

O USO DO GOOGLE FORMS COMO JOGO NA AULA DE INGLÊS

Enis da Motta Ferreira da Silva (PPGEN/UNIC) – enismotta.silva@gmail.com

Prof. Dr. Rosemar Eurico Coenga (PPGEN/UNIC) – rcoenga@gmail.com

GT 2: EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Resumo:

Diante de tantos desafios para o ensino remoto e na tentativa de melhorar o engajamento dos alunos para participarem das aulas (os que têm acesso à internet) foi criado um jogo sobre os conteúdos de inglês, no Google Forms. O objetivo deste trabalho é de mostrar que a atividade escolar, apresentada de forma lúdica tem mais eficácia do que uma atividade apresentada de forma tradicional, ou seja, em forma de texto, por exemplo. O método utilizado foi a observação dos alunos da turma 3º ano A do Ensino Médio na resolução das atividades propostas. Os resultados analisados foram que os alunos participaram muito mais da atividade com o jogo do que das atividades convencionais. Conclui-se que utilizar as ferramentas digitais com ludicidade aumentam o engajamento dos estudantes para realizar as atividades.

Palavras-chave: Google forms. Tecnologia. Língua Inglesa.

1 Introdução

O ano de 2020 foi bastante desafiador para a educação, principalmente a pública. A falta de infraestrutura para a tecnologia digital, foi a mais impactante. Além da escola, os estudantes também foram impactados pela ausência de equipamentos e conhecimento para um melhor acesso às aulas remotas. Muitas pessoas ainda dizem “estuda quem quer”, porém não observam as diversas barreiras que muitos discentes e docentes enfrentam para estudar/ensinar.

Antes da pandemia do COVID-19, era comum ver os discentes com o celular durante as aulas, porém o uso não era voltado para sua aprendizagem escolar, mas sim para jogos não educacionais e/ou redes sociais.

Para Paiva (2001), a utilização da internet no ensino de inglês é um desafio que exige transformações de atitudes de educandos e docentes. Nessa mesma trilha, a autora afirma que a mesma é uma Língua Franca, de um mundo globalizado, de respeito às diferenças e de cidadania, ou seja, uma língua que não tem dono. Os eixos são oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural.

O documento ressalta também a importância do uso da tecnologia nas escolas para articular o ensino e aprendizagem desta língua. A competência 7 da área específica - linguagem - discorre sobre:

Mobilizar práticas de linguagem no universo digital, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas, para expandir as formas de produzir sentidos, de engajar-se em práticas autorais e coletivas, e de aprender a aprender nos campos da ciência, cultura, trabalho, informação e vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2018, p. 490)

Com essa premissa do uso das tecnologias digitais, o que se propicia o uso de uma ferramenta para o ensino e aprendizagem de Língua Inglesa, que é o *Google forms*. Rojo (2013, p.7) aclara que é “preciso que a instituição escolar prepare a população para o funcionamento da sociedade”.

[...] usar a Internet no ensino de inglês é um desafio que demanda mudanças de atitude de alunos e professores. O aluno bem-sucedido não é mais o que armazena informações, mas aquele que se torna um bom usuário da informação. O bom professor não é mais o que tudo sabe, mas aquele que sabe promover ambientes que promovem a autonomia do aprendiz e que os desafia a aprender com o(s) outro(s) por meio de oportunidades de interação e de colaboração (PAIVA, 2001, p. 114)

Mas, para fazer uso das tecnologias é preciso “estar letrado digitalmente”. De acordo com Soares (2002, p.151), letramento digital é o “estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela”.

Nas palavras Coscarelli & Ribeiro (2005, p.9) podemos definir letramento digital como “o nome que damos, então, à ampliação do leque de possibilidades de contato com a leitura e a escrita também em ambiente digital”. conforme as referidas autoras, letramento digital é ainda a habilidade e a competência de manusear os recursos digitais com vistas a produção de conhecimento historicamente situados.

Assim, diante de tantos desafios para o ensino remoto e na tentativa de melhorar o engajamento dos alunos para participarem das aulas (os que têm acesso à internet) foi criado um jogo sobre os conteúdos de inglês, no Google Forms.

Esse jogo consiste em assinalar a alternativa correta acerca do assunto abordado na questão.

2 Objetivo

O objetivo deste trabalho é de mostrar que a atividade escolar, apresentada de forma lúdica tem mais eficácia do que uma atividade apresentada de forma tradicional, ou seja, em forma de texto, por exemplo.

3 Metodologia

O método utilizado foi a observação e análise das respostas dos alunos das turmas dos 3º anos matutino e vespertino do Ensino Médio na resolução das atividades propostas e as respostas dos jogos. As atividades foram realizadas na Escola Estadual Professora Adalgisa de Barros.

4 Considerações finais

Os resultados analisados foram que os alunos participaram muito mais da atividade com o jogo do que das atividades convencionais. Conclui-se que utilizar as ferramentas digitais com ludicidade aumentam o engajamento dos estudantes para realizar as atividades.

Referências

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

COSCARELLI, V. & RIBEIRO (Org.). 1.ed. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte-MG: CEALE/UFMG, 2005.248p.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. **A WWW e o Ensino de Inglês**. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, Belo Horizonte v. 1, n. 1, p.93- 116, 2001. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/s5xKpGJ5TL4dTWYTsGjx74s/?format=pdf&lang=pt> . Acesso em: 12 de agosto de 2021

ROJO, R. (Org.) **Escola@ Conectada: os multiletramentos e as TICs**. São Paulo: Parábola Editorial, 2013.