**INTEGRAÇÃO DE MÍDIAS DIGITAIS COMO INSTRUMENTO CORROBORATIVO AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Newton Ataide Meira¹

Pós-graduando – PPGDS/Unimontes

[newbunton@yahoo.com.br](mailto:newbunton@yahoo.com.br)

Saberes e Práticas Educativas

**Resumo:** A tecnologia se constitui enquanto uma ferramenta proeminente das mídias digitais, possível ao ensino de Língua Inglesa. Sua relevância parte do dinamismo social consoante à disponibilidade de recursos tecnológicos constantes da vida cotidiana, aplicáveis e presentes no contexto escolar. Nesse sentido, a língua, que também se configura num contexto simbólico das tecnologias da comunicação, impulsionam a produção do conhecimento. Nesse contexto, as produções permitem o estreitamento das relações entre – professor e aluno – proporcionando construção conjunta do conhecimento, através de atividades lúdicas. Por conseguinte, o objeto desta pesquisa realizou-se diante aos alunos do 3º e 5º ano, do Ensino Fundamental I, da Escola Municipal de Camarinhas – Francisco Sá – MG, por meio da aplicação de atividades interativas disponíveis pela website – *wordwall* – ao ensino-aprendizagem de Língua Inglesa.

**Palavras-chave**: Ensino-Aprendizagem, Língua Inglesa, Tecnologia.

**Introdução**: Diante ao avanço tecnológico, informações são propagadas e capazes de criar representações conceituais – multimodais – transformadoras em práticas educacionais. Neste contexto, encontra-se discutido o processo de ensino-aprendizagem de Língua Inglesa (LI) mediado pela integração de recursos tecnológicos da mídia digital. A partir de construções sistemáticas, são concebidos contextos situacionais da comunicação, revestidos de significação, do pensamento crítico e aplicado. Nessa medida, as práticas educacionais possuem um poder estruturante, construindo uma realidade de conhecimento e interação entre os sujeitos. Por sua vez, o ensino de língua estrangeira parte de um processo cosmopolita ao ampliar o conhecimento acerca da existência de culturas diversas, revelando uma realidade globalizada. **Objetivos**: Nessa via, a investigação parte do campo educacional, cujas práticas pedagógicas são repensadas de modo a se tornarem condizentes as mudanças sociais, a partir da integração de mídias digitais enquanto instrumentos corroborativos ao ensino-aprendizagem de LI. **Justificativa**: Pautou-se pela compreensão sociointeracionista de Vygotsky (1987) ao conceber que, o ensino-aprendizagem de língua estrangeira, ocorre por meio da interação com outros indivíduos e com o mundo social. Nessa medida, as tecnologias influenciam tanto no contexto social quanto no processo educacional. **Referencial Teórico**: Parte da prescrição constitucional enquanto dever-legal do Estado; das ramificações infraconstitucionais pela obrigatoriedade da oferta de LI nos ensinos fundamental e médio – Lei nº 9.394; dos aspectos histórico-globais da LI, nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN; da teoria sociointeracionista de Vygotsky (1987) e pelas contribuições de Ramos (2012) quanto ao uso de recursos tecnológicos ao ensino-aprendizagem com atividades lúdicas. **Metodologia**: Foi de cunho qualitativo, de método hipotético-dedutivo, partindo da problemática do uso das mídias digitais enquanto ferramenta auxiliar. Foi subsidiada pela análise bibliográfica para acompanhar o discurso teórico de LI, mediadas pela website – *wordwall* – aplicadas aos alunos da Escola Municipal de Camarinhas – Franciso Sá – MG, dos 3º e 5º anos do Ensino Fundamental I. **Resultados**: Foram proveitosos à proposta de discussão, permitindo o acesso do pesquisador à realidade educacional e aos recursos disponíveis pela escola. Demonstrou que a atividade lúdica desperta interesse à comunicação, compreensão e interação dos agentes envolvidos, além de corroborar com o método espiral na construção vocabular coordenada e conhecimento conjunto. **Eixo Temático**: A pesquisa está correlacionada aos Saberes e Práticas Educativas, ao evidenciar como a integração de tecnologias digitais pode transformar o ensino de LI, promover interatividade, construção conjunta do conhecimento e adaptação às mudanças sociais. Ainda é demonstrada como as práticas educativas inovadoras são implementadas, alinhando-se ao enriquecimento constante dos saberes educacionais. **Considerações finais**:Por fim, o trabalho permitiu a reflexão de ensino-aprendizagem de LI às crianças do Ensino Fundamental I. Nesse tocante, o uso de recursos tecnológicos – enquanto auxiliares, promove o alcance de uma formação autônoma associada à prática educacional. Isso porque, a criança, diante um conjunto de ações pedagógicas adequadas, aprende e se desenvolve por meio da interatividade social proposta pelas atividades lúdicas. Dessa forma, a conexão empreendida entre a criança, o lúdico e o professor permitiu a construção do conhecimento conjunto, valorizando sua criatividade e transformando os alunos em verdadeiros agentes do próprio conhecimento.

**Referências**

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 22 de out. de 2022.

\_\_\_\_\_\_. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil\_03/leis/l9394.htm. Acesso em 22 de jun. 2022.

\_\_\_\_\_\_. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf. Acesso em 15 de out. de 2022.

RAMOS, M. R. V. O uso de tecnologias em sala de aula. Ensino de Sociologia em Debate. Revista Eletrônica: LENPES-PIBID de Ciências Sociais – UEL. Edição Nº. 2, Vol. 1, jul-dez. 2012.

VYGOSTKY, L. Thought and Language. Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.