

 <https://doi.org/10.61917/3086-2833.2026.24>

Educação conectada: integração de ferramentas digitais e metodologias ativas no ensino de línguas

Cristiane Elina Prates de Lima Gouveia Soares

cristiane.gouveia@pe.senac.br

Centro de Idiomas Senac Recife

Resumo

O relato descreve um projeto pedagógico inovador no Centro de Idiomas Senac (CIS), que visa combater a distração digital entre alunos avançados de inglês (C1/C2, 18-60 anos). O projeto integra ferramentas digitais, como ChatGPT, IA e Padlet, com metodologias ativas, incluindo debates e criação colaborativa para aprimorar o aprendizado de idiomas, especialmente a compreensão auditiva. Alinhado às Marcas Formativas e ao Modelo Pedagógico Senac, a iniciativa foca no desenvolvimento de autodisciplina, autogestão e uso responsável da tecnologia. A aula de 120 minutos envolveu discussões sobre o uso de aplicativos, análise de um *podcast* sobre um aplicativo de foco, criação e refinamento colaborativo de perguntas com auxílio de IA culminando em um debate no Padlet. O objetivo é fomentar a concentração, o aprendizado eficaz, o uso consciente da tecnologia, o pensamento crítico e a colaboração, com o professor atuando como facilitador.

Palavras-chave: educação; ferramentas digitais; metodologias ativas; línguas; distração digital.

1 Introdução

A sala de aula tende a ser um desafio diário. Consultemos qualquer professor, desde os níveis mais básicos até no meio universitário, e a gama de intempéries é variada e, de maneira igualmente desafiadora, é o ambiente educacional do ensino de inglês. *A priori*, o estudante que se propõe a aprender um idioma estrangeiro tem claros objetivos traçados. Mas, não raras vezes, por mais objetivado que esteja, depara-se com sérias distrações que o impedem de manter foco direto. Isso pode, conseqüentemente, encadear uma série de desdobramentos não desejados que vão desde não conseguir responder uma questão até frustração, falta de progresso e, em casos extremos, evasão.



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons
- Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional.

No ensino da língua inglesa, o desenvolvimento das quatro habilidades linguísticas (fala, escrita, leitura e compreensão auditiva) é essencial, e todas são trabalhadas de maneira equilibrada ao serem exercitadas em sala de aula, bem como incentivadas fora dela, por meio de vídeos, músicas, *podcasts* e filmes. No nível *advanced english*, espera-se que o aluno:

contribua de forma eficaz em reuniões e seminários, acompanha cursos acadêmicos com leitura ágil, identifica informações relevantes em textos e escreve trabalhos claros e organizados. Mantém conversas casuais com fluência, faz anotações precisas, elabora documentos bem estruturados e expressa críticas ou discordâncias de forma respeitosa e ética, demonstrando comunicação madura e eficiente. (Cambridge, 2024)

Essas metas estão diretamente alinhadas às Marcas Formativas Senac, que visam promover o domínio técnico-científico, visão crítica, atitude empreendedora, sustentável e colaborativa ao longo do processo formativo (Senac, 2018). No ensino de idiomas, essas marcas se traduzem no estímulo ao pensamento crítico sobre o uso da linguagem, no desenvolvimento de estratégias autônomas para a aprendizagem e na aplicação prática do idioma.

Apesar dessas expectativas, uma dificuldade recorrente, tanto apontada por professores quanto vivida pelos alunos, é a compreensão auditiva. Para superar essa barreira, recomenda-se o uso de técnicas, como a escuta ativa e a reflexão pessoal sobre as dificuldades e caminhos possíveis para superar esses desafios, especialmente em níveis mais avançado. Neste relato, promove-se maior consciência sobre os fatores que impactam o foco e a aprendizagem, desenvolvem-se estratégias de autorregulação e o uso responsável da tecnologia.

Diante desse cenário, foi desenvolvido um pequeno projeto com duração de uma aula de 120 minutos, que combinou estratégias de autorreflexão e o uso de tecnologias digitais para fomentar a melhoria do aprendizado. Há de se ter em mente que a educação hodierna está profundamente imersa no uso dessas tecnologias, que oferecem tanto oportunidades de engajamento quanto desafios, como a distração e o uso inoportuno.

O projeto partiu da discussão dos efeitos do uso excessivo de redes sociais e tecnologias no aprendizado, bem como destacou a importância de desenvolver uma responsabilidade individual no uso dessas ferramentas. Ao refletirem sobre como a

tecnologia pode ser utilizada, de forma estratégica, para melhorar o desempenho no idioma, os alunos foram incentivados a adotar uma postura ativa e consciente, reconhecendo seu papel no processo de aprendizagem. Assim, destacando essa responsabilidade, visou-se potencializar a prática do idioma em contextos reais e significativos, alinhando-se ao desenvolvimento técnico-científico e à visão crítica, pilares do Modelo Pedagógico Senac (Senac, 2018).

Os estudantes atendidos são do curso Advanced English, no Centro de Idiomas Senac (CIS), níveis C1/C2, com idades variando entre 18 e 60 anos. Embora estejam inseridos em um mesmo nível linguístico geral, eles apresentam especificidades individuais relacionadas a experiências prévias com o idioma, ritmos de aprendizagem, disponibilidade para estudo e níveis distintos de engajamento.

Como ponto de partida, utilizou-se o material didático *Evolve 6* (Cambridge, 2020), cuja unidade 6 apresenta um *podcast* sobre o aplicativo fictício Focus, projetado para ajudar estudantes e profissionais a manterem o foco em suas tarefas diárias, bloqueando redes sociais e outras fontes de distração. A atividade central foi um debate sobre o impacto da tecnologia na concentração e no aprendizado. Foram integradas ferramentas diversas e métodos, como debates e plataformas colaborativas, para estimular a reflexão crítica dos alunos sobre o uso consciente da tecnologia. Assim, conscientizando-os sobre o impacto das redes sociais e promovendo uma postura mais equilibrada no consumo digital.

Finalmente, a experiência visou não apenas discutir estratégias para melhorar o foco dos alunos, mas também sugerir práticas pedagógicas futuras que integrem o uso responsável das ferramentas digitais, potencializando o aprendizado e promovendo uma educação mais reflexiva e engajada.

2 Desenvolvimento

Para alicerçar as práticas descritas neste relato de experiência, optou-se pela pesquisa bibliográfica, pois possibilita o uso de dados e categorias teóricas já consolidadas por outros estudiosos. Conforme destacado por Severino (2017), esse tipo de pesquisa se baseia em informações previamente registradas e analisadas, permitindo que os textos se tornem fontes essenciais para o aprofundamento dos

temas a serem investigados. Segundo Gil (2017), essa característica permite ao pesquisador acessar e integrar múltiplas perspectivas e dados já existentes, proporcionando uma visão mais abrangente e profunda sobre o tema em questão.

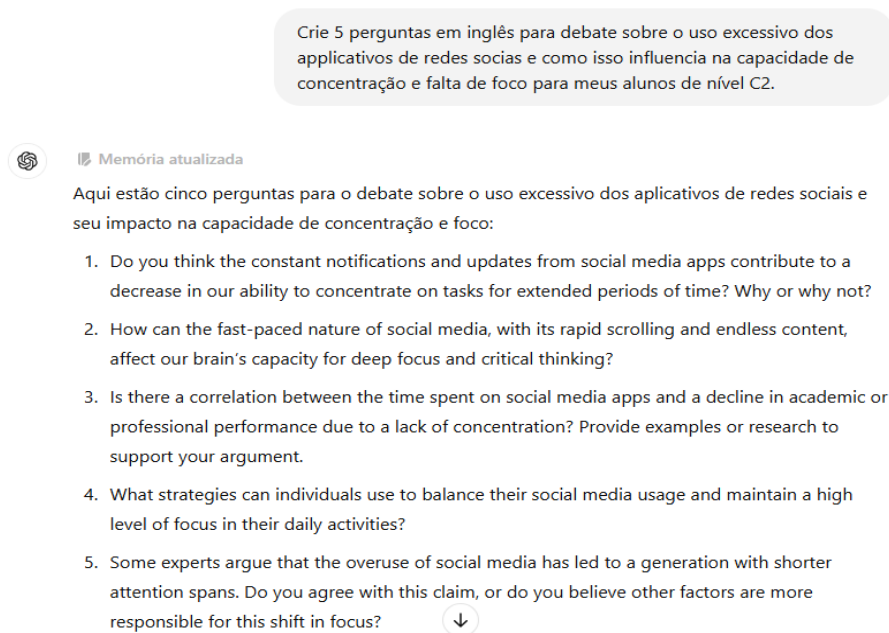
2.1 Início da aula: debate sobre *apps*

A aula teve início com um debate aberto sobre aplicativos. A proposta inicial foi simples, porém eficaz: questionar os alunos sobre quais aplicativos utilizam com frequência e qual sua percepção sobre o impacto desses aplicativos em suas rotinas, especialmente no que se refere ao tempo dedicado ao uso. Chamou-se a atenção para uma visão crítica, ao instigar os alunos a refletirem sobre a integração da tecnologia em seu cotidiano, e destacou-se a importância de desenvolver atitudes sustentáveis ao considerar o equilíbrio entre uso produtivo e excessivo dos aplicativos.

Além disso, a troca de percepções entre os colegas promoveu a atitude colaborativa, permitindo que bons hábitos fossem compartilhados e absorvidos mutuamente. Por fim, a atividade preparou o terreno para que os alunos reconhecessem seu papel ativo no uso consciente da tecnologia como uma ferramenta para potencializar sua aprendizagem do idioma, conectando-se ao domínio técnico-científico necessário para aplicações práticas no contexto educacional e profissional.

Para incitar o debate foram utilizadas as perguntas geradas pelo ChatGPT por meio do seguinte *prompt*: crie cinco perguntas em inglês para debate sobre o uso excessivo dos aplicativos de redes sociais e como isso influencia na capacidade de concentração e falta de foco para alunos de nível C2.

As propostas estão na imagem a seguir:

Figura 1 – *Printscreen* do *prompt* utilizado no ChatGPT e repostas geradas

Fonte: ChatGPT.

Durante essa primeira etapa, os alunos compartilharam diversos tipos de aplicativos que utilizam, como redes sociais, plataformas de *streaming*, jogos e aplicativos voltados para aprendizagem do idioma inglês e produtividade. Assim, desde o início a atividade esteve focada nos princípios filosóficos do Modelo Pedagógico Senac, que reconhecem o ser humano como sujeito ativo no mundo e na educação, capaz de refletir criticamente sobre sua realidade (Senac, 2018). Ou seja, é possível correlacionar o material de aula às discussões pertinentes e que promovam a reflexão sobre os impactos do uso excessivo de redes sociais e plataformas de entretenimento. A atividade instigou uma análise crítica do cotidiano dos alunos, evidenciando como suas escolhas tecnológicas influenciam a produtividade e a capacidade de lidar com responsabilidades tanto no aprendizado do idioma como em suas vidas práticas.

A troca de experiências e técnicas entre os alunos, como o uso de aplicativos de bloqueio ou estratégias para limitar o tempo de uso, reforçou os princípios pedagógicos, que destacam o papel central do aluno como protagonista do processo de aprendizagem. A docente, nesse contexto, atuou como mediadora, orientando a reflexão e facilitando um ambiente colaborativo, enquanto a metodologia privilegiou a integração entre vivências pessoais e práticas pedagógicas.

2.2 Introdução do material do livro e o áudio sobre o *app* Focus

Após a fase inicial de debate, foi introduzido o material do livro *Evo/ve 6*. A imagem presente na obra foi projetada para ilustrar o que os alunos ouviriam em seguida. O áudio sobre o *app* foi tocado para apresentar como a tecnologia pode ser utilizada de forma positiva para ajudar no gerenciamento do tempo e na melhoria do foco. Seguiu-se a proposta do livro com o estímulo a fazer uma primeira audição geral para entender em linhas mais amplas o intuito do *app* Focus e, em seguida, mais detalhes.

Figura 2 – Atividade proposta no livro *Evo/ve 6*

8.3 IT'S THE APP YOU NEED

LESSON OBJECTIVE
■ describe the best features and selling points of apps

1 LISTENING

A **PAIR WORK** Look at the app on the computer screen. It's designed to control other apps. How and why do you think it might do this?

B **2.13 LISTEN FOR MAIN POINTS** Listen to a conversation between Andrea, an app designer, and her friend Will. Were you right about the Focus app? How does it work?

C **2.13 LISTEN FOR DETAILS** Listen again and write specific information about the topics in the chart.

Topic	Details
A website blacklist	
The purpose of "locked mode"	
Target market	
The latest update	

Fonte: aplicativo Evolve 6.

Ao ouvir o áudio, os alunos reagiram de maneira mista. Alguns se mostraram mais seguros para responder às atividades propostas, inclusive relacionando a suas próprias vivências, comentando que, por vezes, precisam de algo que os ajude a focar mais nas atividades, como o Focus; compartilharam a existência de aplicativos semelhantes em alguns modelos de celulares, apontando as diferenças. Outros, no entanto, expressaram bastante dificuldade, coincidentemente ou não, por terem achado o áudio muito longo, o que gerou distração no meio da atividade. Houve, dessa forma, a necessidade de tocar o áudio novamente, além do que fora proposto no material didático, o que reforçou o ponto central do debate: a dificuldade de concentração no contexto de um ambiente digital saturado de informações.

2.3 Criação e correção colaborativa de perguntas

Após o compartilhamento das correções, partiu-se para uma atividade prática, em que os grupos foram desafiados a criar perguntas relacionadas ao conteúdo do áudio. A ideia era que as perguntas fossem discutidas em conjunto e corrigidas de forma colaborativa, criando um ambiente de aprendizagem ativa. O objetivo era estimular os alunos a refletirem, de forma crítica, sobre o conteúdo do áudio e a assimilarem melhor as informações, além de colocarem em prática a gramática adequada ao nível *advanced english*, bem como estimular a escrita.

Durante o processo de criação das perguntas, os alunos demonstraram engajamento, mas também dificuldades, principalmente no que se refere à clareza e objetividade ao formular questões. Esse momento gerou um espaço para discussão, em que os discentes trocaram ideias sobre como melhorar as perguntas e tornar o exercício mais eficaz. A correção colaborativa foi uma das partes mais ricas da atividade, pois permitiu que todos os alunos se envolvessem ativamente na construção do conhecimento coletivo, ajustando as perguntas para que ficassem mais precisas e pertinentes.

2.4 Uso de IA para aprimorar as perguntas

Para aprimorar ainda mais o trabalho, utilizou-se uma ferramenta de inteligência artificial (IA), alinhando a atividade ao Modelo Pedagógico Senac e às suas Marcas Formativas. A IA auxiliou os alunos na revisão e melhoria das perguntas que haviam criado, sugerindo alternativas de formulação, corrigindo erros gramaticais e ampliando o conteúdo para torná-lo mais complexo e reflexivo. Aqui a docente trabalhou, de maneira intrínseca, o domínio técnico-científico, ao capacitar os alunos a usarem ferramentas tecnológicas de forma eficiente e prática; instigou a visão crítica, ao estimular a análise e a reestruturação das questões, mas principalmente o uso consciente das tecnologias como ferramenta de apoio educacional e não substituição do pensamento crítico em benefício de seus objetivos educacionais e profissionais.

O uso da IA também promoveu o desenvolvimento de atitudes empreendedoras, ao incentivar os alunos a explorarem soluções inovadoras para aprimorar suas habilidades linguísticas e cognitivas.

2.5 Upload das perguntas no Padlet e debate

Uma vez que as perguntas foram aprimoradas, os alunos as submeteram no Padlet, uma plataforma digital colaborativa que permite que os usuários compartilhem ideias de forma visual e organizada em um ambiente dinâmico, onde as perguntas foram postadas e, em seguida, utilizadas como ferramenta para debate pelos outros grupos. Em tempo real, todos os alunos puderam apresentar suas questões para debate, além de interagirem com toda a sala. Percebe-se que nesta etapa do projeto, além da prática demonstrativa das Marcas Formativas do Modelo Pedagógico Senac, houve a possibilidade do desenvolvimento das habilidades linguísticas da escrita, da fala e da escuta, visto que todo o processo foi conduzido pela fala ativa dos estudantes com trabalho em equipe e a troca de *feedbacks* construtivos entre os alunos, fortalecendo o aprendizado colaborativo.

Durante o debate, os alunos puderam explorar as questões de maneira mais profunda, compartilhando suas opiniões sobre como a tecnologia pode tanto melhorar quanto prejudicar a concentração e o foco no ambiente educacional. Para a atividade de debate, os alunos são convidados a se levantar e a iniciar a conversa com um colega escolhido aleatoriamente. As perguntas são utilizadas como guias, mas podem ser respondidas em qualquer ordem, conforme a discricionariedade dos participantes. A cada comando da docente, marcado pela palavra *move*, os alunos devem procurar um novo colega para conversar, garantindo uma rotatividade dinâmica e estimulando interações variadas, além de um ambiente descontraído que permite aos estudantes explorarem diferentes perspectivas enquanto desenvolvem suas habilidades de comunicação oral, de forma espontânea e engajante. Essa fase do projeto, além de consolidar o aprendizado sobre o conteúdo do áudio, também proporcionou um espaço para que os alunos expressassem suas próprias opiniões.

3 Conclusão

A experiência descrita evidencia como a integração planejada e consciente da tecnologia pode enriquecer as práticas pedagógicas, alinhando-se aos princípios do Modelo Pedagógico Senac. Por meio de atividades que integraram o uso do material didático com ferramentas colaborativas como o Padlet e recursos de inteligência artificial, os alunos foram desafiados a refletir, criticamente, sobre o impacto da tecnologia em seus hábitos e no processo de aprendizado.

Promoveu-se domínio técnico-científico e a visão crítica, além de ter incentivado a atitude colaborativa, ao criar um espaço para a troca de ideias e a construção coletiva de conhecimento. O debate final, ao fomentar discussões reflexivas sobre o uso consciente da tecnologia, demonstrou como é possível transformar um desafio, como a distração digital, em uma oportunidade para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais.

Por fim, a experiência reforçou a importância de ensinar os alunos a utilizarem a tecnologia de maneira estratégica e equilibrada, não apenas como consumidores, mas como agentes ativos no gerenciamento de seu aprendizado centrado no protagonismo dos alunos, oferecendo um modelo sustentável e inovador para práticas pedagógicas no contexto contemporâneo.

Referências

CAMBRIDGE. **English Language Assessment**. Disponível em: <https://www.cambridgeenglish.org/br/why-choose-us/higher-education-institutions/our-exams-and-tests/c1-advanced/>. Acesso em: 7 jan. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GOLDSTEIN, Ben; JONES, Ceri. **Evolve 6**. 1. ed. Cambridge: Cambridge Language Press, 2020.

SENAC. DN. **Diretrizes do Modelo Pedagógico Senac 2018**. Rio de Janeiro: Senac, Departamento Nacional, 2018. Disponível em: <https://share.google/tw40j7d5rnZqScnU5>. Acesso em: 7 jan. 2026.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2017.