

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE - UERN
CAMPUS AVANÇADO DE PATU – CAP
DEPARTAMENTO DE LETRAS - DL

**INCLUSÃO DIGITAL NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: USO DAS
TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA**

WYTALON MARTINS DE MELO

PATU – RN
2020

Catálogo da Publicação na Fonte.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

M386l Martins, Wytalon de Melo
Inclusão Digital no Ensino de Língua Portuguesa: Uso das Tecnologias como Ferramenta Metodológica. / Wytalon de Melo Martins. - Patu, RN, 2020.
41p.

Orientador(a): Profa. Dra. Cláudia Maria Ferreira Tomé Felício.

Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em Língua Portuguesa e suas respectivas Literaturas)).
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Inclusão Digital, Língua Portuguesa, tecnologia, Hot Potatoes.. I. Felício, Cláudia Maria Ferreira Tomé. II. Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. III. Título.

WYTALON MARTINS DE MELO

**INCLUSÃO DIGITAL NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: USO DAS
TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Letras Língua Portuguesa, do Campus Avançado de Patu, da Universidade Estadual do Rio Grande do Norte, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Letras Língua Portuguesa e respectivas Literaturas.

Orientadora: Prof. Dra. Claudia Maria Felício Ferreira Tomé

PATU – RN

2020

WYTALON MARTINS DE MELO

**INCLUSÃO DIGITAL NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA: USO
DAS TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA**

Monografia apresentada ao Departamento de Letras - DL, do Campus Avançado de Patu – CAP, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, como requisito obrigatório para a obtenção do título de licenciada em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e suas respectivas literaturas.

Aprovada em: 10/ 12/ 2020

Banca
Examinadora



Prof^a. Dr. Claudia Maria Felício Ferreira Tomé (Orientador)

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN



Prof^a. Dra. Antônia Sueli Silva Gomes Temóteo

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN



Prof^a. Ma. Beatriz Pazini Ferreira

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN

Dedico este trabalho a todos que
contribuíram direta ou indiretamente em
minha formação acadêmica

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram no decorrer desta jornada, que acreditaram e depositaram a confiança nas minhas capacidades para que eu estivesse onde estou nesse momento. E, especialmente, a Deus a quem devo minha vida.

A minha família que sempre me apoiou nos estudos, e foram a minha base para que eu conseguisse alcançar meu tão sonhado objetivo de concluir o Nível Superior e a todas as escolhas tomadas.

A Emmanuely por sempre me incentivar, confiar e acreditar a todo o momento que conseguiria chegar ao fim dessa jornada, por sempre me manter nos “eixos”, focado e compreender nos momentos difíceis.

A orientadora Prof. Dr.^a Cláudia Maria Felício Ferreira Tomé que teve papel fundamental na elaboração deste trabalho. A banca examinadora, Prof. Dra. Antônia Sueli Silva Gomes Temóteo e Prof.^a Ma. Beatriz Pazini Ferreira, que dispuseram de todo seu tempo e paciência para que eu conseguisse finalizar esse importante trabalho.

Aos meus colegas pelo companheirismo e disponibilidade para me auxiliar em vários momentos.

RESUMO

O presente trabalho trata da Inclusão Digital nas aulas de língua portuguesa, do uso de ferramentas tecnológicas como metodologia de ensino e do desempenho dos alunos ao entrarem em contato com essas tecnologias, por meio de utilização do software Hot Potatoe. Este, por sua vez, é um programa de computador, compatível com diversas plataformas de sistemas operacionais e é desenvolvido exclusivamente para ambiente educacional. Apresenta diversas funções que servem para o professor aplicar seus conteúdos de forma interativa, *online*, podendo ser enviado ao aluno em diversos canais de comunicação, o que torna a acessibilidade e a interação dos alunos com as ferramentas de ensino mais rápida e eficaz. A pesquisa se ancora empiricamente na aplicação de conteúdo e aulas de forma online, na colaboração da professora na escolha dos conteúdos a serem trabalhados, aplicação de um questionário e a criação no software. Teoricamente, o estudo vale-se dos estudos de Vieira (2013), Almeida (2003), Moreira (2012) e Paixão e Ferreira (2014). Os resultados apontam que uso de ferramentas podem contribuir significativamente para o desenvolvimento das aulas. Todavia, não é importante somente ter as tecnológicas presentes nas aulas, é necessário que saiba utilizar de forma eficiente, posto que não se trata apenas dos alunos terem gostado da interatividade das aulas, mas também da forma como foram aplicados as atividades e conteúdo.

Palavras-chave: Inclusão Digital, Língua Portuguesa, tecnologia, Hot Potatoes.

ABSTRACT

This paper deals with Digital Inclusion in Portuguese language classes, the use of technological tools as a teaching methodology and the performance of students when they come into contact with these technologies, using the Hot Potatoe software. This, in turn, is a computer program, compatible with several operating system platforms and is developed exclusively for the educational environment. It presents several functions that serve for the teacher to apply its contents interactively, online, and can be sent to the student in several communication channels, which makes the accessibility and interaction of students with the teaching tools faster and more effective. The research is empirically anchored in the application of content and classes online, in the collaboration of the teacher in the choice of the contents to be worked on, the application of a questionnaire and the creation in the software. Theoretically, the study draws on the studies of Vieira (2013), Almeida (2003), Moreira (2012) and Paixão e Ferreira (2014). The results show that the use of tools can significantly contribute to the development of classes. However, it is not only important to have the technologies present in the classes, it is necessary to know how to use them efficiently, since it is not only about the students having enjoyed the interactivity of the classes, but also how the activities and content were applied.

Keywords: Digital Inclusion, Portuguese Language, technology, Hot Potatoes.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tela de apresentação do software	17
Figura 2: Opção de criação JCloze	18
Figura 3: Opção de criação JCross.....	19
Figura 4: Opção de criação JMatch.....	19
Figura 5: Opção de criação JMix.....	20
Figura 6: Opção de criação JQuiz.....	20
Figura 7: Registro de atividade de Orações Subordinadas.....	29
Figura 8: Atividade de múltipla escolha.....	30
Figura 9. Questionário aplicado aos alunos.....	40
Figura 10. Questionário aplicado a professora.....	41
Figura 11. Devolutivas das atividades.....	42

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I - DIFICULDADES DA INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL	14
1.1 POLÍTICAS PÚBLICAS DE INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL	15
1.2 USO DO HOT POTATOES COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA	17
1.2.1 Aplicação de conteúdos com recursos disponíveis no software	21
CAPÍTULO II - CONTATO DOS ALUNOS COM AMBIENTE INTERATIVO	25
2.1 HOT POTATOES NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA TURMA DE 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	28
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERENCIAS	37
APÊNDICE	39

INTRODUÇÃO

A Inclusão Digital (ID) no ensino de Língua Portuguesa, trata da inserção dos estudantes dentro do ambiente de tecnologias. Tendo como objetivo facilitar o aprendizado de gramática, essa ferramenta auxilia durante as aulas no que toca a língua portuguesa, como leitura, literatura, produção textual, que são fundamentais para o desenvolvimento educacional.

O estudo justifica-se pela importância de conceber novas formas de apresentar aos alunos conteúdos de Língua Portuguesa de forma interativa, rápida e simples. O objetivo principal é mostrar a eficiência de software e outras ferramentas tecnológicas para a aplicação de conteúdos online, pois o professor pode criar seu próprio material didático e aplicá-lo aos seus alunos instantaneamente pela internet. A pesquisa foi realizada com a turma do último ano do Ensino Fundamental da rede privada, que teve a participação da professora em todos os processos do desenvolvimento da pesquisa.

A metodologia empregada na pesquisa foi da observação das aulas de língua portuguesa na instituição de ensino Ginásio Comercial que dispõe de ensino privado e aplicação de conteúdos online, criados no programa pela professora. E a coleta dos dados foram feitas a partir da resolução das atividades, assim como suas devolutivas que acompanham as pontuações individuais de cada aluno, e por fim um questionário foi desenvolvido para que os alunos pudessem expor as suas opiniões com relação processo de ID nas aulas de Língua Portuguesa.

Para a pesquisa utilizamos de algumas questões norteadoras: Qual a importância da Inclusão Digital nas aulas de Língua Portuguesa? Por que usar software e não textos e conteúdos prontos que estão disponíveis na internet? Que interesse esses alunos podem ter com essa ferramenta? E por fim: Que facilidades essa forma de aplicação de conteúdo pode gerar para facilitar o processo de ensino-aprendizagem de língua portuguesa?

O trabalho também teve como referências, importantes trabalhos que formaram a base teórica necessária para o desenvolvimento teórico da pesquisa, a saber Pardo (2016) tratando de epistemologias digitais, cibercultura e a construção de relatos pessoais multimodais no ensino e aprendizagem de língua inglesa; Pinheiro (2018), Conceitos e modelos de letramento digital: o que escolas de ensino fundamental adotam?; Paixão e Ferreira (2014), uso do Software *Hot Potatoes* no

Ensino-aprendizagem da Gramática. Além de outros autores e obras que serão citados no decorrer do trabalho.

Para Pardo (2016), é preciso enfatizar a necessidade da percepção da realidade, e da sociedade contemporânea propriamente dita, não como algo estático, mas sim como elementos dinâmicos e em constante mudança. Sendo assim, as tecnologias se apresentam não apenas como um instrumento sintético, mas como objeto concreto e efetivo no ensino e aprendizagem de línguas. Conforme Pêcheux (2009), o ensino de língua portuguesa envolve diferentes processos de linguagem, e a utilização do trabalho das tecnologias no espaço escolar, permitindo adaptar-se às necessidades existentes no acréscimo de informação necessária no método de aprendizagem da língua portuguesa.

É importante enfatizar que as tecnologias estão a favor do acréscimo humano em todos os sentidos, não podendo ser diferente com o desenvolvimento educacional, o que torna seu uso imprescindível para o ensino da língua portuguesa como auxílio à própria língua materna. Isto implica na necessidade do educador buscar capacitação para lidar com as tecnologias aproximando-as ao seu contexto interativo, até porque a abrangência da língua portuguesa não se limita apenas aos livros didáticos e suas gramáticas, mas tudo ao seu redor pode ser compreendido através da língua.

No ensino, o uso da tecnologia, chama à cena ferramentas digitais, (livros didáticos, ebooks e aplicativos), o que pode apresentar um impacto positivo ou negativo na modernização no ambiente escolar. Nesse sentido, consideramos importante perguntar: As tecnologias são realmente potentes para o ensino e aprendizagem ou apenas reproduzem de maneira digital o que o ensino convencional faz? É possível conciliar o ensino tradicional com a inserção das tecnologias digitais?

Antes mesmo de discutirmos sobre o que seria a inclusão digital no ensino de língua portuguesa, tratamos sobre o que levou à essa necessidade no processo de ensino. Pardo (2016) propõe que essas mudanças são decorrentes da desenfreada globalização, e a cultura cibernética, isto é, as novas gerações que nascem em um ambiente rodeado de máquinas eletrônica controladas, algumas podendo ser operadas na palma da mão. Isso implica dizer que, se fizermos uma ponte entre as teorias de Chomsky e as tecnologias da informação, podemos compreender que essas tecnologias podem influenciar diretamente no processo de aprendizagem da

língua, posto que “essa inesgotável capacidade de inovar exige alguns aspectos do conhecimento linguístico”. (DINIZ, 2017, p. 05).

Considerando o livro didático como uma tecnologia da educação, amplamente difundida como grande ferramenta metodológica adotada por instituições de ensino, é importante dizer que ao longo do tempo, os poderes públicos desenvolveram projetos de leis como a de nº 10.049 da Assembleia Legislativa do Rio Grande do Norte que assegura que os alunos da rede pública estadual tenham acesso a internet e computadores, que priorizam o seu uso a qualquer nível de ensino, sendo possível trabalhar em conjunto com as novas tecnologias, fazendo com que possa haver uma ressignificação da visão do professor. De acordo com Santos e Di Renzo (2016), a disponibilidade dos materiais didáticos utilizados em sala de aula na internet, facilita uma comunicação interativa, do aluno/educador, já que dispensamos o texto impresso e partimos para uma realidade comunicativa comum interativa entre os jovens, como o compartilhamento de recursos e principalmente conteúdos educacionais, proposto pelo próprio educador.

CAPÍTULO I

DIFICULDADES DA INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL

A sociedade está constantemente cercada de tecnologia, a revolução da informática e outras tecnologias, que melhoram diretamente nossa condição social. No entanto, quando nos referimos sobre avanços tecnológicos em uma nação, não estamos apenas abordando as questões industriais e econômicas proporcionadas pela inserção tecnológica, mas também outras áreas, como a educação.

A informação, igualando os níveis de aprendizagem, isto é, tecnologia não é assunto apenas de pessoas jovens, mas também atraem pessoas da terceira idade, não apenas colocando-os em concordância com a modernidade, mas também oferecendo-lhes oportunidade antes não alcançáveis, no âmbito social por exemplo, mas possível no profissional e educacional, a exemplo disso, muitas pessoas da terceira idade estão cada vez mais presentes em universidades presenciais e Ead, graças às tecnologias.

No entanto o sistema educacional brasileiro tem baixos índices de estímulo à entrada das tecnologias em comparação a países com um desenvolvimento maior como a Suíça que ocupa o primeiro lugar no ranking de países com maior índice de inclusão digital, segundo a EBC (Empresa Brasil de Comunicação), o Brasil ocupa a septuagésima segunda posição. Esses dados mostram a carência que a educação passa, e interfere no desenvolvimento do aluno, os quais poderiam aproveitar o conteúdo das redes sociais, ou em softwares interativos, jogos, textos de outros que provavelmente não viriam em seu cotidiano de aula. Nesse caso, a tecnologia da informação seria vista não apenas como extensão do livro didático ou do educador, mas da escola como um todo. Todavia, mesmo o Brasil sendo um país considerado avançado com relação às tendências tecnológicas, a desigualdade na distribuição de renda é um fator preponderante nesse quesito, sendo constantemente presente na vida social, que impede que uma grande parte da população tenha acesso a essas tecnologias.

Diniz (2017), ainda afirma que o Brasil aparece na 18^o posição de um ranking de 75 países que identifica as condições de acesso à internet. O estudo também mostra que o Brasil está entre os dez países do mundo com maior número de população desconectada. Esses dados proporcionam uma visão clara dos fatos que

dificultam a inserção da inclusão digital, não apenas no âmbito educacional, mas também em várias áreas.

Segundo Diniz (2017), as estratégias para abordar a inclusão digital não passa apenas pelos fatores econômicos, como baixar os preços de computadores e outros produtos eletrônicos digitais, mas também estimular uma cultura de uso dessas comunicações, isto é, é necessário ter um objetivo a ser alcançado para inclusão digital. A maneira eficiente é usar a educação como porta de entrada para o conhecimento para essas tecnologias. É preciso incentivar a inclusão digital como oportunidade de crescimento do conhecimento. “Os brasileiros precisam entender que o computador e a internet são ferramentas capazes de melhorar a qualidade de vida de todos nós, expandindo a visão de mundo e conectando diversas culturas”. (DINIZ, 2017, p. 05).

1.1 POLÍTICAS PÚBLICAS DE INCLUSÃO DIGITAL NO BRASIL

O termo Inclusão Digital (ID) é considerado novo quando comparado com outras áreas de atuação dos governos, como saúde, educação, segurança pública etc. No entanto a ID está diretamente relacionado a evolução tecnológica de um país, isto é, a indústria produtora de equipamentos tecnológicos como os eletrônicos computadores, smartphones, que são tendências mundiais. Com isso, faz-se necessário que exista políticas públicas para poder inserir a população nas tecnologias de forma eficiente, para que possam usufruir de seus benefícios. Podemos entender com isso, que se torna uma necessidade se manter atualizado quanto aos avanços tecnológicos que ocorrem a cada momento ao redor do mundo. Porém isso não implica dizer que a população está dando conta do processo evolutivo das tecnologias, o que nos coloca como observadores dentro do mundo digital.

É importante salientar que a evolução dessas tecnologias teve outro grande propósito social, para a redução da desigualdade, quando nos referimos a equipamentos eletrônicos modernos que antes só podiam ser acessados por pessoas com alta capacidade financeira, como ocorreu com os primeiros computadores pessoais. Na realidade atual, em uma grande parte das pessoas possuem algum tipo de componente eletrônico moderno que lhe faz se conectar à rede, fazendo-se relacionar com diversos outros usuários simultaneamente. As políticas públicas agem

nesse sentido, facilitando o acesso mais fácil das pessoas à tecnologia, não apenas economicamente, com a diminuição de taxas cambiais de produtos importados ou redução de impostos que oxigenam o mercado. Mas com programas, que não apenas estimulam o acesso, mas ajudam a utilizar essas ferramentas de maneira consciente.

Um programa voltado para a ID nas escolas é o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) que é desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (SEED), por meio do Departamento de Infraestrutura Tecnológica (DITEC), em parceria com as Secretarias de Educação Estaduais e Municipais. O projeto teve início em 1997, e tem como intuito promover o uso de tecnologias da informação para os alunos das redes públicas de ensino, introduzindo esses alunos que se encontram em condição de vida desfavorável em ambiente informatizado, colocando-os em um contexto social conectado e imerso as tecnologias atuais. E um dos softwares muitos utilizados no ProInfo em muitas escolas, na aplicação de conteúdos interativos, lúdicos, com um foco voltado para o ensino, foi o Hot Potatoes, que tem a facilidade de edição e criação de materiais para serem enviados para os alunos, além da disponibilidade do professor trabalhar com seus alunos a distância, e dar segmento ou iniciar uma matéria nova em casa. Com isso os alunos têm a oportunidade de estar em contato com um universo de conhecimento infinito, que pode ser acessado e consumido instantaneamente, e a busca pelo conhecimento estimulada, com iniciativas que venham para favorecer a construção intelectual do aluno dentro dos avanços constantes que ocorrem no mundo contemporâneo.

Contudo é importante ressaltar que tais projetos políticos públicos não são completamente efetivos sem a colaboração da sociedade juntamente com as escolas, isto é, os investimentos de equipamentos para as escolas geram déficit altos para o governo, dessa forma é necessário ter material humano qualificado para que possa operar pedagogicamente os equipamentos e possa ser efetivo o uso das tecnologias da informática e suas comunicações.

1.2 USO DO HOT POTATOES COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

A tecnologia presente no Hot Potatoes consiste em um software educacional, desenvolvido e criado no Canadá, têm a função de apresentar exercícios criados pelo próprio educador, com diversas ferramentas que auxiliam numa maior diversidade de conteúdo. Os exercícios são criados para a *Web*, isto é, ao concluir o trabalho, o professor abre a atividade que vai ser gerada um hipertexto que poderá ser aberto pelo navegador, a partir de lá se poderá fazer, com um link de endereço uma atividade que pode ser enviada por qualquer meio de comunicação disponível, por exemplo, um grupo de *WhatsApp*, *e-mails* e etc. Disponíveis nas principais plataformas de sistemas operacionais para computador, os *hot potatoes* além de ser um programa leve, que roda no mais básico computador sem muita dificuldade, é gratuito.



Figura: 01. Tela de apresentação do software com as opções de ferramentas, podem usar, além da opção de “The Masher” que compila todos os exercícios criados com o Hot Potatoes em uma única unidade, em html.

Essa ferramenta que tem como meio de publicação de seus conteúdos uma conexão via internet, é muito eficaz para aulas on-line, remotas síncronas já que o professor pode enviar um conteúdo para seus alunos instantaneamente no momento da aula, tendo a possibilidade de criação de conteúdo com textos, imagens, questões e etc., abrindo para o educador um leque de opções que podem tornar uma aula extremamente produtiva, rápida e interativa.

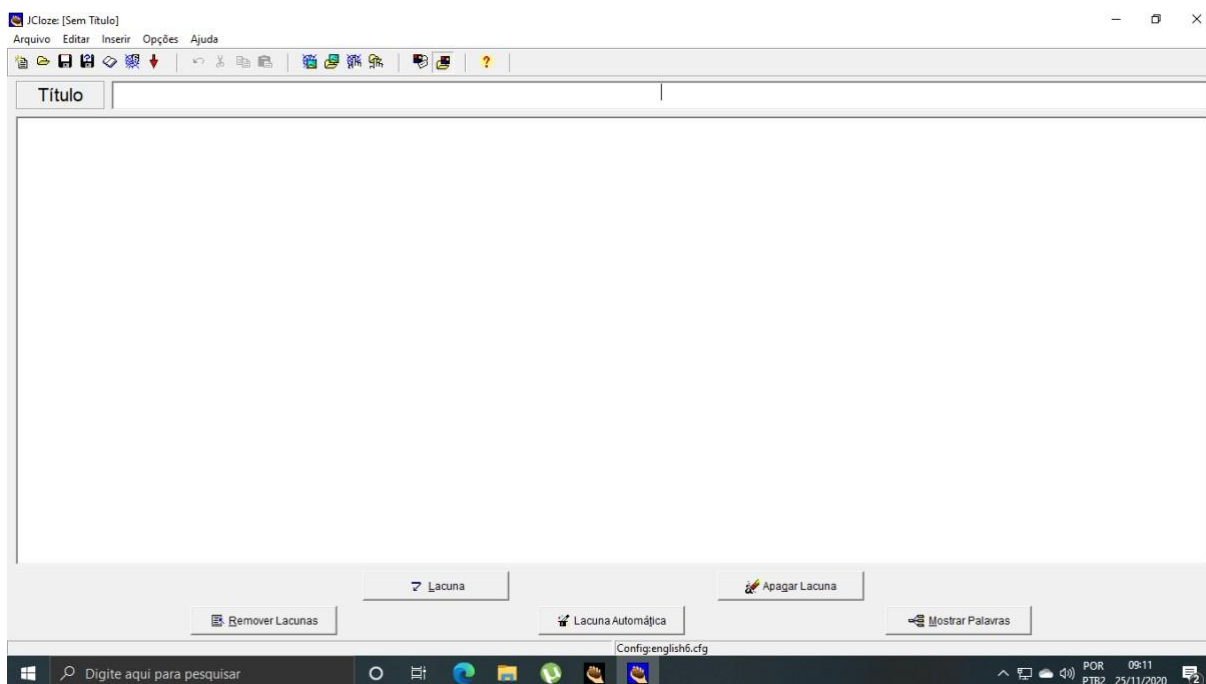


Figura 02. Opção de criação JCloze. Preenchimento de lacunas.

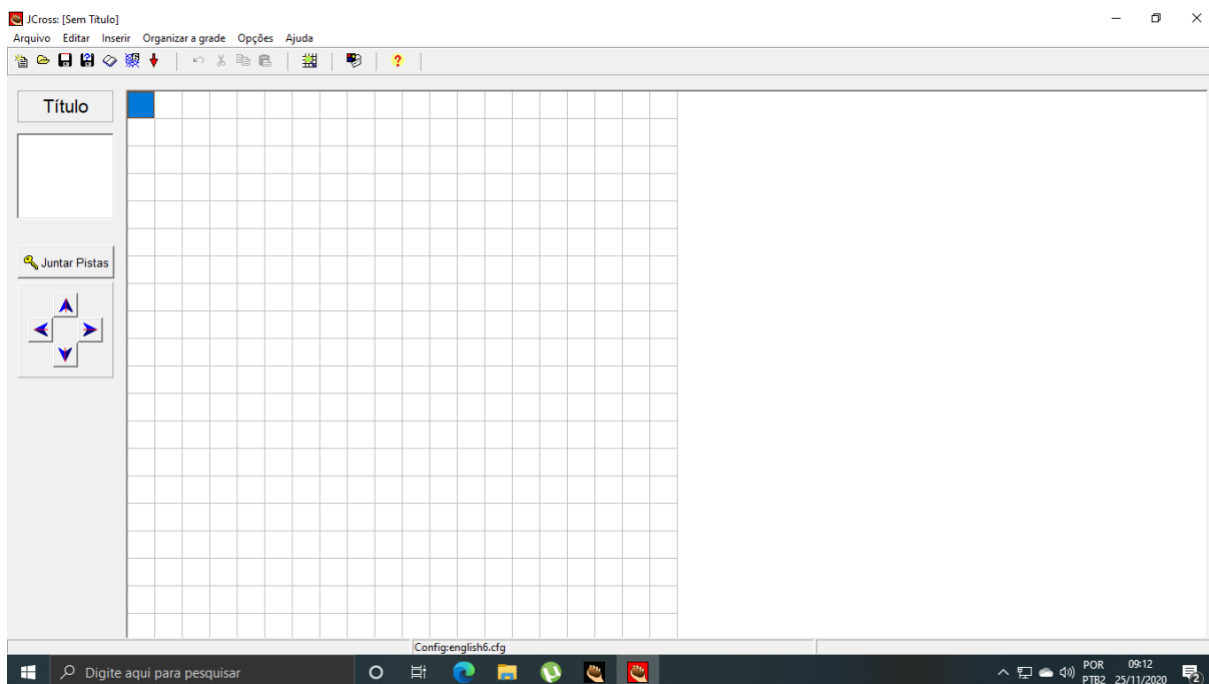


Figura 03. JCross, cria exercícios de palavras cruzadas.

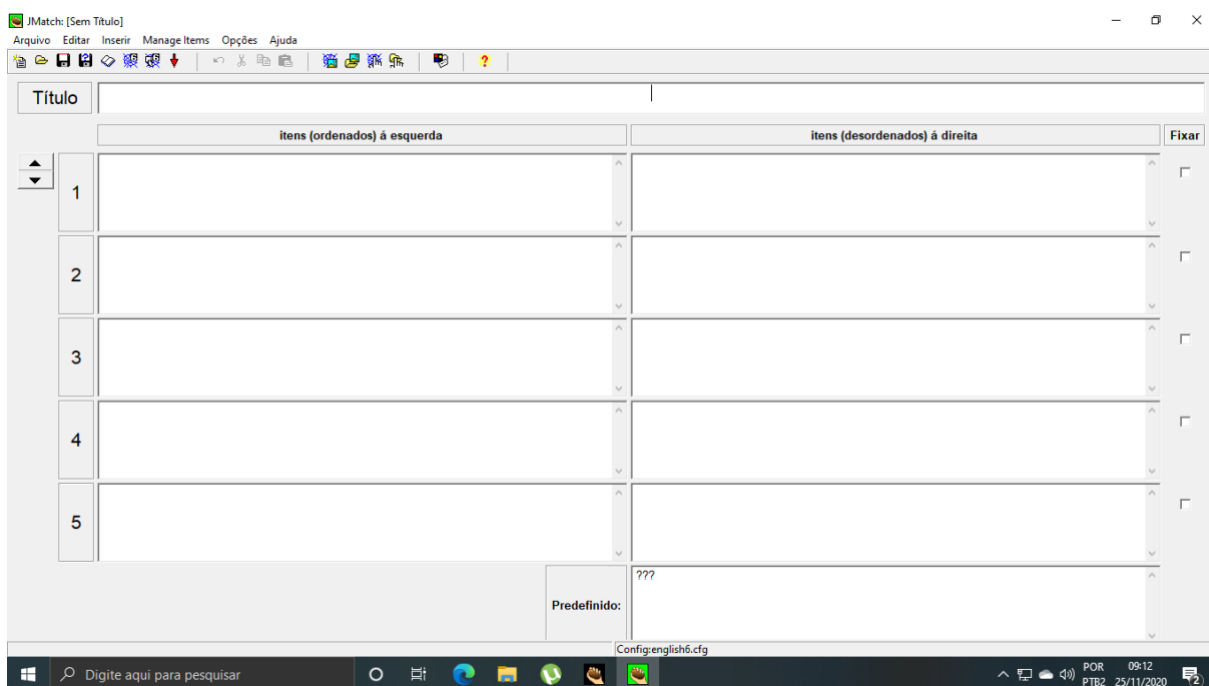


Figura 04. JMatch, cria exercícios de combinação de colunas, textos e/ou imagens.

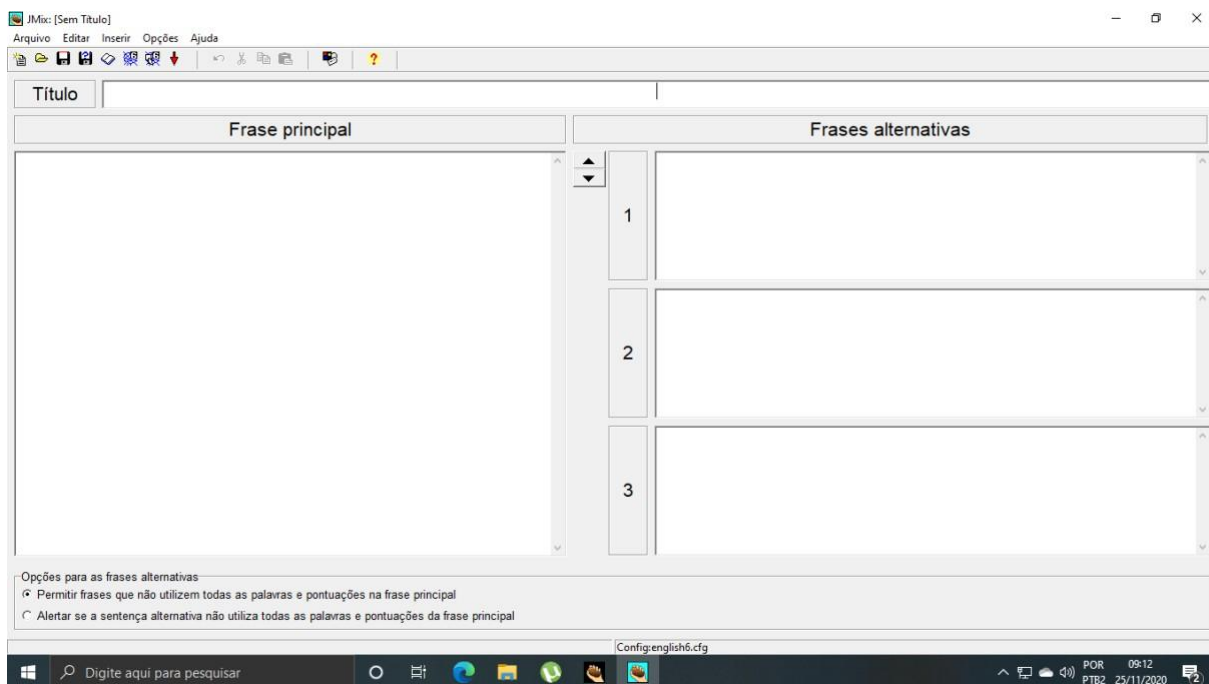


Figura 05. JMIX, cria exercícios de análise de sentenças onde o professor pode colocar uma frase, e outras alternativas que se conectam com a primeira.

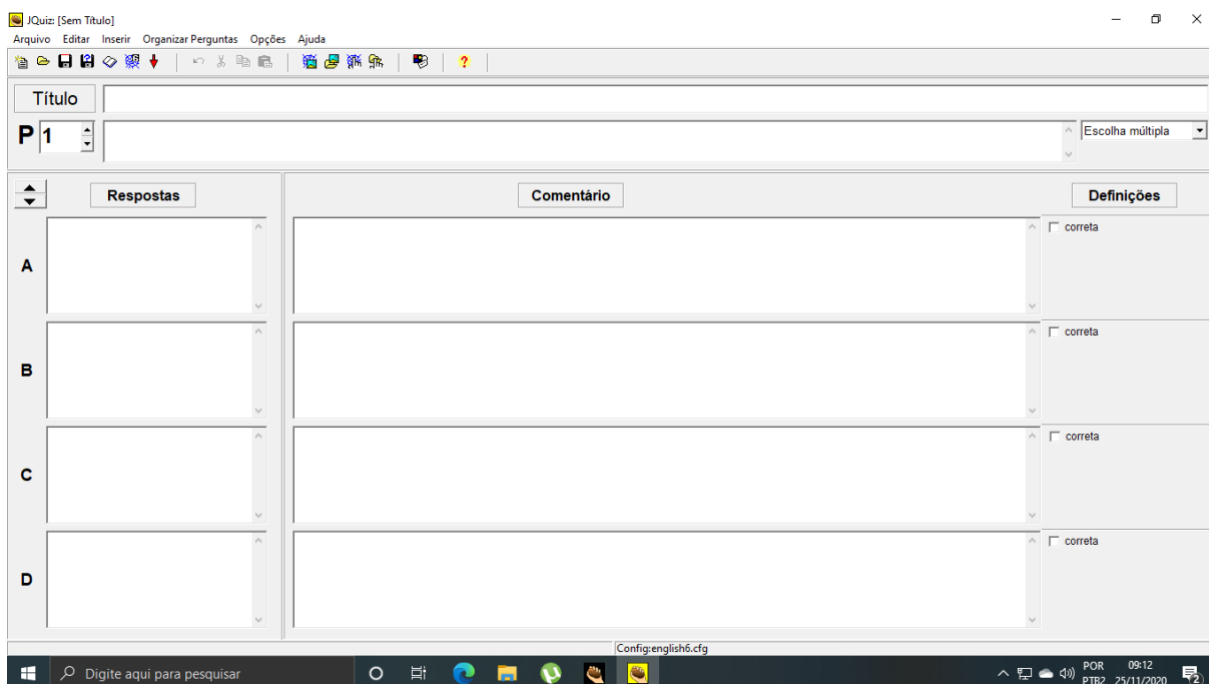


Figura 06. JQUIZ, cria exercícios de escolha múltipla, com espaço para adicionar uma citação ou dica.

1.2.1 Aplicação de conteúdos com recursos disponíveis no software

A aplicação de exercícios e atividades de gramática que avaliem as capacidades individuais de cada aluno, é uma parte fundamental no ensino de qualquer disciplina e em todos os níveis da educação, esse feedback auxilia no aprimoramento das aulas, isto é, o professor estando ciente das capacidades de uma turma, pode aplicar conteúdos que os mesmos possam absorver com mais eficiência. Dessa forma, o aplicativo que está sendo utilizado nessa pesquisa, tem por finalidade facilitar a aplicação de material didático de maneira dinâmica, ou seja, dando ao educador a liberdade de criar da forma que deseja ser enviado para seus alunos.

Um tipo de conteúdo em exercícios muito presente nos livros didáticos de língua portuguesa, é o preenchimento de lacunas, em que o *Hot Potatoes* apresenta esse recurso básico. O que muda em relação aos materiais impressos é a opção de edições, já que no programa o professor tem a opção de colocar pistas, balões com informações necessárias para que se resolva as questões, fazendo com que o aluno não precise sair da página para fazer uma busca na internet, tornando mais rápido e fácil o aprendizado. O professor também pode aproveitar esses espaços para colocar *links* de páginas de ensino de língua portuguesa, ou mesmo um texto que o aluno poderá ler.

O professor também tem a opção de imprimir seu trabalho, o aplicativo não se limita apenas a conteúdos via internet, o *software* organiza os dados colocados nos exercícios, sem a necessidade de fazer o velho processo de copiar e colar em outros programas, e fazer todo o processo de edição que consome tempo e esforço, o que deixa muitos profissionais da educação frustrados. A proposta do programa é justamente o oposto, isto é, facilitar a vida dos profissionais, já que quantidade de recursos de edição é muito menor que outros disponíveis no mercado como, por exemplo, o Word da empresa Microsoft que é um programa com centenas de opções de edição de texto e imagem. No entanto, para quem tem pouca experiência quando o assunto é computadores, o que deveria ser algo simples acaba se tornando uma espécie de “inimigo” a ser enfrentado, o usuário não sabe por onde começar, mesmo que o programa forneça funções simples, como copiar e colar, conforme dito anteriormente. Porém, se o usuário tiver uma boa base de informática, programas como o Word e outros da mesma empresa se tornam uma boa ajuda para a produção

de material didático complementar. No entanto, o mesmo ocorre com esses programas no geral, já que após finalizado o professor só pode enviar o arquivo, que muitas vezes é pesado e tem seu envio lento, mas não apenas isso, existe também a dúvida se o arquivo vai mesmo abrir para todos os alunos. Já existem versões diferentes para cada computador ou outros dispositivos, atualizados ou não, e isso pode interferir no resultado e, mesmo com tudo isso, o aluno ainda pode ter que recorrer às ferramentas na internet para poder resolver o proposto.

Todavia, a proposta aqui é o contrário. O professor não precisa ter um largo conhecimento de computação para que se possa aplicar um conteúdo na internet, diversificar o uso de programas mais conhecidos por todos e compreender que esses na verdade são mais complexos e difíceis. De outro modo, o *Hot Potatoes* é mais simples e descomplicado.

É muito comum, e exigido nas avaliações em diversos níveis da educação, a resolução de questionário, esperando com que o aluno faça análise de cada uma para que se consiga encontrar a resposta correta, ou mesmo com múltiplas escolhas de alternativas, sendo essa última a mais comum em provas como Enem e vestibulares. Esse recurso muito importante para as aulas de língua portuguesa é utilizado em sala, com uma explicação comentada para cada questão, ou mesmo enviado para o aluno responder em casa. É nesse momento em que o aluno está sozinho que surgem as maiores dúvidas e bloqueios durante a aprendizagem de um assunto. O que torna a utilização do aplicativo eficaz é a junção das duas ações, já que o professor tem a opção de acrescentar comentário a cada resposta, com isso as chances de o aluno sofrer com dúvidas podem ser supridas com essas ferramentas, já que o educador pode não apenas escrever um texto de apoio como auxílio, mas também colocar um *link* de um vídeo aula na internet que explica toda a questão que está sendo trabalhada.

De acordo com Lopes (2019, p. 05).

Algumas tecnologias vão além do uso individual e existem para a construção de um sentido que é coletivo. É o caso dos materiais pedagógicos acessíveis, que são tecnologias produzidas pelos professores em um desenho universal, visando a aprendizagem e a participação de todos os estudantes desde o plano pedagógico. Imagine construir a tecnologia que quiser. Agora, imagine desenhá-la para cumprir a finalidade pedagógica específica do seu plano de aula, no qual todas e todos podem ser incluídos nela desde a sua concepção. Esse é um dos pontos principais quando pensamos nas

tecnologias em sala de aula: suas potencialidades pedagógicas. Os materiais pedagógicos acessíveis são construídos com uma finalidade pedagógica para o ensino comum, com base no currículo. Com a ajuda de técnicos que entendem dos aparatos tecnológicos necessários, o professor pode fazer a tecnologia que melhor atende às suas finalidades pedagógicas, do seu plano de aula, mas também construindo algo que amplie o acesso ao conhecimento para todas e todos.

Essas tecnologias servem para facilitar a vida do professor em sala de aula, que já sofre com os problemas diários no âmbito educacional, sendo constantemente pressionado a apresentar números satisfatório de desenvolvimento da educação brasileira com um mínimo de base metodológica para isso. O que desmotiva o profissional que em muitas vezes não vê outra alternativa a não ser aplicar o velho método de ensino que se mostra eficaz a décadas. Porém as necessidades mudam, o ensino tende a acompanhar os avanços da sociedade moderna, a rapidez da comunicação e aprendizagem, já que cada vez mais cedo as crianças estão presentes no âmbito escolar, além do contato com as tecnologias e mídias sociais que atualmente faz parte diária de nosso cotidiano.

Esse avanço desenfreado das tecnologias coloca o professor em uma posição de contratempo, a utilizar essas ferramentas interativas, mesmo que em muitos casos não sejam aplicadas de maneira eficiente. Como a utilização de imagens em vídeo, como filmes, palestras, etc., por mais que tenham uma metodologia envolvida são complemento das aulas, isto é, servem para dar uma sequência didática a um assunto com uma metodologia diferente, de maneira interativa, porém o aluno interage indiretamente com o desenvolvimento do pensamento crítico a partir do que ele acabou de ver. Já a proposta empregada pelos softwares, faz com que o aluno interaja diretamente, isto é, o aluno ele expõe seu conhecimento a medida em que aprende, aplicando as respostas nas atividades criadas pelo software, e tem como base uma sequência para os assuntos que o professor vem apresentando durante as aulas, como uma ferramenta de apoio tanto didático quanto metodológico, com liberdade de criação de conteúdo de maneira rápida e simples sem fugir do que vem sendo trabalhado com os estudantes. A exemplo disso, o educador pode ir à internet e procurar palavras cruzadas sobre os termos que constituem uma oração para seus alunos, existem diversos trabalhos similares gratuitos disponíveis, basta ter a paciência necessária para encontrá-los.

A ferramenta JCross disponibiliza o suporte necessário para fazer rapidamente uma atividade como pistas que podem ajudar a encontrar as palavras, ou mesmo uma breve explicação de cada termo encontrado, fazendo com que o aluno aprenda enquanto se diverte resolvendo os exercícios, e na sequência enviar para o smartfone, com os quais os jovens passam a maior parte do seu tempo. Assim eles podem interagir como fazem nos jogos, excluindo a necessidade de uma pesquisa longa na busca de bons conteúdos para serem abordados em sala de aula.

CAPÍTULO II

CONTATO DOS ALUNOS COM AMBIENTE INTERATIVO

O objetivo do capítulo é abordar o contato dos alunos com o software usado para trabalhar as aulas de Língua Portuguesa, tendo uma ideia de como esses alunos encaram a interatividade em sala de aula, e quais foram suas primeiras impressões ao serem estimulados a trabalhar em um ambiente fora da sala de aula tradicional/real, mas em uma sala de aula virtual. Também neste capítulo será apresentado os dados sobre as interações, entre professor e aluno, como aluno e conteúdo trabalhado, e como essas relações se estabelecem para que se consiga melhorar o nível de aprendizado fazendo uso desses meios tecnológicos.

Os alunos tiveram uma explanação em um primeiro momento sobre como deverá proceder o uso dessas novas ferramentas com as quais trabalhariam. A intenção foi evitar problemas de entendimento de seu uso. Em seguida foram elaborados conteúdos que acompanham a sequência didática que os alunos estavam estudando, onde foi crucial a participação do educador na delimitação das estratégias utilizadas na ação da pesquisa, visando o melhor contato dos alunos, na perspectiva deles se familiarizarem de maneira eficiente. Nesse sentido,

Esta poderá direcionar-se para o controle do desempenho do aluno de forma mais eficiente do que em atividades presenciais, uma vez que os ambientes digitais de aprendizagem fornecem estatísticas sofisticadas sobre os caminhos percorridos pelo aluno e respectivas produções. Por outro lado, o registro da participação do aluno e suas respectivas produções permitem também acompanhá-lo, identificar suas dificuldades, orientá-lo, propor questões que desestabilizem suas certezas inadequadas, encaminhar situações que possam ajudá-lo a desenvolver-se e orientar suas produções e desenvolver processos avaliativos participativos. Assim, o aluno tem a oportunidade de compreender o que já sabe, o que precisa aprender e como vem se desenvolvendo ao longo do curso. Atribuir um conceito que reflita a evolução do aluno no curso é apenas a consequência de sua participação e desenvolvimento, devidamente registrados e analisados pelo grupo em formação. (ALMEIDA, 2014, p. 337)

Não é de hoje que as aulas de Língua Portuguesa vêm sendo trabalhadas de forma interativa, fazendo uso de ferramentas computacionais, isso vem ocorrendo em todas as áreas da educação, desde o surgimento dos primeiros computadores que ficaram a disposição das universidades após a segunda guerra mundial. Com o surgimento da internet, ganhou ainda mais função na educação, ainda na década de

60. Portanto podemos dizer que ao longo do tempo o ensino não apenas de Língua Portuguesa, mas também outras disciplinas têm se modernizado. Isto implica dizer que de uma certa forma o alunado está um tanto habituado a um ambiente de interatividade, mesmo que aproximadamente 90% do tempo de estudo dos alunos seja dentro de sala de aula, e o resto desse tempo, se voltam para as atividades e exercícios diários enviados pelos professores. Todavia, a falta de estranheza com um ambiente de ensino virtual não implica dizer que eles tenham um maior apreço pelas aulas, isto é, o uso de ferramentas digitais ainda se mostra uma dificuldade durante o processo de ensino, já que muitos alunos ainda sentem dificuldade, principalmente quando precisam tirar alguma dúvida, embora o professor esteja presente orientando a turma no geral e presente de forma individual, alguns alunos têm algumas dificuldades.

Com o uso de ambientes digitais de aprendizagem, redefine-se o papel do professor que finalmente pode compreender a importância de ser parceiro de seus alunos e escritor de suas ideias e propostas, aquele que navega junto com os alunos, apontando as possibilidades dos novos caminhos sem a preocupação de ter experimentado passar por eles algum dia. O professor provoca o aluno a descobrir novos significados para si mesmo ao incentivar o trabalho com problemáticas que fazem sentido naquele contexto e que possam despertar o prazer da escrita para expressar o pensamento, da leitura para compreender o pensamento do outro, da comunicação para compartilhar ideias e sonhos, da realização conjunta de produções e do desenvolvimento de projetos colaborativos. Desenvolve-se a consciência de que se é lido para compartilhar ideias, saberes e sentimentos e não apenas para ser corrigido. (ALMEIDA, 2014, p. 335)

É nesse momento que o professor passa a ser inovador, e buscar uma forma de fazer com que os alunos possam pensar mais, antes de recorrer aos mecanismos de busca, implica quebrar a ideia de que é apenas buscar na internet que as respostas vão estar prontas, apenas para serem copiadas e coladas nas atividades.

Com relação às dificuldades observadas durante a pesquisa, percebe-se que mesmo boa parte dos alunos não tendo dificuldade em utilizar as tecnologias para auxiliar na resolução de atividade ou dúvidas, ainda assim ficam perdidos sem saber onde buscar as informações. E, quando encontram, não absorvem aquelas informações antes de usá-las, apenas copiam. Essa política de “colocar o que está

mais fácil” se mostra uma prática muito desleixada, porém comum. Não é totalmente errado, porém deve existir um limite.

As ferramentas de pesquisa se mostram essenciais para que se possa buscar novas informações e conceitos de forma instantânea e quase sem esforço algum, com a utilização dos motores de busca online. Nesse mesmo quesito, um ponto muito importante a ser destacado é a falta de coletividade do ambiente virtual, isto é, em sala de aulas existe uma interação entre os alunos, a troca de informações que ajudam no processo de aprendizagem, que não ocorre no contexto digital, o que força o aluno a buscar sozinho as informações necessárias para que consiga solucionar alguma questão ou mesmo tirar suas próprias dúvidas, o que faz com que se torna um pouco mais trabalhoso e até mesmo cansativo. No mais,

Ressalta-se o desafio da avaliação tendo em vista que os alunos se localizam em diferentes espaços e têm acesso ao ambiente em tempos distintos. Mais uma vez, o uso das TIC em EaD traz uma contribuição essencial pelo registro contínuo das interações, produções e caminhos percorridos, permitindo recuperar instantaneamente a memória de qualquer etapa do processo, analisá-la, realizar tantas atualizações quantas forem necessárias e desenvolver a avaliação processual no que diz respeito a acompanhar o desenvolvimento do aprendiz e respectivas produções ou analisar a atividade em si mesma. A par disso, mesmo após a conclusão das interações, é possível recuperar as informações, rever todo o processo e refazer as análises mais pertinentes em termos de avaliação. (ALMEIDA, 2014, p. 336)

É nesse ponto da pesquisa que se percebe as vantagens e as dificuldades do processo de ensino digital, pois o professor tem que confiar em seus alunos para que possam não só aprender como solucionar as questões propostas, ao mesmo tempo que deve estar atento para possíveis dificuldades que os alunos poderão ter nesse processo. Assim é preciso adaptar os conteúdos que são trabalhados nos programas educacionais, tirando ou colocando algo que possam ser absorvidos. Com isso o rendimento é elevado, isto é, dosando os conteúdos apresentado no software, tendo como base o nível de desenvolvimento de cada turma no geral.

2.1 HOT POTATOES NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA PARA TURMA DE 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

A análise do desempenho dos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede privada, utilizando o Hot Potatoes foi feita por meio de conteúdos e atividades voltadas para gramática da Língua Portuguesa. Foram trabalhados em 10 aulas, visando o tempo necessário que fosse suficiente reunir a quantidade de dados necessários para se ter uma empiria confiável para análise de modo que aclare o objeto de estudo, juntamente com o aporte teórico, com o auxílio do livro didático, a saber, Correa e Peroní (2016), Tempo de Português, e textos retirados da internet como os de Rigonatto (2020) Mundo Educação: Orações subordinadas substantivas.

Após os alunos receberem por e-mail e por mensagem de texto em aplicativo de smartphones, como o WhatsApp, tiveram uma aula expositiva dos conteúdos propostos pela professora, que em seguida deveriam responder a atividades criadas com base nos assuntos enviados. O professor estava presente para dar suporte teórico caso existisse a necessidade de uma explicação mais aprofundada, além do momento do desenvolvimento das atividades. Existiu necessidade da colocação dos *links* de páginas *online*, para dar um novo suporte para os alunos.

O software utilizado para a aplicação de conteúdo, como exercícios e atividades para a turma no 9º Ano do ensino fundamental foi o Hot Potatoes, conforme aqui apresentado, diz respeito a um programa que disponibiliza diversos recursos que auxiliam nas aulas em diferentes níveis da educação básica e até mesmo para educação avançada, a saber:

Hot Potatoes é um conjunto de cinco ferramentas de autoria, desenvolvido especificamente para fins educativos pela equipe da University of Victoria Humanities Computing and Media Centre. As cinco ferramentas possibilitam a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas da Web. O programa permite a inclusão de links, textos de leitura, imagens e arquivos de mídia no material produzido. As atividades criadas com o programa Hot Potatoes podem ser adequadas a qualquer tópico em estudo e servem para introduzir novos conhecimentos ou para reforçar e recordar conteúdos já trabalhados. (GALLEGO, 2019, p. 07)

Sobre o uso dessa ferramenta nas aulas *online* de gramática pela professora de Língua Portuguesa, considerou a frequências dos alunos as aulas, e também o total de alunos que participaram das atividades e nas devolutivas dos exercícios, as

quais apontaram que 90% deles aceitaram de forma satisfatória o uso dessa ferramenta já que responderam os questionários feito pelo autor e aplicado pela professora, (segue em anexo exemplo na figura 10) da forma positiva e empolgante sobre seu contato com a plataforma.

As ferramentas utilizadas para o desenvolvimento dessa análise forma o Jcloze, como já explorado anteriormente, tem como função a criação de lacunas que devem ser preenchidas pelo aluno, tendo a possibilidade do professor adicionar pistas e dicas complementares que ajudam no entendimento, quanto de abrir o espaço para que o educador acrescente alguma informação a mais que não vai estar presente no material didático, que visa estimular o aluno a entender de forma mais rápida aquele conteúdo a ser discutido.

JCloze: C:\Users\user\OneDrive\Documentos\Orações Subordinadas Substantivas.jcl

Arquivo Editar Inserir Opções Ajuda

Título Orações Subordinadas Substantivas

Orações subordinadas são aquelas que possuem uma relação de dependência com uma outra oração, chamada de principal. Elas podem exercer a função de termos essenciais, integrantes ou acessórios. A Oração Subordinada Substantiva Subjetiva é aquela que exerce a função de sujeito da oração principal.

Observe:

É necessário que eles façam o trabalho

(Oração Principal) (Oração Subordinada Substantiva Subjetiva)

(Verbo de ligação) (Predicativo do sujeito) (Sujeito)

Com base nessas informações, preencha as lacunas dos exemplos abaixo.

(Oração Principal) (Oração Subordinada Substantiva Subjetiva)

Pareceu-me que a criança chorava

(verbo unipessoal) (sujeito)

(Oração Principal) (Oração Subordinada Substantiva Subjetiva)

Sabia-se que o culpado morreria

(Verbo transitivo direto na voz passiva sintética) (sujeito)

(Oração Principal) (Oração Subordinada Substantiva Subjetiva)

Foi dito que o culpado morreria

(Verbo transitivo direto na voz passiva analítica) (Sujeito)

Link: Clique aqui para ver o conteúdo completo das...

Lacuna Apagar Lacuna

Remover Lacunas Lacuna Automática Mostrar Palavras

Config:english6.cfg

Windows taskbar: Digite aqui para pesquisar, 09:23, 25/11/2020

Figura 7. Registro de atividade de Orações Subordinadas desenvolvido no formato de preenchimento de lacunas para os alunos.

E a segunda ferramenta utilizada foi o Jquiz, que o professor pode criar perguntas de múltipla escolha, respostas curtas e questões híbridas. A utilização desse tipo de atividade é baseada na necessidade do contato com esse tipo de questões, que são numerosamente exigidas, não só no próprio material didático presente nos livros, quanto nos que estão disponíveis na internet.

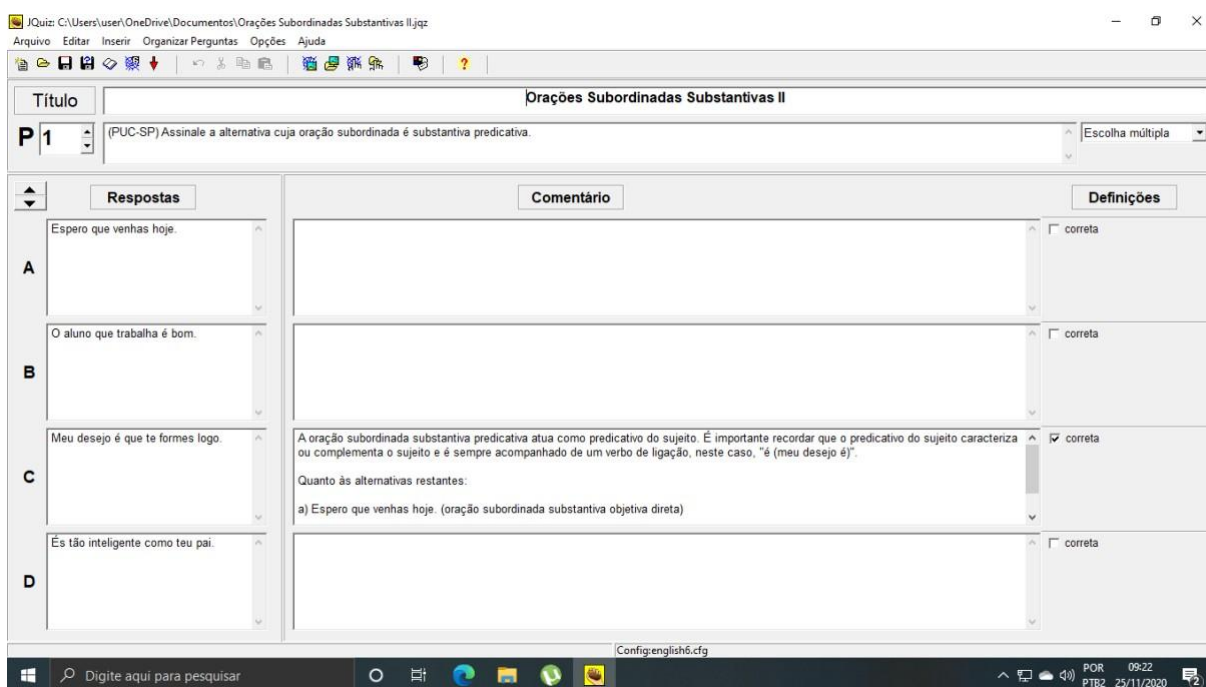


Figura 8. Atividade de múltipla escolha, com questões selecionadas com a mesma temática. Orações Subordinadas.

A ferramenta aproxima o contato dos alunos com questões exigidas em processos seletivos, como o Enem, e vestibulares, pois o professor pode utilizar questões presentes para criar simulados em que no final o software poderá aplicar uma pontuação com base no tempo que o aluno levou para responder às questões, o número de acertos e a quantidade de vezes que precisou de ajuda, de dica para solucionar o problema. Com essas informações pode-se identificar o nível de dificuldade que esses alunos estão sentindo, e que estratégias se pode tomar para melhorar esses pontos.

Sobre o uso dos recursos digitais, Paixão e Ferreira (2019) pensam que:

Atualmente, a informática vem sendo utilizada no ensino-aprendizagem dos temas das diversas áreas do conhecimento porque a Internet e os softwares educativos trazem elementos digitais familiares aos alunos propiciando uma atmosfera lúdica e permitindo-os aprender com prazer. Contudo, é importante destacar que explorar os recursos de informática na prática pedagógica não significa descartar os recursos não-digitais. A questão é identificar quando e como cada recurso trará mais vantagens para o processo educativo. (PAIXÃO e FERREIRA. 2019, p. 16)

A utilização dessas ferramentas também se baseia pelo assunto gramatical proposto em sala de aula, isto é, trabalhar orações subordinadas substantivas

subjetivas, se mostra mais proveitoso nesse tipo de ferramenta, já que tanto o preenchimento de lacunas quanto os exercícios de múltipla escolha se mostram presente também no material didático. A diferença se mostra presente quando o aluno ao mesmo tempo que compreende o assunto proposto pelo professor, ele interage adicionando os elementos gramaticais presentes nos exemplos. Dessa forma, o aluno não fica apenas observando a aula, mas participa ativamente.

O intuito da criação desse trabalho é usar equipamentos computacionais e softwares nas aulas de Língua Portuguesa sem que os alunos se distanciam do que veem nas aulas presenciais em sala, porém, de forma bem mais eficaz já que a resposta comparada como outras metodologias é mais rápida, isto é, o professor por exemplo, pode enviar um capítulo de um livro em ebook para seus alunos e na sequência elaborar uma atividade relacionada ao capítulo em enviá-lo por e-mail, e receber as resposta no mesmo momento. Além da rapidez e a facilidade de criação e desenvolvimento, o uso desses softwares aumenta a produtividade com o aumento da carga de conteúdos que podem ser enviados, e que esse ensino tenha impactos positivos, isto é, uma melhoria no ensino e na aprendizagem. A ação aqui analisada, considera o que Paixão e Ferreira (2019) têm defendido ao dizer que.

De acordo com esta realidade, é necessário testar metodologias e recursos didáticos para superarem as práticas tradicionais de ensino. Considerando que vivemos em uma sociedade informatizada, então por que não explorar os recursos de informática para o alcance deste objetivo? No Brasil, as tecnologias são compreendidas como ferramentas importantes para a aprendizagem desde a segunda metade do século XX. Observa-se, contudo, que muitas políticas públicas educacionais que propuseram explorar as tecnologias foram frustradas, principalmente pela falta de formação dos professores. Portanto, as tecnologias 11 devem ser ferramentas de aprendizagem e objeto de estudo de gestores, professores e alunos. (PAIXÃO e FERREIRA. p. 11)

O que se pode perceber é que mesmo nesse momento que os alunos estão apenas em contato de forma *online*, e o avanço do ensino seja mais lento em relação às aulas presenciais, ainda assim é possível que esses alunos mostrem crescimento durante as aulas, como pode ser verificado na obtenção das pontuações dos alunos que participaram das atividades. A média da turma no geral, foi retirada da soma das pontuações geradas pelo software após cada atividade enviada e respondida pelos alunos. O total de 2, foi aplicada a cada 5 aulas e teve como porcentagem de (60%),

que indica o bom desempenho para alunos que tiveram o contato com ensino por meio de *softwares* educativos. Além disso há questões fundamentais para que esses números sejam vistos de forma satisfatória, e a quantidade de conteúdos aplicados com relação ao tempo das aulas, que no geral o tempo que o aluno passa *online* em aula é mais curto que durante as presenciais, isso fortalece o argumento de que um fluxo maior e com o tempo mais curto, o aluno precisa passar mais tempo na frente do computador fazendo pesquisa e outro tipos de busca para que consiga obter as informações necessárias para poder dar conta do ritmo do aprendizado.

Os dados obtidos na análise das aulas online de gramática foram baseados nas pontuações individuais de cada aluno, que foram geradas pelo próprio software, baseadas nas respostas corretas e erradas, o tempo que esses alunos levaram para responder cada alternativa e a quantidade de vezes que acionam as dicas ou pistas, que descontam pontos a cada acionamento, no final de cada atividade o software analisou o desempenho de cada aluno e determinou uma nota, e com o cálculo de todas as pontuações se teve uma porcentagem geral (como segue em anexo exemplo na figura 09). E para que tivéssemos acesso a essas pontuações, os alunos enviaram para o professor a imagem da tela do aparelho na qual participou da aula para que o professor tivesse a certeza de que o aluno realmente participou.

Nesse sentido, os computadores possibilitam que se tenha um ambiente interativo, com todas as opções que ajudam no processo educacional, como explora Gallego (2007).

O computador como auxiliar do aluno na verificação de problemas ortográficos, gramaticais e de compreensão. O computador apresenta alguns textos para o aluno e após a leitura de cada texto, aparecem na tela questões de múltipla escolha para o estudante escolher a resposta que melhor corresponda às ideias abordadas nos textos. Em atividades mais adiantadas, pede-se ao aluno que responda ou que complete as respostas ou que faça alterações no texto original. Outra atividade passível de ser desenvolvida é a de ordenar sentenças, exigindo do aluno uma leitura atenta para colocar as sentenças na ordem correta. (GALLEGO, 2014, p. 05)

A experiência que se pode tirar dessa pesquisa é que as aulas de língua portuguesa nesse ambiente interativo se mostram mais fácil para a aplicação de conteúdo, como por exemplo: envio de textos, atividades e exercícios, vídeos de aulas com outros professores. Visando o desenvolvimento dos alunos, as tecnologias são

altamente benéficas, como foi percebido pelos alunos que preferiram receber o material pelo seu smartfone do que impresso, pois foi possível ter o conteúdo nas mãos a qualquer momento, bastando apenas ligar o aparelho e ter acesso instantâneo. Porém, os alunos não encaram as aulas a distância com seriedade. Ainda é presente a falta de compromisso e responsabilidade, o que torna o desenvolvimento lento, já que o professor sente a necessidade de controlar essa situação antes de aplicar os conteúdos.

O que é nítido quando o assunto é ambiente virtual, é que para os alunos não tem um real comprometimento, ou seja, a evasão das salas virtuais se mostra muito mais presente do que de forma presencial, que deve ser relacionado a falta de um acompanhamento, isto é, por mais que as atividades instiguem a curiosidade do aluno e o interesse de buscar conhecimento por meio das tecnologias, é necessário que eles se mostrem presentes nas aulas.

Com os alunos que não participaram das aulas e das atividades, foi feito um questionário, com perguntas na tentativa de entender se essa metodologia de ensino a distância tem atraído não só sua atenção, mas também tornam as aulas melhores de serem assistidas, bem como saber se o aprendizado vem acontecendo. Vale ressaltar que a professora também participou do questionário, na tentativa de entender o contato de educador com esse ambiente. Assim procedeu-se com perguntas que buscam entender se foi fácil ou difícil, se usaria durante suas aulas e a importância das tecnologias para melhorar as aulas de Língua Portuguesa (segue em anexo exemplo na figura 09). Com base nisso, compreendemos que se abre uma nova perspectiva para o professor e para essa pesquisa que é a necessidade de buscar estratégias que chamem a atenção dos alunos, visto que:

O professor não pode ignorar a importância do conhecimento sobre a tecnologia, uma vez que vivemos em uma sociedade permeada pelas tecnologias eletrônicas e digitais. É fundamental que o professor aprenda a lidar com esse potencial porque depende dele usar inovações digitais na educação. (GALLEGO, 2014. p. 03)

A sociedade atual está rodeada de tecnologia, e atuando em todas as áreas de conhecimento. Por isso é importante que o educador esteja atualizado e sempre inovando pedagogicamente.

Nesse sentido, as tecnologias podem ser favoráveis, embora haja o que pode ser descartado. É importante perceber que os alunos e educadores estão preparados

para um ambiente totalmente virtual independente das dificuldades enfrentadas durante essas aulas, técnicas, da qualidade da internet, que deixa a desejar e, à vezes, dificulta quanto a necessidade de explicar algo que é fundamental importância ou quanto a falhas no envio dos exercícios para serem respondidos pelos alunos. Vale dizer que o software utiliza um hipertexto que pode ser aberto em qualquer motor de busca na web, embora quando se fale de aparelhos móveis tem divergência das plataformas dos sistemas operacionais.

A experiência se mostrou satisfatória, visando a satisfação dos alunos ao estudarem em um ambiente novo, em um local que tem uma familiaridade como os aparelhos tecnológicos. Aproveitando que uma parte das crianças e jovens utilizam a internet, computadores e outros equipamentos eletrônicos como hobby, lazer e diversão, é possível trazer sua atenção para o uso educativo, aproveitando que muitos materiais educacionais são lúdicos, por meio de jogos voltados para a educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na pesquisa percebe-se a importância e a necessidade de um aprofundamento dos estudos voltados a língua portuguesa, não apenas no que se refere às questões estruturais da língua a serem trabalhadas em sala de aula, mas também que o uso de ferramentas pode contribuir significativamente para o desenvolvimento das aulas. Foi observado durante a aplicação das atividades para os alunos que não é importante somente ter as tecnologias presentes nas aulas, é necessário que saiba utilizar de forma eficiente, já que os alunos não apenas gostaram da interatividade das aulas, mas também da forma que foram aplicadas as atividades e conteúdo. Dessa forma essas ferramentas têm grande contribuição para a educação, bastando uma boa formação para colocar em prática.

É importante dizer que utilizar tecnologias nas aulas de língua portuguesa embora pareça simples, não significa dizer que a jornada do educador se torna fácil, é necessário ter uma metodologia bem trabalhada para que a aplicação do material desenvolvido seja aproveitada pelos alunos de forma produtiva e divertida também.

Como foi apresentado, foi a partir das devolutivas dos alunos, além da participação durante as aulas, que eles tiveram uma boa conexão com a plataforma de ensino por meio da internet. Os softwares educacionais que estão disponíveis para que o educador as utilize de forma eficiente e visando sempre uma melhora, e que podem ser facilmente usados em sala de aula, servem como um auxílio constante, pois o professor pode a todo momento recorrer a esses recursos.

É importante ressaltar a importância da inserção do professor no ambiente de interatividade para a modernização do ensino de Língua Portuguesa, já que a pesquisa só pôde existir a partir da colaboração da professora e sua contribuição com o desenvolvimento metodológico da aplicação das ferramentas tecnológicas, que mesmo com as dificuldade corriqueiras que sofrem diariamente e por inúmeros fatores, ainda assim atualiza-se constantemente, o que é importante não só para acompanhar as mudanças contemporâneas de comunicação e interatividade, e velocidade de conhecimento, mas também tem por si só a procura de um aprimoramento da educação, e melhora da aprendizagem. Mesmo quando o professor não tem acesso a ferramentas que possa lhe proporcionar uma facilidade de criação de conteúdo, ainda assim há uma procura por parte do educador por componentes

interativos que possam agregar ainda mais valor às suas aulas, como textos, vídeos e apresentações que possam ser expostas durante as aulas. O que podemos concluir com todas essas informações é que os alunos interagem bem com o ambiente virtual, com base nos resultados obtidos nas atividades e exercícios, o que fortalece a tese do quanto é importante a tecnologia na sala de aula de forma diária, constante dentro e fora do ambiente educativo, isto é, o professor não apenas trabalha em seu tempo na escola, mas também quando seus alunos estão em casa, com isso otimizando cada vez mais o tempo voltado para educação.

Contudo a educação brasileira passa por uma evolução na área de inclusão digital, embora muitos achem um retrocesso, é por meio de trabalhos como esse que devemos olhar para a importância do uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula. E não apenas em situações extremas, em que a única forma de se manter uma interação entre professor e aluno seja de forma virtual. É importante manter uma continuidade desses trabalhos, dentro e fora do âmbito escolar, pois desconstrói o pensamento de que o aluno só vai ter um rendimento apenas em sala de aula. O professor tem um leque de opções para o processo ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Educação a distância na internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem.** Educação e Pesquisa, São Paulo, v.29, n.2, p. 327-340, jul./dez. 2003.
- ARAÚJO, Júlio; DIEB, Messias. **Tecnologia Digital e Agência: Ressignificando A Tarefa da Escrita Escolar.** Revista da Anpoll nº 37, p. 37-55, Florianópolis, Jul./Dez. 2014.
- ARAÚJO, Júlio César. **Os Gêneros Digitais e os Desafios de Alfabetizar Letrando.** Trab. Ling. Aplic., Campinas, 46(1): 79-92, Jan./Jun. 2007.
- GALLEGO, Leny Donda. **O Freeware Hot Potatoes e seu Potencial como Ferramenta de Aprendizagem.** Paraná, programa PDE 2007.
- MOREIRA, Carla. **Letramento Digital: do Conceito à Prática.** Anais do SIELP. Volume 2, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2012.
- PAIXÃO, Izanete Da Lisboa; FERREIRA, Luiz Guilherme Malafaia. **O Uso do Software Hot Potatoes no Ensino-aprendizagem da Gramática.** Universidade Federal Rural da Amazônia. Marapanim. 2014.
- PARDO, Fernando. **Epistemologias digitais, cibercultura e a construção de relatos pessoais multimodais no ensino e aprendizagem de língua inglesa.** Veredas On-Line - As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas. Vol. 20, nº 1, 2016.
- PINHEIRO, Regina Cláudia. **Conceitos e modelos de letramento digital: o que escolas de ensino fundamental adotam?** Linguagem em (Dis)curso – LemD, Tubarão, SC, v. 18, n. 3, p. 603-622, set./dez. 2018.
- SANTOS, Cristiane; Di RENZO, Maria. **Livros didáticos de língua portuguesa e a discursividade da inclusão digital.** Revista do GEL, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 37-54, 2016.
- VIEIRA, Mauricéia Silva de Paula. **Letramento Digital: O Uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação no Ensino da Leitura.** Anais do SILEL. Volume 3, Número 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **Letramento Digital e Ensino**. Nehte: Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologia Educacional, (UFPE), 2014.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO SOBRE AS AULAS ONLINE¹

01. Fale em poucas palavras quais as suas maiores dificuldades sobre a Língua Portuguesa?

Compreender o assunto por completo, muitas vezes entendemos um pouco e acabamos que achamos q entendemos o assunto completo.

02. Quando sente uma dificuldade, recorre ao livro ou na internet?

A internet.

03. Acha mais fácil estudar pelo computador ou celular? Justifique.

CELULAR.

04. Entre responder uma atividade de Língua Portuguesa impressa ou online, o que prefere? Justifique.

Impressa, assim poço compreender bem melhor o assunto, de que pelo online.

05. Achou difícil o programa (Hot Potatoes)? Porquê?

O aplicativo? Se sim, não achei, pois achei mais eficaz do que ficar sem aula.

06. Qual a maior dificuldade que encontrou nesse formato de aula?

As explicações, pois não é a mesma coisa de uma sala de aula, ainda podemos pergunta várias vezes se n entender.

07. Gostaria que outras disciplinas usem esse programa?

Sim, adoraria!

08. Tem alguma sugestão para melhorar o software?

Não sei, acho que a qualidade.

¹Figura. 09. Questionário aplicado aos alunos sobre as aulas com uso do aplicativo Hot Potatoes.

QUESTIONÁRIO SOBRE AS AULAS ONLINE²

01. Qual sua opinião sobre o programa?

Uma ferramenta excelente.

02. Acredita que os professores deveriam sobre buscar por formas inovadores de dar aula ou acredita na eficiência do ensino tradicional? Formule uma opinião.

Sem sombra de dúvidas! Temos na conjuntura atual uma Gama de ferramentas digitais, que oportunizam a nós professores a chance de fugirmos do tradicional e tal fuga é extremamente necessária, pois nossos alunos nasceram na era das tecnologias e sentem-se confortáveis em fazer a utilização de programas como esses.

03. Acha eficiente para as aulas de Língua Portuguesa?

Com certeza!

04. Usaria em suas aulas?

Sim! Inclusive, passarei a usar.

05. Achou uma ferramenta útil?

Sim.

06. Cite pontos negativos e positivos sobre o uso dessa ferramenta em aula. (Se possível)

Não há pontos negativos. A ferramenta só veio a somar em nosso processo de ensino.

² Figura 10. Questionário aplicado a professora sobre as aulas com uso do aplicativo Hot Potatoes

Orações Subordinadas Substantivas II
Quiz

Sua pontuação é 100%.
Questions completed so far: 1/10.

4 / 10

(FCE-SP) "Os homens sempre se esquecem de que somos todos mortais." A oração destacada é:

A. substantiva completiva nominal
 B. substantiva objetiva indireta
 C. substantiva predicativa
 D. substantiva objetiva direta
 E. substantiva subjetiva

Orações Subordinadas Substantivas II
Quiz

Sua pontuação é 100%.
Questions completed so far: 1/10.

6 / 10

(PUC-SP) Em "Considerarei, por fim, que assim é o amor..." a oração destacada tem, em relação à oração não destacada:

A. valor de adjetivo e função sintática de predicativo do sujeito.
 B. valor de advérbio e função sintática de adjunto adverbial de modo.
 C. valor de substantivo e função sintática de objeto direto.
 D. valor de substantivo e função sintática de sujeito.
 E. valor de adjetivo e função sintática de adjunto adnominal.

Orações Subordinadas Substantivas II
Quiz

Sua pontuação é 100%.
Questions completed so far: 1/10.

5 / 10

(PUC-SP) Em relação ao trecho "... e no fim declarou-me que eu tinha medo de que você me esquecesse", as orações destacadas são, respectivamente:

A. subordinada substantiva objetiva indireta, subordinada substantiva objetiva direta.
 B. subordinada substantiva predicativa, subordinada substantiva objetiva direta.
 C. subordinada substantiva objetiva direta, subordinada substantiva completiva nominal.
 D. subordinada substantiva objetiva direta, subordinada substantiva objetiva indireta.
 E. subordinada substantiva subjetiva, subordinada substantiva predicativa.

Orações Subordinadas Substantivas II
Quiz

Sua pontuação é 100%.
Questions completed so far: 1/10.

7 / 10

(UFV-MG) As orações subordinadas substantivas que aparecem nos períodos abaixo são todas subjetivas, exceto:

A. Decidiu-se que o petróleo subiria de preço.
 B. É muito bom que o homem, vez por outra, reflita sobre sua vida.
 C. Ignoras quanto custou meu relógio?
 D. Perguntou-se ao diretor quando seríamos recebidos.
 E. Convinha-nos que você estivesse presente à reunião.

³ Figura. 11. Devolutivas das atividades enviadas pela professora.