

**O FATOR MOTIVACIONAL DA LOUSA INTERATIVA NO PROCESSO DE  
ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA:  
UM ESTUDO PILOTO**

SAMARA FREITAS OLIVEIRA

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)*

THALITA SOUZA CIRILO

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)*

**RESUMO:** Utilizar recursos tecnológicos nas aulas de línguas estrangeiras tem-se apresentado como fator motivacional para os alunos. Dentre esses recursos interligados à educação, destaca-se a lousa interativa e suas particularidades. Este artigo relata um estudo piloto sobre a experiência de 21 alunos de um instituto de idiomas em Natal e sua motivação com o quadro eletrônico durante as lições, discutindo o papel do aluno como “protagonista” (Freire, 1996) e a interação (Orr, 2008) dele com a lousa digital. Os dados são provenientes de questionários semiestruturados direcionados aos aprendizes e observações de aulas com e sem a lousa digital durante quatro meses. Os resultados apontaram que a lousa impulsiona a motivação e interesse dos aprendizes, pois possibilita uma sala dinâmica, de caráter menos tradicional, permitindo, assim, um aluno mais ativo e participativo. Eles indicaram também que as atividades realizadas por meio da lousa digital impactam significativamente a motivação desses sujeitos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino e aprendizagem de inglês como língua estrangeira; lousa digital; motivação em L2.

**ABSTRACT:** Using different technological resources in foreign language classes has been pointed as a motivational factor for students. Among these technology resources connected to education, there is the interactive whiteboard and its great particularities. This article reports a

study on the experience of 21 students from a private language institution in Natal and their motivation with the digital board during the lessons, discussing the role of students as “protagonists” (Freire, 1996) and their interaction with the e-board (Orr, 2008). The data derive from semi-structured questionnaires addressed to students and class observations with and without the e-board over a four-month period. The results point out that the IWB boosts learners’ interest and motivation, since it promotes a dynamic and less traditional classroom, thus enabling learners to be more active and participative. Furthermore, they indicate that the activities had a remarkable impact on these subjects’ motivation.

**KEY-WORDS:** EFL teaching and learning; motivation in L2; interactive whiteboard.

## **Introdução**

O mundo está voltado para receber inovações com fácil acesso a novas Tecnologias de Informação e Comunicação (doravante, TICs), uso frequente da Internet e a conseqüente globalização do conhecimento. A inserção de novas tecnologias no nosso cotidiano leva-nos a refletir sobre os seus avanços e os efeitos que elas causam nas nossas vidas, especialmente nos contextos educacionais. O uso da tecnologia em sala de aula tem se tornado objeto de discussão de professores e pesquisadores em todo o mundo, já que é cada vez mais comum nos depararmos com pessoas interagindo com as TICs de forma intensa e ubíqua.

Tendo em vista essa ideia, faz-se necessário refletir sobre esses recursos tecnológicos disponíveis, suas potencialidades e o impacto que eles causam nos aprendizes. A união da tecnologia, do fator interação e da sala de aula, em especial a de língua estrangeira (LE), fez com que a lousa interativa ganhasse destaque em meio a tantos outros recursos

A adoção de lousas interativas nas salas de aula de segunda língua (L2)<sup>6</sup> tem acontecido, principalmente, em institutos de idiomas e escolas regulares privadas e pesquisas (ORR, 2008; MERCER, 200) têm surgido para investigar que aspectos são determinados pela interação com esse recurso. Com a finalidade de contribuir para esses estudos, este artigo tem como objetivos: a) compreender de que forma a lousa digital interativa<sup>7</sup> afeta a motivação dos aprendizes de inglês como L2 e b) analisar a interação presente em um ambiente de aprendizagem mediado pela ferramenta lousa digital. Para tanto, nossa discussão será norteadas pelas seguintes questões:

- De que maneira a motivação dos aprendizes é impactada pela lousa digital interativa nas aulas observadas?
- Como se dá a interação dos participantes desta pesquisa com a ferramenta nesta sala de aula?

As seções seguintes deste artigo farão uma breve descrição de percepções da literatura acerca da motivação em salas de L2; a sala de aula e a inserção de tecnologias; a lousa digital interativa e a interação aluno-lousa. Posteriormente, serão apresentados os aspectos metodológicos que delinearão nosso estudo, tais como: os instrumentos de coleta de dados utilizados, os participantes, a análise e organização dos dados e, por último, os resultados e as considerações finais acerca do objeto de pesquisa em questão.

---

<sup>6</sup> Neste artigo, os termos Língua Estrangeira (LE) e Segunda Língua (L2) serão utilizados como sinônimos.

<sup>7</sup> Utilizaremos os termos lousa digital e quadro eletrônico para nos referirmos à lousa digital interativa.

## A motivação em salas de L2

Aprender uma segunda língua demanda um certo nível de motivação<sup>8</sup> para a contínua dedicação aos estudos. Compreender o que torna os aprendizes de uma LE motivados e engajados a aprender cada vez mais é o desejo de qualquer professor. Por esta razão, a busca por novas maneiras de motivar os aprendizes em sala (e fora dela) deve ser um caminho sem fim para os que ensinam. A este respeito Rost (2006) afirma:

[...] acender e sustentar uma fonte de energia positiva é muito vital para o sucesso final, tudo o que o professor faz na aula de língua tem dois objetivos. Um deles é, naturalmente, para favorecer o desenvolvimento da linguagem e o outro é para gerar motivação para a aprendizagem contínua. Grande parte das pesquisas sobre motivação confirmou o princípio fundamental da causalidade: a motivação afeta o esforço, o esforço afeta os resultados e os resultados positivos levam a um aumento na habilidade. O que isso sugere, claro, é que, ao melhorar a motivação dos alunos estamos, na verdade, ampliando sua capacidade na língua e alimentando sua capacidade de aprender. (ROST, 2006, p. 02, tradução nossa)<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Pretendemos nos deter a uma faceta mais extrínseca do construto motivação na aprendizagem de LEs, compreendendo dessa forma a influência do professor dentro do processo de ensino e aprendizagem e dos recursos utilizados na mediação (a lousa digital interativa, por exemplo). Todavia, reconhecemos que a relação do construto com fatores de ordem intrínseca sejam de grande relevância para o total entendimento da complexa definição do que seria a motivação.

<sup>9</sup> [...] *igniting and sustaining a source of positive energy is so vital to ultimate success, everything the teacher does in the language classroom has two goals. One is, of course, to further language development, and the other is to generate motivation for continued learning. Much of the research on motivation has confirmed the fundamental principle of causality: motivation affects effort, effort affects results, positive results lead to an increase in ability. What this suggests, of course, is that by improving students' motivation we are actually amplifying their ability in the language and fueling their ability to learn.* (ROST, 2006, p. 2)

Ainda no que tange a aprendizagem em segunda língua, a motivação pode ser afetada por dois fatores: as necessidades comunicativas que os aprendizes tenham e suas atitudes em relação à comunidade desta segunda língua (LIGHTBOWN e SPADA, 1999). Ela também depende dos objetivos dos aprendizes: o porquê de aprender uma LE e o nível de interesse para com esta segunda língua. Entretanto, devemos nos conscientizar de que isso não envolve apenas o interesse do aluno em aprender a língua, mas também as atitudes e integralização que são determinantes da motivação (GARDNER *apud* LIGHTBOWN e SPADA, 1999).

A motivação também é afetada por forças de ordem psicológica. Krashen (1985) diz que “o filtro afetivo é a barreira que impede os aprendizes de adquirir a língua a partir do insumo disponível”<sup>10</sup> (*apud* LIGHTBOWN e SPADA, 1999, p. 39, tradução nossa). A falta de motivação pode levar a resultados não satisfatórios e até mesmo a um bloqueio do idioma. Os fatores que ocasionam essa desmotivação podem ir desde os metodológicos aos de estrutura física do ambiente de aprendizagem. Uma alternativa para resolver essas implicações psicológicas em relação à língua-alvo seria a inserção de tecnologias interativas nas lições para a criação de um ambiente mais relaxante, atrativo e cooperativo.

### **A sala de aula de LE e a inserção das TICs**

A motivação é uma importante peça do processo de aprendizagem de uma segunda língua. Para motivar os alunos, deve-se considerar que a tecnologia pode ser também uma ferramenta aliada a ser usada nas aulas. É possível reconhecer que a rotina e a maneira com que os professores conduzem as lições podem diminuir o interesse dos

---

<sup>10</sup> *the affective filter is a barrier which prevents learners from acquiring language from the available input* (LIGHTBOWN and SPADA, p. 39)

alunos. Variar as atividades, as tarefas e os materiais seria um auxílio para melhorar a motivação desses alunos. (LIGHTBOWN e SPADA, 1999, tradução nossa)<sup>11</sup>

Diariamente surgem novas tecnologias, que se tornam parte da vida de jovens aprendizes. Os professores não deveriam ignorar que isso realmente acontece e que usá-las em sala parece ser, na perspectiva do aluno nativo digital, muito mais interessante. Portanto, é papel do professor estar aberto a essas tecnologias e tentar usá-las em sala a fim de tornar as aulas mais atraentes para esse público. Ensinar uma LE exige que acompanhemos a evolução das necessidades do mundo. Segundo Sleeter e Tettegah (*apud* LAM, 2002, tradução nossa)

A tecnologia ajuda a conectar a educação multicultural em um número de maneiras. As mídias e as telecomunicações são uma parte vital da cultura jovem de hoje. Indivíduos com fracas ou poucas competências tecnológicas vão ter dificuldade para sobreviver no ambiente competitivo e global do futuro. Ferramentas tecnológicas, tais como: instrução baseada na rede, comunicação mediada por computador, *webquests*, CD-ROMs, e *streaming* de áudio e vídeo são utilizados na educação multicultural. Ela também ajuda os alunos com diferentes linguagens.<sup>12</sup>

Lam (*apud* ORR, 2008) defende que “a tecnologia aumenta a aprendizagem”. Os contextos educacionais que usam recursos multimídia parecem ser muito mais ricos e possibilitam que um mundo de aprendizados aconteça. Ao servir-nos de aparatos

---

<sup>11</sup> *Varying the activities, tasks and materials would be helpful increasing students' motivation.* (LIGHTBOWN AND SPADA, 1999)

<sup>12</sup> *Technology helps connect multicultural education in a number of ways. Media and telecommunications are a vital part of today's youth culture. Individuals with weak or little technological skills will find it difficult to survive in the competitive and global environment of the future. Technological tools such as web-based instruction, computer-mediated communication, web quests CD-ROM, and audio and video streaming are used in multicultural education. It also helps learners with language differences* (SLEETER AND TETTEGAH, 2002).

tecnológicos interativos em sala para estimular diferentes habilidades, estaremos promovendo o que Mercer (2001) denomina de *interthinking*, que significa usar a linguagem para pensar coletivamente, construindo conceitos e negociando juntos.

A interação pode também ser elevada pelo uso da tecnologia. Em uma sala de línguas, a tecnologia pode ser usada para apresentar, construir e reconstruir significados. A lousa tem a interatividade como sua natureza e com ela é possível envolver os sujeitos de uma sala.

### **A lousa digital interativa**

Implementada como uma das tecnologias mais proeminentes e modernas aplicadas ao processo de ensino e aprendizagem, a lousa interativa tem revolucionado a sala de aula de língua inglesa como L2 com a sua multimodalidade.

Ela combina um computador conectado à Internet e um projetor multimídia com a tecnologia de quadro inteligente, que torna possível que professores e alunos criem um mundo de conhecimento sem fronteiras. É interessante apontar que, dessa forma, a possibilidade de inovar em termos de planejamento de aula, com a união de vários recursos audiovisuais eleva-se consideravelmente, principalmente no que concerne ao uso de materiais autênticos na L2, disponibilizados na rede e facilmente acessíveis um único clique. Desta maneira, o professor não será apenas capaz de variar os tipos de atividades, tarefas e seus respectivos objetivos, mas também apresentar uma gama de descobertas no qual o aluno deve ser o “protagonista” (FREIRE, 1996) e o *script* deve ser escrito colaborativamente. Rost (2006) comenta que

O professor pode ajudar os alunos a trazer a sua paixão para sala de aula de diversas maneiras. Uma delas é através da introdução

de "elementos quentes" na sala de aula - música, filmes, novidades, temas atuais, personalidades, jogos e assim por diante -, a fim de desencadear os interesses reais dos alunos. O professor pode, então, usar esses gatilhos para construir uma cultura de aula. Se introduzirmos ou se nós permitirmos que os próprios alunos tragam amostras de músicas atuais, recortes de pessoas famosas, fotos ou vídeos, nós encorajamos um maior empenho na sala de aula. (ROST, 2006, p. 2, tradução nossa) <sup>13</sup>

Nesse ponto, a lousa com acesso à *Internet* ganha por diversificar e multiplicar as possibilidades do professor de promover que os alunos, eventualmente, escolham os assuntos e os tipos de atividades que realmente lhes interessem e despertem sua atenção e entusiasmo em sala, a fim de que, um dos objetivos maiores do professor - de acordo com Rost (2006), o despertar das habilidades linguísticas dos alunos -, seja atingido.

Outro ponto relevante que faz da lousa digital algo altamente atraente é a interatividade. Diferentemente do quadro tradicional, essa nova ferramenta possibilita que os alunos vivenciem experiências nas quais usem sua intuição e explorem seus diferentes estilos de aprendizagem (visual, cinestésico, auditivo, entre outros).

---

<sup>13</sup> *The teacher can help learners to bring their passion into the classroom in several ways. One is by introducing "hot elements" in the classroom — music, movies, fads, current topics, personalities, games, and so on — in order to trigger learners' real interests. The teacher can then use these triggers to build a class culture. If we introduce, or if we allow the learners themselves to bring in, samples of current songs, clippings of famous people, or photos or video clips, we invite greater engagement in the classroom.* (ROST, 2006, p. 2)

## **Interação aluno-lousa interativa**

Segundo Vygostky (*apud* LEFFA, 2003), a aquisição de uma língua dar-se-á por meio de interação social com outros indivíduos. O conhecimento, em geral, é socialmente construído, logo a interação entre os aprendizes na sala de aula, propicia um ambiente de construção de aprendizados. Professores e aprendizes são ambos “protagonistas” do processo de ensino e aprendizagem, portanto é fundamental que haja diálogo entre as partes. Como Rivers (1987) atentou as salas de aula de línguas devem ser interativas e jamais dominadas pelo professor e unidirecional. A interação deve ter múltiplas direções, podendo ainda ocorrer entre aprendiz e os meios para alcançar a aprendizagem.

A interação de aprendiz-professor dá lugar a um novo tipo de interação trazida pela tecnologia: a interação aprendiz-lousa digital. É interessante que o aprendiz vivencie a aprendizagem, logo é de grande valor que este vá ao quadro e interaja com ele, não apenas assistindo ao professor enquanto ele o faz. Kennewell e Morgan (2003, *apud* ORR, p. 6) defendem a importância que o toque traz para aprendizes mais novos, que se mostram mais entusiasmados para usar a lousa digital interativa e suas potencialidades.

É válido considerar que o mau uso de tal inovação possa negligenciar o processo de construção do conhecimento do aluno. Nós professores de línguas devemos ser extremamente cuidadosos ao planejar nossas lições, não centralizando a situação de aprendizagem no quadro/lousa digital e apagando o “protagonismo” do aluno. De acordo com Gray *et al.* (*apud* Orr, 2008) os professores de língua devem ser prudentes quanto ao mover-se em frente ao quadro por longos períodos de tempo, pois podem vir

a assumir um estilo de ensino voltado à apresentação e exposição, deixando os alunos num papel passivo nesse processo.

Oliveira (2010) comenta que os professores nem sempre estão a par de como a utilização da lousa em sala possa vir contribuir ou não para a aprendizagem dos alunos. Em outras palavras, não há reflexão suficiente acerca do uso da ferramenta como catalisador para a aprendizagem da língua inglesa. Sua pesquisa demonstrou que, muitas vezes, a lousa serve apenas como extensão do livro didático, que passa da folha impressa para a forma eletrônica. Ela demonstrou ainda que a disponibilidade de tal tecnologia não implica necessariamente que os professores saberão usá-la de modo a propiciar grandes resultados de aprendizagem.

Com o intuito de compreender como a motivação de aprendizes de inglês como L2 é afetada pela lousa digital interativa e como se dá a interação em um ambiente de aprendizagem mediado por essa ferramenta, seguiremos para a próxima seção descrevendo um estudo piloto conduzido com tais objetivos e os resultados provenientes dele.

## **Método**

### *Participantes e contexto*

Os colaboradores da pesquisa foram, na sua totalidade, 21 alunos e três professoras de um instituto particular de idiomas da cidade do Natal, Rio Grande do Norte. O cenário que está sendo nosso cenário é a sala de aula de língua inglesa de três turmas de crianças de nove a onze anos da escola durante quatro meses. As turmas são mistas com crianças de ambos os sexos e idades variadas e as aulas têm duração de uma

hora, sendo realizadas duas vezes por semana. A escolha das turmas e das professoras deu-se pela disponibilidade das pesquisadoras e das professoras.

Para proporcionar um melhor entendimento das discussões mais adiante, é relevante apontar que uma das turmas tinha aula no turno matutino (iniciando suas atividades às 8h15 da manhã) e as demais no turno vespertino (ambas às 15h45). Além disso, é importante esclarecer que o período de experiência com a lousa interativa por parte das professoras é o mesmo (dois anos) e que os alunos, por sua vez, já tinham experiência de pelo menos um semestre com a lousa.

É interessante saber também que as professoras receberam um curto treinamento sobre como utilizar as ferramentas básicas do instrumento lousa digital, a saber: como escrever e apagar na tela, como utilizar a paleta de cores, etc.; não tendo sido promovido nenhum treinamento de cunho mais intensivo sobre como utilizar o *software* e o programa<sup>14</sup> que propicia a criação de material interativo.

#### *Procedimento de coleta/análise de dados*

O nosso estudo piloto fez uso de uma abordagem quali-quantitativa (NUNAN, 2007), de caráter exploratório, utilizando questionários semiestruturados dirigidos aos aprendizes e observações participantes de um total de seis aulas para complementar o rigor da nossa interpretação.

Para a coleta de dados, ficou estabelecido que haveriam observações de aulas nas quais se fazia uso da lousa interativa e em aulas que não utilizavam esse aparato tecnológico como um de seus recursos didáticos. Foram observadas duas horas de aula de cada uma das três turmas, sendo uma delas com e uma sem a lousa digital. Nosso

---

<sup>14</sup> O *software* utilizado nas aulas observadas foi o *Ebeam Interact* e o programa incluso no pacote é o *Scrapbook*.

objetivo com as observações das aulas era solidificar a ideia de como a lousa interativa impactava na participação e motivação dos aprendizes. Os pontos de observação privilegiados pelas pesquisadoras em suas anotações de campo foram os seguintes:

- O comportamento dos aprendizes
- Todos participam e interagem nas aulas?
- Existe a interação aprendiz-lousa digital nesta sala de aula?
- As atividades motivam os aprendizes a se comunicar usando a língua-alvo (língua inglesa)?
- As atividades são comunicativas?

Ao final das observações, as pesquisadoras aplicaram um questionário semiestruturado (ver *Apêndice*) direcionado aos aprendizes participantes, através do qual iriam expressar sua opinião acerca das aulas com a lousa digital. As perguntas diziam respeito a: como os alunos se sentem ao usar a lousa digital; se preferem uma aula com ou sem ela; quais atividades são mais interessantes e estimulam mais sua participação em sala e com que palavras eles descreveriam a lousa em questão. Essas perguntas foram criadas com o intuito de nos guiar durante as observações em relação à motivação e ao engajamento que eles demonstravam.

As anotações de campo contribuíram qualitativamente para a análise dos dados coletados através dos questionários, os quais foram tabulados e geraram os resultados presentes na próxima seção deste artigo.

## **Resultados e discussões**

Durante o processo de coleta de dados para o estudo foram feitas observações com relação a diferentes aspectos, a saber: motivacionais, comportamentais, fator horário, dentre outros. Para que possamos discutir esses pontos, tomamos como norte as nossas questões de pesquisa.

### **1. De que maneira a motivação dos aprendizes é impactada pela lousa digital interativa nas aulas observadas?**

Com as observações que fizemos, foi possível constatar que existe um efeito motivacional nos aprendizes ao usar a lousa digital interativa. De acordo com as notas de campo, nas aulas sem lousa digital que foram observadas pela manhã, os alunos pareciam sonolentos e desinteressados em participar. Porém, nas aulas com a lousa interativa, eles se mostraram mais motivados para interagir (independentemente do horário de condução da aula). Isso sugere que o caráter multimodal da lousa eletrônica permitiu que as professoras variassem as atividades com a inserção da tecnologia e promovessem aulas diversificadas e interativas, promovendo uma situação mais propícia para ocorrer motivação na aprendizagem da LE.

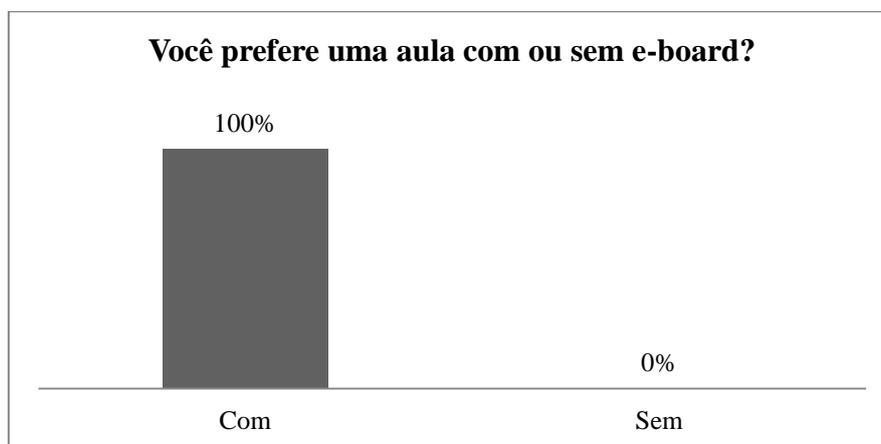
Quanto aos dados coletados por meio dos questionários aplicados com os alunos, eles confirmam do mesmo modo que há motivação. O gráfico 1 mostra como eles se sentem ao usar a lousa digital. A grande maioria (94%) diz gostar de usá-la nas aulas e apenas 6% dos respondentes diz que se sente “normal”. Ressaltamos que o fato de não existir nenhuma resposta assinalando o “não gosto” indica que há uma predileção pelo uso do quadro eletrônico.

**GRÁFICO 1** – Alunos definem como se sentem ao usar a lousa digital.



Essa predileção é ainda mais visível quando analisamos o gráfico 2 a seguir, onde todos disseram preferir uma aula com o quadro. Vê-se neste gráfico a constatação do “*Wow! factor*” (ORR, 2008) que esta alternativa didático-pedagógica promove nessa sala de aula. O número é certamente impactante, levando-nos a entender que esse instrumento multimodal reúne ferramentas atraentes para indivíduos com as mais diferentes inclinações e os envolve de diferentes formas, corroborando a concepção de LIGHTBOWN e SPADA (1999), a qual diz que a diversificação das atividades promove motivação em salas de línguas estrangeiras.

**GRÁFICO 2** – Alunos expressam a preferência por uma aula com lousa digital.

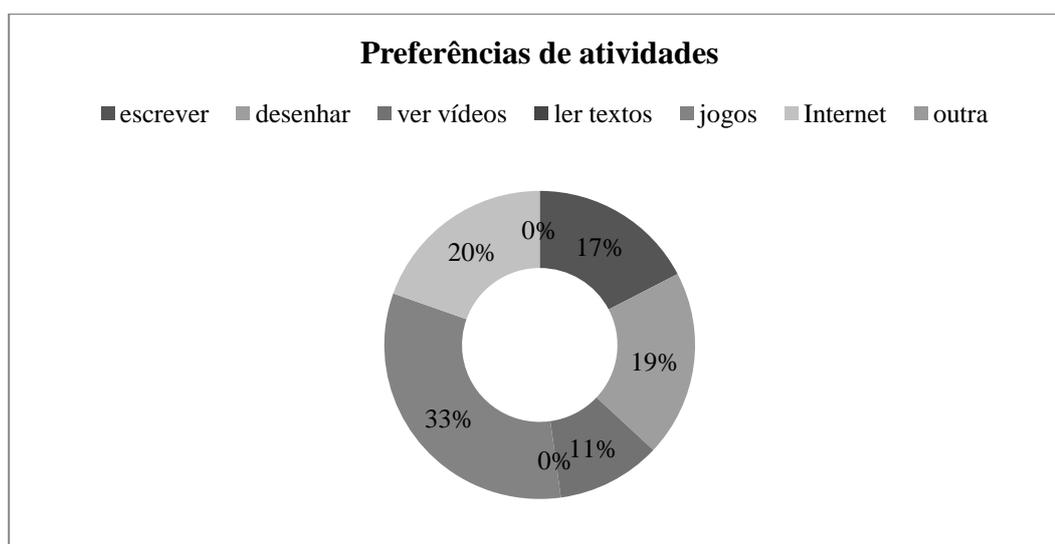


Enfatizamos ainda que a descrição dos aprendizes quanto à lousa digital - questionada de forma aberta nos formulários (ver o quarto item do questionário em *Apêndice*) - foi bastante positiva. Destaca-se a preponderância de adjetivos como: *divertido, eficiente, interessante, ótimo*, dentre outros similares. Há também os que atraíram nossa atenção, como: *simples, interativo e estranho*. Este último é passível de curiosidade, visto que neste contexto, tal recurso não faz parte da rotina diária da sala de aula. A ideia de simplicidade é, da mesma forma, interessante pelo fato de crianças na faixa etária investigada lidarem quase que naturalmente com a tecnologia e apreenderem o uso mais facilmente do que um adulto, por exemplo.

Em relação às atividades feitas nos dias de observação, notamos que elas eram voltadas para o envolvimento direto do aluno com a lousa. Entretanto, alguns alunos se mostraram tímidos e hesitaram em participar das atividades que exigiam um conhecimento gramatical prévio. Portanto, mesmo a lousa digital sendo um instrumento que desperta interesse e motivação nos alunos, foi possível notar que o tipo de atividade conduzido exerce uma influência ainda maior neles, apontando para as ideias de Rost (2006) sobre o professor propiciar eventuais escolhas de atividades pelos alunos.

Com o intuito de investigar quais seriam as atividades que os faziam participar mais em sala, os aprendizes escolheram, dentre as opções dadas, as que mais gostavam de realizar por meio da lousa (ver gráfico 3). Destaca-se dentre as demais, os jogos eletrônicos (33%), o uso da Internet (20%), atividades de desenhar (19%) e escrever (17%). É notável o entusiasmo com que eles participam de atividades em que precisam escrever algo no quadro e também quando participam de jogos que envolvam a língua-alvo.

**GRÁFICO 3** – Atividades mediadas pela lousa digital apontadas pelos alunos como motivadoras de sua participação



Em todas as aulas observadas, foi possível visualizar que os jogos, apesar de não terem um propósito comunicativo imediato, serviram como prática lúdica da língua; como, por exemplo, em um jogo no qual teriam que trabalhar em grupos para reorganizar as palavras de perguntas de acordo com a respectiva resposta, tendo como motivador um marcador de tempo.

Além do aspecto motivacional, buscamos entender de que maneira a interação dos participantes com a lousa digital interativa ocorreu durante as nossas observações.

Trataremos disso na próxima seção direcionada por nossa segunda pergunta de pesquisa.

## **2. Como se dá a interação dos participantes desta pesquisa com a ferramenta nesta sala de aula?**

Em relação à interação dos sujeitos com a lousa digital, pudemos observar que a interação aprendiz-lousa ocorreu de maneira praticamente espontânea. Os alunos mostraram-se familiarizados com a lousa digital, assim como as professoras também demonstraram domínio. Os aprendizes participaram com entusiasmo das atividades propostas pelas professoras e voluntariavam-se para ir até à lousa e interagir com o instrumento.

O simples ato de escrever na lousa interativa com o auxílio de uma caneta parece contribuir para a participação/atitude dos aprendizes em geral. Em um momento de uma aula, os aprendizes foram convidados a refletir e discutir em pequenos grupos sobre o que eles deveriam e não deveriam fazer ao usar a Internet e criar uma lista colaborativamente (uma lista de *do's* e *don'ts*). O entusiasmo para, no final, escrever e interagir com a lousa a fim de expor e comentar suas ideias com toda a turma foi nítido. Esta situação demonstra bem o pensar coletivamente a fim de construir ideias e conhecimento. É um exemplo real de *interthinking* (MERCER, 2001) acontecendo.

Vemos através de ações democráticas como a descrita acima que a construção do conhecimento nesse ambiente deu-se por meio de trocas entre os “protagonistas” do processo. Rivers (1987) destacou que a interação entre os sujeitos é essencial para o aprendizado de uma língua e que as aulas devem ser centradas no aluno, não no professor. Da mesma forma que há espaço para que este aluno seja mais participativo,

interagindo com os demais e o docente, deve haver também oportunidades para que eles interajam diretamente com os recursos disponíveis (a lousa interativa, por exemplo), intensificando a relação aprendiz-lousa digital, muitas vezes notada nas aulas, e trazendo um conceito “Vygostkyano” para o uso da tecnologia.

Não desconsideramos que o entusiasmo de manusear a lousa digital desses jovens participantes advenha da faixa etária da qual esses aprendizes fazem parte. Entretanto, não podemos deixar de reconhecer que, desde que seja usada com um propósito pedagógico com a finalidade maior de mediar e potencializar a aprendizagem da língua estrangeira, a lousa digital possui muitos recursos para ajudar o professor nas suas modalidades de instrução na LE e os aprendizes que podem se beneficiar da variabilidade de recursos nas aulas.

### **Considerações finais**

A utilização de tecnologias em contextos educacionais está sendo cada vez mais impactante. A cada dia surgem novas ferramentas e instrumentos inovadores de informação e comunicação e que direta e indiretamente afetam nosso cotidiano, transformando também as salas de aula e afetando o processo de ensino e aprendizagem de forma geral. Muitas dessas tecnologias podem ser úteis e eficientes no ensino de inglês como língua estrangeira. Cabe a nós professores, agentes observadores dessa inserção, analisar criticamente o uso e o efeito que causam no processo de aprendizagem dos nossos alunos.

No caso da lousa interativa evidencia-se que há ainda muito a ser investigado. Este estudo piloto tratou de delimitar o aspecto motivacional que este aparato tecnológico trouxe aos sujeitos alunos deste contexto estudado. Constatou-se que a

lousa digital contribui para que os aprendizes se sintam mais entusiasmados a participar de aulas com focos de interação mais diversificados, as quais lhes possibilitam exercer um papel mais ativo e participativo. Constatou-se ainda que o tipo de atividade realizada em sala, por meio da lousa interativa, e suas exigências linguísticas afetam diretamente a participação do aprendiz nas aulas.

Entretanto, é necessário apontar que este estudo possui limitações quanto ao tempo de investigação e ao número de observações de aulas feitas. Acredita-se que em um estudo mais longitudinal, outros pontos essenciais para uma análise mais fundamentada surgirão e poderão ser frutos de novos trabalhos a fim de complementar as discussões a este respeito. Sugerimos, então, que em futuras pesquisas, sejam privilegiados aspectos concernentes às atividades realizadas por meio da lousa e seus respectivos propósitos, visto que elas possam ter alguma relação com a motivação demonstrada pelos alunos; bem como à investigação do aspecto da interação. Sabendo que o uso excessivo de tecnologias pode causar um *ethos* individualista, precisamos, pois, ficar atentos até que ponto o uso da lousa (não) altera a interação/comunicação professor-aprendiz e também (não) interfere na formação social desse para o seu presente e o seu futuro.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

FREIRE, P. (1996) *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.

KENSKI, V. M. (2003) *Tecnologias e ensino presencial e a distância*. São Paulo: Papirus.

LAM, J. N. (2002) Technology in the classroom. Disponível em: <http://www.technology.com/tutorials/techinclass/print.htm>. Acesso em: 15 de nov. de 2011.

LEFFA, V. J. (2003) Quando menos é mais: a autonomia na aprendizagem de línguas. In: NICOLAIDES, C; MOZZILO, I; PACHALSKI, L; MACHADO, M; FERNANDES, V. *O desenvolvimento da autonomia no ambiente de aprendizagem de línguas estrangeiras*. Pelotas: UFPEL, p. 33-49.

LIGHTBOWN, N.; SPADA, P. (1999) *How languages are learned*. Cambridge: Cambridge University Press.

MERCER, N. (2001) ICT and interthinking. In: SELINGER, M.; WINN, J. (Eds.) *Educational technology and the impact on teaching and learning*. Oxon: RM, p. 10-14.

OLIVEIRA, A. P. (2010) O uso da lousa eletrônica no ensino de inglês como segunda língua: em que estágio estamos? Disponível em: <http://www.linguisticaaplicadaunitau.com.br/Mestrado/IIICLAFPL/pdfs/A%20PDF-1.pdf>  
Acesso em: 08 de mar. de 2012

ORR, M. (2008) Learner Perceptions of Interactive Whiteboards in EFL Classrooms. Disponível em: <http://calleg.org/journal/9-2/orr.html>. Acesso em: 18 de nov. de 2011.

RIVERS, W. M. (1987) *Interactive Language Learning*. Disponível em: <http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=OOjE2bq-uL4C&oi=fnd&pg=PR7&dq=interaction+student-interactive+board&ots=RUD-362X2f&sig=BpFhMbu7S1kcze0YmZYRERMhaT8#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 18 nov. 2011.

ROST, Michael. (2006) Generating students' motivation. Disponível em: <http://www.pearsonlongman.com/ae/worldview/motivation.pdf>. Acesso em: 02 mar. 2012

## **Apêndice**

- 1 Modelo dos questionários semiestruturados aplicados aos vinte e um alunos sujeitos colaboradores da nossa pesquisa:

Instituição de Ensino Superior

Metodologia da pesquisa em Ensino-aprendizagem de ILE

Instruções: Responda as perguntas de acordo com a sua opinião.

- Como você se sente ao usar o *eboard*? Circule a figura que expressa sua opinião.



(gosto)



(normal)



(não gosto)

- Você prefere uma aula com ou sem o *eboard*? Marque (X):

Com ( )      Sem ( )

- Marque (X) as atividades que você prefere participar usando o *eboard*:

- ( ) escrever      ( ) desenhar  
( ) ver vídeos      ( ) ler textos  
( ) jogos      ( ) navegar na Internet  
( ) outra? Escreva qual: \_\_\_\_\_

- Use 3 (três) palavras para descrever/caracterizar o *eboard*:

a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

