. Porter. Cada dupla ou trio recebeu para ler um dos livros citados acima.

Para a primeira etapa da atividade, os estudantes foram divididos em duplas ou em trios e receberam títulos diferentes em PDF para que fizessem a leitura em seus *smartphones* ou *tablets*. Foram designados três períodos de 50 minutos cada para as leituras, no qual os alunos puderam utilizar o Google Tradutor e o dicionário para ajudar na tradução de palavras desconhecidas.

Após a leitura orientada em sala de aula, em que eles puderam contar com a presença e ajuda da professora para a compreensão textual, especialmente os que tiveram maiores dificuldades, e os estudantes escreveram, em duplas ou em trios, um resumo do texto lido, para que esse material pudesse guiá-los na etapa seguinte do trabalho.

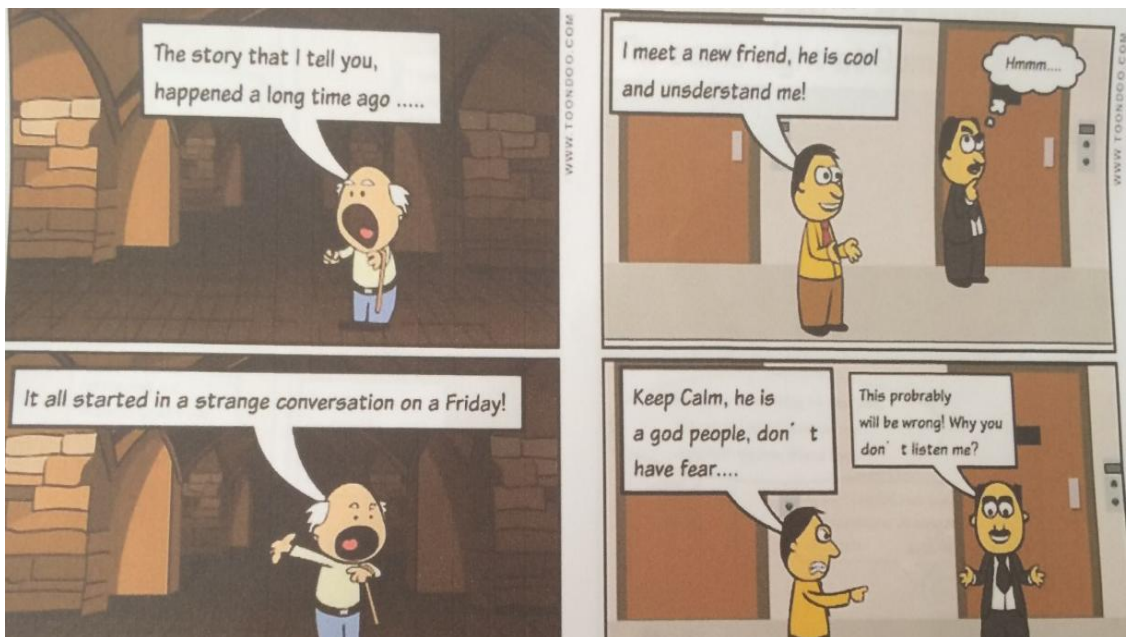
Posteriormente, os alunos foram orientados e convidados a montarem uma história em quadrinhos sobre as leituras realizadas, para isso, foram levados ao laboratório de informática da escola que, apesar de não ter o sinal de internet constante e estável, serviu como um dos espaços conectados utilizados para as criações dos estudantes. Importante salientar que os alunos não conseguiram realizar a atividade apenas no ambiente escolar, devido à baixa qualidade da internet oferecida na escola e ao tempo disponível eles precisaram terminar as HQs em casa para conseguirem completar a atividade no tempo combinado.

No laboratório de informática, os estudantes foram apresentados ao site ToonDoo para realizarem cadastro de conta sem custo. Após a inscrição, os alunos iniciaram a montagem de suas histórias em quadrinhos no site. Foram necessárias três semanas, com um período cada uma, para a criação das HQs. Devido à estrutura na parte de informática da escola não ser muito eficiente, alguns problemas foram encontrados ao longo do processo de criação das histórias em quadrinhos. Um deles foi o fato de que a internet só funcionava em alguns dos computadores do laboratório de informática. Para que a tarefa fosse concluída a tempo alguns alunos precisaram utilizar seus computadores em casa para terminarem as suas produções no prazo combinado.

Depois de terem seus trabalhos prontos, as histórias foram impressas e apresentadas em inglês aos demais colegas participantes, para o compartilhamento das diversas leituras realizadas.

Das dez histórias lidas pelos alunos, abaixo segue imagem de uma das HQs confeccionadas. Essa imagem é uma pequena parte da história *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson.

Figura 4- Imagem da HQ *The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*



Fonte: elaborado pela autora

Ao final de todo esse processo, de leitura, de criação das HQ e da apresentação dos trabalhos, os alunos foram convidados a responder um questionário sobre o uso do ToonDoo e do Google Tradutor.

No Quadro 1, apresenta-se o questionário semi-estruturado aplicado para avaliação da proposta de intervenção.

Quadro 1: questionário semi-estruturado aplicado.

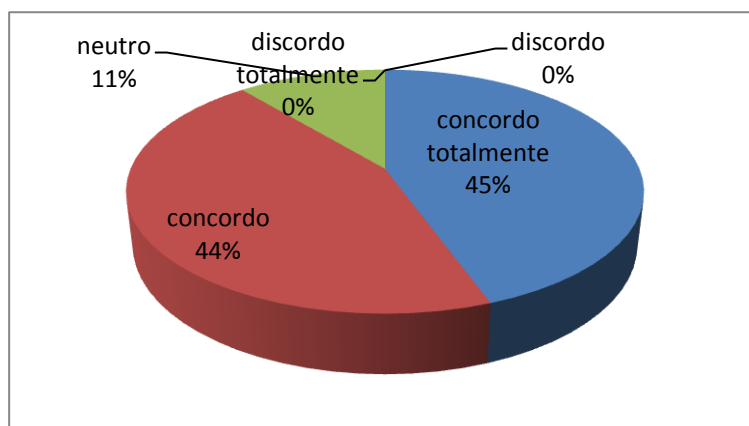
<p>Questionário sobre o ToonDoo e uso do Google Tradutor</p> <p>Responder as perguntas sabendo que:</p> <p>5- concordo totalmente</p> <p>4- concordo</p> <p>3- neutro/não quero opinar</p> <p>2- discordo</p> <p>1- discordo totalmente</p> <p>1. O acesso ao site ToonDoo é fácil? (quando se tem uma internet boa)</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>2. O uso do site ToonDoo apesar de ter sido utilizado em inglês causou algum prejuízo quanto ao desenvolvimento do trabalho?</p> <p>1. (4) 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>3. O layout do aplicativo é atraente/ convidativo?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>4. Você acredita que o site ToonDoo facilitou a criação da história em quadrinho?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>Justifique a sua resposta:</p> <hr/> <p>5. Você gostaria de utilizar o ToonDoo em suas aulas de Inglês novamente?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>6. Quanto ao uso do Google Tradutor ao longo da leitura dos textos, você considera que o uso desse aplicativo te ajudou em uma melhor compreensão do texto trabalhado?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>7. Você considera que o uso do Google Tradutor auxilia na aquisição de vocabulário em Língua Inglesa?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p> <p>8. Você considera o Google tradutor um bom aliado nas aulas de Inglês?</p> <p>1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()</p>

Fonte: A autora.

Após receber as respostas dos questionários, a autora as tabulou e organizou. Para cada uma das oito perguntas realizadas na pesquisa, foi criado um gráfico para melhor exemplificar os dados obtidos.

A primeira pergunta do questionário foi: O acesso ao site ToonDoo é fácil? (quando se tem uma internet boa). As respostas são apresentadas no Gráfico 1.

Gráfico 1 - O acesso ao site ToonDoo é fácil?

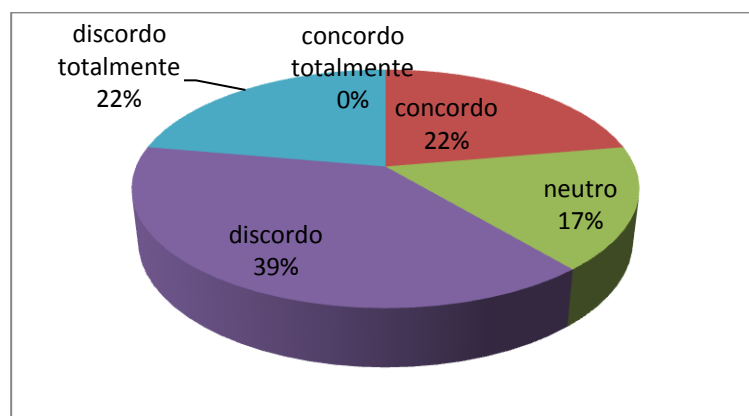


Fonte: Elaborado pela autora.

Para essa pergunta, 11% dos respondentes se mostraram neutros, 44% concordaram e 45% concordaram totalmente quanto à facilidade do uso do site, expressando o quanto o site, apesar de apresentar o seu *layout* em inglês, não prejudicou o acesso dos alunos.

No Gráfico 2, tem-se a segunda pergunta do questionário: O uso do site ToonDoo, apesar de ter sido utilizado em inglês, causou algum prejuízo quanto ao desenvolvimento do trabalho?

Gráfico 2 - O uso do site ToonDoo, apesar de ter sido utilizado em inglês, causou algum prejuízo quanto ao desenvolvimento do trabalho?



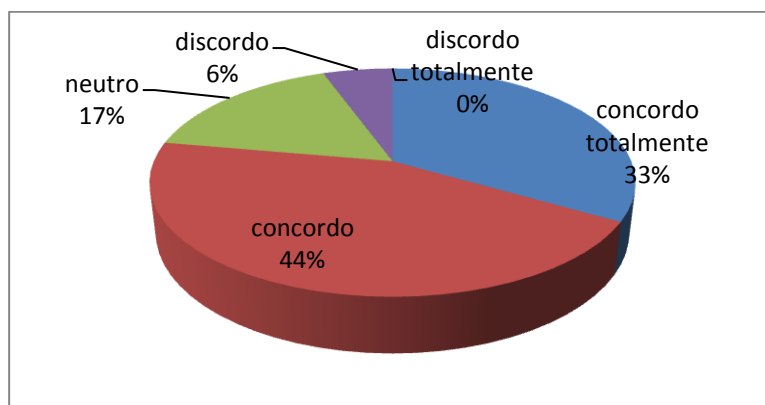
Fonte: Elaborado pela autora.

Dos respondentes, 39% discorda, 22% discorda totalmente, 22% concorda e 17% manteve-se neutro nessa questão. Ao quantificar essas respostas percebeu-se que a maioria dos alunos não teve problemas para fazer uso do site apesar de apresentar todo

o seu *layout* em língua inglesa. Apenas 22% alegaram ter tido alguma dificuldade em entender o que estava escrito, mas fizeram uso do Google Tradutor para entender o que tiveram mais dificuldade.

A terceira pergunta do questionário foi: O *layout* do aplicativo é atraente/convidativo, no qual se pretendeu verificar se o visual do dispositivo favoreceu e/ou motivou o seu uso. No gráfico abaixo, observa-se os resultados.

Gráfico 3 - O *layout* do aplicativo é atraente/convidativo?

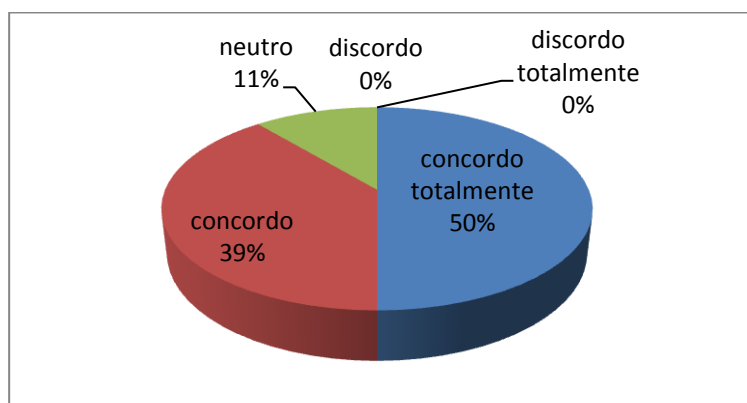


Fonte: Elaborado pela autora.

Para essa pergunta, 44% dos informantes concordam, 33% concorda totalmente, 17% se mostrou neutro e 6% discordam. Na análise, percebeu-se que os alunos investigados concordaram que o *layout* do site ToonDoo era convidativo ao jogo.

A quarta pergunta realizada (apresentada no Gráfico 4), buscou verificar se o site ToonDoo facilitou a criação de uma HQ.

Gráfico 4 - Você acredita que o site ToonDoo facilitou a criação da história em quadrinhos?

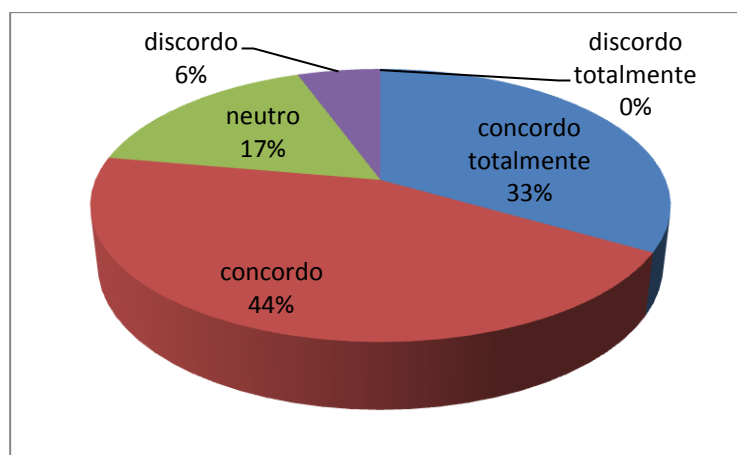


Fonte: Elaborado pela autora.

Nessa questão, 50% dos respondentes concordam totalmente, 39% concorda e 11% se mostrou neutro em sua resposta. Com a tabulação dos resultados ficou claro o quanto o uso do site ToonDoo facilitou a produção das HQ realizadas pelos alunos uma vez que eles podiam montar o *avatar* de suas histórias ou simplesmente utilizar algum já existente no Objeto de aprendizagem (OA).

O Gráfico 5 apresenta a quinta pergunta do questionário visou investigar se os respondentes voltariam a utilizar o ToonDoo em suas aulas de Inglês.

Gráfico 5 – Você gostaria de utilizar o ToonDoo em suas aulas de Inglês novamente?

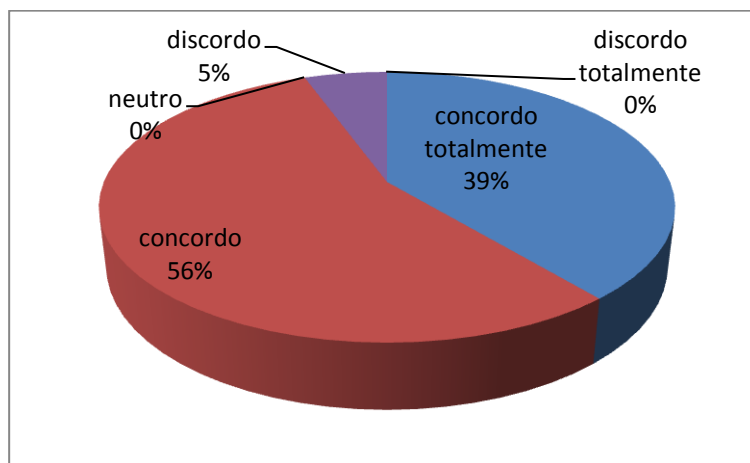


Fonte: Elaborado pela autora.

Ao responderem essa questão, 44% dos respondentes concordam, 33% concordaram totalmente e 17% se mostrou neutro em sua resposta. Com esses dados percebeu-se que os alunos gostariam de voltar a utilizar o ToonDoo novamente as aulas de língua inglesa.

A sexta pergunta era sobre o uso do Google Tradutor ao longo da leitura dos textos, se ele ajudou para uma melhor compreensão das leituras e é apresentada no Gráfico 6.

Gráfico 6 - Quanto ao uso do Google Tradutor ao longo da leitura dos textos, você considera que o uso desse aplicativo te ajudou em uma melhor compreensão do texto trabalhado?

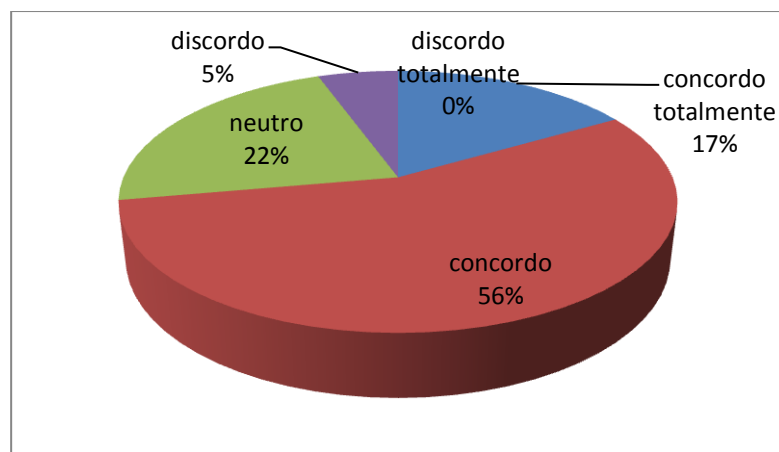


Fonte: Elaborado pela autora.

Para essa pergunta as respostas obtidas foram: 56% concordam, 39% concordam totalmente e 5% discordam. De posse desses resultados percebeu-se o quanto o uso do aplicativo do Google tradutor foi um aliado dos alunos no que se refere à tradução de palavras e expressões ao longo da leitura dos livros realizada pelos alunos. Apenas um aluno disse que não fez uso do aplicativo ao longo da atividade.

Já a sétima pergunta (mostrada no Gráfico 7), realizada no questionário foi se os respondentes acreditam que o uso do Google Tradutor auxilia na aquisição de vocabulário em Língua Inglesa.

Gráfico 7 - Você considera que o uso do Google Tradutor auxilia na aquisição de vocabulário em Língua Inglesa?

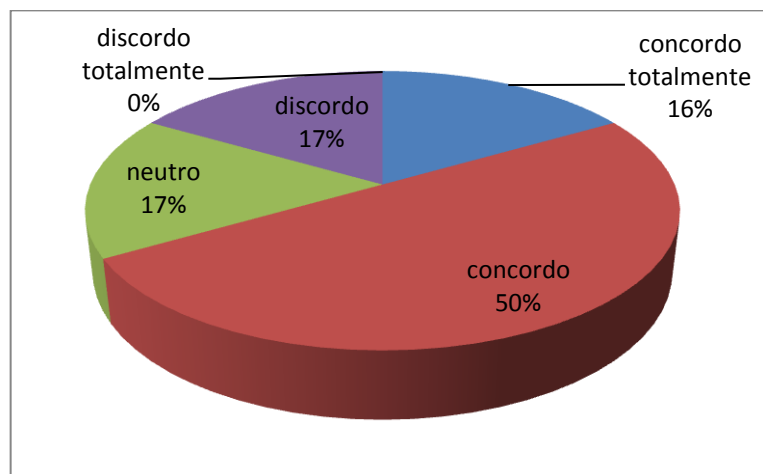


Fonte: Elaborado pela autora.

Das respostas obtidas, 56% dos investigados concordam, 22% se mostraram neutros, 17% concordam totalmente e 5% discordam. Quanto à aquisição de vocabulário em inglês, os alunos evidenciaram que o uso do Google Tradutor auxiliou na aquisição de vocabulário em L2, sendo que apenas um aluno discordou dos demais. Para esse aluno, o Google Tradutor facilita na compreensão e tradução, porém não ajuda em relação à aquisição de vocabulário.

Por fim, a oitava pergunta, apresentada no Gráfico 8, questionou se os investigados consideram o Google tradutor um bom aliado nas aulas de Inglês.

Gráfico 8 - Você considera o Google tradutor um bom aliado nas aulas de Inglês?



Fonte: Elaborado pela autora.

Nas respostas obtidas, 50% dos respondentes concordam, 17% discordam, 17% se mostrou neutro, 16% concorda totalmente. Em relação a essa questão, os alunos reconhecem o Google Tradutor como um aliado nas aulas de língua inglesa. Quanto aos que discordaram, eles disseram que preferem o uso do dicionário tradicional.

A partir dos dados obtidos, têm-se subsídios para as considerações finais que serão apresentadas no capítulo 6.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma pesquisa, para ser pertinente, tem de advir de, além da curiosidade epistemológica acerca de determinado tema, servir ao campo científico por sua relevância. Sendo assim, a autora deste estudo buscou encontrar respostas para questionamentos que, há alguns anos, insistiam em não ter respostas.

A histórica desqualificação com que o ensino de língua estrangeira nas escolas brasileiras é vista, perpetua uma cultura de que não é importante saber outro idioma ou que só se aprende em um curso particular ou por meio de viagens.

Porém, ter fluência, domínio e competência linguística em uma L2 requer muito mais do que ter oportunidades de praticar uma língua ou frequentar aulas. Como única alternativa para uns, ou uma vivência complementar para outros, estudar uma L2 na escola regular demanda sempre práticas que desafiam os limites do professor, pois, as novidades no campo do ensino de L2 e da tecnologia, diariamente abrem portas para possibilidades de aprendizagem significativa, considerando-se que não é possível desvincular a construção do conhecimento da experiência.

Nesse contexto, o professor tem a missão de procurar por diferentes mecanismos de aprendizagem no intuito de envolver os alunos no conteúdo ou do que se deseja trabalhar com eles. Como nem sempre é possível alcançar a todos de uma vez em uma aula, pois cada indivíduo tem suas particularidades, é fundamental realizar tentativas diferentes e inovadoras que se aproximem o máximo possível do objetivo planejado para a aula.

Tal intento objetivou-se nesse trabalho de conclusão: viabilizar, ao longo de todo o processo, desde as leituras iniciais realizadas em PDF, apontando um novo perfil de leitores que já não sentem necessidade do livro físico, mas sim, preferem realizar as suas leituras na tela de seus celulares não importando o tamanho da tela utilizada, até a apresentação das histórias em quadrinhos, experiências nas quais os alunos alcançassem do seu jeito, os objetivos de aprendizagem propostos. Desde os primeiros encontros, percebeu-se uma crescente participação e interesse dos alunos em relação às aulas de inglês. E, embebidos no espírito de que aprender dá trabalho, mas não é impossível, e que pode ser algo dinâmico, atraente e divertido, surgiram, também, os questionamentos sobre a importância de se saber outra língua e que esse conhecimento pode proporcionar infinitas possibilidades na vida futura.

Em uma vivência escolar na qual se faz algo de diferente, que pode ser amplamente explorado e divulgado para outros públicos, mesmo que na própria escola, faz com que os alunos percebam o quanto podem se superar e se sobressair em algo que se sintam instigados.

Em relação à atividade de finalização do projeto, ficou claro o quanto os alunos se envolveram e se divertiram com a criação das HQs, o que torna evidente que a experiência de aprendizagem proporcionada, a mediação do professor e os recursos tecnológicos disponíveis foram elementos essenciais para o sucesso da intervenção, tanto na prática, quanto para corroborar com os teóricos estudados. O momento em que os alunos demonstraram que se apropriaram do conteúdo da proposta foi durante a apresentação das histórias em quadrinhos para os demais colegas da sala, em que eles tiveram de contar às histórias que leram, pois cada pequeno grupo recebeu uma história diferente para ler. O lúdico e a gamificação do conteúdo facilitou e tornou mais prazeroso o processo de aprendizagem conforme estudos recentes apontam:

a gamificação tem grande influência na atenção e no comprometimento do usuário, de forma que o mesmo se sente instigado a usar o serviço, não porque ele é obrigado, mas sim porque ele realmente se sente a vontade para usá-lo (PANTOJA; PEREIRA, 2018, p. 112).

A confirmação do quanto essa atividade deu certo e foi relevante para os alunos, foi quanto ao envolvimento deles no questionário realizado no final do projeto. O gostar de aprender e demonstrar interesse em aprender denotam o envolvimento dos participantes na intervenção realizada. Muitos deles declararam que gostariam de repetir a experiência. De modo que a atividade promoveu uma aproximação dos alunos com a língua inglesa, afinal, eles também se utilizaram do jogo Duolingo para a construção do conhecimento em L2.

Por meio do jogo Duolingo e da criação da HQ, a língua inglesa deixou de ser algo impossível de se aprender e fez sentido aos alunos, pois eles conseguiram colocar em prática de uma forma lúdica o vocabulário construído ao longo da leitura dos textos. Por meio desses mecanismos diferentes foi possível aproximar o aluno do conteúdo apresentado nos quais eles puderam visualizar e identificar situações reais de uso da língua inglesa. Ao se usar da ludicidade como um recurso educativo na atividade desenvolvida, os alunos se mostraram mais abertos e dispostos a se permitir aprender, pois:

o jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para a aprendizagem das normas sociais em situação de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição (Kishimoto, 1988 apud DOHME, 2004, p. 87).

Desse modo, “quando o aluno não consegue transpor para sua vida o que o professor lhe ensina, ele se desinteressa da matéria” (TIBA, 1998, p. 54) e, ao usarem celular em sala de aula, como uma ferramenta de apoio para as aulas de L2, os alunos demonstraram uma maturidade e um maior envolvimento com as aulas. Maturidade, nesse contexto, significa que usaram os seus *smartphones* para o uso das atividades propostas em sala de aula. E envolvimento, pois até mesmo aquele aluno que normalmente era mais difícil de realizar as atividades propostas, fez questão de dar o melhor de si ao longo das atividades, ou seja, pôde-se perceber que todos os alunos se sentiram motivados.

Conseguir com que os alunos se sintam motivados em sala de aula é a chave para uma aprendizagem mais eficaz, pois motivação que dizer elencar um conjunto de fatores, que agem entre si e que determinam a conduta de um indivíduo. Portanto, quando se trata de aprendizagem de uma L2, ela é o elemento fundamental nesse processo. O uso das tecnologias em sala de aula vem para auxiliar o professor nesse processo de aprendizagem, onde o aluno precisa ser mais autônomo e capaz de conseguir expor suas ideias, saber pesquisar, e ampliar a sua compreensão de mundo, nesse contexto a BNCC apresenta a importância de:

propostas de trabalho que potencializem aos estudantes o acesso a saberes sobre o mundo digital e a práticas da cultura digital devem também ser priorizadas, já que, direta ou indiretamente, impactam seu dia a dia nos vários campos de atuação social e despertam seu interesse e sua identificação com as TIC. Sua utilização na escola não só possibilita maior apropriação técnica e crítica desses recursos, como também é determinante para uma aprendizagem significativa e autônoma pelos estudantes (BRASIL, 2018, p. 488).

Algo importante ao longo de todo esse processo de pesquisa foi o professor perceber o quanto a L2 fez mais sentido aos seus alunos e, a partir disso, o quanto puderam crescer.

Aprender uma língua nessa perspectiva é aprender a significar nessa nova língua e isso implica entrar em relação com outros numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadoras para ações subsequentes. Aprender LE assim é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo que

gradualmente se desestrangeiriza para quem a aprende (ALMEIDA FILHO, 1993, p. 15).

Freire (1996, p. 39), na sua *Pedagogia da Autonomia*, escreve: “é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática”. Assim cabe ao professor a tarefa da autocrítica quanto a sua prática. São esses momentos de reflexão e pesquisa que levam o educador a entender o que é necessário aprimorar para melhor atender seus alunos, pois quando eles estão aprendendo uma L2, é essencial que consigam fazer ligações do que aprendem em situações reais de interação comunicativa.

Sendo assim o uso do celular e de aplicativos como o Google Tradutor e Duolingo, e OAs como o ToonDoo, tiveram um impacto positivo nos alunos nas aulas de língua inglesa na Escola Estadual Emílio Sander, pois conseguiram fazer com que o conteúdo abordado fizessem sentido quando os alunos o colocaram em prática ao longo das aulas e os motivou a aprender mais a língua estrangeira e sobre ela.

6.1 Trabalhos futuros

Sabe-se que durante muito tempo a tecnologia foi considerada uma inimiga da educação e da aprendizagem, e que ela tornaria o trabalho do professor obsoleto e desnecessário. No entanto, os estudos e pesquisas nos âmbitos da educação e da tecnologia constataram que, com mediação, formação continuada, treinamento e curiosidade, é possível transformar o vilão em um aliado.

No entanto, para avançar nesse processo o papel do professor e o seu desejo de aprimorar a sua prática pedagógica são fundamentais. No contexto atual, moderno, hiperconectado e pleno de possibilidades de interação, os docentes não podem se aquietar, precisam estar atentos no que toca ao seu modo de atuar, buscando inovação para atender os alunos dessa geração que tem um mundo de facilidades na palma da mão e que pouco uso faz dele.

Esse trabalho de conclusão de curso direcionou-se para os OAs ToonDoo e o Google Tradutor em sala de aula com alunos de ensino médio. Entretanto, essa é apenas uma pequena parcela do quanto ainda se podem explorar as potencialidades no ensino de L2 na escola regular, mesmo em um ambiente que não dispõe de recursos e acessibilidade aos dispositivos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA FILHO, J.C.P **Dimensões Comunicativas no Ensino de Línguas**. Campinas: Pontes, 1993.
- ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini. **Tecnologia na escola criação de rede de conhecimentos**. 2015 Disponível em: <<http://cursoyai.googlepages.com.tecnologiaNaEscola.pdf>>. acesso em 15/08/2018
- ALVES, L.. **Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, Formação & Tecnologias - ISSN 1646-933X**, América do Norte, 1, dez. 2008. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58>>. Acesso em: 20 Jul. 2018.
- ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico do telefone móvel (Celular)**, Professor Digital, SBO, 13 jan. 2010. Disponível em: <<https://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular/>>. Acesso em: 05\08\2018.
- ANTUNES, Celso. **As inteligências múltiplas e seus estímulos**. Campinas, SP: Papirus, 1998.
- BACICH, Lilian. **Formação continuada de professores para o uso de metodologias ativas**. In: BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico prática. Porto Alegre: Penso, 2018, p. 130-152.
- BELLONI, Maria Luiza. **O que é Mídia-educação. Polêmicas do nosso tempo**. 2ª Ed. Campinas: Autores associados, 2005.
- BORTOLAZZO, S. F. **Nascidos na era digital: outros sujeitos, outra geração**. IN: EDIPE XVII. UNICAMP: Campinas, 2012.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- CHIPINOTTO, Adriano. **Linguagem, Educação e tics. Conjectura**, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 71-79, 2010.
- CHRISTENSEN, C. M.; HORN, M. B.; STAKER, H. (2013). **Ensino Híbrido: uma Inovação Disruptiva? Uma introdução à teoria dos híbridos**. Disponível em: https://s3.amazonaws.com/porvir/wp-content/uploads/2014/08/PT_Is-K-12-blended-learning-disruptive-Final.pdf. Acesso em: 19 abr. 2019.
- COELHO, M. F. **Os nativos e as novas competências tecnológicas**. São Paulo: PUC, 2012.
- COOK, V. J.; NEWSON, M. **Chomsky's Universal Grammar: an introduction**. Oxford: Blackwell Publishers, 1996.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do Aprendizado**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

DUOLINGO. Disponível em: <https://support.duolingo.com/hc/pt-br/articles/204829090-O-que-%C3%A9-o-Duolingo-> Acesso em: 26/2/2019.

ELLIS, Rod. **Second Language Acquisition**, 1st. ed. Oxford: Oxford University Press, 1997.

FREIRE, Paulo **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa** / Paulo Freire.– São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

GASS, Susan M. e SLINKER, Larry. **Second Language Acquisition: an introductory course**. 3rd. ed. New York: Routledge, 2008.

GIMENEZ, T. **Eles comem cornflakes, nós comemos pão com manteiga: espaços para reflexão sobre cultura na aula de língua estrangeira**. In: ENCONTRO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS, 9., Londrina, 2002. Anais. Londrina: APLIEPAR, 2002. p.107-114. Acesso em set. 2018.

GOOGLE TRADUTOR. Disponível em: www.translate.google.com.br. Acesso em: 26/02/2019.

HORN, M. B.; STAKER, H. **Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.

MITCHELL, R.; MYLES, F.; MARSDEN, E. **Second Language learning theories**. 3rd. ed. Abingdon: Routledge, 2013.

MORAN, J. **Educação híbrida: um conceito chave para a educação, hoje**. In BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. M. (org.). Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

MURRAY, Janet H. (1999). **Hamlet em la holocubierta – el futuro de lanarrativa em el ciberespacio**. Barcelona: Paidós.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **Aquisição de segunda língua**. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2014.

PANTOJA, A. da S.; PEREIRA, L. M. **Gamificação: como jogos e tecnologias podem ajudar no ensino de idiomas. Estudo de caso: uma escola pública do Estado do Amapá**. *Estação Científica (UNIFAP)*, Macapá, v. 8, n. 1, p. 111-120, jan./abr. 2018. acesso em julho/2018.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. Novo Hamburgo, 2013.

RUSSEL, M.K.; AIRASIAN, P.W. **Avaliação em sala de aula: conceitos e aplicações**. 7. Ed. Porto Alegre: AMGH, 2014.

SILVA, Marivalda Pereira da. **Novas possibilidades para aprender a língua inglesa com o uso de dispositivos móveis**. Florianópolis, Santa Catarina, 2016.

TIBA, Içami. **Ensinar Aprendendo: Como superar desafios do relacionamento professor-aluno em tempos de globalização**. São Paulo: Editora Gente, 1998.

TOONDOO. Disponível em: www.toondoo.com. Acesso em: 26/02/2019.

WILEY, D. A. **Learning object design and sequencing theory**. Doctoral dissertation. Provo (utah): Brigham Young University. 2000.

ANEXO A- QUESTIONÁRIO E TERMO DE CONSENTIMENTO E ESCLARECIDO.

Questionário sobre o ToonDoo e uso do Google Tradutor

Responder as perguntas sabendo que:

- 5- concordo totalmente
- 4- concordo
- 3- neutro/não quero opinar
- 2- discordo
- 1- discordo totalmente

1. O acesso ao site ToonDoo é fácil? (quando se tem uma internet boa)

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

2. O uso do site ToonDoo apesar de ter sido utilizado em inglês causou algum prejuízo quanto ao desenvolvimento do trabalho?

1. (4) 2. () 3. () 4. () 5. ()

3. O layout do aplicativo é atraente/ convidativo?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

4. Você acredita que o site ToonDoo facilitou a criação da história em quadrinho?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

Justifique a sua resposta:

5. Você gostaria de utilizar o ToonDoo em suas aulas de Inglês novamente?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

6. Quanto ao uso do Google Tradutor ao longo da leitura dos textos, você considera que o uso desse aplicativo te ajudou em uma melhor compreensão do texto trabalhado?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

7. Você considera que o uso do Google Tradutor auxilia na aquisição de vocabulário em Língua Inglesa?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

8. Você considera o Google tradutor um bom aliado nas aulas de Inglês?

1. () 2. () 3. () 4. () 5. ()

Participando dessa pesquisa estou ciente e autorizo que meu filho/a participe da pesquisa de levantamento de dados sobre: "Uso do celular e de aplicativos como uma ferramenta pedagógica em sala de aula" realizada pela professora Jesiela Cristina Porto dos Santos para o TCC do Curso De Especialização Em Informática Instrumental Para Professores Do Ensino Fundamental sob a orientação da Profª Kelly Hannel.

Data ___/___/_____.

Nome do participante da pesquisa

Assinatura do participante da pesquisa

Nome do responsável

Assinatura do responsável

Pesquisador: Jesiela Cristina P. dos Santos

E-mail: jeysisantos@hotmail.com