

## **OS PRINCIPAIS RECURSOS TECNOLÓGICOS USADOS NO ENSINO APRENDIZADO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA, UMA PROPOSTA AVALIATIVA DE APOIO AO ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA**

*(Los principales recursos tecnológicos usados en la Enseñanza de Portugués como Lengua Extranjera, una propuesta evaluativa de apoyo para la enseñanza de Lengua Extranjera)*

**Ms. Ismael de Sousa da Silva**

Em Ciências da Educação (UAA), Doutorando em Ciências da Educação (UAA)

*Fecha de recepción: 01-08- 2015*

*Fecha de aceptación: 22-09- 2015*

Páginas 34 - 44

### **Resumo.**

Este trabalho buscou identificar a vivência e a interação das TIC na preparação pedagógica no Ensino Aprendizagem (EA), como forma de mediação para melhorar de forma dinâmica a prática pedagógica do Português como Língua Estrangeira (PLE). A metodologia utilizada teve enfoque qualitativo do tipo descritivo onde se observou 05 (cinco) professores e 98 (noventa e oito) alunos da Instituição quanto o uso de atividades mediadas pelos recursos tecnológicos no Centro de Estudos Brasileiros frequentes nos cursos de Idiomas Intermediário e Avançado do Português como Língua Estrangeira (PLE), de Asunción - Paraguai. Discussão dos resultados, se deu pelo fato da educação estar passando por um processo de transformação, a enovação da prática pedagógica variando os aplicativos educativos dando ênfase a globalização das TIC, para favorecer o professor de maneira mais formativa na aquisição de novos conhecimentos. Conclusão diante das TIC utilizados, pelos professores no curso de Línguas, contribuíram para o desenvolvimento do processo Ensino de PLE, na obtenção de um desempenho maior das competências.

**Palavras-Chave:** Centros Tecnológicos. Português como Língua Estrangeira. TIC.

### **Resumen.**

Este estudio tuvo como objetivo identificar la experiencia y la interacción de las TIC en la formación pedagógica en la enseñanza aprendizaje (EA) como una forma de mediación para mejorar la dinámica de la práctica pedagógica del Portugués como Lengua Extranjera (PLE). La metodología utilizada fue descriptiva enfoque cualitativo, donde hubo 05 (cinco) profesores y 98 (noventa y ocho), los estudiantes de la institución y las actividades de uso mediadas por recursos tecnológicos en frecuentes Idioma Extranjero Centro de Estudos Brasileiros, Cursos de idiomas en el intermedio y Portugués avanzadas como Lengua Extranjera (PLE) de Asunción - Paraguay. La discusión de los resultados, se debió al hecho de que la educación se va a través de un proceso de transformación, el enovação de las prácticas pedagógicas que van aplicaciones educativas que enfatizan la globalización de las TIC para fomentar el maestro forma más formativa para adquirir nuevos conocimientos. Conclusión sobre

el uso de las TIC por los docentes en el curso de idiomas, contribuyó al desarrollo del proceso de enseñanza PLE en la obtención de una capacidad de mayor rendimiento.

**Palabras-Clave:** centros tecnológicos. Portugués como lengua extranjera. TIC

### **Introdução.**

Dentre os inúmeros recursos de apoio pedagógico salienta-se o uso das TIC no processo ensino-aprendizado do Português como Língua Estrangeira (PLE). Este tema é um dos temas pouco trabalhado fora do Brasil, em especial nos cursos de línguas estrangeira da Instituição do Centro de Idiomas na cidade de Asunción/Py.

Devido à relevância dessa temática buscou-se por meio da percepção identificar a vivência e a interação das TIC na preparação pedagógica no Ensino Aprendizagem (AE), como forma de mediação para melhorar de forma dinâmica a prática pedagógica do Português como Língua Estrangeira (PLE). Levy (1997) fala da existência atual de um espaço do "Saber", um universo comunicativo em que tudo está relacionado, em que a importância do conhecimento é dada pelo estabelecimento de uma conexão, uma relação. Não se pode deixar de pensar. No século XXI pode-se dizer que é o momento, da internet, *World, Wide, Web (www)*, seu sistema de informação, levando-nos a criação da "Sociedade da Informação" ou do mundo (Globalizado, interligado).

Contudo, podem ser planejadas aulas interativas interligadas aos meios, os recursos tecnológicos como a criação de um blog do qual os alunos podem postar seus trabalhos e experiências das aulas de PLE como motivação aos alunos, mudando desta forma, o simples trabalho de pesquisa em livros e rascunhos para entregar aos professores. O filósofo e educador espanhol nos alerta a respeito do mito do eterno sucesso:

*O mito do eterno sucesso. Se um certo grau do saber teórico se traduz em certo grau de poder técnico, e este produz uma medida correlativa de conforto bem estar e felicidade, um grau mais elevado de saber se traduzirá num grau maior de saber técnico e dará lugar à medida correspondente de conforto, bem estar e felicidade. (QUINTAS, 1993, p. 55).*

De modo, para conseguir o sucesso precisamos estar seguros das condições técnicas, bem como, o favorecimento do meio onde se desenvolve o trabalho, proporcionando maior conforto e bem estar aos alunos. Uma aula necessita ser pensada, planeja e sustentada pelos recursos tecnológicos, para ser mais atraente e dinâmica levando o aluno a interação com os conteúdos ministrados, aproveitamento o dinamismo que as TIC oferecem ao trabalho do docente.

### **As TIC no auxílio da prática do E.A do Português como Língua Estrangeira.**

As Novas TIC e a globalização proporcionam um enorme fluxo de informações bem como conhecimentos variados que chegam das mais variadas formas, sejam por meio de áudio ou vídeo, sem mencionar as diversas maneiras de expressão.

O estar conectado com essas novas tecnologias é fazer parte de um grupo que interage e apropria-se de uma linguística específica de forma criativa; A utilização de letras, símbolos, imagens, e sons. Esta nova linguagem está ou já invadiu salas de aula tornando-se elemento importantíssimo na vida escolar. Segundo a abordagem de Masetto:

É importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for adequada pra facilitar o alcance dos objetivos e se for eficiente para tanto. As técnicas não se justificarão por si mesmas, mas pelos objetivos que se pretenda que elas alcancem que no caso serão de aprendizagem (Masetto, M.; Moran, J. & Behrens, M., 2009, p. 86).

Castillo (2013) coloca que dia a dia crescem os nativos digitais, ou seja, são crianças que estão antecipando o uso das tecnologias, numa atitude diferenciada aprendem com facilidade e de forma cômoda as TIC. Nascem convivendo com a ideia da mudança rápida. Crescendo interagindo com o computador, telefones, celulares e agora telefones inteligentes.

Hoje, é notório a relação e o manejo que os alunos têm com os recursos tecnológicos. A facilidade que apresentam em manusear os recursos tecnológicos. Pode-se desta utilizar desta facilidade para estimular a visão dos docentes a atualizarem uma metodologia diferenciada para o Ensino Aprendizagem tendo o mundo à disposição contextualizando a prática pedagógica. Uma vez que o mundo das TIC está presente em todos os momentos do cotidiano da nova geração. Na sequência uma listagem de ferramentas que de acordo com Castilho (2007) as quais podem ser usadas a favor do Ensino e da Aprendizagem.

Internet: A fonte, da vida dos recursos tecnológicos, sem ela muitos aplicativos não tem tanta prestibilidade. Ela é a força vital dos Recursos tecnológicos, alimenta o desenvolvimento das atividades dos aplicativos.

A web 3.0: Uma evolução da 2.0, pois tem o intuito de mudar as formas de pesquisas para facilitar a vida do usuário da web 2.0, a fim de que possa suprir as necessidades de hoje que são consideradas extravasamento de dados, ou seja, o usuário está postando muitos dados aleatoriamente e isso dificulta a localização. A web 3.0 também veio incrementar a interatividade entre homem e máquina, melhorando as linguagens de programação para que o homem e a máquina falem a mesma língua. Como exemplo, pode-se utilizar o Google que inovou seu site com uma nova forma de pesquisa interativa: o usuário pode encontrar informações sobre o arquivo que ele adicionou na barra de pesquisa do site do Google. Essa é uma das formas que podemos apresentar a web 3.0 que ainda é só um conceito que está chegando a sua fase final e entrando em aplicação.

Notebook: Uma evolução do computador de mesa, literalmente significa caderno de notas. Dentro do segmento dos Laptops, se encontra o notebook já praticamente descatalogada com a tal nomenclatura comercialmente. Trata-se de um computador portátil com a forma e o tamanho de um livro escolar tamanho profissional, que contem os mesmos componentes que um tradicional, com certa modificação em suas dimensões, o qual resulta num gabinete muito fino e com tela, teclado e mouse integrados.

Infocus: Um projetor de vídeo ou vídeo projetor é um aparelho que recebe um sinal de vídeo e projeta a imagem correspondente numa tela de projeção usando um sistema de lentes, permitindo assim mostrar imagens fixas ou em movimento. Os projetores de vídeo são na grande maioria usados em salas para apresentações ou conferencias, em salas de aulas, ainda que também se possam encontrar aplicações para cinema em casa. O sinal de vídeo de entrada pode sair de diferentes fontes, como um sintonizador de televisão (terrestre ou via satélite), um computador pessoal. Diante de o contexto atual educação voltar os olhos para o desenvolvimento a criatividade e a autonomia, buscando pessoas capazes de construir novos conhecimentos. Essa nova era da TIC é caracterizada pela interatividade, conectividade, mobilidade e essencialmente velocidade das informações.

Castells (2007, p. 55), afirma que:

A integração, potencial do texto, imagens e sons num mesmo sistema-interagindo a partir de pontos múltiplos, no tempo escolhido (real ou atrasado) em uma rede global em condições de acesso aberto e de preço acessível - muda de forma fundamental o caráter da comunicação. [...] O surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de comunicação e interatividade potencial esta mudando e mudará para sempre nossa cultura.

Desta forma mais e mais ferramentas estão sendo postas ao alcance das pessoas sendo usada como entretenimento ou como ferramenta de trabalho e porque não as escolas, bem como, o Ensino Aprendizagem se apropriar dessas estratégias. Um exemplo os Slides produzidos no Power Point.

Power Point: Uma ferramenta do Microsoft Office que serve para criar lamina personalizada para exposição de aulas, palestras, seminários e congressos etc. O *Power point* é um recurso incrementado de funções que proporciona ao professor personalizar suas aulas com cores, imagem, vídeos, músicas etc. Os conteúdos temáticos expostos através do *Power point* ficam mais dinâmicos e interessantes fazendo com que os alunos fiquem mais atenção nas aulas. Com a apresentação de aulas por meio do Powerpoint as aulas ficam mais dinâmicas e atrativas.

A Televisão: A relação com esse meio de comunicação tem sido escassamente explorada na educação em todo o mundo. Para Morduchowicz (2006) uma dimensão mais desconhecida pelas pesquisas, é o conhecimento que as crianças têm sobre os meios de comunicação. Dos quais a maneira aprende deles o modo de ser, se vestir e agir, pois, não são receptores passivos, vão se apropriando da televisão e dos

meios em geral. A importância da televisão no processo do Ensino Aprendizagem é de fundamental importância. Morduchowicz (2006) diz mais que entre todos os meios de comunicação, a televisão é a que tem mais popularidade (quase exclusiva, diria) na vida diária das famílias dentro de casa. Uma família entre quatro a sete membros vive geralmente num só cômodo, e a televisão ocupa um lugar importante no espaço. Morduchowicz (2008) acredita que a televisão nem sempre é educativa porque influem sobre o que as crianças aprendem, sobre os conteúdos e a maneira de como aprendem, sobre o processo onde se mistura racionalidade, a emoção com informações e representações não organizadas.

Celular inteligente (Sistema Andróide): Um aparelho eletrônico com sistema operacional Androide ou Windos7 traz varias aplicações (APP) que podemos usá-las para auxiliar nas atividades em sala de aula com os alunos. Podendo ser usado como dicionário eletrônico, jogos educativos, fazer pesquisas na internet, atividades em grupos etc.

Sobre o potencial uso dos celulares como um recurso de apoio ao processo do Ensino Aprendizagem, partiu de experiências inovadoras de alguns docentes neste sentido. Isso ocorreu devido o uso generalizado destes aparelhos por parte dos alunos pré-adolescente e adolescentes. Em poucos anos, o celular deixou de ser somente um meio para que os pais pudessem localizar seus filhos; com mensagens de textos (SMS), e sua "oralidade escrita" o celular se converteu numa forma de comunicação entre pares.

Acerca da dinamicidade na publicação de conteúdos por meios das ferramentas 2.0, Voigt (2007) comenta que não há mais conteúdo (texto, áudio, vídeo, opinião) considerado acabado e com uma finalidade específica. Tudo é visto como matéria prima, que pode ser retrabalhada de acordo com interesses e necessidades do usuário. Remixagem é a palavra chave dessa tendência.

O celular com o sistema Androit traz em si um aplicativo de fábrica denominado *Play Store*, que é um aplicativo que tem como funcionalidade buscar e baixar novos aplicativos on-line para a configuração do celular e personalizá-lo conforme a vida profissional ou social do individuo. O *Play Store* funciona como uma loja virtual de APP, ou seja, por meio dele podemos buscar outros aplicativos com as várias funcionalidades específicas que estão divididas em categorias como: jogos, bibliotecas e demos clima, compras, comunicação, corporativo, educação, entretenimento, esportes etc.

A Wikipédia: Um Recurso Tecnológico que serve para aprender, sendo um banco de dados sobre conteúdos de várias áreas de conhecimentos. Por ele encontramos conteúdos precisos e reais sobre diversos temas e abordagens que favorecem a ampliação do conhecimento dos nossos alunos. Trazendo resultados rápidos sobre pesquisas dos mais variados temas e abordagens. Embora que, às vezes, alguns dados não estejam atualizados com o tempo, a Wikipédia tornou-se um recurso eficiente na busca de informações rápidas. Os professores buscam a partir da

pesquisa realizada o apoio do Wikipédia, seus textos temáticos, enquanto os alunos podem realizar suas pesquisas e incrementar seus trabalhos escolares.

O Skype: Skype Technologies é uma empresa global de comunicação via Internet, permitindo comunicação de voz e vídeo grátis entre os usuários do software. O Skype está disponível em 27 idiomas e é usado em quase todos os países. Skype gera renda através de serviços que permitem comunicação de e para telefones fixos e celulares, caixa de mensagens, transferência de chamadas e personalização, incluindo tons de chamada e *avatars*. A Skype também possui parcerias com empresas de hardware e software. Na sala de aula ou fora dela, o Teamviewer tem a funcionalidade de agrupar alunos ou profissionais em salas de reuniões virtuais da mesma cidade ou países diferente em tempo real. O professor pode também criar aulas personalizadas para transmitir para seus alunos em tempo real, ou fazer atividades em grupo via internet, sendo que o grupo tem q ser monitorado pelo professor. Por meio deste recurso o professor pode monitorar e seguir o desenvolvimento das atividades propostas a seus alunos. Ele dispõe de outros recursos operacionais em rede como exposição de vídeos, textos, e áudios. Pode se usar de um computador/ notebook mestre ( no caso o do professor onde o professor ficará a cargo de monitorar e guiar as atividades) ou também por celular.

Os Jogos eletrônicos Interativos (por meio do celular): Os jogos educativos para além da parte lúdica, os vídeo jogos educacionais facilitam e estimulam a aprendizagem através da interação. Incitam à resolução dos problemas propostos permitindo ao utilizador raciocinar e estimular as suas capacidades cognitivas, literária, assim como desenvolver a sua coordenação motora e reflexiva. Pode - se dizer que jogos educativos são aqueles que estimulam e favorecem o aprendizado de crianças e adultos, através de um processo de socialização que contribui para a formação de sua personalidade. Eles visam estimular o impulso natural da criança (e adulto) a aprender. Para isso, os jogos educativos mobilizam esquemas mentais, estimulam o pensamento, a ordenação de tempo e de espaço, ao mesmo tempo em que abrangem dimensões da personalidade como a afetiva, a social, a motora e a cognitiva. Eles também favorecem a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força e concentração.

### **Metodologia.**

Este artigo utilizou-se a metodologia com enfoque qualitativo onde se observou 05 (cinco) professores e 98 (noventa e oito) alunos da Instituição do Centro de Estudos Brasileiros frequentes nos cursos de Idiomas Intermediário e Avançado do Português como Língua Estrangeira (PLE), como cita Sampieri (2010) a qual busca respostas junto aos participantes a cerca dos fenômenos que os rodeiam, aprofundar suas experiências, opiniões e significados, ou seja, a forma em que os participantes percebem subjetivamente a sua realidade.

Diante do contexto optou-se pelo tipo descritivo de acordo com Maia (2010) é descrever especificamente quando e onde as propriedades, características e razões do fenômeno acima citado ocorreram. Para Kauark, Manhães e Souza (2010) “a pesquisa visa descrever as características de uma determinada população ou fenômeno ou, o estabelecimento das relações entre variáveis. (Sampieri, 2010). A metodologia de caráter etnológico onde se observa os fenômenos tal como se dão no seu contexto natural para posteriormente analisá-los.

## **Discussão dos resultados.**

### **As TIC usadas no auxílio no Ensino Aprendizagem (EA) do Português como Língua Estrangeira (PLE).**

Segundo Demo (2009) há uma gama de aplicações que compreendem o novo paradigma da Web 2.0, tais como: softwares para criação de redes sociais (Blogs, Ning, facebook, Hi5); aplicativos para edição colaborativa (Blogs, Wikis, Podcasts, Google Docs); aplicativos de comunicação online (Skype, Volp, Google Talk); aplicativos para acesso a vídeo (Youtube, Google Vídeos) e aplicativos para bookmark social (Del.icio.us). Esses recursos tecnológicos aqui apresentados foram classificados como complementares pelo grau maior de utilidade conforme os (alunos e professores investigados) dentro da aula de Idiomas e, consequentemente para a preparação das aulas ou complementação das mesmas, enquanto que para os alunos. Podendo estes ser incrementos para a motivação na busca de conhecimentos e ou de conteúdos temáticos dentro do EA de PLE. Desta forma citaremos os utilizados em maior proporção:

Play Store: Um recurso tecnológico do sistema Androide de algumas marcas de celulares que serve para baixar aplicativos de várias categorias como educativos, jogos, bibliotecas e demus, compras, comunicação, corporativos, entretenimento, esporte, estilo de vida, ferramentas, fotografias, humor, livros e referências, mídias e vídeos, músicas e áudio, notícias e revistas, saúde, social, transportes, turismo etc. Um dos entraves é que a instituição educacional não possui o próprio material de apoio pedagógico, neste caso as TIC, ainda não dispõem deste aplicativo que incrementa as atividades do professor possibilitando varias oportunidade de escolha para o professor eleger o melhor para o desempenho de sua prática pedagógica.

A educação tem por objetivo ajudar a formar pessoas capazes de transformar o mundo em que vivem. E como aproveitar essa realidade maciça dos meios de comunicação, neste contexto, o telefone celular se converteu num artigo imprescindível para os jovens.

O Tablet: Também conhecido como *tablet PC* ou simplesmente *tablete em português*, é um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos. Apresenta uma tela sensível ao toque (touchscreen) que é o dispositivo de entrada principal. A ponta dos

dedos ou uma caneta aciona suas funcionalidades. É um novo conceito: não deve ser igualado a um computador completo ou um smartphone, embora possua funcionalidades de ambos.

O Facebook: Um Recurso tecnológico que serve para formar redes sociais e interagir em tempo real com amigos e familiares, e também serve para a realização de fóruns ou postagem de materiais educativos, dependendo da visão e conhecimento do docente que dele fazer uso. Por meio do facebook podemos buscar e trocas de informações, exporem aulas virtuais e outros. Dependendo da visão do docente e o fecebook pode ter variados propósitos o facebook pode ser um excelente recurso para desenvolver atividade em aula.

O E-mail: Um Recurso Tecnológico que serve para se comunicar-se por meios de mensagens, mandar e receber arquivos de texto, de áudio ou de vídeo. Hoje alguns têm um sistema de câmera integrado para os usuários chatear em tempo real. Um *correio eletrônico* ou ainda e-mail ou *correio-e* é um método que permite compor, enviar e receber mensagens através de sistemas eletrônicos de comunicação. O termo e-mail é aplicado tanto aos sistemas que utilizam a Internet e são baseados nos protocolos POP3, IMAP e SMTP, como aqueles sistemas conhecidos como intranets, que permitem a troca de mensagens dentro de uma empresa ou organização e são, normalmente, baseados em protocolos proprietários. As aplicações de correio eletrônico normalmente oferecem ao usuário uma série de facilidades. A maior parte fornece um editor de texto embutido e a possibilidade do envio de arquivos anexados a correspondência. Além disso, a maioria das aplicações permite o envio de correspondências para um único destinatário ou o envio para mais de uma pessoa ou para um grupo de pessoas.

O Whatsapp: Uma aplicação múltipla da forma de mensagens instantâneas para smartphones. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e mensagens de áudio de mídia. O software cliente está disponível para Android, BlackBerry OS, iOS, Symbian, Windows Phone, e Nokia.1 A empresa com o mesmo nome foi fundada em 2009 por Brian Acton e Jan Koum, ambos veteranos do Yahoo! E está sediada em Santa Clara, Califórnia. É um Recurso Tecnológico que serve para se comunicar por meio de mensagens de texto e de voz, mandar e receber arquivos mídias de som e vídeos. Tem varias funções interativas que proporciona o desempenho da competência comunicativa do aluno de LE, como que permiti criar grupo de conversação entre alunos e alunos, professor e aluno. Com os mesmo objetivos ou propósitos. As funcionalidades do *Whatsapp* como apoio educativo são pode ser muito mais ampla que pensamos, isso tudo vai depender da relação que o professor fizer com as necessidades do seus grupos de alunos e também da visão que ele tem sobre dinâmicas e motivação para trabalhar com seus alunos.

O Blog: O Blog trata-se de uma ferramenta que surgiu antes da Web 2.0, no entanto, com os novos serviços de criação e hospedagem, aliados a possibilidades de receber conteúdos via RSS, os blogs tornaram-se populares na Web atual. Os blogs

são espaços online para a publicação de conteúdos sobre diversos assuntos combinando texto, imagem, vídeos e links para outros blogs ou página web de ordem cronológica podendo ser utilizado para a prática pedagógica no sentido de possibilitar interações entre autor e leitor, pois, disponibilizam um espaço para que os leitores possam trocar suas ideias e discutirem projetos escolares, tornando-se um ambiente informal para conversas coletivas.

Segundo Belloni (2001) e Voigt (2007) a construção de blogs encoraja o desenvolvimento do pensamento crítico ao oferecer aos alunos a oportunidade de confrontarem suas ideias e reflexões, contribuindo para construção do conhecimento. O mesmo autor destaca o aumento crescente do número de blogs (cada dia surge 75.000 blogs nos Estados Unidos da América).

### **Considerações finais.**

Os Centros de Idiomas contemporâneos, frente às constantes transformações que vêm ocorrendo na sociedade, principalmente no que concerne à presença da tecnologia da informação, têm sido desafiados a repensar sobre suas práticas pedagógicas. Dentre as modificações, podem ser citadas as questões econômicas e as novas formas de apreensão espaço temporal com o surgimento de novos postos de trabalho, devido à crise de conhecimento, na digitalização da informação e na emergência da ciber cultura. Um mundo onde não podemos ignorar ou de ser influenciados pelo uso exagerado das Tecnologias.

Deste modo, a motivação pode ser um fator determinante, para elevar o Ensino Aprendizagem a um desenvolvimento maior, aproveitando o conhecimento intermediário da prática docente, para poder chegar aos objetivos propostos e alcançar a aquisição da aprendizagem na Língua Estrangeira.

O professor pode realizar variados trabalho individual e ou em grupo, criando deste modo um ambiente virtual para trabalhar atividades específicas com seus alunos, e ao mesmo tempo monitorar as atividades e realizando, devidas intervenções orientando os alunos no desenvolvimento das atividades. Um aplicativo muito eficiente desde que planejado conforme os objetivos e conteúdos a serem alcançados. Contribuindo, dessa forma, para a criatividade, desinibição, fixação de conhecimento, fortalecimento e formação de personalidade individual, na medida em que as pessoas se inserem positivamente em um grupo de trabalho ou estudo.

Partindo do objetivo deste estudo do qual buscou observar e descrever os recursos tecnológicos das TIC utilizados, pelos professores, e estes de certa forma, contribuíram para o desenvolvimento do processo Ensino-Aprendizagem de PLE. Através dos instrumentos de pesquisas a observação aplicada nas aulas pode-se responder seguindo os resultados obtidos, levando em consideração, que os principais recursos tecnológicos que contribuem para o desenvolvimento do processo do Ensino Aprendizagem do Português como Língua Estrangeira usado por

professores e alunos são: *vídeos temáticos, documentários, músicas e karaokê seguidos de internet (Infocus, notebook, internet e aparelho de som).*

Sendo que temos uma preocupação em acentuar que alguns dos professores não fazem uso dos mesmos, por falta de informação sobre e, como usá-los como apoio a sua prática pedagógica. Os resultados da pauta de observação obtiveram resultados já citados, conclui-se que os recursos tecnológicos mais utilizados pelos professores para o processo Ensino Aprendizagem do (PLE) são: *Infocus, notebook, internet, vídeos temáticos, músicas, e o (Atube Catcher como aplicativo para baixar vídeos e músicas).*

Contudo, acredita-se que é de extrema relevância oferecer uma educação voltada para a formação do ser crítico capaz de colocar os conhecimentos adquiridos a serviço da transformação do meio em que está inserido sem, ignorar que as TIC são instrumentos existenciais no dia a dia da sociedade.

### Referências.

- Bombonato, Quézia, do Valle., Ribeiro, L. E., Maluf, M. I. (2008). *Temas Interdisciplinares na Educação*, Rio de Janeiro: WAK.
- Castells, M. (2007). *A Sociedade em Rede. A Era da Informação: economia sociedade e cultura*. Vol. 1, 10ª edição. Tradução: Roneide Venâncio Majer. Atualização: Jussara Simões. São Paulo: PAZ E TERRA.
- Castillo, R. (2013). *La tecnología una oportunidad de aprendizaje*. Chile, Artigo Científico.
- Demo, P. (2009). *Educação Hoje: "Novas Tecnologias"*. Pressões e Oportunidades. São Paulo. ATLAS.
- Kauark, F.S.; Manhães, F. C. & Medeiros, C.H. (2010). *Metodologia da Pesquisa: Um Guia Prático*. Bahia. VIA LITTERARUM.
- Levy, P.(1997). *A inteligência Coletiva: Para uma Antropologia do Ciberespaço*. Lisboa: INSTITUTO PIAGET.
- Maia, Á. A. (2010). *Metodologia Científica: pensar, fazer e apresentar cientificamente*. Imperatriz, MA.
- Masetto, M.; Moran, José; Behrehns, M.. (2010). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: PAPIRUS..
- Morduchowicz, R. (2006). *A mí la tele me enseña muchas cosas – La educación em medios para alumnos de sectores populares*. Buenos Aires: PAIDÓS.

- Piaget, Jean. (2013). *La psicológica de la inteligencia*. 1ª Ed. Buenos Aires: Veinteuno Editores.
- Quintas, A. L. (1993). *El Arte de Pensar con Rigor y Vivir de Forma Creativa*. Asociación para el Progreso de las Ciencias Humanas, Madrid, España.
- Hernandez, Sampieri, R.; Collado. C. F.; Batista. L. P. (2006). *Metodología de Pesquisa*, 3 ed. – São Paulo: MCGRAW-HILL.
- Voigt, E. (2007). *Web 2.0. E-learning, EaD 2.0: para onde caminha a educação a distância?*. In: 13º Congresso Internacional de Educação a Distância (CIED), Curitiba.