

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO**

MAURÍCIO MÁXIMO DA SILVA NETO

**MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM ATIVA DE LÍNGUA INGLESA NOS ANOS
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**São Borja
2025**

MAURÍCIO MÁXIMO DA SILVA NETO

**MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM ATIVA DE LÍNGUA INGLESA NOS ANOS
FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídias e Educação da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Especialista em Mídias e Educação.

Orientador: Sidney Pires Martins

**São Borja
2025**

N463m

Neto, Maurício Máximo da Silva

Mídias digitais na aprendizagem ativa de língua inglesa nos anos finais do ensino fundamental / Maurício Máximo da Silva Neto.
28 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização)-- Universidade Federal do Pampa, ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIA E EDUCAÇÃO, 2025.

"Orientação: Sidiney Pires Martins".

1. Mídias digitais. 2. Aprendizagem ativa. 3. Formação docente. 4. Língua inglesa. I. Título.


MAURÍCIO MÁXIMO DA SILVA NETO

MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM ATIVA DE LÍNGUA INGLESA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL


Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Mídia e Educação da Universidade Federal do Pampa/Universidade Aberta do Brasil, como requisito parcial para a obtenção do Título de Especialista em Mídia e Educação.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 29 de novembro de 2025.

Banca examinadora:

Documento assinado digitalmente
 **SIDNEY PIRES MARTINS**
Data: 18/12/2025 11:31:21-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Sidney Pires Martins
Orientador
(Unipampa/UAB)

Documento assinado digitalmente
 **CATIA MELISSA SILVEIRA RODRIGUES**
Data: 14/12/2025 17:31:23-0300
verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Catia Melissa Silveira Rodrigues
(Unipampa/UAB)

Mateus Jose dos Santos:10275113680
Assinado digitalmente por Mateus Jose dos Santos:10275113680
ID: C1H+Mateus Jose dos Santos:10275113680, O=IFAM- Instituto Federal do Amapá, CN=BR
Razão: Eu sou o autor deste documento
Localização: oge202307ram
Data: 2025.12.17 12:54:22-0407
Fonte: PDF Reader Versão: 12.0.2

Prof. Me. Mateus José dos Santos
IFAM

MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM ATIVA DE LÍNGUA INGLESA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maurício Máximo da Silva Neto¹

Resumo

Este artigo investiga o uso das mídias digitais como instrumentos para promover a aprendizagem ativa de Língua Inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental. A pesquisa, de abordagem qualitativa e caráter interventivo, foi realizada com 20 alunos do 9º ano de uma escola particular de Retirolândia-BA, por meio da aplicação de uma sequência didática de dez aulas. As atividades integraram ferramentas como Padlet, Kahoot!, Canva, podcasts e redes sociais, visando ao desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas de forma colaborativa e significativa. Os resultados apontaram que o uso planejado das mídias digitais aumentou o engajamento, a autonomia e a interação entre os estudantes, tornando a aprendizagem mais dinâmica e contextualizada. Observou-se, contudo, que a efetividade dessas práticas depende da mediação crítica do professor e de um planejamento pedagógico intencional. Conclui-se que as mídias digitais, quando integradas de modo reflexivo, potencializam o ensino de inglês e contribuem para a formação de alunos mais autônomos, criativos e alinhados às demandas do século XXI.

Palavras-chave: Aprendizagem ativa. Formação docente. Língua Inglesa. Mídias digitais.

Abstract

This article investigates the use of digital media as instruments to promote active English language learning in the final years of elementary education. The research, based on a qualitative and interventionist approach, was conducted with 20 ninth-grade students from a private school in Retirolândia, Bahia, through the implementation of a ten-lesson didactic sequence. The activities integrated tools such as Padlet, Kahoot!, Canva, podcasts, and social media, aiming to develop the four language skills in a collaborative and meaningful way. The results indicated that the planned use of digital media increased students' engagement, autonomy, and interaction, making learning more dynamic and contextualized. However, it was observed that the effectiveness of these practices depends on the teacher's critical mediation and intentional pedagogical planning. It is concluded that digital media, when integrated in a reflective manner, enhance English teaching and contribute to the formation of more autonomous, creative learners who are aligned with the demands of the twenty-first century.

Keywords: Active learning. Digital media. English language. Elementary education.

¹ Aluno do curso de Pós-Graduação Lato Sensu – Especialização em Mídias e Educação pela Unipampa. E-mail: mauricio.netosilva@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade fortemente influenciada pela cultura digital, na qual as tecnologias permeiam as mais diversas dimensões da vida humana, transformando modos de comunicação, interação e aprendizagem. No campo educacional, essas mudanças desafiam os modelos tradicionais de ensino e exigem novas práticas pedagógicas que ultrapassem a simples transmissão de conteúdos, promovendo a participação ativa dos estudantes e o desenvolvimento de competências necessárias para atuar em um mundo cada vez mais conectado.

Conforme destaca Prensky (2001), os alunos do século XXI são nativos digitais, já nasceram imersos na tecnologia e possuem formas próprias de aprender e se relacionar com a informação. Kenski (2013), por sua vez, ressalta que as tecnologias digitais não são apenas ferramentas, mas linguagens que reconfiguram o modo de pensar, agir e aprender, sendo imprescindível que o professor compreenda suas potencialidades e limites.

No ensino de Língua Inglesa, o uso das mídias digitais assume papel central, pois amplia as oportunidades de contato com a língua em contextos reais, autênticos e culturalmente diversos, aproximando os estudantes de práticas comunicativas que ultrapassam o ambiente escolar. Entretanto, observa-se que muitas escolas ainda enfrentam dificuldades para integrar efetivamente as mídias digitais às práticas pedagógicas.

Esse cenário é marcado não apenas pela falta de infraestrutura tecnológica, mas também pela carência de formação docente adequada para o uso pedagógico crítico e criativo desses recursos. Muitos professores, por não conhecerem suficientemente as ferramentas digitais ou por não se sentirem preparados para aplicá-las em suas aulas, acabam restringindo seu uso a funções meramente ilustrativas, o que limita o potencial das tecnologias na promoção de uma aprendizagem ativa e significativa.

Diante dessa realidade, surge a necessidade de refletir sobre como as mídias digitais podem contribuir para a aprendizagem ativa de Língua Inglesa nos anos finais do Ensino Fundamental, particularmente no 9º ano, considerando as potencialidades de recursos digitais como plataformas educacionais digitais, Kahoot!, Canva, Mentimeter, Padlet e redes sociais e entre outros. Tais ferramentas, quando utilizadas de maneira planejada e contextualizada, podem estimular o engajamento, a

colaboração e a autoria dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (Listening, Speaking, Reading e Writing) de forma integrada e dinâmica.

Com base nesse contexto, o presente estudo busca compreender de que maneira as mídias digitais podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas para promover a aprendizagem ativa de Língua Inglesa no ensino fundamental, especialmente na turma do 9º ano. A pesquisa parte da seguinte pergunta norteadora: Como o uso de mídias digitais, organizado em sequência didática de 10 aulas, impacta o desenvolvimento de *listening, speaking, reading e writing* em turmas de 9º ano de uma escola pública? Assim, tem-se como objetivo geral analisar em que medida uma sequência didática com mídias digitais promove o desenvolvimento das quatro habilidades em Língua Inglesa no 9º ano do Ensino Fundamental.

Os objetivos específicos são: (I) Diagnosticar o desempenho inicial das quatro habilidades linguística da língua inglesa por meio de mídias digitais; (II) Implementar uma sequência didática (10 aulas) com ferramentas como o Padlet, Mentimeter, Podcast, Música, plataformas e entre outras; (III) Avaliar a percepção do estudantes com o uso das mídias por meio do questionário e diário reflexivo; (IV) Discutir os resultados obtidos à luz de documentos curriculares como a BNCC e autores conceituados na área de educação digital.

O estudo delimita-se a turma de 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola particular, no município de Retirolândia-BA localizado no semiárido Baiano, território de identidade região do sisal, e adota uma abordagem qualitativa, por permitir uma análise mais profunda e interpretativa das práticas pedagógicas observadas. Trata-se de um estudo de caso, uma vez que se volta à investigação de uma realidade específica e caracteriza-se como uma intervenção pedagógica, pois propõe a aplicação de estratégias mediadas por tecnologias digitais que visam estimular o protagonismo dos estudantes e aprimorar o processo de ensino e aprendizagem da língua inglesa.

Ancorado na Competência Geral 5 da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) “Cultura Digital”, este trabalho fundamenta-se no propósito de “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética”. Dessa forma, pretende-se evidenciar que o uso consciente, planejado e crítico das mídias digitais pode transformar as aulas de Língua Inglesa em espaços de experimentação, interação e construção de

conhecimento. Essa abordagem fortalece o papel do professor como mediador e promove, de forma integrada, o desenvolvimento das competências linguísticas, comunicativas e a própria competência digital dos alunos, preparando-os para uma atuação autônoma e crítica na sociedade contemporânea.

2 DO CONCEITO À PRÁTICA: MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

2.1 Mídias digitais no ensino de língua inglesa

Nos últimos anos, as mídias digitais têm se consolidado como elementos centrais nos processos de ensino e aprendizagem. De forma ampla, o termo “mídia” refere-se aos diferentes suportes e canais utilizados para comunicar, compartilhar e construir conhecimento (Moran, 2013).

Quando falamos em mídias digitais, estamos nos referindo a ferramentas mediadas pela tecnologia, como: aplicativos, plataformas online, redes sociais, jogos educativos, podcasts e vídeos, ou seja, tudo que favorecem interações dinâmicas e ampliam o acesso à informação (Santaella, 2010). Esses recursos não apenas transformaram o modo como as pessoas se relacionam com o conhecimento, mas também abrem novos caminhos para práticas pedagógicas inovadoras, especialmente no ensino de línguas.

No cenário específico do ensino de Língua Inglesa, essa característica é revolucionária. Aprender uma língua estrangeira deixou de ser um processo centrado na decodificação gramatical e na memorização de vocabulário isolado. Diferentes autores da área de educação digital, como Moran (2018) e Kenski (2013), destacam que o uso de tecnologias pode potencializar o engajamento dos estudantes, tornando o processo mais significativo e conectado à realidade sociocultural dos aprendizes.

Nesse sentido, as mídias digitais oferecem um universo de autenticidade e imersão inimaginável nas salas de aula tradicionais. Elas proporcionam acesso a contextos reais de uso da língua, como vídeos, podcasts, redes sociais, jogos online e fóruns de discussão internacionais, onde os alunos podem vivenciar a língua em sua dinamicidade e variedade cultural.

A integração dessas mídias à aprendizagem ativa de Língua Inglesa é, portanto, uma relação de grande importância. A aprendizagem ativa, conceito defendido por Moran (2018), é uma abordagem pedagógica que desloca o eixo do

processo do professor para o aluno, incentivando a investigação, a colaboração, a resolução de problemas e a criação. Os anos finais do Ensino Fundamental representam um momento crucial para essa abordagem, pois os estudantes, em sua maioria nativos digitais², estão em uma fase de desenvolvimento cognitivo e social onde anseiam por autonomia, interação e sentido em suas atividades.

Nesse contexto, as mídias digitais tornam-se potencializadoras da aprendizagem ativa. Ferramentas como plataformas de colaboração, aplicativos de comunicação e ambientes virtuais de aprendizagem, permitem que os alunos assumam o papel de protagonistas. Eles podem, por exemplo, produzir um vlog em inglês sobre um tema de seu interesse, colaborar na escrita de uma história digital com colegas de outra escola, ou participar de um fórum de debate com aprendizes de outros países. Essas atividades não apenas desenvolvem as habilidades linguísticas (ler, escrever, ouvir e falar), mas também promovem competências socioemocionais e digitais essenciais para a sociedade atual.

No entanto, é crucial compreender que o valor pedagógico das mídias digitais não reside nelas mesmas, mas na forma como são integradas ao currículo e às intenções de ensino. Kenski (2013) adverte que a simples utilização de uma ferramenta tecnológica não garante inovação pedagógica. É a mediação do professor, desenhando atividades com objetivos claros, que transforma o potencial das mídias em efetiva aprendizagem.

Portanto, conceituar mídias digitais no ensino de inglês vai além de definir ferramentas tecnológicas. Trata-se de compreendê-las como artefatos culturais e linguísticos que remodelam as práticas de letramento. Paiva (2019) reforça que o letramento digital em língua inglesa envolve a capacidade de navegar, criticar e produzir significados nesses diversos ambientes multimodais. O aluno dos anos finais do fundamental precisa ser preparado para interagir nesse ecossistema digital global, e a aula de inglês torna-se o espaço ideal para esse letramento crítico e funcional.

Desta forma, as mídias digitais, quando articuladas a uma proposta de aprendizagem ativa, redefinem toda a sala de aula de Língua Inglesa. Elas criam pontes entre o ambiente escolar e o mundo real, transformando o aprendizado de inglês de uma disciplina fragmentada em uma experiência dinâmica, socialmente relevante e profundamente engajadora para o jovem estudante. O desafio que se

² Pessoas que nasceram e cresceram imersas na era digital.

coloca, então, não é tecnológico, mas pedagógico: formar educadores para liderar essa transformação.

2.2 Formações de professores e mídias digitais;

Estamos vivendo em um momento de transformações aceleradas, e a sala de aula não ficou imune a essas mudanças. Com a chegada desacelerada, sobretudo durante e pós pandemia, das tecnologias digitais, somos levados a repensar não apenas o que ensinamos, mas também como ensinamos. E a partir desse processo, que a figura do professor ganha um papel ainda mais crucial. No entanto, para que os professores possam mediar de fato a aprendizagem por meio das mídias digitais, é preciso mais do que boa vontade: é necessário um apoio formativo constante, algo que ainda esbarra em realidades muitas vezes desiguais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) desde a sua criação em 2018, sinaliza a importância desse movimento, ao incluir a cultura digital como uma competência a ser desenvolvida por todos os estudantes. O documento orienta que os alunos devem “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” (Brasil, 2018). Mas como formar jovens críticos e criativos diante das telas se muitos de nós, professores, não recebemos formação adequada para isso?

A verdade é que ainda há uma lacuna entre o que orientam os documentos oficiais e o que vivenciamos no chão da escola. A maioria dos professores, saem das faculdades com um repertório teórico sólido, porém com pouca experiência prática, uma vez que a carga horária de estágio é insuficiente para experienciar todos dos aspectos do ser professor, dificultando a integração de ferramentas digitais ao planejamento de forma intencional. Como bem lembra Kenski (2013, p. 134), “a simples presença de tecnologias na escola não é suficiente para alterar a prática pedagógica”. São as pessoas, e não as máquinas, que provocam as mudanças.

Além da defasagem na formação inicial, precisamos lidar com infraestruturas precárias em muitas escolas: internet lenta, computadores insuficientes, falta de suporte técnico. Essas condições criam um cenário desestimulante, especialmente para professores que já estão sobrecarregados com outras demandas do cotidiano escolar. Não é raro ouvirmos relatos de educadores que abandonam ou negam realizar um projeto simplesmente porque a conexão é instável ou porque os equipamentos necessários não são suficientes.

Ainda, é necessário lembrar e reafirmar, a falta de políticas públicas efetivas e continuadas. É comum que surjam programas isolados de distribuição de dispositivos ou capacitações pontuais, mas sem uma visão integrada e de longo prazo, esses esforços se perdem. Precisamos de investimentos de aquisição de equipamento, conectividade, formação continuada e acompanhamento, um sistema que favoreça, de fato, a inovação.

Apesar dessas barreiras, muitos professores seguem buscando alternativas. Movidos pelo desejo de conectar-se com os estudantes e tornar a aprendizagem mais significativa, eles recorrem a cursos online, participam de comunidades de prática, trocam ideias em grupos de WhatsApp e testam novas ferramentas em sala de aula, mesmo os aparelhos celulares dos próprios alunos. Essa busca por formação/inovação, na sua maioria de forma autônoma e não reconhecida, é um testemunho do compromisso ético e profissional de quem não quer ficar parado no tempo, contrariando o integrante do Conselho Nacional de Educação Mozart Neves Ramos o qual afirmou em 2012 que “O Brasil ainda tem uma escola do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI”.

Nesse contexto, a formação continuada deixa de ser um complemento e passa a ser uma necessidade urgente e contínua. Como afirma Moran (2018, p. 47), ela se torna “o espaço de experimentação, de troca de experiências bem-sucedidas e de superação dos medos e resistências”. É nesses momentos que construímos coletivamente saberes mais aderentes à realidade digital em que vivemos.

Assim, fica claro que avançar no uso das mídias digitais na educação depende de um conjunto de fatores: de um lado, políticas públicas sérias e efetivas; de outro, o reconhecimento e a valorização do esforço docente, além de condições e incentivo para inovar. Só então poderemos passar de um uso superficial das tecnologias para uma integração verdadeiramente transformadora, em que as mídias digitais estejam a serviço de uma educação mais conectada, crítica e humana.

2.3 Aprendizagem ativa no ensino de língua inglesa

A evolução das metodologias de ensino tem reposicionado o aluno como protagonista do processo de aprendizagem, especialmente no ensino de língua inglesa, onde a prática e o uso autêntico são determinantes para o desenvolvimento da proficiência comunicativa. A aprendizagem ativa consolida-se como um paradigma

educacional essencial nesse contexto, é baseada no princípio de que os alunos aprendem mais efetivamente quando envolvidos ativamente no processo de construção do conhecimento.

Segundo Bonwell e Eison (1991), a aprendizagem ativa pode ser entendida como qualquer método de ensino que estimule os alunos a participarem ativamente do processo, realizando atividades e refletindo sobre suas próprias ações e pensamentos durante a aprendizagem, contrastando radicalmente com modelos tradicionais baseados na transmissão passiva de informação, onde os estudantes assumem um papel receptivo.

As bases teóricas da aprendizagem ativa encontram ressonância nas perspectivas construtivistas e socioculturais da educação. Segundo Moran (2015), o aprendizado ocorre por meio de um processo dinâmico e participativo, no qual o estudante é protagonista ao construir e reconstruir significados por meio da ação, da interação, da colaboração, da pesquisa, da criação e do compartilhamento de conhecimentos. Esta compreensão é relevante no ensino de línguas, onde a interação social e a autoria tornam-se elementos estimulantes do desenvolvimento linguístico.

Na contemporaneidade, Bacich e Moran (2018) articulam este conceito com as metodologias ativas, definindo-as como "abordagens que colocam o foco na aprendizagem do aluno, promovendo sua autonomia e engajamento por meio de situações desafiadoras, problemas reais e projetos, muitas vezes mediados por tecnologias" (Bacich; Moran, 2018, p.27). Esta perspectiva evidencia a importância de criar contextos significativos para o uso da linguagem, superando a prática de exercícios descontextualizados de estruturas linguísticas.

No âmbito específico do ensino de inglês, a tradução prática desses princípios materializa-se em estratégias pedagógicas diversificadas. A Aprendizagem Baseada em Projetos (Project-Based Learning) engaja os estudantes em processos prolongados de investigação, como a criação de um podcast temático ou o desenvolvimento de uma campanha de conscientização social, na qual as quatro habilidades linguísticas são praticadas de maneira integrada e com um propósito comunicativo autêntico.

A Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom) é uma abordagem que muda a forma tradicional de ensinar, nela o aluno tem o primeiro contato com o conteúdo em casa, por meio de vídeos, textos ou outros materiais, e o tempo em sala é usado para tirar dúvidas, discutir ideias e realizar atividades práticas e colaborativas.

Bergmann e Sams (2016) destacam que esta abordagem o professor deixa de atuar como a figura central que apenas transmite informações a alunos passivos, assumindo, em vez disso, o papel de orientador e facilitador do aprendizado. Ele se torna um guia mais experiente, que acompanha, apoia e incentiva os estudantes em seu próprio processo de construção do conhecimento (Bergmann; Sams, 2016). De forma complementar, a gamificação e o storytelling emergem como estratégias potentes para engajar os aprendizes emocional e cognitivamente, mobilizando estruturas narrativas e elementos lúdicos que tornam o processo de aprendizagem mais significativo e memorável.

A integração das mídias digitais revela-se como um estímulo fundamental para a plena implementação das metodologias ativas no ensino de língua inglesa. Estas tecnologias transcendem a função meramente instrumental para assumir um papel transformador, ampliando as possibilidades de ação, criação e interação dos aprendizes. Através de ferramentas digitais, os estudantes assumem o protagonismo na produção de conteúdo, criando vídeos, podcasts, blogs e colaborando em documentos compartilhados que manifestam sua autoria na língua, por exemplo.

A esse respeito, Moran (2015) destaca que as tecnologias digitais possibilitam que cada indivíduo se torne não apenas um receptor, mas também um criador e compartilhador de informações e saberes. Isso transforma de maneira significativa a dinâmica tradicional do ensino e da aprendizagem. O engajamento é igualmente potencializado pela natureza interativa destas ferramentas, desde plataformas de quiz competitivas até ambientes de realidade virtual que criam contextos imersivos para prática linguística.

Na maior parte, as mídias digitais fomentam a autonomia dos aprendizes, proporcionando acesso a um ecossistema diversificado de recursos para aprendizagem autodirigida. Sobre o exposto, Bacich e Moran (2018) diz que:

As tecnologias digitais [...] é fundamental, pois viabiliza práticas sociais atuais, que precisam ser tematizadas e experimentadas na escola. É importante, dispor de ações planejadas visando à formação do aluno para o uso do digital promovam a autonomia e a crítica e não atendam apenas aos apelos comerciais do mercado. (Bacich; Moran, 2018, p. 90).

Contudo, a implementação bem-sucedida dessas abordagens requer uma reconfiguração profunda do papel do educador e do ambiente de aprendizagem. O professor deixa de ser o detentor exclusivo do conhecimento para tornar-se um

mediador, um designer de experiências de aprendizagem e um facilitador de processos. Essa transição exige não apenas domínio das ferramentas tecnológicas, mas principalmente uma compreensão pedagógica apurada para selecionar as estratégias mais adequadas aos objetivos de aprendizagem e ao perfil dos estudantes.

A criação de um ambiente propício à aprendizagem ativa demanda planejamento cuidadoso, flexibilidade para acompanhar os diferentes ritmos de aprendizagem e capacidade de criar espaços seguros para a experimentação e o erro, elementos fundamentais no processo de aquisição de uma língua inglesa.

Em síntese, a conjugação entre metodologias ativas e ferramentas digitais configura um caminho promissor para a formação de aprendizes de língua inglesa, sendo autônomos, críticos e comunicativamente competentes. Esta abordagem integrada não apenas potencializa o desenvolvimento da proficiência linguística, mas também prepara os estudantes para os desafios do século XXI, capacitando-os com habilidades de colaboração, criatividade e resolução de problemas (Brasil, 2018).

3 METODOLOGIA

Neste trabalho, buscou-se investigar a eficácia das mídias digitais como ferramentas promotoras da aprendizagem ativa de Língua Inglesa, este estudo desenvolveu-se por meio de uma abordagem qualitativa, caracterizando-se como uma pesquisa-intervenção. A investigação foi conduzida em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, composta por 20 alunos, entre 14 e 15 anos, de uma instituição particular, de pseudônimo C.E.S.A, localizada no município de Retirolândia, Bahia, nordeste do estado, o qual faz parte da microrregião de Serrinha e pertence ao território de identidade do sisal.

A opção metodológica pela pesquisa qualitativa justifica-se por permitir uma compreensão aprofundada dos fenômenos educacionais em seu contexto natural, privilegiando a descrição detalhada dos processos vivenciados pelos participantes. Sobre a pesquisa qualitativa Ludke; André (1986, p.18), afirma “o estudo qualitativo [...] é o que se desenvolve numa situação natural, é rico em dados descritivos, tem um plano aberto e flexível e localiza a realidade de forma complexa e contextualizada” (Ludke; André, 1986, p.18).

No que se refere aos procedimentos, o estudo adotou o desenho de estudo de caso, uma vez que se concentrou na análise aprofundada de um grupo específico submetido a uma intervenção pedagógica singular. Para Gil (2008), o estudo de caso permite uma investigação abrangente e detalhada de determinado fenômeno em seu contexto real, sendo particularmente adequado para pesquisas em educação que envolvem a implementação de novas metodologias.

A intervenção pedagógica consistiu na aplicação de uma Sequência Didática (SD) com duração de cinco semanas, elaborada com base nos princípios da aprendizagem ativa e integrando diversas mídias digitais como recursos didáticos. A SD foi organizada para 10 aulas de 50 minutos cada, sendo cada aula utilizando diferentes ferramentas digitais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas em Língua Inglesa. (Apêndice A)

Na primeira aula, os alunos inicialmente responderam a um questionário via *google forms* (Apêndice B) para buscar compreender se a turma já utiliza recursos tecnológicos no cotidiano e para aprimoramento da aprendizagem. Após a aplicação do questionário, os alunos utilizaram a plataforma Padlet para a criação de um mural digital colaborativo se apresentando e trabalhando o gênero textual biografia, desenvolvendo principalmente as habilidades de leitura e escrita. A segunda aula envolveu a produção de podcasts utilizando o aplicativo YouCut, com foco na competência oral e na pronúncia. A terceira aula dedicou-se à criação de vídeos curtos no formato Reels/TikTok para prática de vocabulário e estruturas gramaticais. Na quarta aula, os alunos participaram de um quiz interativo através do Kahoot para compreensão de texto escrito. A quinta aula, utilizaram o Canva para a produção de infográficos em inglês sobre perigos digitais aprimorando assim a habilidade escrita.

Na sexta aula, a mídia digital utilizada foi a música. Os alunos ouviram e analisaram letras de canções em inglês, trabalhando aspectos de vocabulário, pronúncia e compreensão auditiva. Durante a sétima aula, os estudantes fizeram uso do celular com QR Codes espalhados pela sala de aula. Cada código levava a diferentes tarefas interativas em inglês, essa atividade promoveu a aprendizagem ativa e a leitura em contexto, estimulando a autonomia e o trabalho colaborativo entre os alunos.

A aula oito envolveu a criação de histórias em quadrinhos digitais (HQs) utilizando a plataforma *MakeBeliefsComix*. Os alunos elaboraram pequenas narrativas em inglês, aplicando estruturas gramaticais, diálogos e vocabulário. Na nona aula, foi

utilizada a ferramenta Mentimeter para a realização de enquetes e nuvens de palavras em tempo real sobre temas do cotidiano dos alunos. A atividade serviu para desenvolver a compreensão e produção oral. Por fim, na décima aula, os alunos usaram as redes sociais para compartilhar as produções feitas durante toda a sequência didática.

Para a coleta de dados, foram utilizados múltiplos instrumentos, aplicados em três momentos distintos: inicialmente, um questionário diagnóstico foi aplicado para verificar o domínio prévio dos alunos em relação ao uso de mídias digitais e suas percepções sobre o aprendizado de inglês. Durante a intervenção, realizou-se observação participante sistemática, com registro em diário de campo das interações e engajamento dos alunos, e conceituação em 4 níveis após a realização das atividades (Insuficiente–Básico–Adequado–Avançado).

A escolha da turma de 9º ano do ensino fundamental, justifica-se por ser esta uma etapa crucial na consolidação das competências em língua estrangeira antes da transição para o Ensino Médio, além de representar uma faixa etária (14 e/ou 15 anos) com familiaridade natural com as tecnologias digitais. O contexto da escola particular, por sua vez, permitiu o acesso a uma gama mais diversificada de recursos tecnológicos, possibilitando a exploração de diferentes mídias digitais sem as limitações de infraestrutura que são comuns em muitas escolas da rede pública.

Esta abordagem metodológica buscou assegurar uma investigação rigorosa que permitisse verificar em que medida a Sequência Didática com mídias digitais contribuiu para uma aprendizagem ativa e significativa de Língua Inglesa, atendendo aos objetivos propostos neste estudo.

Conforme exigências legais, os aspectos éticos da pesquisa envolvendo menores de idade, foram obtidos, previamente, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) dos pais ou responsáveis e o Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) dos próprios alunos, conforme diretrizes éticas. Garantiu-se o anonimato dos participantes e o sigilo no tratamento dos dados, que foram utilizados exclusivamente para os fins deste estudo, com a devida autorização formal da instituição de ensino para a realização da investigação em seu ambiente.

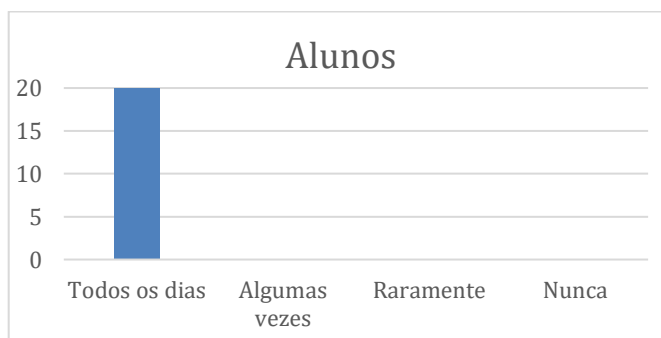
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A sequência didática foi aplicada na escola, cujo pseudônimo é C.E.S.A, município de Retirolândia estado da Bahia, nos anos finais do ensino fundamental, especificamente em uma turma de 9º ano, contendo 20 alunos, sendo 8 meninos e 12 meninas de faixa etária entre 14 e 15 anos. A aplicação durou 10 aulas de 50 minutos entre os dias 01 à 29 de agosto de 2025.

Os dados obtidos apontam para uma transformação notável no processo de aprendizagem de Língua Inglesa pelos vinte alunos do 9º ano envolvidos na pesquisa. Inicialmente, é fundamental destacar que o engajamento dos estudantes se mostrou substancialmente elevado quando comparado aos registros de aulas convencionais.

Na primeira aula, houve dinâmicas de acolhimento e uso da língua inglesa, os alunos responderam a um questionário (google forms), cujo objetivo foi o levantamento de informações para elaboração do perfil dos participantes no que se refere à utilização de mídias digitais, além de averiguar se os alunos já usam tecnologias para instrução de conhecimento da língua inglesa e/ou auxílio em demais atividades educacionais. Sendo as respostas apresentadas nos gráficos 1 e 2:

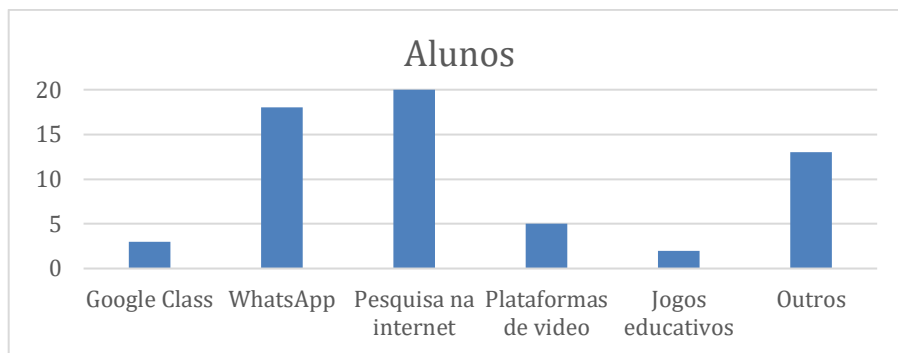
GRÁFICO 01: Com que frequência você usa dispositivos digitais para fins educacionais (pesquisar, estudar, fazer tarefas)?



Fonte: Elaboração própria,³ 2025.

GRÁFICO 02: Quais ferramentas digitais você costuma usar para estudar? (assinale todas que se aplicam)

³ Quadro elaborado a partir das respostas do formulário no google forms. (APENDICE B).



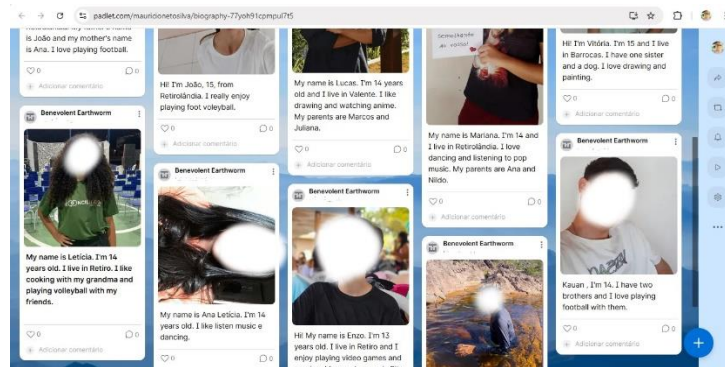
Fonte: Elaboração própria,⁴ 2025.

Os dados coletados por meio do questionário inicial demonstraram que a turma mantém um contato diário com mídias digitais, notadamente através de smartphones com acesso à internet. Um dado crucial é a ausência completa de relatos sobre dificuldades de uso, o que evidencia que os alunos não apenas têm acesso à tecnologia, mas também já dominam suas funcionalidades básicas. Esse letramento digital consolidado se reflete no uso cotidiano dessas ferramentas para fins educacionais, sugerindo que a turma está plenamente apta e habituada a empregar a tecnologia como um recurso de apoio ao estudo.

As observações registradas no diário de campo apontam um aumento palpável no engajamento e na motivação dos alunos a partir da primeira aula com o *Padlet*. Durante a execução foram perceptíveis as habilidades de alguns participantes quanto ao manuseio da plataforma, e outros solicitaram ajuda, afirmando nunca terem visto ou utilizado. Foi possível notar um grande empenho dos alunos para a realização, considero que esse envolvimento ocorreu pelo fato de eles utilizarem um material de criação própria. Também foi explícito, que os participantes utilizaram o conhecimento prévio para a escrita das sentenças, sendo o vocabulário utilizado de nível básico, e que não houve solicitação de auxílio para a realização da lição. Na foto 1, apresento o print do Padlet.

⁴ Quadro elaborado a partir das respostas do formulário no google forms. (APENDICE B).

Foto 01: Criação da própria biografia usando sua fotografia e a plataforma Padlet.



Fonte: Elaboração própria,⁵ 2025

A familiaridade dos alunos com a interface de redes sociais tornou a atividade de construir uma biografia digital uma tarefa natural e prazerosa. Esse comportamento liga-se diretamente ao conceito de aprendizagem ativa (Bacich; Moran, 2018). Percebeu-se que mesmo alunos tradicionalmente mais reticentes nas aulas de inglês mostraram-se dispostos a produzir e compartilhar seus textos no mural colaborativo.

O uso de ferramentas como *YouCut* (podcast) na segunda aula e Reels/TikTok, na terceira aula, potencializou esse engajamento, pois conectou a aprendizagem de língua ao universo digital dos discentes. Conforme assinala Moran (2018), as tecnologias trazem para a educação uma linguagem com a qual os jovens estão habituados, transformando a sala de aula em um ambiente mais dinâmico e atraente.

Durante as atividades, os alunos mostraram-se curiosos e participativos, explorando os aplicativos com entusiasmo. Alguns demonstraram iniciativa em ajudar os colegas com as ferramentas digitais, enquanto outros apresentaram timidez ao gravar suas falas, precisando de incentivo e orientação constante. A atmosfera geral foi de colaboração e descoberta, com momentos de descontração e risadas ao revisarem seus próprios vídeos e áudios.

A produção de vídeos e áudios, em particular, permitiu que os alunos exercitassem a língua em um contexto de uso real e significativo, no entanto, ficou evidente uma deficiência na habilidade oral, grande parte dos alunos não possuem fluência ou nível adequado para série/ano da língua em estudo, permitindo conceituar as aulas 02 e 03 como básico, conforme as fotos.

⁵ Print do mural Padlet com a atividade desenvolvida na aula 01.

Foto 02 e 03: Print dos vídeos, alunos fazendo a receita usando o celular e comandos em língua inglesa.



Fonte: Elaboração própria,⁶ 2025

A quarta aula, dedicada ao quiz interativo no *Kahoot*, tornou a sala de aula um ambiente lúdico e colaborativo. A gamificação da aprendizagem reduziu a ansiedade relacionada à avaliação e estimulou a concentração e o raciocínio rápido. Durante a atividade, os alunos mostraram-se bastante empolgados e competitivos, aguardando ansiosamente o aparecimento de cada nova pergunta na tela. A cada acerto, comemoravam com entusiasmo, enquanto os erros geravam risadas e comentários entre os grupos. Muitos se levantavam para ver o ranking em tempo real, torcendo por si ou pelos colegas. O uso dos celulares foi responsável, e o clima geral foi de envolvimento e diversão, mantendo todos atentos até o fim do quiz.

A análise das respostas evidenciou que a interação digital contribuiu para a autoavaliação imediata, no qual, por vez, deixava o ambiente eufórico por ter errado a questão. Tal aspecto dialoga com a proposta da BNCC (2018) de promover processos avaliativos formativos lúdicos e contínuos. As fotos 04 e 05, contemplam o uso da plataforma Kahoot it!

⁶ Print dos vídeos produzidos na aula 03, no qual os alunos realizam uma receita gelada em língua inglesa.

Foto 04: é o resultado final do jogo na plataforma e foto 05 mostrar alguns alunos da turma usando o celular para responder ao quiz.



Fonte: Elaboração própria,⁷ 2025

Na quinta aula, a produção de infográficos no *Canva*, foi perceptível a interação entre os alunos no processo de leitura, escrita e organização visual da informação. Durante a atividade foi notado uma oscilação de internet o que causou um atraso na atividade e uma certa impaciência por alguns alunos, no entanto, a atividade transcorreu de forma satisfatória e bem-sucedida. O resultado final demonstrou que, mesmo diante de eventuais limitações técnicas, o uso de mídias digitais contribui significativamente para a aprendizagem da língua inglesa, promovendo engajamento, colaboração e construção ativa do conhecimento.

A utilização da música como mídia digital permitiu aos alunos praticar vocabulário, pronúncia e compreensão auditiva de forma contextualizada. Observou-se elevado engajamento durante a escuta e análise das letras, com participação ativa nas discussões sobre significado e expressão linguística. No que tange a mídias digitais a atividade ocorreu bem, a dificuldade foi mais uma vez as competências linguísticas. Já na sétima aula, os QR Codes espalhados pela sala promoveram uma aprendizagem mais dinâmica e colaborativa, pois os alunos precisaram decidir a ordem das tarefas, resolver desafios em equipe e aplicar a leitura em contexto. No entanto, algumas dificuldades técnicas, como a instabilidade do sinal de internet, mais uma vez, em determinados momentos, geraram atrasos e certa frustração.

Na oitava aula, a criação de histórias em quadrinhos digitais (HQs) no *MakeBeliefsComix* possibilitou aos estudantes aplicar estruturas gramaticais, diálogos

⁷ Fotos da aula 04 uso da plataforma Kahoot it.

e vocabulário em narrativas criativas, integrando leitura e produção escrita. A atividade revelou que, embora os alunos apreciem o caráter lúdico e visual das HQs, alguns tiveram dificuldades em organizar ideias de forma coerente em inglês, evidenciando a necessidade de mediação contínua do professor. Esses resultados corroboram a perspectiva de Paiva (2019) sobre a aprendizagem como processo auto-organizado, mas que ainda requer suporte docente.

Na décima aula, os alunos utilizaram redes sociais para compartilhar as produções realizadas ao longo de toda a sequência didática. Essa atividade foi percebida como a mais fácil e prazerosa pela turma, pois muitos demonstraram grande familiaridade com o formato e aproveitaram para escolher legendas, músicas e recursos visuais, todos em inglês, exercitando vocabulário e criatividade de maneira contextualizada, conforme a foto 06.

Foto 06: Print da rede social Instagram criada na aula 10 como atividade final.



Fonte: Elaboração própria,⁸ 2025

Observou-se intensa interação entre os alunos, com discussões sobre escolhas de elementos multimodais e feedback entre pares, reforçando a aprendizagem colaborativa. Alguns estudantes, porém, preferiram não publicar em seus perfis pessoais, optando por criar perfis específicos para a atividade, o que evidencia a necessidade de respeitar questões de privacidade e segurança digital. Essa prática reforça a relevância das redes sociais como ferramentas pedagógicas alinhadas ao contexto social dos alunos, aproximando o aprendizado da realidade

⁸ Print da rede social criada para postagem da atividade 10.

digital em que estão inseridos e consolidando a ideia de que o uso de mídias digitais potencializa a aprendizagem ativa e engajada no ensino de inglês (Bacich; Moran, 2018).

Em última análise, os resultados desta intervenção consolidam as mídias digitais não como meros suportes, mas como elementos centrais para uma reconfiguração metodológica no ensino de inglês. Elas estabelecem uma clara distinção entre a abordagem tradicional, focada na assimilação passiva de conteúdos fragmentados, e um paradigma contemporâneo, no qual o idioma é mobilizado de forma ativa e significativa por meio da criação e da interação digital.

Cabe ressaltar, porém, que esse caráter inovador não deriva automaticamente das tecnologias, mas de um planejamento didático estruturado que orienta seu uso com objetivos de aprendizagem bem definidos. A contribuição essencial deste estudo, assim, está em evidenciar que o êxito do processo depende menos dos aparatos tecnológicos em si e mais da clareza da mediação docente para integrá-los de modo crítico e produtivo à prática educativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo partiu da premissa de que as mídias digitais constituem ferramentas potentes para promover uma aprendizagem ativa de Língua Inglesa, hipótese confirmada pela análise dos resultados. A sequência didática aplicada demonstrou, na prática, a capacidade desses recursos de transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico, elevando o engajamento dos estudantes e posicionando-os como protagonistas de sua própria aprendizagem. Por meio de atividades com ferramentas como *Padlet*, *Kahoot it!* e *Canva*, foi possível estimular a colaboração, a autonomia e o uso criativo do inglês em contextos significativos, aspectos essenciais para os anos finais do Ensino Fundamental.

É crucial ressaltar, contudo, que o potencial pedagógico das mídias digitais não se concretiza de forma automática. O professor mantém-se como agente central desse processo, atuando como mediador crítico e designer de experiências de aprendizagem. A inovação, portanto, não reside na mera adoção de tecnologias, mas em um planejamento intencional que articule cada ferramenta a objetivos de aprendizagem específicos. Essa prática exige formação docente contínua, que vá

além do domínio técnico das plataformas e envolva estratégias para lidar com desafios como a heterogeneidade de conhecimentos tecnológicos e as limitações de infraestrutura.

A sequência didática aqui relatada evidencia que é possível superar um ensino meramente transmissivo e instaurar uma prática em que o inglês se torne uma língua de ação e criação. O aprofundamento da transformação digital na educação requer docentes com postura investigativa, dispostos a experimentar, refletir e adaptar-se criticamente. Assim, as mídias digitais poderão cumprir seu papel de potencializadoras de uma educação linguística mais relevante, inclusiva e alinhada às demandas do século XXI.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida – uma metodologia ativa de aprendizagem**. 1. ed. Rio de Janeiro. 2016.

BONWELL, Charles. C., & EISON, James. A. **Active learning: Creating excitement in the classroom**. Washington DC: George Washington University, 1991.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/> Acesso em 13. out. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, E.P.U., 1986. 18p.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos Tarciso; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas, SP: Papirus, 2013. 176 p.

MORAN, José Manuel. Metodologias Ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L. MORAN, J. **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2015.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira. Aprendizagem de língua inglesa na era digital. In: PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira (Org.). **Práticas de ensino e aprendizagem de inglês com foco na tecnologia**. São Paulo: Hub Editorial, 2019.

PRENSKY, Marc. Nativos digitais, imigrantes digitais. Tradução: Roberta de Moraes Jesus de Souza. 2001. On the Horizon, **MCB University Press**, Vol. 9, No. 5. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 10 set. 2025.

RAMOS, Mozart Neves. **Brasil tem escola do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI, afirma especialista em educação**. G1, Rio de Janeiro, 08 nov. 2012. Disponível em: <https://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html> Acesso em: 11 set. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2010.

APÊNDICES:

APÊNDICE A SEQUÊNCIA DIDÁTICA “Histórias e ideias na rede”	
AULA 01	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Desenvolver a capacidade de comunicação escrita em inglês, promovendo a expressão pessoal e a interação colaborativa por meio de comentários construtivos nas biografias dos colegas. • Habilidade BNCC: EF09LI16 • Recursos: Plataforma Padlet. • Descrição: Os alunos acessam um mural colaborativo no Padlet para criar e publicar uma breve biografia em inglês sobre si mesmos, incluindo interesses, hobbies e gostos. Eles também podem interagir com as publicações dos colegas por meio de comentários.
AULA 02	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Construir um podcast para praticar a competência oral e a pronúncia, narrando um trecho de sua biografia ou um fato relevante. • Habilidade BNCC: EF09LI07 • Recursos: Aplicativo YouCut (ou similar para gravação e edição de áudio). • Descrição: Em duplas ou trios, os alunos gravam um podcast curto em inglês. Eles editam o áudio, adicionam uma vinheta e publicam em uma pasta compartilhada da turma.
AULA 03	<p>Objetivo: Desenvolver habilidades de expressão oral e escrita em inglês, aplicando o Present Simple para explicar passo a passo receitas de sobremesas geladas.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI06</p> <p>Recursos: Smartphones e aplicativos para Reels/TikTok (ou similares).</p> <p>Descrição: Os alunos produzem vídeos de curta duração mostrando o passo a passo de uma receita de sobremesa gelada. Devem usar frases no Present Simple para descrever cada etapa (ex.: “I mix the ingredients,” “I put the mixture in the freezer”). O foco é combinar comunicação verbal e visual de forma clara, criativa e divertida.</p>
AULA 04	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Verificar e reforçar a compreensão de textos em inglês, explorando temas de cidadania digital, por meio de um quiz interativo • Habilidade BNCC: EF09LI03 • Recursos: Plataforma Kahoot. • Descrição: Conduz um quiz competitivo no Kahoot it. As perguntas e respostas, em inglês, testam a compreensão leitora e, ao mesmo tempo, introduzem o tema para a produção da próxima aula.
AULA 05	<p>Objetivo: Produzir infográficos em inglês para sintetizar informações sobre perigos digitais, desenvolvendo habilidades de escrita, letramento visual e trabalho colaborativo.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI04</p> <p>Recursos: Plataforma Canva.</p> <p>Descrição: Em grupos, os alunos pesquisam um perigo digital específico (ex.: fake news, phishing, excesso de compartilhamento) e criam um infográfico informativo e visualmente atraente no Canva, em inglês. Ao final, cada grupo apresenta seu infográfico para a turma, promovendo socialização, troca de ideias e aprendizado coletivo sobre os temas abordados.</p>

<p>AULA 06</p>	<p>Objetivo: Desenvolver compreensão auditiva, vocabulário e pronúncia em inglês por meio da análise de letras de músicas, relacionando o conteúdo com temas de identidade e expressão emocional.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI18</p> <p>Recursos: Caixa de som, projetor, letras de músicas.</p> <p>Descrição: Os alunos ouvem músicas selecionadas, completam lacunas nas letras e discutem o significado das palavras e expressões em inglês. Em seguida, refletem sobre como a música comunica emoções e aspectos da identidade, promovendo interpretação crítica e troca de ideias entre os colegas.</p>
<p>AULA 07</p>	<p>Objetivo: Estimular a aprendizagem ativa, a leitura em contexto e o trabalho colaborativo por meio de uma caça ao tesouro interativa, promovendo autonomia e engajamento dos alunos.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI01</p> <p>Recursos: Smartphones, gerador de QR Codes, cartões espalhados pela sala.</p> <p>Descrição: QR Codes distribuídos pela sala conduzem os alunos a diferentes desafios, como responder a perguntas, assistir a vídeos curtos e resumir conteúdos, ou solucionar problemas em inglês. A turma é dividida em equipes que devem colaborar para completar todas as tarefas, compartilhando descobertas e estratégias ao longo da atividade.</p>
<p>AULA 08</p>	<p>Objetivo: Criar histórias em quadrinhos digitais em inglês para praticar o Passado Simples, aplicando vocabulário, diálogos e estruturas gramaticais ao relatar situações do cotidiano digital.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI10</p> <p>Recursos: Plataforma MakeBeliefsComix.</p> <p>Descrição: Os alunos criam HQs curtas que ilustram situações envolvendo cidadania digital, narrando acontecimentos já ocorridos, como um caso de cyberbullying que presenciaram ou um episódio em que identificaram uma notícia falsa. A atividade permite praticar o Passado Simples enquanto desenvolvem criatividade, escrita e compreensão de narrativas em inglês.</p>
<p>AULA 09</p>	<p>Objetivo: Desenvolver compreensão e produção oral em inglês, promovendo reflexão sobre temas do cotidiano dos adolescentes por meio de enquetes e nuvens de palavras interativas.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI01</p> <p>Recursos: Plataforma Mentimeter.</p> <p>Descrição: O professor lança perguntas no Mentimeter (ex.: "What is your biggest concern about the future?", "What digital tool is most essential for you?"). Os alunos respondem pelo celular, formando uma nuvem de palavras colaborativa. Em seguida, a turma utiliza os resultados como ponto de partida para debates orais, compartilhando opiniões, justificando respostas e praticando vocabulário e estruturas em inglês.</p>
<p>AULA 10</p>	<p>Objetivo: Consolidar e compartilhar as aprendizagens em inglês por meio de um portfólio digital, valorizando a autoria, a reflexão sobre o próprio percurso e a interação com os colegas.</p> <p>Habilidade BNCC: EF09LI17</p> <p>Recursos: Redes sociais ou blog da turma.</p>

	<p>Descrição: Os alunos selecionam e organizam seus melhores trabalhos (podcast, vídeo, infográfico, HQ) e os publicam em um espaço digital comum. Durante a aula, apresentam suas criações, comentam as produções dos colegas e refletem, em inglês, sobre o que aprenderam em termos de língua e de cidadania digital, promovendo troca de ideias, feedback construtivo e celebração do aprendizado coletivo.</p>
--	--

APÊNDICE B

QUESTIONÁRIO

1. Você possui algum dos seguintes dispositivos com acesso à internet?
 - a) Smartphone
 - b) Tablet
 - c) Computador
 - d) Nenhum

2. Com que frequência você utiliza dispositivos digitais no seu dia a dia?
 - a) Todos os dias
 - b) Algumas vezes por semana
 - c) Raramente
 - d) Nunca

3. Você encontra dificuldades para usar seu smartphone, tablet ou computador?
 - a) Nunca
 - b) Raramente
 - c) Às vezes
 - d) Frequentemente

4. Com que frequência você usa dispositivos digitais para fins educacionais (pesquisar, estudar, fazer tarefas)?
 - a) Todos os dias
 - b) Algumas vezes por semana
 - c) Raramente
 - d) Nunca

5. Quais ferramentas digitais você costuma usar para estudar? (assinale todas que se aplicam)
 - a) Google Classroom
 - b) WhatsApp
 - c) Pesquisas na internet
 - d) Plataformas de vídeo (YouTube, Vimeo)
 - e) Jogos educativos
 - f) Outra: _____