



USOS DAS TECNOLOGIAS COMO FERRAMENTAS METODOLÓGICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

ARTIGO ORIGINAL

FERREIRA, Maria Filomena Sena¹, LOPEZ, Ènrique²

FERREIRA, Maria Filomena Sena. LOPEZ, Ènrique. **Usos das tecnologias como ferramentas metodológicas no processo de ensino aprendizagem da língua inglesa**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 08, Ed. 09, Vol. 01, pp. 98-112. Setembro de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-da-lingua-inglesa>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/aprendizagem-da-lingua-inglesa

RESUMO

Este artigo tem como objetivo analisar o uso de tecnologias como ferramentas metodológicas no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa. As discussões do artigo, que visam descrever diferentes estratégias metodológicas desta língua, são sustentadas por argumentos advindos dos estudos teóricos de Almeida Filho (2011); Azevedo, (2013); Barton (2015); Oliveira (2015); Schütz (2013); e, Souza e Santos (2011). O trabalho foi construído com base no método dedutivo com revisão da literatura. O trabalho identifica as tecnologias emergentes existentes e facilita seu uso para o ensino de inglês, garantindo que os alunos possam ter acesso às melhores tecnologias para o aprendizado de outro idioma. Conclui que o uso da tecnologia como ferramenta necessária para alcançar o conhecimento que a aprendizagem de uma língua estrangeira é fundamental nos dias de hoje onde os alunos vivem em um mundo virtual.

Palavras chaves: Processo ensino-aprendizagem, TIC, Inglês.



1. INTRODUÇÃO

O impacto das tecnologias em todas as áreas da vida é inegável. Essa influência vem ganhando força nos ambientes educacionais, de tal forma que é imprescindível contar com a tecnologia para viabilizar o aprendizado. Essa realidade se reflete em escolas, universidades e institutos de ensino de línguas, entre tantas outras instituições ligadas à educação.

O *Fórum Mundial de Educação 2015* aponta que é necessário aproveitar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) para fortalecer os sistemas educacionais, a disseminação do conhecimento, o acesso à informação e a aprendizagem efetiva e de qualidade (UNESCO, 2015).

Assim, modelos educativos que promovam a criação de ambientes de aprendizagem apoiados nas TIC, valorizando o papel fundamental desempenhado pelas tecnologias, podem responder às novas exigências educativas.

O potencial das TIC para melhorar a qualidade de vida, reduzir a exclusão social e aumentar a participação é valorizado em todo o mundo. Existem novas ferramentas e iniciativas por meio das TIC para promover os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) em áreas de inovação como por exemplo.

Painéis solares, armazéns de processamento de biomassa, baterias de hidrogênio. Nesse sentido, *The Learning Foundation* anuncia duas grandes propostas: a iniciativa educacional para desenvolver novos conhecimentos e liderança para a transformação digital do ensino e a solicitação de ideias para desenvolver projetos para enfrentar os complexos desafios colocados por um ou vários ODS.

Atualmente, o desenvolvimento das chamadas tecnologias emergentes, particularmente aquelas relacionadas às TICs, constituem uma ferramenta



transcendental para a aprendizagem de uma língua estrangeira em centros de idiomas e hoje já checou a escola pública (SOUZA, 2017).

O uso de tecnologias emergentes no ensino de inglês como língua estrangeira promove o aprendizado inclusivo, motiva e capacita os alunos com recursos que se adaptam ao seu estilo e necessidades pessoais. O principal objetivo do uso de tecnologias emergentes para o ensino de inglês é promover a igualdade nas oportunidades educacionais. O uso das TIC não é o objetivo final, mas sim um meio de apoiar oportunidades individuais de aprendizagem (UNESCO, 2015).

No que diz respeito às experiências recentes a nível nacional de implementação de tecnologias emergentes no ensino e aprendizagem do inglês existem dois aspectos fundamentais: o primeiro ocorreu com um grupo de alunos do curso de fonética e fonologia do inglês de uma escola particular em São Paulo, citado por Souza (2017), que implementaram uma atividade chamada de busca na rede ou *Webquest*, que é definida como uma atividade de consulta na *Web* na qual os alunos devem encontrar informações sobre um tópico específico.

Os alunos tiveram que trabalhar em um projeto relacionado com os problemas de pronúncia mais comuns, bem como soluções possíveis para eles, para isso usaram um *site* gratuito chamado Wix.com. Entre seus resultados, Souza (2017), enfatiza que os alunos mostram uma melhor articulação dos fonemas do que anteriormente, o que dificultava a produção deles. Além disso, a atividade permitiu estimular habilidades de pesquisa, resolução de problemas, trabalho em equipe, aprendizagem autônoma e criatividade,

A segunda experiência é apresentada como uma proposta, sobre o uso da narrativa transmídia no ensino de linguagem. Santana (2016), explica o desafio que hoje profissionais da educação tem para manter a atenção dos alunos devido ao bombardeio de estímulos que recebem de diferentes mídias. O pesquisador define transmídia como o uso de diferentes plataformas para apresentar conteúdo, como



textos, vídeos, infográficos, animações, etc. Nesse sentido, é recomendado usar, além dos mencionados, *webquests* ou pesquisas para complementar o tema da sessão ou unidade. O autor destaca que a incorporação desse tipo de recurso pode ajudar aprendizes de línguas que se envolvam mais efetivamente nas aulas, aproveitando as opções oferecidas pela tecnologia.

Este artigo tem como objetivo analisar o uso de tecnologias como ferramentas metodológicas no processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa. Desta forma são apresentadas as diferentes estratégias metodológicas para o ensino de inglês com base nos estudos de Almeida Filho (2011); Azevedo, (2013); Barton (2015); Oliveira (2015); Schütz (2013); e, Souza e Santos (2011). O trabalho foi construído com base no método dedutivo com revisão da literatura.

Nessa perspectiva, as TICs, no campo da educação, visam auxiliar, colaborar e/ou promover processos de aprendizagem. Sua função visa estimular os mecanismos de aquisição do conhecimento, que estimulem o professor a uma nova visão de suas atividades metodológicas, de forma a aprimorar tecnologicamente a matéria que é ensinada.

Desta forma, a sala de aula torna-se um espaço social e didático que reflete a cultura, valores e objetivos das instituições de ensino, tornando-se necessário adequar a aula para maior aprendizado e participação de todos os alunos desde o planejamento de ensino até o processo avaliativo.

Este artigo está dividido em 5 partes. Na primeira tem-se a introdução do estudo que apresenta toda a contextualização do mesmo; a segunda parte trata do ensino de inglês com uma rápida evolução histórica e seu atual contexto, Na terceira parte trata- se das tecnologias emergentes no ensino de inglês onde se apresenta uma gama de tecnologias que são usadas no ensino de inglês; na quarta parte são enveredadas as conclusões do estudo; e por fim é apresentada a lista de estudos que embasou este trabalho.



2. O ENSINO DE INGLÊS

A metodologia do Inglês como Língua Estrangeira é ativa, ou seja, dinâmica, prática, interativa, participativa, centrada no aluno e nas suas necessidades, e favorece a aprendizagem através do jogo e tarefas coletivas, que promova seu interesse e dê ao aluno confiança em si mesmo e em suas habilidades (BOUDE, 2013).

No ensino de inglês, a metodologia e as estratégias aplicadas têm um papel fundamental e o professor deve conhecer as preferências de aprendizagem dos alunos, seus interesses, emoções e possíveis fatores que possam influenciar o comportamento dos alunos em sala de aula. Conhecer o aluno, então, é um imperativo para o professor a fim de encontrar a melhor estratégia metodológica para o ensino de inglês como língua estrangeira, dentre as quais se destacam: as atividades recreativas são atividades que se caracterizam por ter um fator motivador que ultrapassa os limites da idade, nível social, cultural e capacidade mental. Algo que caracteriza este método é a oportunidade de aprender os conteúdos através do jogo em várias atividades educativas como dramatizações ou peças de teatro, onde a decoração do ambiente da sala de aula, a música e a personalidade tanto do professor responsável como dos alunos participantes desempenham um papel muito importante papel para o sucesso (SOUZA e SANTOS, 2011).

Como se pode inferir, esse método é ideal para o desenvolvimento de uma aula de inglês, pois não só atrai a atenção e a motivação dos alunos, como também captaria a atenção de todos os alunos independentemente de sua condição.

Assim algumas metodologias são fundamentais. A primeira é o denominado método direto que é caracterizado pelo fato de que o professor usa a língua estrangeira em todos os momentos; é ideal para desenvolver as quatro habilidades linguísticas: falar, ouvir, ler e escrever; no entanto, a oralidade pode ser mais enfatizada, pois é sugerido ao professor repetir uma palavra apontando para o objeto a que se refere



repetidas vezes e quantas vezes forem necessárias para que os alunos compreendam a que o professor está se referindo. Se o aluno não conseguir desenvolver a sua produção oral, este método ainda pode ser útil, uma vez que o educador pode explorar a sua capacidade de compreensão oral (ALMEIDA FILHO, 2011).

O planejamento e socialização das atividades de aprendizagem é outra estratégia que permite interação e confiança na sala de aula de inglês é indicar desde o primeiro dia de aula como serão os procedimentos de avaliação e o desenvolvimento de atividades específicas programadas pelo professor para o desenvolvimento de determinadas habilidades. Por exemplo, para incentivar as práticas orais, pode-se indicar que serão gastos cinco minutos para falar sobre o mesmo assunto todos os dias; Pode ser o clima ou outro assunto escolhido pelo aluno, como comentar sobre si mesmo ou algo que fez no dia anterior.

O aluno, nesse tipo de atividade, não deve ser escolhido ao acaso, por isso é preferível indicar que trabalhará em ordem de lista para que tenha tempo de organizar bem suas ideias em relação ao tema de seu interesse.

Outra metodologia são as atividades baseadas em TIC já que as TIC ajudam a estimular a compreensão escrita e oral, pesquisando na Internet textos, atividades adequadas ao seu nível e ao conteúdo de aprendizagem, imagens, vídeos, clipes de áudio e outros elementos permitem que o aluno trabalhe em seu próprio ritmo e de forma autônoma, o que é uma grande melhoria (PAIVA, 2011).

3. TECNOLOGIAS EMERGENTES NO ENSINO DE INGLÊS

O relatório Horizon[3] define "tecnologia emergente" como as principais ferramentas de computação que, além de serem usadas hoje, prometem um crescimento significativo nos próximos anos. O projeto Horizon inclui inovações de diferentes naturezas que estão transformando as formas de pensar e agir com as TIC, entre



outras, destacam-se: a) Recursos tecnológicos para educação em geral, b) Recursos para atenção à diversidade de forma especial, c) As novas formas de promover e garantir a igualdade de oportunidades, d) Os novos métodos de comunicação, e) Os novos quadros de referência na relação utente-profissional, f) Os guias do processo de avaliação (AZEVEDO, 2013).

Cada edição do relatório Horizon de 2019 identifica seis tecnologias ou práticas emergentes que provavelmente se tornarão amplamente utilizadas dentro de um a cinco anos. Da mesma forma, são apresentadas tendências e desafios críticos que afetarão o ensino e a aprendizagem neste mesmo período de tempo (OLIVEIRA, 2015).

Educar com as novas tecnologias implica hoje fazer uso das tecnologias emergentes que incluem telecomunicações, dispositivos móveis, realidade aumentada, dando origem à gamificação, *m-learning*, sala de aula invertida, cursos massivos *online*, entre outras novas tendências. Também ganha força a concepção do movimento educacional aberto que oferece a possibilidade de que os recursos de ensino, aprendizagem e pesquisa sejam de domínio público, permitindo seu uso e reúso livres (JUNGBLUT, 2014).

O conceito de tecnologias emergentes não pode ser universalizado. Uma característica determinante para sua definição é o contexto, suas políticas, regras de uso, custo, bem como as idiossincrasias, princípios éticos e morais de cada pessoa, país ou região (BUZATO, 2017).

As tecnologias emergentes podem ser consideradas como projetos, ideias, inovações, ferramentas ou avanços que surgem de uma necessidade humana e cujo objetivo é melhorar a qualidade e a segurança de vida de um ser humano, auxiliando- o ou resolvendo problemas em suas diferentes fases, protegendo e preservando seu planeta e os seres que o habitam.



O termo tecnologia emergente não capta totalmente o que está surgindo na educação digital e considera que a noção de fenômenos emergentes na educação pode ser melhor captada pela diferenciação entre tecnologias emergentes e práticas emergentes, chamadas de pedagogias emergentes.

Assim assume-se que a definição de tecnologias emergentes na educação, como ferramentas informáticas, recursos tecnológicos e inovações científicas de natureza diversa, que podem transformar ou estão a transformar as formas de pensar e agir com as TIC na educação de uma forma determinado contexto e que são produto da renovação de tecnologias já desenvolvidas para obter maiores benefícios na educação. São ferramentas fundamentais que, além de serem utilizadas hoje, prometem um crescimento significativo nos próximos anos (BARTON e LEE, 2015).

As tecnologias emergentes que podem ser usadas em sala de aula começa com o aluno precisa ter seu próprio dispositivo (BYOD): consiste em permitir que os alunos usem seus dispositivos eletrônicos em sala de aula, principalmente dispositivos móveis (*smartphones*, *tablets* e *laptops*) e preparar materiais didáticos para acessar a partir desses dispositivos e se comunicar como estão acostumados a se conectar às redes sociais, mas agora para fins de formação. Os alunos terão acesso em qualquer lugar e a qualquer momento às informações que o professor deixar alojado no espaço virtual do sujeito (BERBEL, 2011).

Como estratégia dentro da sala de aula de inglês, filmar-se entre os alunos enquanto eles conversam em inglês é uma prática muito positiva; Além de praticar o idioma, eles próprios são participantes de seu aperfeiçoamento ao terem a opção de repetir a gravação do vídeo e também fortalece a amizade entre os participantes.

Ter um dispositivo móvel em sala de aula possibilita trabalhar com filmes ou pequenos vídeos previamente adaptados pelo professor de acordo com os temas e interesses dos alunos; É uma prática educativa que potencializa o desenvolvimento da oralidade e da criatividade (SIMÕES e GOUVEIA, 2019).



O objetivo é que o aluno narre os acontecimentos ocorridos e complete a história. Esta atividade também ajuda a melhorar a fluência, entonação e pronúncia. Os testes podem ser realizados com dispositivos móveis em sala de aula. Em determinados momentos da aula, os alunos podem facilmente realizar pequenos testes previamente elaborados pelo professor a partir de seus aplicativos móveis. Desta forma será possível obter informações em tempo real sobre o conhecimento dos alunos.

Outra forma é o uso do YouTube que é uma videoteca colossal (grandiosa, infinita, com grande capacidade de armazenamento de informações) onde pode ser encontrada uma grande quantidade de documentos, principalmente de caráter educacional, o que permite que os vídeos sejam utilizados como suporte para aulas presenciais. Além disso, professores e alunos podem editá-los para ficarem mais curtos e didáticos e gravar os seus. As perguntas são intercaladas durante e no final do vídeo, para obter um bom *feedback*.

Por outro lado, podem ser realizadas estratégias metodológicas como a didática da música, onde o professor seleciona uma ou várias músicas de acordo com o nível com legendas em português e inglês. Essa atividade serve para fortalecer a escuta e a compreensão oral, por meio de atividades como completar a carta ou aprender novas palavras (BUIAR, 2017).

O aluno deve escrever e pronunciar a música corretamente. A princípio, eles ouvirão com atenção e tentarão se familiarizar com o ritmo. Em seguida, eles recebem uma planilha, que contém a carta, são lidos juntos e seu significado é explicado. O YouTube também se tornou um lugar para a criação de vídeos. Por meio de um editor (quando se fala em editor se fala de forma geral, ou seja, pode ser editor de texto ou de vídeos ou ambos), o professor pode enviar seus próprios vídeos e imagens e combiná-los com outros para criar vídeos mais complexos, cortar



fragmentos e adicionar transições de texto, introduzir música e efeitos especiais e filtros.

Através de movimentos lentos (câmera lenta) o professor pode enfatizar determinado conteúdo do vídeo que deseja enfatizar na aula de inglês. A edição de vídeo em uma aula de inglês conta com muitos efeitos e transições divertidas para prender a atenção do aluno. O uso de *Podcast* é um exemplo de tecnologia emergente. Essas gravações de áudio permitem a escuta de especialistas em um assunto específico. São produzidos por instituições de reconhecido prestígio e também podem ser elaborados para explicar conceitos básicos da disciplina e utilizados como material de reforço educacional (PÊCHEUX e GADET, 2017).

Eles são transportáveis, pois podem ser copiados para dispositivos móveis, podem ser armazenados em repositórios e podem ser criados usando *software* livre. Através da utilização do *podcast* no ensino de inglês como língua estrangeira, os alunos melhoram a sua competência linguística e adquirem formação na utilização das TIC. O *podcast* funciona como uma ferramenta de voz usada pelo professor para ajudar os alunos a se conectarem com o mundo, permitindo comunicação direta e interação além das restrições de tempo e espaço da educação presencial.

Existem três tipos de *podcast* no ensino de idiomas: 1) *Podcast* autêntico: recurso de áudio para alunos de níveis avançados, gravado por falantes nativos do idioma e não foi criado para a educação; 2) *podcast* do professor: o material é preparado pelo professor para seus alunos para compreensão oral ou revisão dos tópicos da aula; 3) *podcast* do Aluno: é elaborado pelos próprios alunos com a ajuda do professor para desenvolver habilidades de comunicação, como expressão oral e compreensão.

O uso de *podcasts* estimula a criação de conhecimento de forma individual e coletiva, reduz a ansiedade ao concebê-los como material de apoio prévio às avaliações, dando aos alunos maior autoconfiança e motivação no processo de



aprendizagem. O uso dessa tecnologia contribui para a aquisição de uma língua estrangeira, especificamente na compreensão auditiva e habilidades de expressão oral.

As atividades em sala de aula de inglês podem ser divididas por níveis e temas, podem ir desde frases do dia a dia, aprender cumprimentos, como conhecer alguém em inglês com segurança e facilidade, ou como iniciar uma conversa formal e informal, entre muitas outras (SCHÜTZ, 2013).

Outra forma são os denominados *Makerspaces* que são ambientes semelhantes a oficinas informais, onde os alunos realizam seus projetos de forma colaborativa. Eles apoiam os esforços para tornar as experiências de aprendizado centradas nos alunos mais acessíveis a uma gama mais ampla e diversificada de jovens e comunidades de aprendizado. Por meio dos *Makerspaces*, denominados no ensino de inglês como Centro de Auto estudo, busca-se que os alunos desenvolvam sua capacidade de falar inglês entre si. Não se busca perfeição gramatical, pois o objetivo desses espaços é ter ambientes onde diversas situações possam ser geradas em contextos reais com interação em inglês (GUERRA, 2022).

Também pode ser utilizada a Gamificação onde os videogames podem ter um valor metodológico importante para a aprendizagem e a motivação como uma de suas características fundamentais. Existem inúmeros videogames relacionados ao aprendizado de inglês. Os videogames *online* estimulam a interação entre diferentes jogadores, pois há a necessidade de se comunicar com colegas ou outros jogadores para planejar estratégias. Aqueles que não têm uma participação maior recebem *feedback* ao ouvir os outros quando interagem uns com os outros. Entre os tipos de videogames para aprender idiomas estão os filmes interativos, que são ambientados na realidade e contêm diálogos, o que os torna uma ferramenta muito útil para a aquisição de vocabulário em contextos reais (GUERRA, 2022).



Argumenta-se que os ambientes de aprendizagem baseados em jogos permitem que os alunos brinquem com um tópico ou conceito, no que se chama de "preparação para a aprendizagem futura", de forma que possam vivenciar a instrução formal ou no futuro, quando abordarem algum tópico, eles podem ter uma estrutura mental ou experiência para unir esse aprendizado.

Outra forma são os QR Codes onde é possível adicionar informações nos textos de apoio didático, através do uso de QR codes (*Quick Response Barcode*). Um QR é uma matriz de pontos ou um código de barras bidimensional útil para armazenar informações. As informações contidas no código podem ser um endereço da web, um número ou um pequeno texto (SOUZA e SANTOS, 2011).

Um código QR pode ser gerado por meio de programas gratuitos e, uma vez gerado, o código QR pode ser baixado e colocado em documentos e visualizado por meio de um leitor específico já incorporado a dispositivos móveis. Na sala de aula de inglês, o código QR pode ser usado para avaliar as atividades de vocabulário. Cada aluno tem cartões com códigos QR que representam diferentes opções de respostas possíveis e que os alunos apanham aquela que consideram correta.

O professor escaneia esses códigos QR e o sistema adiciona automaticamente os dados e os atribui aos alunos. Também por meio de jogos ou dinâmicas dentro ou fora da sala de aula, os alunos devem se dirigir a um local físico ou mesa de trabalho onde existe um código QR que, ao ser escaneado, os conduz a um *site* onde encontrarão instruções em inglês para obter um segundo código QR e, em seguida, uma terceira e uma quarta, até atingir a meta estabelecida.

Outras formas, podem ser usadas como computação em nuvem, robótica educacional, cartões RFID6, ambiente pessoal de aprendizagem móvel (M-PLE), ambientes virtuais 3D. Mas a principal novidade do momento é o blog educacional.



Um *blog* educacional é uma ferramenta da *web* 2.0 que tem como objetivo publicar e compartilhar conteúdos educacionais, de forma que seja muito mais acessível a todas as pessoas, além de permitir a troca de ideias e o trabalho em equipe. Os alunos podem criar seus próprios *blogs* e contribuir com materiais multimídia, bem como participar daqueles criados pelo professor. O uso de *blogs* nas aulas de inglês permite que os alunos interajam com diversos recursos para o desenvolvimento das quatro habilidades de comunicação: falar, ouvir, ler e escrever, e para aquisição de vocabulário (SIMÕES e GOUVEIA, 2019).

4. CONCLUSÃO

No ensino de inglês, o professor deve conhecer os interesses, emoções e fatores que influenciam o processo educacional para definir a melhor estratégia metodológica, para a qual as abordagens metodológicas entre as quais se destacaram: o método direto, o planejamento e socialização de atividades de aprendizagem e atividades baseadas em TIC.

Foram identificadas as tecnologias emergentes ótimas para o desenvolvimento de um processo de ensino-aprendizagem de inglês, concluindo que essas tecnologias são ferramentas que permitem uma linguagem mais inclusiva ao permitir que os conteúdos de aprendizagem sejam adaptados de acordo com as características dos alunos.

Também é necessário utilizar outras tecnologias ou recursos, como o *blog*, os recursos educacionais abertos, os *fóruns* de discussão, o chat e em geral as tecnologias associadas à *web* 2.0, muitas delas contidas nas plataformas LMS.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA FILHO, J. C. P. O ensino de línguas no Brasil desde 1978. E agora? In: **Revista de Linguística Aplicada**, vol.1, n.1, 2011.



AZEVEDO, C. O uso de línguas no Brasil. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 39, p. 297-315, 2013. Disponível em: <http://prolei.cibec.inep.gov.br/arqdoc/2698.doc> Acesso em 09 de fev de 2023.

BARTON, D.; LEE, C. Linguagem online: textos e práticas digitais. **Parábola Editorial**, São Paulo, 2015.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BOUDE, O. R. Tecnologias emergentes na educação: uma experiência de formação de professores que incentiva o *design* de ambientes de aprendizagem», **Educ. Soc.**, Campinas, Brasil, v. 34, nº 123, pp. 531-548, abril-junho, 2013,

BUIAR, N. Tecnologia da informação: avanços e mudanças em um cenário novo. **Atlas**, São Paulo, 2017.

BUZATO, M. E. K. Desafios empíricos e metodológicos para a pesquisa em letramentos digitais. **Trabalhos em linguística aplicada**, Campinas, n. 1, jan./jun., p. 45-62, 2017.

GUERRA, Y. O ensino da prática no novo currículo: elementos para o debate. **Palestra da oficina ABEPSS**. Região Sul I, Maio, 2012. (Versão digitalizada).

JUNGBLUT, A. L. A heterogenia do mundo *online*: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 10, n. 21. p. 97-121. jan./jun. 2014.

OLIVEIRA, L. M. Aula de inglês: do planejamento à avaliação. **Parábola Editorial**, São Paulo, 2015.

PAIVA, V. L. M. de O. e. Aprendendo inglês no ciberespaço. In: PAIVA, V. L. M. de O. e. (Org.) **Interação e aprendizagem em ambiente virtual**. Belo Horizonte: Faculdade Digitais da Informação e Comunicação (TDICS) como mediadores do complexo processo de ensino-aprendizagem de línguas. Rio de Janeiro: Oficina da Leitura, 2018.

PÊCHEUX, M. GADET, F. A Língua inatingível. São Paulo: HUCITEC, 2017.

SANTANA, P. U. Sobre o uso de instrução adaptativa imagens tradicionais baseadas na dimensão sequencial-global do Teoria do estilo de aprendizagem de Felder-Silverman, Interactive Learning Enviambientes. **Ambientes interativos de aprendizagem**, v. 17, n.2, pp. 135-150, 2016.



SCHÜTZ, R. A revolução do ensino de Língua Inglesa. Artigo, 2013. Disponível em <http://www.sk.com.br/sk-apren.html>. Acesso em 9 de fev de 2023.

SIMÕES, L.; GOUVEIA, L. B. Geração Net, Web 2.0 e ensino superior. **Universidade Fernando Pessoa**, 2019.

SOUZA, E. Estilos de aprendizagem e ensino em *Foreign* e Ensino de Segunda Língua. **Anais de Língua Estrangeira**, p. 21-31, 2017.

SOUZA, F. M.; SANTOS, G. F. Velhas práticas em novos suportes? As Tecnologias De Letras, **UFMG**, 2011.

UNESCO. Tecnologias da informação em educação. **Unesdoc digital library**. Brasília: Escritório Central da UNESCO, 2015. Disponível em <http://unesco.ed.com> Acesso em 09 de fev de 2023.

APÊNDICE - NOTA DE RODAPÉ

3. Relatório da UNESCO sobre Educação.

Enviado: 17 de fevereiro, 2023.

Aprovado: 22 de junho, 2023.

¹ Doutorado em Ciências da Educação – Universidad de la Integración de Las Américas - UNIDA (2022). ORCID: 0000-0002-3766-5220. CURRÍCULO LATTES:

<https://lattes.cnpq.br/5021600342330438>.

² Orientador. ORCID: 0009-0002-5070-2679.