

USO DE FERRAMENTAS EDUCACIONAIS PARA ENSINO DA LÍNGUA INGLESA

Use of educational tools for English language teaching

Bárbara Alves da Rocha FRANCO (ETEC Angelo Cavalheiro, Serrana, São Paulo, Brasil).

RESUMO: *Atualmente, o Inglês é considerado uma das disciplinas de mais difícil compreensão pelos alunos. Assim, são buscadas formas de aplicar o conhecimento de maneira mais dinâmica, de forma a despertar o interesse e o entusiasmo estudantil. Entre as ferramentas utilizadas está a tecnologia, elemento cada vez mais presente no cotidiano de maneira geral e, em especial, na vivência dos jovens. O presente artigo visa analisar o uso da tecnologia, mais precisamente da informática, na sala de aula, buscando entender quais as contribuições trazidas pela prática e apontando alguns dos desafios enfrentados nesse sentido.*

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Processo de ensino e aprendizagem; Língua Inglesa

ABSTRACT: *English is currently considered one of the most difficult subjects for students to understand. Thus, ways are sought to apply knowledge in a more dynamic way, in order to increase students interest and enthusiasm. Among these tools is technology, an element increasingly present in everyday life in general and, especially, in the life experience of young people. The present article aims to analyze the use of technology, more precisely of informatics, in the classroom, seeking to understand which contributions are brought by the this and pointing out some of the challenges faced in this sense.*

KEYWORDS: Technology; Teaching and learning process; English language

1 INTRODUÇÃO

O mundo atual vive em contínua transformação. Tal processo estabelece mudanças na perspectiva humana, alterando sua maneira de sentir, criar e pensar. Por ser intrinsecamente dinâmica, a Educação acompanha tais transformações, buscando seu aprimoramento, e, por vezes, seguindo as tendências tecnológicas empregadas diariamente.

A forte influência da tecnologia sobre a juventude atual é um fenômeno que não se pode negar. A interação entre jovens e os elementos tecnológicos ocorre de maneira quase natural, diferente da relação entre estes e grande parte dos adultos. Dessa forma, pode-se afirmar que os jovens possuem a capacidade de absorver determinados conceitos e criar vínculos com novas situações de maneira mais fácil. Tal fato justifica a necessidade de mudanças na prática escolar do dia-a-dia. Segundo Sampaio e Leite (2004 *apud* Passos, 2007), o computador é um elemento presente nas diferentes esferas sociais, sendo, portanto, fundamental que ele também esteja presente no ambiente escolar. Os autores consideram que, atualmente, a alfabetização tecnológica é tão importante quanto a alfabetização da língua materna e matemática.

O uso da informática como ferramenta pedagógica pode promover o crescimento da eficiência e da qualidade da aprendizagem, com foco na busca por diferentes métodos para a construção do saber, e contribuir para a superação de problemas no processo de ensino e aprendizagem (PASSOS, 2007).

Com base na informação apresentada, pode-se afirmar que recursos tecnológicos, tais como a internet e jogos educativos, apresentam inúmeras possibilidades à educação, além de contribuir para uma assimilação efetiva dos conteúdos apresentados. O uso da tecnologia promove o desenvolvimento de indivíduos atuantes e críticos ao motivar o aprendiz e a autonomia, fazendo com que o educando pratique o que aprendeu e realize descobertas.

Assim, o presente artigo enfatizará a relação entre o ensino da Língua Inglesa e da Tecnologia, considerando os benefícios do uso deste recurso e apresentando os desafios enfrentados no contexto educacional da atualidade em relação ao tema.

2 EDUCAÇÃO E O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA NO BRASIL

O Brasil engloba, atualmente, aspectos inerentes a nações em desenvolvimento, sendo algumas destas características a desigualdade social e os inúmeros problemas no sistema educacional, dentre os quais é possível mencionar: o despreparo docente, a infraestrutura precária de grande parte das escolas e burocracia excessiva na administração escolar. Um terceiro problema refere-se à forma como as aulas são ministradas, questão que está vinculada também, à formação docente no país.

Quando se trata do ensino da Língua Inglesa (LI), o desafio brasileiro é ainda maior. Santos (2011) aponta que, na maior parte das escolas particulares de ensino fundamental e médio, o ensino da LI se limita à exposição de regras gramaticais, leitura de textos curtos e simples e treinamento para resolução de testes de múltipla escolha, que possibilitam, no máximo, resultados regulares em processos seletivos de ingresso no ensino superior. Nas escolas públicas, embora a proposta seja a mesma, os resultados se apresentam ainda mais desanimadores. Segundo a autora, estudos mostram que o ensino de LI na maioria das unidades públicas se restringe à explicação de regras gramaticais mais básicas, demonstradas por meio de frases curtas e fora de contexto, treinadas repetitivamente.

Um levantamento realizado pela organização internacional *British Council* apontou que somente 5% da população nacional é capaz de se comunicar em inglês e que, deste, apenas 1% apresenta grau de fluência. Os dados colocam o Brasil na 41ª posição num ranking de 70 países, estando abaixo de países latino-americanos como o Peru, o Chile e o Equador (TERRA, 2018).

A rapidez na troca de informações é uma das características das novas maneiras de ensinar e aprender, turbinadas pela tecnologia e pela globalização. Dessa forma, não é incomum que o interesse discente tenha foco para esta rapidez. É importante, nesse processo, que o docente possa acompanhar esta velocidade, iniciando-a já no planejamento das aulas. O tédio e o desinteresse surgidos a partir da quantidade de

horas que o aluno passa dentro da sala de aula, somente recebendo informações, muitas vezes descontextualizadas, podem ser amenizados por fatores de estímulo e de inovação, criados pelo professor (SANTOS *et al*, 2015). O elemento motivacional, aqui, é fundamental para que o aluno transforme sua visão quanto ao aprendizado do idioma.

3 RECURSOS TECNOLÓGICOS A FAVOR DO ENSINO

O ensino contemporâneo se encontra diante das transformações sociais, sendo forçado a buscar novas maneiras de se posicionar, visando uma mudança de paradigma nos conceitos de escola e de ensino e aprendizagem, considerando que o fracasso escolar é uma realidade no país.

A escola atual não tem sido capaz de atender as exigências sociais, visto que as demandas do mundo contemporâneo estão direcionadas para uma educação diferenciada, com qualificação e formação constante. A divergência entre escola e sociedade pode criar ou favorecer processos de exclusão, principalmente, quando se observa uma sociedade que distribui conhecimento de forma desigual. O fator social surge então como um desafio significativo para a escola atualmente, ao privilegiar alguns e não permitir acesso ao conhecimento a muitos outros (TRAVI *et al*, 2009).

Neste contexto, faz-se importante que educadores tenham total compreensão da importância de se adequarem, atendendo as demandas educacionais vistas como referenciais, de forma a superar conceitos ultrapassados no processo de ensino e aprendizagem atual. Em grande parte das salas de aula, a prática pedagógica acontece de maneira mecânica e restrita, em um ambiente onde o aluno assume o papel de mero espectador, sem participação ativa. Sabe-se que este modelo de ensino já não atende as necessidades atuais, relacionadas a um ensino voltado para elementos tecnológicos, fortemente presentes no cotidiano.

É importante ressaltar que o termo “Novas Tecnologias” é comumente utilizado em referência ao uso da informática. Contudo, o conceito de tecnologia pertence a um contexto mais amplo, dentro do qual a informática é somente uma alternativa dentre as diversas possibilidades. As novas tecnologias podem contribuir de maneira relevante para um ensino mais dinâmico e atrativo, gerando, dessa forma, um conhecimento mais rápido e interativo. Em um mundo cada vez mais definido pela tecnologia, é fundamental que tanto educador quanto educando acompanhem esta tendência, buscando inserir-se de forma mais profunda no sistema social (SANTOS, 2013).

Para Mainart e Santos (2010), a inserção de novas tecnologias apenas terá sentido caso traga progresso significativo para a qualidade de ensino. Possuir itens tecnológicos no ambiente escolar não garante, por si só, o aumento da qualidade na educação. As vantagens serão evidenciadas pelas práticas executadas em sala de aula e na maneira como professores e estudantes fazem uso dos recursos disponíveis. O emprego da tecnologia deve ocorrer de forma que o ambiente escolar seja fortalecido, beneficiando todos os agentes envolvidos no processo.

4 RECURSOS TECNOLÓGICOS EM SALA DE AULA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS

4.1 Plataformas educacionais

Em relação ao método ideal para ensino da LI, Polidório (2014) aponta que existem diversos métodos a serem usados, mas nega que exista um modelo ideal. O autor considera que é importante que os docentes possam, a partir das experiências, perceber qual o método mais indicado para sua realidade, pois um método que pode ser visto como eficaz para alguns, não se mostra tão bom para outros. O que se deve ter em mente é a realidade na qual o docente está inserido e trabalha. Neste sentido, o uso das tecnologias representa uma nova forma de aprender, e que

exige mudanças de atitude de todos os envolvidos no processo de ensino: gestão, professores, alunos e, inclusive, exige mudanças na estrutura escolar. Ela permite também a flexibilização de tempo e de espaço e, assim, cria uma sensação de não obrigação a qual o aprendiz vai administrar para obter os resultados desejados em seu aprendizado. Esse processo desenvolve a responsabilidade dos envolvidos; aumenta sua autoestima, por lhes permitirem fazer as atividades sozinhos; proporciona, ainda, a comodidade, visto que torna possível realizarem as atividades em qualquer lugar e em momento mais oportuno (MESQUITA, 2018, p.41).

Para Leal (2019), com toda tecnologia disponível no mercado globalizado, a aplicação de jogos é a que mais estimula o interesse e a curiosidade em jovens e adultos e notadamente, se estabelecerá na esfera acadêmica, denominada “gamificação”, definida por Sheldon (2012 apud Leal, 2019) como o uso de mecânicas de games a atividades que não são de games. Tal metodologia não se trata de ensinar por meio de jogos, pois hoje grande parte das instituições já o faz, mas usar componentes dos games como maneira de fomentar o envolvimento e a motivação discente. Dessa forma, constata-se que os jogos podem ser aplicados na resolução de complexos problemas do mundo sensorial, causal e real do saber a aprender, no desenvolvimento de habilidades diversas, como trabalho em equipe, resolução criativa de problemas e pensamento crítico, sendo capaz de apresentar soluções surpreendentes aos desafios enfrentados pelo ensino tradicional.

Diante do exposto, são abordadas no presente item quatro plataformas que podem ser utilizadas em sala de aula para ensino da LI: Edmodo, Duolingo, Kahoot e Quizlet.

4.1.1 Edmodo

O Edmodo se trata de uma plataforma social gratuita que permite criar uma sala de aula virtual e compartilhar arquivos, possibilitando a abordagem de textos, vídeos,

áudios e imagens, destinada a professores, alunos e comunidade escolar. Seus criadores, Jeff O'Hara e Nic Borg, pensaram na plataforma com a finalidade de melhorar a experiência do processo de ensino e aprendizagem, dispondo de funções como a troca de mensagens instantâneas, um espaço para elaboração e aplicação de avaliações. Ao realizar uma comparação entre outros Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), é possível apontar como diferencial a disponibilidade como aplicativo para os sistemas operacionais iOS e Android, possibilitando que a experiência vivida dentro da escola extrapole os limites de tempo e espaço (COSTA, 2011).

Segundo Maricato, é possível notar que

este ambiente além de permitir o desenvolvimento de um espaço de aprendizado de apoio para a prática educativa presencial, possibilita o uso de recursos gratuitos para a interação entre educadores usuários do Edmodo mediante aprovação de convite e, para escolas, um conjunto de funcionalidades personalizáveis. Desta forma, favorecendo uma rede de apoio dirigido através da colaboração e mediação, no caso da relação educador-aluno (2010, p.32).

Para Costa (2011), as redes sociais são caracterizadas por funcionalidades relacionadas à interação entre seus integrantes. O Edmodo apresenta novos conceitos educacionais de aplicação de ambientes online, nos quais existe a troca de experiências e conhecimentos entre o professor e os alunos e entre estes. Algumas das vantagens do uso do Edmodo, ainda de acordo com Costa (2011), são: a fácil interação discente; a possibilidade de interação em um ambiente seguro; interface similar à do Facebook; e a possibilidade da troca de materiais que serão usados em avaliações e aulas.

O uso de uma plataforma como o Edmodo possibilita a alunos e docentes acessar tecnologias de informação e comunicação, construindo novos saberes de maneira colaborativa. A avaliação dos alunos pode ser feita por meio do acompanhamento e desenvolvimento dos próprios, através de postagens realizadas nos fóruns, da realização e entrega de tarefas, engajamento em enquetes e contribuições gerais, apresentando novas fontes de pesquisa sobre os conteúdos tratados. Dessa forma, o Edmodo permite a criação de instrumentos de mídia social que ajudam os docentes a atingir os alunos e permite que estes, por sua vez, desenvolvam seu potencial, além de possibilitar que escolas no mundo todo estejam ligadas, compartilhando conhecimento e experiências (SILVA et al, 2014).

4.1.2 Duolingo

O Duolingo é uma plataforma que permite o aprendizado gratuito de idiomas, onde o aprendizado é como um jogo. Seus jogadores avançam conforme destravam atividades, tentando terminar cada lição sem perder seus “corações”, o indicador de progresso. As linguagens disponíveis dependem do idioma de origem do participante. O Duolingo está voltado para aspectos como vocabulário e gramática, sendo que os elementos pedagógicos são claramente voltados para metas em cada set de atividades.

Assim, o aplicativo é mais bem utilizado como um reforço, adicional aos conteúdos transmitidos em sala de aula. As possibilidades cognitivas são limitadas, mas o fato de possibilitar a competição entre os participantes, trazendo dinâmica ao aprendizado, desperta a atenção discente, sendo este um recurso relevante (GUNTER et al, 2016).

Elementos motivacionais e de diversão são frequentemente mencionados em pesquisas sobre o Duolingo. Porém, o resultado no processo de aprendizagem vem da integração de métodos utilizados pela plataforma e os objetivos buscados pelo usuário. Entre os métodos citados, dois são mais evidentes: o de gramática e tradução, apontado como aquele que não gera conhecimento para todas as habilidades; e o audiolingual, método da repetição e que está baseado no comportamentalismo, segundo o qual o conhecimento é uma representação do mundo exterior (MESQUITA, 2018).

Figura 1: Interfaces do Duolingo



Fonte: *Print screen* realizado pela pesquisadora.

Krashen (2014 apud Mesquita, 2018) defende que tanto o Duolingo quanto outras plataformas de instrução de língua estrangeira ocorrem com base em um ensino consciente, que não resultam em uma competência da língua verdadeira. O autor considera que métodos baseados na aquisição subconsciente do idioma são muito mais efetivos do que os tradicionais em testes comunicativos e que geram tantos resultados quanto em testes de gramática. Apesar das lacunas existentes, pode-se verificar que a referida plataforma apresenta diversos benefícios para o ensino e aprendizagem da LI. Além de promover a autonomia de estudo os usuários, é muito eficaz no incentivo a um estudo constante, possibilitando assim o aumento da autoconfiança para busca de outras formas de se praticar o idioma estudado.

4.1.3 Kahoot!

O Kahoot! pode ser definido como uma plataforma educacional voltada para jogos, através do qual o ambiente escolar é transformado em um *game-show*, em que o docente é o anfitrião e os alunos são os candidatos (BYRNE, 2013; WANG, 2015).

Conforme verifica-se através do site, sua criação ocorreu em 2012, por Jamie Brooker, Morten Versvik e Johan Brand, que se juntaram a um projeto da Universidade Norueguesa de Tecnologia, apresentado em 2013 em um evento fechado e, posteriormente, ao público em geral.

As missões da empresa são tornar a aprendizagem algo incrível, melhorar a educação no mundo todo e ajudar a todas as pessoas – de qualquer idade, aptidão ou circunstância – a liberar a magia do aprendizado. A visão é construir a plataforma de aprendizado líder no mundo. A brincadeira, a curiosidade e a inclusão são os três principais valores do Kahoot! (KAHOOT, 2020).

Figura 2 - Como o Kahoot! é implementado no mundo



Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário do Kahoot! (<https://kahoot.com/company/>)

Ao utilizar o Kahoot! com seus alunos, Dellos (2015 apud Pereira Filho; Franco, 2020) considerou a experiência bastante positiva, até mesmo pela animação dos alunos ao se encontrarem diante da possibilidade de usar este recurso, que consideraram de manuseio simples. Dellos destaca que a facilidade de obter um *feedback* logo após o término do jogo torna seu uso ainda mais vantajoso, já que além de permitir saber quem respondeu ao questionário de forma correta, propicia um engajamento mais intenso dos próprios alunos em relação a este feedback, uma vez que integra o processo de ensino e aprendizagem, e recebê-lo, muitas vezes não é tão aceitado pelos alunos no contexto regular das atividades. O autor afirma ainda que existe a possibilidade do desenvolvimento de atividades pelos próprios discentes, criando questionários sobre conhecimentos quaisquer, o que permite uma experiência contextualizada e uma vivência bastante significativa.

4.1.4. Quizlet

Lançada em janeiro de 2007, o Quizlet é uma plataforma de estudo móvel, cujo uso pode ser feito por qualquer pessoa que tenha interesse em estudar. Seu surgimento ocorreu a partir da necessidade do criador da plataforma, Andrew Sutherland, que precisava decorar uma lista de palavras em francês para participação em um teste de vocabulário, denominado “La quizlette”, que acabou originando o nome da plataforma (ZANCANARO, 2018). A missão do Quizlet é ajudar professores e alunos a

compreender os conteúdos estudados, através do fornecimento de atividades atrativas e que recebem contribuição de pessoas de diversos lugares.

Conforme apontado por Barr (2016), algumas das vantagens advindas do uso do Quizlet são: possibilidade de criação, rapidamente, de cartões de memória com áudio e desenhos; possibilidade de rearranjo automático destes cartões, de maneira a evitar a aprendizagem em série ou a memorização da exibição destes; possibilidade de acesso do aplicativo de um computador ou de um smartphone e possibilidade de interação com cartões por meio do uso de diversos jogos e estudos.

São as duas as categorias principais do site: Estudo e Jogo. A categoria Estudo é composta por cinco modos de aprendizagem: Aprender, Cartões, Soletrar, Escrever e Avaliar, cada um com objetivos e especificidades diferentes.

Figura 3 - Ferramentas disponíveis no Modo Estudar



Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada

Por sua vez, a categoria Jogos, existem as opções existentes são: Combinar e Gravidade. Além disso, há também um jogo colaborativo, criado especificamente para salas de aula, chamado Quizlet Live, que permite aos alunos o trabalho em equipe na busca pela relação correta entre definições e termos.

Figura 4 - Ferramentas disponíveis no Modo Jogar



Fonte: *Print screen* da tela disponível para usuário da lista de estudos consultada

Por meio de pesquisa realizada pela pesquisadora junto à alunos do ensino médio de uma Escola Técnica, foi possível constatar que o Quizlet é um das ferramentas de ensino ideais, tendo em vista que, por meio de seu uso, verificou-se progresso no desempenho geral dos alunos na disciplina de LI, especialmente, na questão do vocabulário. Além disso, o Quizlet possibilita que o aluno seja protagonista de seu aprendizado, determinando seu ritmo, usando seu senso crítico e criatividade.

4.2 DESAFIOS ATUAIS

Para a aplicação efetiva de ferramentas tecnológicas no ambiente escolar é necessário, primeiramente, compreender que a união entre educação e tecnologia não significa simplesmente utilizar instrumentos de forma eventual em sala de aula. Tal integração vai muito, além disso, e, por este motivo, é fundamental também abordar os desafios que se apresentam neste cenário. Dentre estes, é possível mencionar: a formação docente, o uso adequado das ferramentas e o engajamento discente.

Em relação à formação docente, é possível apontar obstáculos que comprometem o uso de tecnologias na prática docente nos aspectos estrutural, epistemológico e, principalmente, didático. Neste caso, a formação inicial é uma das geradoras de impasse ou, ainda, não fornece as condições necessárias para superação dos impasses já existentes. Para a superação destes desafios, faz-se necessário haver uma preocupação, nos cursos de formação inicial e continuada, que vá além dos currículos com conteúdos cujo foco principal é a utilização de instrumentos que organizem a prática docente. Compreender o professor formador como um indivíduo que possui opiniões e conhecimentos formados sobre os recursos tecnológicos é essencial para a quebra de conhecimentos incompletos e/ou errôneos (SCHUHMACHER, FILHO E SCHUHMACHER, 2017).

Um segundo desafio refere-se à questão da infraestrutura, especialmente, nas escolas públicas, onde os desafios ficam mais nítidos quando se analisa a quantidade de equipamentos efetivamente disponíveis para uso em relação à quantidade de alunos. Verifica-se que o número médio de máquinas em funcionamento se encontra abaixo da quantidade média de alunos. As escolas públicas possuem, em média, 22 computadores de mesa, dos quais 19 funcionam. Ao verificar que no ensino médio existe uma média de 35 alunos por turma, a quantidade de computadores é se apresenta insuficiente para no atendimento das demandas dos diferentes níveis de ensino (BARBOSA, GARROUX E SENNE, 2014).

A este respeito, também é possível afirmar que

um dos maiores desafios da escola é incorporar qualitativamente as Tecnologias da Informação e da Comunicação, não para que a máquina, por si só, mude a escola, mas para que a escola se aproprie da tecnologia e transforme o seu currículo, sua abordagem e, claro, mude a relação com os alunos e a relação deles (FRANCO, 2016, p. 14).

Por fim, faz-se importante abordar o uso adequado dos recursos tecnológicos, questão que dialoga com a formação docente, já abordada. Para Garcia (2015), a escola e os docentes ainda precisam unir o conhecimento e as maneiras com que estão sendo assimilados pela maioria dos discentes. Para que o professor se mantenha ativo nesse cenário, é fundamental adaptar as necessidades de formação às mudanças sociais intensas, visando desenvolver habilidades para a utilização de instrumentos digitais de maneira eficiente e contextualizada. E para que a escola possa continuar a ser atrativa, é

necessário o investimento em novas formas de aquisição do conhecimento e condições para legitimar suas metas de aprendizagem (GARCIA, 2015).

Garcia (2015) afirma ainda que, ao professor, cabe o papel da iniciativa de qualificação constante e continuada no que diz respeito às novas tecnologias e à escola, não apenas garantir a democratização dos meios técnicos de comunicação, mas ultrapassar esta barreira e motivar, oferecer condições, preparar as gerações de educadores para uma apropriação real e atuante de tais tecnologias. Conclui-se por fim que é papel da educação a formação de indivíduos autônomos identificados com sua nova função de reconstruir-se, num mundo cada vez mais informatizado e informacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de TICs enquanto recurso instrucional exige preparação, disposição e planejamento, como muitas ações que promovem educação. Portanto, deve haver um investimento na formação do professor, afim de prepará-lo para a incorporação e uso efetivo e eficiente dessas ferramentas em sala de aula. Afinal, sem esse preparo, a introdução de ferramentas educacionais como recursos adicional no processo de ensino-aprendizagem, certamente, estará fadada ao insucesso.

A tecnologia representa um fundamental recurso, que deve inserido pelos educadores em suas práticas diárias, contato que esteja voltado para as necessidades discentes, possibilitando uma apropriação significativa do saber e permitindo o pensamento crítico e a reflexão.

As mudanças ocorridas diariamente, em especial na questão da tecnologia, mudaram de maneira significativa a maneira como os relacionamentos ocorrem e como a informação é transmitida e absorvida. Assim, surge um novo perfil estudantil e, com ele, novas necessidades dentro do ambiente escolar. Nesse sentido, faz-se necessário que os educadores acompanhem tais mudanças, passando por constantes atualizações sobre estratégias de ensino que sejam convergentes com essa nova realidade.

Embora os benefícios da utilização da tecnologia no ensino da LI sejam claros, ainda há resistência e desmotivação entre os agentes do processo, em função das dificuldades citadas cima. Para que haja emprego efetivo desta poderosa ferramenta, é necessário haver uma reorganização das práticas pedagógicas atuais. Com a articulação dos diversos elementos educacionais, será possível que o educador desenvolva atividades que forneçam significado ao aprendizado e desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. F.; GARROUX, C.; SENNE, F. J. N. Pesquisa TIC Educação e os desafios para o uso das tecnologias nas escolas de ensino fundamental e médio no Brasil. Revista História Hoje, v. 3, p. 293, 2014.

BARR, B. W. B. Checking the effectiveness of quizlet as a tool for vocabulary learning. **The Center of EFL Journal**, v. 1, n. 2. 2016.

BYRNE, R. **Free technology for teachers: Kahoot!** - create quizzes and surveys your students can answer on any device, 2013. Disponível em: <http://www.freetech4teachers.com/2013/11/kahoot-create-quizzes-and-surveysyour.html#.VLnc78buzuU>. Acesso em: 13 mai 2020.

COSTA, E. **Guia de Sobrevivência: Edmodo para professores**. 2011. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/edgarcostanet/edmodo-27577208>. Acesso em 17 fev 2020.

FRANCO, V. N. D. O desafio de inserção das tecnologias digitais na escola básica contemporânea. *e-Mosaicos*. V. 5, n. 10, 2016, p. 12-20.

GARCIA, M. S. S. Plataformas pessoais como oportunidades para aprendizagens do “aqui agora” e personalizadas de língua estrangeira. In: **Scitis – UNIP – EAD**. Ano II, v. 3, 2015.

GUNTER, G.A. et al. Jogos ou apps para aprendizagem de línguas: uma investigação utilizando o modelo RETAIN. **Rev. bras. linguist. Apl**, v.16, n.2, 2016.

KAHOOT!, 2020. Disponível em: <https://kahoot.it/>. Acesso em: 13 mai 2020.

LEAL, T.C.S. Utilização de plataformas interativas e novas tecnologias no ensino de física das radiações para cursos da área de saúde. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, São Paulo, 2019.

MAINART, D.A; SANTOS, C.M. **A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem**. Faculdade Presidente Antonio Carlos e UFVJM. 2010. Disponível Em: http://www.convibra.com.br/upload/paper/adm/adm_1201.pdf. Acesso em: 25 mar. 2020.

MARICATO, D. T. **Edmodo e suas potencialidades na educação como ambiente virtual de aprendizagem**. 2010. 58 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialização em Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Acesso em: 10 fev 2020.

MESQUITA, S. V. D. A atualidade de aplicativos digitais móveis para aprendizado de língua inglesa. **Revista Educação e Linguagens** , v. 07, p. 180-191, 2018.

PASSOS, M. **Desafios e perspectivas para a utilização da informática na educação Matemática**. 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/408-4.pdf>. Acesso em: 05 fev 2020.

PEREIRA FILHO, S.A.; FRANCO, B.A.R. **Ensino de Língua estrangeira e a tecnologia:** o Kahoot! Como aliados em sala de aula. Artigo. 2020.

POLIDÓRIO, V. O ensino de língua inglesa no Brasil. **Travessias: Unioeste online**, v. 08, p. 340-346, 2014

SANTOS, E.S.S. O ensino de língua inglesa no Brasil. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, n.1, 2011.

SANTOS, M. A. Novas tecnologias no ensino de matemática: possibilidades e desafios. 2013. Disponível em: <
http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/artigos/tics/101092011085446.pdf>.
Acesso em: 10 fev 2020.

SANTOS, R.S.M et al. Contextualizar: O ensino da língua inglesa com interdisciplinaridade. **V ENID: Encontro de iniciação à docência da UEPB**, 2015.

SCHUHMACHER, V. R. N.; ALVES FILHO, J. P.; SCHUHMACHER, E. As barreiras da prática docente no uso das tecnologias de informação e comunicação. **Ciência & Educação**, v. 23 n. 3, 2017.

SILVA, S.A; GUEDES, F.M.; PICANÇO, D.C; CAMAS, N.P. O uso pedagógico da rede social EDMODO: Formação Continuada de professores e a socialização do conhecimento. **Cadernos PNE: os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor**. Paraná: SEED/PR, 2014.

TERRA. 95% da população brasileira não fala inglês. Disponível em:
<<https://www.terra.com.br/noticias/dino/95-da-populacao-brasileira-nao-fala-ingles,9f848f68ed451de99742216570b7ccf9gc7gj8du.html>>. Acesso em: 28 mar. 2020.

TRAVI, M.G.G; MENEGOTTO, L.M.O.; SANTOS, G.A. A escola contemporânea diante do fracasso escolar. *Revista Psicopedagogia*, v.26, n.81, São Paulo , 2009.

WANG, A. I. The wear out effect of a game-based student response system. **Computers & Education**, v.82, p. 217–227, 2015.

ZANCANARO, J. G. S. **Uso assíncrono do aplicativo quizlet como apoio para a aprendizagem de inglês para estudantes do ensino médio**. In: CIET:EnPED, 2018. Acesso em: 14 mai 2020.