

METODOLOGIAS APLICADAS: INGLÊS PARA A NOVA GERAÇÃO

BATISTA, Alexandre Araújo¹

CAMARA, Júlia Brambilla²

RODRIGUES, Raphael Cardoso³

PINHEIRO, Cláudia Aparecida Viera⁴

INTRODUÇÃO

A educação se modifica conforme a evolução da sociedade e suas necessidades. No presente momento se faz necessária a introdução das tecnologias como: computador, internet e celular dentro de sala de aula, ou como recursos de apoio. Mc Crindle (2004) denomina essa nova geração de Geração Alpha, que traz características de um ensino adiantado e uma gama de conhecimento e informação muito maior do que as anteriores, tornando-as as primeiras a ter o ensino híbrido e vivenciar desde seu nascimento a imersão na tecnologia e informação. Descobrir formas de conseguir alcançar o interesse e aproveitar o potencial que essas crianças têm a oferecer gera um desafio para os professores que viveram em realidades diferentes.

Palavras chaves: gerações Z/Alpha, tecnologia, autonomia, metodologia, adaptação

REFERENCIAL TEORICO

Assim que um aluno deixa a instituição de ensino para seguir sua formação escolar um novo indivíduo toma o seu lugar, para um professor que já atua a décadas na escola esse novo indivíduo pode parecer semelhante ao seu antecessor. Todavia essa suposição não poderia ser mais diferente da realidade, os alunos, que hoje se encontram em sala de aula são mais autônomos, querem aprender rapidamente e

¹ Graduando do Curso de letras-inglês do Centro Universitário São Camilo-ES - araujoalexandre08@gmail.com

² Graduanda do Curso de letras-inglês do Centro Universitário São Camilo-ES - juliacamara07@gmail.com

³ Doutor em produção vegetal. Centro Universitário São Camilo-ES – raphaelcrodrigues@gmail.com

⁴ Professora Orientadora no Programa Residência Pedagógica. Mestre em Políticas Sociais. Docente do colegiado de Pedagogia do Centro Universitário São Camilo-ES – claudiapinheiro@saocamilo-es.br

muitas vezes demonstram falta de interesse nos métodos tradicionais de ensino e suas ferramentas.

Para lidar com isso o Professor tem que se atualizar, mas isso se prova difícil.

Um motivo para que a pedagogia – alunos ensinarem a si mesmos – nunca tenha sido bem-sucedida como abordagem principal – embora tenha muitos defensores, especialmente desde Dewey e provavelmente desde Sócrates – está relacionado com o fato de as ferramentas (disponíveis para que os aprendizes as usem) simplesmente não serem boas o suficiente. Até muito recentemente, para se educar, as crianças, utilizavam-se livros, textos, enciclopédias (quando tinham uma), bibliotecas (se havia uma disponível e se ela era boa) e algumas perguntas dirigidas a um professor já sobrecarregado. Isso costumava funcionar para alguns alunos brilhantes, mas não para a maioria (PRENSKY, 2008).

As dificuldades mencionadas anteriormente se intensificam ainda mais quando se observa o aprendizado da língua estrangeira, a tecnologia facilitou não apenas o contato entre indivíduos mas também entre diferentes grupos e culturas, a língua estrangeira agora se faz presente na realidade do aluno, mesmo que por vezes ela passe despercebida por esse. O professor precisa então conciliar a tecnologia a sua metodologia.

Educar é colaborar para que professores e alunos, nas escolas e organizações, transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem. É ajudar os alunos na construção da sua identidade, do seu caminho pessoal e profissional, do seu projeto de vida, no desenvolvimento das habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e profissionais e tornar-se cidadãos realizados e produtivos (MORAN, 2000, p. 57).

Mediante a isso docentes do mundo todo buscam conceitualizar diferentes métodos de ensino que supra as necessidades dos alunos modernos, alunos que já estão à frente de seus antecessores tanto em pro-] atividade quanto em autonomia.

OBJETO DE ESTUDO

Este trabalho tem como objeto de estudo os alunos das gerações Z/Alpha, com ênfase na análise dos perfis

METODOLOGIA

A presente pesquisa foi realizada a partir de apoio bibliográfico em livros, artigos e profissionais especializados na área da educação.

O trabalho é de cunho exploratório, tendo por objetivo analisar os aspectos históricos e sociais que estabelecem o contraste notório entre as gerações de estudantes das décadas passadas, com os alunos da década atual. A pesquisa ocorreu no primeiro semestre de 2021, tendo seu início em março por meio de direcionamento docente na disciplina de “metodologias aplicadas à educação”.

RESULTADOS

Os estudantes que atualmente se encontram em sala de aula, são muito diferentes dos alunos de décadas anteriores. O uso e a familiarização com os recursos tecnológicos desde a infância os tornam imediatistas, pois o conhecimento está a um “click de distância, tornando o método tradicional de ensino bastante desvalorizado.

Com o intuito de adaptar novos métodos para acompanhar a evolução gradativa dessa nova geração de estudantes, os docentes estão incorporando novas técnicas em consonância com os recursos tecnológicos em suas práticas pedagógicas. Os resultados variam de acordo com a metodologia utilizada pelo professor, dos recursos disponibilizados pela instituição de ensino, e acima de tudo pelo interesse do discente. No entanto, os profissionais da educação possuem ressentimento quanto ao assunto de implementar as tecnologias nas escolas. Prensky (2008) ressalta que muitos educadores se sentem frustrados ou confusos com a imensa quantidade de abordagens sobre o papel das tecnologias em sala de aula, e destaca que muitos docentes possuem receio em adotar uma metodologia moderna, pelo fato de os aparelhos tecnológicos vir a ser uma fonte de distração para os alunos. Além destas, enfatiza que muitas ferramentas disponíveis ao docente podem não ser ideais.

A partir deste contexto, o aprendizado de língua estrangeira merece sua devida atenção, haja vista que, o contato com a tecnologia expõe as crianças a diferentes línguas e, conseqüentemente, gera a curiosidade pela língua. Ademais,

torna a língua estrangeira parte do dia a dia da criança, quebrando a barreira mental e social de que a língua estrangeira nunca fará parte da realidade da criança.

A tecnologia é um recurso que facilita o contato com a língua e sua prática. Porém, este benefício perde parte de sua eficiência quando o docente se prova incapaz de acompanhar o aluno, ou de adaptar tais tecnologias a sua pedagogia. Mendelsohn (1997 apud PERRENOUD, 2000) afirma que as crianças nascem em uma cultura em que se clica, e o dever dos professores é inserir-se no universo deles. A tecnologia pode ser usada como um plano estratégico pedagógico de maneira a estimular e motivar cada vez mais os alunos para que se sintam envolvidos com o aprendizado.

Com objetivo de encontrar novas metodologias que possam se utilizar destes recursos tecnológicos de maneira eficiente, novas práticas foram implementadas. Por exemplo, temos a gamificação, uma prática que faz uso de jogos eletrônicos (estética, mecânica, dinâmicas etc.) para motivar o aluno a praticar a língua em desenvolvimento. Além desta, aplicativos como “duolingo” e “busuu” utilizam elementos para ensinar princípios de línguas estrangeiras, sendo necessário que o estudante pratique constantemente para gerar pontos, estes, por sua vez desbloqueiam novos exercícios que introduzem novos conceitos a língua.

Segundo Lee e Doh (2012), a gamificação tem como alvo a motivação extrínseca; já com relação ao design de jogos, o alvo é a motivação intrínseca e princípios que constituem maior envolvimento emocional, transmitindo a sensação de que o usuário se sinta em um jogo. A aplicação dos elementos da gamificação em aplicativos de ensino aprendizagem pode ser benéfica, pois gera engajamento por parte do usuário, ou seja, o usuário passa mais tempo estudando de maneira mais prazerosa e sente-se mais motivado a continuar.

Mobile learning, é uma outra prática que vem gradativamente sendo introduzida no cenário escolar. Segundo Saccol, Schlemmer e Barbosa apud Oliveira et al. (2011), o MobileLearning é entendido como sendo a união dos conceitos de mobilidade e aprendizagem. São processos de aprendizagem baseados na tecnologia da informação ou comunicação móveis e sem fio. Seu aspecto essencial é a mobilidade dos aprendizes, de maneira que estes possam estar geograficamente distantes uns dos outros e de seu local de ensino. (SACCOL, SCHLEMMER E

BARBOSA, 2011 apud Oliveira et al 2014). Esta pratica faz uso dos aparelhos portáteis para não só apresentar e praticar o idioma, mas também para incentivar o contato do estudante com outros falantes da língua (nativos ou não), possibilitando a pratica do idioma em um contexto social. Novamente, os aplicativos “duolingo” e o “Nusuu” se destacam no uso dessa metodologia, tendo nos anos recentes conectado estudantes e falantes do mundo todo.

Destarte, recursos como estes mencionados acima são ótimas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, pois os avanços seguem uma linha constante, tornando-se necessário inovar, e muitas vezes “entrar” no mundo destas crianças e adolescentes que estão chegando em sala de aula cada vez mais dotados de informações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, é notório a necessidade do professor se manter atualizado com o mundo que o circunda, para que assim atenda as expectativas dos alunos e possa os orientar de maneira eficaz. Evidenciando ser alguém que possui conhecimentos acerca do conteúdo a ser lecionado, e familiarização com os recursos disponíveis para a prática docente.

1 espaço

REFERÊNCIAS

PRENSKY, M. 2001. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. On the horizon**, v. nine, n. five, p. 1-6. Disponível em: <http://poetasmoreninhas.pbworks.com/w/file/fetch/60222961/Prensky%20-%20Imigrantes%20e%20nativos%20digitais.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2018.

PERRENOUD, P. 2000. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul. 192 p.

OLIVEIRA, E. D. S. et al. 2014. Proposta de um modelo de cursos baseado em Mobile Learning: Um experimento com professores e tutores no WhatsApp. In: **Anais do XI Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância**. Florianópolis/SC. p. 05-08.

LEE, H.; DOH, Y. Y. 2012. A study on the relationship between educational achievement and emotional engagement in a gameful interface for video lecture systems. In: **2012 International Symposium on Ubiquitous Virtual Reality**. IEEE. p. 34-37.