

O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL “HOT POTATOES” NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

Rafaela BOHRZ

PUC - RS

RESUMO: Este trabalho apresenta reflexões sobre o uso de softwares educacionais no ensino de língua inglesa e sugere a utilização da ferramenta Hot Potatoes, que pode ser utilizada para potencializar o ensino deste idioma. Trata-se de um trabalho desenvolvido para a disciplina de Softwares Educacionais, do curso de especialização em Informática na Educação e objetiva verificar o modo como os softwares educacionais e suas ferramentas de comunicação e interação podem ser utilizados para potencializar o ensino de língua inglesa e também, refletir sobre a necessidade de que todos os docentes de língua inglesa estejam preparados para aproveitar as amplas possibilidades comunicativas e informativas da internet, no ensino do idioma.

Palavras-chaves: ensino de língua inglesa, softwares educacionais, Hot Potatoes

1 INTRODUÇÃO

Este artigo possibilita, ao longo de seu desenvolvimento, a reflexão acerca do uso dos softwares educacionais no ensino de língua inglesa e de sua importância para a potencialização do aprendizado deste idioma.

O desenvolvimento tecnológico das áreas da informática, especialmente a internet, pode ser visto como uma revolução. A partir de meados de 1990, a

internet abarcou e ampliou todas as formas de comunicação, permitindo um avanço em muitas áreas e, inclusive, no âmbito da educação. Diante dessa situação, questiona-se sobre a possibilidade e sobre a importância do uso da internet no ensino da língua inglesa, bem como as formas de utilização de suas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem.

Frente aos impactos que o avanço da tecnologia traz à humanidade e à educação, sabe-se que a internet vem auxiliando pesquisadores e professores interessados em melhorar suas atuações e o desenvolvimento de suas tarefas. Assim, a investigação ora proposta se justifica por sugerir o uso da internet na sala de aula de língua inglesa de forma a potencializar o ensino e a aprendizagem do idioma, proporcionando, então, a inserção dos alunos em uma rede de comunicação e de interação que está cada vez mais acessível a todas as pessoas.

Esta objetiva: a) definir o que é software educacional e identificar as diferentes classificações dessas ferramentas, que podem auxiliar o professor no ensino da língua inglesa; b) incentivar a familiarização dos professores de língua inglesa com o software educacional Hot Potatoes e suas criações; c) elaborar uma sugestão de atividade para o ensino de língua inglesa com base em um aplicativo de autoria disponível na internet.

A metodologia utilizada focaliza a pesquisa bibliográfica para a reunião dos pontos de vista de autores que produzem na área, buscando-se, então uma visão panorâmica do assunto. Após a sistematização da fundamentação teórica, partiu-se para a classificação de softwares educacionais que podem ser utilizados como recursos pedagógicos no ensino de língua inglesa e, ainda, para a construção de atividade para a sala de aula de língua inglesa no ensino fundamental, com base em um aplicativo de autoria. A atividade proposta é apenas sugestão de como o professor pode trabalhar com a internet no ensino de língua inglesa e deve ser adaptada de acordo com as necessidades da turma e a realidade dos alunos.

2 INTERNET E ENSINO

A internet é um espaço que pode ser utilizado em diferentes áreas, desde serviços, de comércio e até no ensino. No âmbito educacional, faz-se necessário professores capazes de utilizar a internet como ferramenta de aprendizado, pois ela pode ser considerada como um recurso a mais na sala de aula. Cabe portanto, aos professores investir na sua formação, para que eles possam aproveitar o que de melhor a internet tem a oferecer.

2.1 A história da internet

No final dos anos 60, a internet surgiu nos Estados Unidos através do Departamento de Defesa, a fim de criar uma rede de comunicação que permitisse aos militares envolvidos na Guerra Fria realizar trocas de informações de uma base militar a outra em tempo rápido e de forma segura.

Criou-se então a ARPANET (Advance Research Projects Agency), que pode ser considerada o embrião da internet. A interconexão de computadores era realizada através de um sistema onde as informações eram divididas em pequenos “pacotes”.

Posteriormente, outros computadores foram rapidamente adicionados à ARPANET e, assim, os grupos de trabalho desenvolveram um protocolo completo e outros softwares de rede. Já em 1972, o correio eletrônico foi criado através da necessidade dos idealizadores da ARPANET de ter um mecanismo de comunicação. Conforme Paiva (2001, p.94):

A ferramenta inicial da Internet foi o correio eletrônico associado à possibilidade de transferência de arquivos de textos através do acesso remoto (FTP-file transfer protocol). Em seqüência, veio a World Wide Web (WWW) que reúne informações em formas de texto, imagens, vídeo e som de forma isolada ou multimídia.

O fenômeno internet cresceu durante os anos 70 e 80, através da expansão dos sites e de suas aplicações na rede (como o correio eletrônico, a

transferência de dados, e outros). Nesse sentido, Dizard (2000, p.24) afirma: “Desde então, ela se transformou na rede de computadores com maior crescimento no mundo inteiro [...]”

Em 1993 foi criado o HTML que é uma linguagem com a qual se definem as páginas web. Trata-se também de um conjunto de etiquetas (tags) que servem para definir a forma na qual se apresentará o texto e outros elementos da página. Igualmente, o HTTP (Protocolo de Transferência de Hiper Texto) foi desenvolvido para transferir páginas HTML, mas pode ser usado também para outros tipos de arquivo. As páginas WEB são acessadas usando-se este protocolo.

Em 1994 foi lançado o primeiro banco virtual e o navegador Mosaic. A ARPANET comemorava 25 anos de existência e em 1995 as pessoas já começaram a ter interesse pela internet. Já existiam naquela época mais de 30.000.000 usuários¹. Em 1996 os habitantes dos países desenvolvidos já se referiam à internet de uma forma comum, a ponto de dominá-la como WWW.

Após esse ano, ocorreram grandes avanços na internet. Muitos programas e softwares foram desenvolvidos, mas a característica predominante foi o aumento de usuários da rede. No início do século XXI foram criadas grandes empresas como: MSN-Hotmail, Google, Yahoo e Amazon. Já em 2003 conforme dados da organização Abranet², estimava-se mais de 600 milhões de usuários no mundo. De acordo com as estatísticas da Internet World Stats³, nota-se que no mês de junho de 2010 há cerca de 6,845,609,960 usuários da internet.

O avanço da internet está ligado a sua importância no dia-a-dia das pessoas. Através dela, o cidadão pode, facilmente e a um custo muito baixo, ter acesso a dados localizados nos mais distantes pontos do globo, como também criar e distribuir informações em larga escala. Com o uso da

¹ Dados disponíveis em http://www.din.uem.br/museu/hist_dainternet.htm (acesso em 14/09/2009)

² Dados disponíveis em <http://www.site.abranet.org.br/> (acesso em 25/09/2009)

³ Dados disponíveis em <http://www.internetworldstats.com> (acesso em 26/10/2010)

Internet, qualquer pessoa pode se comunicar com outras de forma rápida, o que abre um enorme mercado para profissionais e empresas.

Desse modo, o uso da internet está centrado a partir dos serviços que ela oferece para seus usuários: correio eletrônico, softwares colaborativos, compartilhamento de arquivos, transmissão de mídias e sites de busca, entre outros.

Para utilizar a internet, porém, faz-se necessário que o usuário observe criticamente as informações encontradas, pois muitas delas podem não ser verídicas, além de estar atento às pessoas que se utilizam a rede para realizar ações de má fé.

2.2 História da internet no Brasil

Desde meados de 1989, por auxílio de algumas universidades brasileiras, tais como UFRGS, USP, PUC- RIO⁴, já possuíam acesso à internet, porém os serviços eram limitados ao correio eletrônico e à transferência de arquivos.

Em 1990, a FAPESP conectou-se à Internet e foi então criada a RNP. A Rede Nacional de Pesquisas contou com o apoio de algumas fundações e foi coordenada pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Tecnológico.

Em 1992, durante a Conferência das Nações Unidas, no Rio de Janeiro, o acesso à rede foi disponibilizado aos jornalistas brasileiros presentes no evento. Acredita-se que essa foi a primeira utilização aberta da rede no país. Nos anos seguintes, a internet foi ampliada para outros estados. Em 1995, a RNP tornou-se uma rede mista, garantindo acesso à internet aos diferentes tipos de público e abrangendo todo o tipo de uso.

Em 1995, a Embratel lança o serviço definitivo de acesso comercial à internet. Após um ano, o número de usuários e provedores aumentaram

⁴ Dados disponíveis em <http://www.rnp.br/noticias/2002/not-020607e.html> (acesso em 25/07/2009)

rapidamente (estimava-se 100 mil usuários) e no mesmo período foi lançado no Brasil um dos principais programas de comunicação instantânea: o ICQ.

O grande salto da internet ocorreu no ano de 1998, quando os resultados das eleições foram divulgados em tempo real. Na mesma época, também foi lançado o site de busca Google. Em 1999, o governo brasileiro lançou o programa “Sociedade da Informação” que combatia a exclusão digital.

Em 2000, foi lançado o primeiro provedor de acesso gratuito à internet, o Iq, e passados dois anos foram lançados softwares livres, que proporcionaram a inclusão da sociedade ao ambiente virtual. Em 2004, segundo uma retrospectiva do site Terra, o Brasil tornou-se o país com maior número de usuários do site de relacionamentos Orkut, tendo aproximadamente 30 milhões de brasileiros conectados. Toda essa evolução é resultado da apreciação do usuário ao uso da rede. A estimativa é que cada vez mais aumente o número de pessoas conectadas à internet.

Percebe-se que o uso da internet no Brasil é um avanço que não prejudica os outros meios de comunicação, como jornais, revistas ou qualquer outra forma de mídia impressa. Porém, está ganhando espaço a mídia eletrônica, uma vez que foram calculados através dos dados da Internet World Stats⁵, no mês de junho de 2010, cerca de 201.103,330 usuários brasileiros conectados à rede. Logo, conclui-se que a internet é um extraordinário avanço na divulgação da informação.

2.4 Internet na sala de aula

Todo o processo de educação foca-se na ampliação dos conhecimentos, na relação entre o ensino e a aprendizagem e, principalmente, na formação de cidadãos. Desse modo, cada vez mais, procura-se ir além dos métodos tradicionais de ensino. Entre as atuais possibilidades para a educação está a

⁵ Dados disponíveis em <http://www.internetworldstats.com> (acesso em 26/10/2010)

inclusão da Internet como ferramenta pedagógica na sala de aula, como mais um meio de vincular o ensino às ações/relações cotidianas dos alunos.

Mercado (2002, p.157), afirma: “ela [a internet] pode permitir a comunicação e o compartilhamento de recursos e dados com pessoas do nosso país ou ao redor do mundo, fornecendo acesso a uma enorme quantidade de informações.” Ao compartilhar dados e informações, as pessoas também adquirem conhecimento. Então, questiona-se: como o uso da internet e de suas ferramentas potencializam o ensino?

Ao utilizar a internet na sala de aula, o professor instiga seus alunos a um processo de descoberta constante, voltado aos seus interesses e com possibilidades de ampliar a visão que têm do mundo. Logo, os alunos construirão cada vez mais conhecimentos e habilidades.

Entende-se que o uso dessa tecnologia na sala de aula pode fazer o aluno aprender de uma forma mais autônoma, tornando-o também responsável pelo seu próprio conhecimento. Ao tornar-se autônomo, o aluno não necessitará exclusivamente da interação com o docente para aprender, mesmo que a presença do professor seja extremamente importante quanto à orientação frente ao uso da internet.

Nesse contexto, o professor deverá também mudar a sua forma de agir, ou seja, ele deverá assumir o papel de moderador e ciente de que as novas tecnologias o auxiliam no processo ensino e aprendizagem. Nesse sentido,

Nada substitui um bom professor que sabe muito e consegue dividir seu conhecimento numa relação respeitosa e construtiva com seus alunos. O computador em sala de aula é um simples instrumento que pode ser potencializado por um bom professor. (MERCADO apud BONNIS, 2000, p.39)

Muitos professores utilizam a internet como meio de busca de informações e troca de mensagens. Cabe a eles, então, ampliar seus conhecimentos para que também possam utilizar a rede para tornar a aula mais interativa e dinâmica.

Na figura que se segue, visualizam-se as diferenças encontradas por Mercado (2000,p.161) após a inserção da Internet no ensino.

Figura 04- A sala de aula antes e depois da internet

A sala de aula antes e depois da Internet		
	Na educação Tradicional	Com a nova Tecnologia
O professor	Um especialista	Um facilitador
O aluno	Um receptor passivo	Um colaborador ativo
A ênfase educacional	Memorização de fatos	Pensamento crítico
A avaliação	Do que foi retido	Da interpretação
O método de ensino	Repetição	Interação
O acesso ao conhecimento	Limitado ao conteúdo	Sem limites

Fonte: Falzetta (1998;15)

No momento em que o professor torna-se um docente facilitador, ele não irá apenas transmitir o conhecimento pronto, mas sugerir caminhos, acompanhar progressos e, ainda, abrir as portas do ensino, proporcionando aos alunos e a ele mesmo um instrumento que possibilita uma aprendizagem colaborativa e motivadora.

O professor pode utilizar a internet como ferramenta de ensino na sala de aula através de diferentes formas, tais como: pesquisas na web, utilização de sites educacionais, uso de softwares educacionais e objetos de aprendizagem, elaboração de projetos e fóruns, criação de homepages relacionadas com a disciplina e com os conteúdos que estão sendo desenvolvidos com uma determinada turma, utilização de ambientes virtuais de aprendizagens e, ainda, para a incorporação de elementos da educação à distância ao ensino presencial. Estes aplicativos podem ser utilizados em qualquer disciplina, uma vez que promovem o desenvolvimento do conhecimento e a interação entre os alunos.

Porém, não basta apenas ter acesso à internet. Muitos professores propõem aos alunos uma pesquisa na rede e o conhecimento pára, pois o

docente não faz o aluno explorar o assunto, realizar trocas, discutir a temática. Logo, o professor continua sendo o “possuidor do conhecimento”, ou seja, não há trocas, interação e nem produção de saberes. Em consequência disso, o ensino continuará a ser “distribuído” e “repetido”. Nesse sentido, necessita-se de profissionais reflexivos, críticos e acima de tudo, inovadores; que tragam para os alunos formas inovadoras e atrativas de ensino de língua inglesa baseadas na internet.

Ao incluir a internet em suas práticas pedagógicas, a escola está em consonância com a evolução dos métodos de ensino e com a cibercultura, que possibilita uma mudança na forma de transmissão da informação. A cibercultura é o termo que define a ligação social das comunidades através do ambiente virtual, possibilitando uma maior aproximação das pessoas e do mundo. Desse modo, ela se orienta a partir da interconexão entre os usuários da rede, a elaboração de comunidades e a inteligência coletiva, a qual será construída através dos pensamentos interligados dos usuários. A cibercultura define-se portanto, a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70. (Lemos, André; Cunha, Paulo, 2003)

Por fim, cabe ressaltar que o uso da internet e de seus softwares educacionais na sala de aula podem tornar o processo de ensino-aprendizagem uma atividade: inovadora, dinâmica, participativa e interativa.

3 INTERNET E ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

O uso da internet no ensino de língua inglesa torna-se um instrumento privilegiado para observar as situações reais do uso do idioma, uma vez que grande parte do que é publicado na rede está em inglês. A internet possibilita, ainda, a comunicação com falantes de língua inglesa de diferentes partes do mundo.

O ensino de língua inglesa, complementado pelo uso da internet, proporciona ao aluno uma aula mais comunicativa e interativa. Segundo Paiva (2001, p. 96):

[...] podemos prever que os recursos disponíveis na *Web*, por serem não-lineares e multidimensionais, podem oferecer aos aprendizes um ambiente mais rico para a aquisição da língua inglesa do que os materiais tradicionais. Assim, a *Web*, além de sua característica “just in time” pode ser explorada de forma a ser “just for”, ou seja, adequada aos diferentes estilos cognitivos e às formas preferidas de aprender.

Logo, ao se comunicar e interagir com outras pessoas de diferentes nacionalidades, o aprendiz estará dialogando e, em consequência disso, construindo de um modo “real” as estruturas necessárias para o desenvolvimento da habilidade lingüística no idioma estrangeiro.

Porém, o uso da web no ensino de língua inglesa não se restringe somente à formação de estruturas e de vocabulário. Em muitas atividades, o aluno pode se deparar com questões culturais relacionadas aos países falantes da língua inglesa.

Desse modo, o uso da internet no ensino de língua inglesa pode levar os professores e os aprendizes a uma nova forma de concepção de linguagem, pois o aluno pode se deparar com costumes e valores de outra cultura e, ao discutir tais aspectos, pode desenvolver a aceitação de diferentes maneiras de expressão e comportamento, viabilizando ao ensino a relação íntima entre a língua e a cultura.

Frente a tantos caminhos, Warschauer et al (2000 apud Paiva) listam 5 razões principais para o uso da Internet no ensino de inglês:

- 1- contextos autênticos e significativos;
- 2- aumento do letramento através da leitura, escrita e oportunidades de publicação na Internet;
- 3- interação (a melhor forma de se adquirir uma língua);

4- vitalidade obtida pela comunicação em um meio flexível e multimídia;

5-“empowerment”, pois o domínio das ferramentas da Internet torna os alunos autônomos ao longo da vida.

Para que o processo de aprendizagem não fique disperso, a atividade proposta com o uso da Internet precisa estar de acordo com os objetivos previstos para uma determinada série e/ou conteúdo, fazendo com que o aluno tenha, então, progresso no seu aprendizado.

3.1 Software Educacional

Dentre as diferentes ferramentas da internet que beneficiam o processo de ensino-aprendizagem, destaca-se o software educacional, que é um programa que visa atender necessidades, possui objetivo pedagógico, está inserido dentro de um contexto educacional e possui uma metodologia que guiará os estudos.

Para que um software educacional possa ser utilizado em sala de aula, é necessário que seu uso esteja inserido em um contexto e numa situação de ensino-aprendizagem, onde exista uma metodologia que oriente todo o processo.

Esta ferramenta é elaborada por uma equipe inter e multidisciplinar, logo fundamenta-se tanto em conceitos computacionais quanto educacionais, promovendo a integração entre ambas as áreas, as quais produzirão um produto de qualidade, referenciado em uma proposta pedagógica definida.

Os professores têm seu papel ligado às áreas de pesquisa-principalmente no currículo, aprendizagem e a realidade de ensino – que definem o conteúdo deste software; profissionais da área da computação, os quais aplicam técnicas de desenvolvimento, programação e linguagens; os designers que desenvolvem a interface e o usuário final, o aluno.

No contexto de Software Educacional são apresentadas inúmeras classificações que os caracterizam. TAJRA (2000) classifica os softwares

quanto a sua natureza como: softwares educacionais, softwares aplicativos com finalidade tecnológica e softwares aplicativos com finalidade educativa.

Outra classificação do SE, bastante citada pelos autores desta área é em relação a sua funcionalidade. Logo, os softwares educacionais podem ser:

- ✓ Tutoriais: metodologia instrutiva e expositiva, baseiam-se na memorização dos conhecimentos;
- ✓ Exercitação e prática: exercícios de pergunta e resposta com feedback imediato ao aluno;
- ✓ Simuladores: são o ponto forte do uso de SE na escola, dinâmicos e divertidos, certamente um tipo de programa que atrai e desperta muito interesse visto que apresentam situações reais que dificilmente poderiam ser vivenciadas e de situações fictícias;
- ✓ Jogos educacionais: forma divertida de aprender, apresentam grande potencial para contribuir com a aprendizagem, principalmente se integrados a outras finalidades. Possuem um ambiente de aprendizagem rico e complexo, propiciam exercício de solução de problemas que exige a aplicação de regras lógicas;

Assim, como todo recurso utilizado em sala de aula, o *software* também deve passar por análise prévia do professor. Devem ser avaliadas as características visuais e também sua aplicabilidade dentro do projeto político-pedagógico da escola e do planejamento do professor. Para facilitar esta análise, sugere-se o uso do *checklist* proposto pela PROINFO⁶:

1. Qual a proposta pedagógica que permeia o *software*?
2. Proporciona um ambiente interativo entre aluno e o *software*? Como?
3. Permite uma fácil exploração?(sequencial, não linear)
4. Apresenta conceitos de forma clara e correta?
5. Desperta o interesse do aluno, sem perder de vista os objetivos do *software* e do usuário?

⁶ Disponível em <http://eproinfo.mec.gov.br/>. Acesso em 10/10/2010.

6. Oferece alternativas diversificadas para a construção das ações do aluno?

7. Permite que o aluno construa seu conhecimento a partir da ação-reflexão-ação?

7.1. Tem recursos de programação?

7.2. Permite o registro e a consulta das ações desenvolvidas?

8. Os recursos de multimídia usados têm relevância para os objetivos do *software*?

9. Proporciona condições de abordagem sócio-cultural que contemple aspectos regionais?

10. Os aspectos técnicos especificados no *software* são compatíveis com a configuração dos equipamentos existentes na escola?

11. É de fácil instalação e desinstalação?

12. Permite a utilização em rede?

13. Apresenta uma visão interdisciplinar?

14. Apresenta encarte com explicações sobre objetivos, conteúdos, equipe de desenvolvimento do *software* e sugestões metodológicas para a sua utilização?

15. Em que idioma o *software* é apresentado? Existe uma versão em português?

16. Em relação aos demais recursos didáticos, qual o diferencial que o *software* apresenta?

17. Proporciona um ambiente de aprendizagem por descoberta?

18. Permite a integração com outros *software*?

19. Apresenta um ambiente lúdico e criativo?

20. Qual o tipo de *software* (jogo, tutorial, exercício- prática, autoria, outros)?

Tais critérios avaliativos devem ser vistos antes de utilizar um SE em sala de aula. Resta ao professor saber qual aplicativo utilizar em sala de aula, sempre relacionando o seu uso aos objetivos previstos para a disciplina.

Desse modo, ao utilizar a internet em sala de aula, o docente está disponibilizando ao aluno o acesso a inúmeras possibilidades de aprendizagem e à produção de conhecimento. Igualmente, está renovando o seu método de ensino em um contexto social e cultural que exige, cada vez mais, a inclusão de elementos tecnológicos de cooperação, interação e colaboração à escola.

3.2 O uso do software Hot Potatoes em sala de aula.

Hot Potatoes é um programa que contém um pacote de seis ferramentas ou programas de autoria, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Média da Universidade de Victoria, Canadá.

A ferramenta possibilita a criação de cinco tipos de exercícios interativos para a Web. Compatíveis com todas as versões dos browsers/navegadores Internet Explorer e Netscape e com as plataformas Windows ou Macintosh.

Para se trabalhar com este programa, tudo o que precisamos saber é onde temos de colocar os dados, pois os programas criarão, automaticamente, a página na web. Logo, as páginas criadas podem ser enviadas para o servidor, de forma a serem utilizadas pelos alunos, via internet.

O Hot Potatoes é gratuito para educação, porém deve ser feito o registro do programa, para isso, basta preencher o formulário no site do programa.

As atividades que podem ser elaboradas com o Hot Potatoes são:

- ✓ JQuiz (*.jqz): Pergunta e Resposta.
- ✓ JMix (*.jmx): Sopa de palavras
- ✓ JCross (*.jcw): Palavras cruzadas
- ✓ JMatch (*.jmt): Correspondência
- ✓ JCloze (*.jcl) Preenchimento de lacunas

Para concluir esta pesquisa foi elaborada uma atividade com esta ferramenta de criação, intitulada “English is fun!”. Foram elaboradas as seguintes atividades: palavras cruzadas, correspondência de vocabulário e imagens, em torno da temática “Room in the house”.

4 CONCLUSÃO

Existem diversos recursos vinculados à internet que permitem ao professor o acesso à materiais em inglês que são atualizados rapidamente, proporcionando aos docentes mais possibilidades para o planejamento de suas aulas. Sem dúvida, para tanto, o professor deve ter cuidado com os materiais selecionados, para desenvolver um roteiro de estudos em consonância com o plano de ensino.

O trabalho com a internet requer conhecimentos básicos em relação a essa tecnologia, para que o professor possa tirar o total proveito da rede. Também devem ser verificadas as condições técnicas, a infra-estrutura e equipamentos para que os alunos possam acessar a internet. Sabe-se, no entanto, que muitas escolas não possuem laboratórios ou acesso à rede.

Para que o docente possa garantir um ensino diferenciado aos seus alunos, ele deverá utilizar a internet como ferramenta diária de comunicação, pesquisa e interação, possuindo assim, desenvoltura com o uso da rede, interagindo com outros professores em busca e troca de informações, tornando-se um profissional reflexivo, crítico, competente e, acima de tudo, inovador. Ressalta-se, também, a importância da formação continuada dos professores para que saibam como utilizar a internet em prol do ensino proporcionando aos alunos maior potencialização no ensino de uma disciplina.

Esse trabalho contribuiu para minha formação, pois ele demonstrou-me que há benefícios no uso de softwares educacionais no ensino devido a capacidade de integração ao ambiente virtual, bem como, através do desenvolvimento do trabalho colaborativo. Percebe-se, portanto, que é possível ir além dos limites do ensino tradicional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, Euclides Pimenta. *Ciberprofessor: Novas tecnologias, ensino e trabalho docente*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

BARBOSA, Rommel Melgaço. *Ambientes Virtuais de Aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,2000.

DIZARD, Wilson Jr. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.,2000.

ELIAS, Maristela Gonçalves. *A evolução do ensino da língua inglesa e as tecnologias do gravador ao computador*. Educação e Linguagem. São Bernardo do Campo, nº 8, pág. 232-244. Jul-Dez.2003.

LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003.

MENEZES, Luis Carlos. *Que jovens queremos formar e a que custo? Revista Nova Escola*, nº 197, nov. 2006, pág. 20.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo (org). *Novas tecnologia na educação: reflexões sobre a prática*. Maceió: EDUFAL, 2002.

NOGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. *A www e o ensino de inglês*. Revista Brasileira de Lingüística Aplicada 2001, nº1, vº 1.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e (org). *Interação e aprendizagem em ambiente virtual*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

PEDROTTI, Edna Maria Barian (org) e VIGNERON, Jacques (org). *Novas tecnologias no contexto educacional: reflexões e relatos de experiências*. São Bernardo do Campo: UMESP, 2003.

SANTOS, Gilberto Lacerda. *Ciência, tecnologia e formação de professores para o ensino fundamental*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2005.

TAJRA, Sanmya Feitosa. *Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade*. 2.ed. São Paulo: Érica, 2000.