

**SEP
EX! 2024**

SEMINÁRIO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE ALAGOAS - UNEAL

EDIÇÃO 2024 • TRAJETÓRIAS E PERSPECTIVAS



**SEPEX – Seminário de ensino, pesquisa e extensão da Uneal
07 e 08 de agosto de 2024**

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Adson Francisco Silva SANTOS¹, Jamesson Franciwellington da SILVA²,
Álvaro Daniel Santos ALMEIDA³, Lilian Maria DANTAS⁴

¹Graduando do Curso de Letras Inglês na Universidade Estadual de Alagoas
adson.santos.2022@alunos.uneal.edu.br; ²Graduando do Curso de Letras
Inglês na Universidade Estadual de Alagoas,
jamesson.silva.2021@alunos.uneal.edu.br; ³Graduando do Curso de Letras
Inglês na Universidade Estadual de Alagoas
alvaro.almeida.2022@alunos.uneal.edu.br; ⁴Professora do Curso de Letras
Inglês na Universidade Estadual de Alagoas, Mestre em Ensino de Língua
Inglês pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL),
lilianmdantas@gmail.com.

E-mail do autor correspondente: adson.santos.2022@alunos.uneal.edu.br

RESUMO: Introdução: A utilização de jogos e ferramentas digitais nas aulas de língua inglesa têm se mostrado uma ferramenta relevante no auxílio do aprendizado e memorização das estruturas da língua inglesa recentemente.

Objetivo: Mostrar como essa prática é eficaz em todas as fases da educação básica, desde as primeiras séries até os anos finais do ensino médio. A pesquisa é fruto de uma curiosidade despertada a partir das aulas de língua inglesa na universidade, juntamente com as observações em estágios supervisionados. Dito isso, é perceptível que diversos professores se prendem às práticas de ensino tradicional que limitam o aprendizado dos estudantes.

Metodologia: O uso de ferramentas digitais como auxílio nas aulas pode ajudar a despertar o interesse pela língua inglesa a partir de uma abordagem utilizada para atrair os aprendizes com um ensinamento lúdico, interativo e significativo. Essa prática de ensino se mostra ainda mais eficiente se levarmos em conta as limitações enfrentadas nas escolas de educação básica, como a falta de envolvimento dos alunos, a dependência do livro didático, pouca preparação para situações “reais” e até mesmo a pouca prática oral e auditiva, que é centrada em aulas expositivas, memorização de regras gramaticais, traduções, e avaliações focadas em testes escritos. A prática é uma atividade interativa que consiste em utilizar jogos e ferramentas digitais nas aulas, que são facilmente acessíveis e altamente eficazes. Aplicativos como Kahoot, Duolingo, Lingokids e Quizlet, juntamente com milhares de sites que oferecem jogos e vídeos educativos como BBC Learning English, ESL Games Plus ou até mesmo o Youtube, permitem auxiliar significativamente os professores ao abordarem a língua alvo, desde uma ampla variedade de conteúdos, como vocabulário ou regras gramaticais. **Resultados:** A utilização de jogos e ferramentas digitais nas aulas é uma prática interativa que devemos considerar e aplicar amplamente. Como afirmam Soto, Gregolin e Rozenfeld (2012, p. 267), "com as escolas cada vez mais conectadas à internet, os papéis dos educadores e dos alunos se transformam, exigindo dos professores uma grande capacidade de adaptação e criatividade diante de novas situações, propostas e atividades". A evolução tecnológica tem equipado as escolas de forma crescente, tornando essa abordagem de ensino cada vez mais acessível. As crianças de hoje pensam, acessam, absorvem, interpretam, processam e usam informação de maneira fundamentalmente diferente, devido às suas experiências com tecnologias digitais. Jukes, McCain e Crockett (2010, p. 20) observam que "essas diferenças moldam a forma como veem, interagem e se comunicam no mundo moderno". **Conclusão:** Portanto, ao usarmos jogos e ferramentas digitais no ensino de língua inglesa não só unimos a prática mencionada às capacidades e preferências dos alunos, mas também melhoramos o aprendizado, tornando-o mais eficaz e engajador. Por fim, utilizar recursos digitais como forma de aprendizado tem mostrado resultados significativamente positivos, abordando vocabulário, gramática e estruturas da

língua alvo a partir de um ensino lúdico, interativo e significativo aos educandos.

Palavras-chave: Educação. Tecnologia. Ludicidade. Interatividade. Aprendizagem.