



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA
GRANDE CENTRO DE FORMAÇÃO DE
PROFESSORES UNIDADE ACADÊMICA
DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA
INGLESA**

MARIA JOSÉ ARRUDA BEZERRA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA: uma proposta pedagógica de gamificação
na perspectiva dos Multiletramentos**

Cajazeiras-PB

2022

MARIA JOSÉ ARRUDA BEZERRA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO DE LÍNGUA
INGLESA: *Uma proposta pedagógica de gamificação
na perspectiva dos Multiletramentos***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus de Cajazeiras*, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

Área de Concentração: Ensino de Língua Inglesa

Orientador: Prof. Me. Fabiane Gomes da Silva

Cajazeiras-PB

2022

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)

B574t	<p>Bezerra, Maria José Arruda Tecnologias digitais no ensino de língua inglesa: uma proposta pedagógica de gamificação na perspectiva dos multiletramentos Maria José Arruda Bezerra. - Cajazeiras, 2022. 49f. : il. - Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof. Me. Fabiane Gomes da Silva. Monografia (Licenciatura em Letras-Língua inglesa)</p> <p>UFCG/CFP, 2022.</p> <p>1. Tecnologia digital. 2. Ensino de língua inglesa. 3. Gamificação. 4. Multiletramentos. 5. Instagram. 6. Rede social. 7. Aprendizagem-língua inglesa. I. Silva, Fabiane Gomes da. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.</p> <p>UFCG/CFP/BS</p>	CDU - 37.091.3
-------	--	----------------

Ficha catalográfica elaborada pela Bibliotecária Denize Santos Saraiva Lourenço
CRB/15-046

FOLHA DE APROVAÇÃO

Banca Examinadora

Monografia aprovada em **31/08/2022**



Prof. Me. Fabiane Gomes da Silva – UFCG

Orientador



Prof. Me. Elinaldo Menezes Braga

Examinador Interno



Profa. Ferdinando de Oliveira Figueirêdo
Examinador Externo

Prof. Dr. Francisco Francimar de Sousa Alves
Suplente

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida, e por ter me proporcionado forças durante o curso e na finalização deste trabalho.

A minha família que me apoiou nos estudos e sempre acreditou em mim. As minhas sobrinhas, Cecília e Ana Raquel.

As minhas colegas de curso, Alexia, Isis e Elisângela que me apoiaram durante o curso.

Ao meu namorado, pela compreensão e apoio durante esse processo.

Ao meu orientador e professor Fabione Gomes, pela partilha de conhecimento durante o curso e na elaboração deste trabalho.

RESUMO:

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a gamificação como uma ferramenta de ensino e aprendizagem de competências linguísticas e discursivas no ensino da língua inglesa (LI) numa perspectiva de multiletramentos. Associar as tecnologias digitais com o ensino na era digital. Nesse ínterim, procuramos descrever os multiletramentos como uma proposta pedagógica para o ensino e aprendizagem de língua inglesa, considerando os espaços virtuais de interação em que a língua(gem) se materializa e constrói sentidos na sociedade atual. Nosso aporte teórico está embasado em Lévy (1999) e Castells, (1942) que falam das tecnologias digitais (TDICs), além de Holdem, (2007) e Bussarelo (2016) para a teoria dos multiletramentos e para gamificação, entre outros. Assim, sugerimos uma proposta pedagógica com a rede social Instagram adotando a gamificação, uma vez que defendemos um ensino mais dinâmico e alunos engajados no aprendizado. Com relação a metodologia, é uma pesquisa de abordagem qualitativa com revisão bibliográfica e nosso resultado mostra que é possível melhorar o ensino e motivar estudantes através das diversas possibilidades que as novas tecnologias oferecem, o que amplia então, espaço para novas pesquisas nessa área específica.

Palavras-chave: Gamificação, Multiletramentos, Tecnologias Digitais, Instagram.

ABSTRACT: The present work has the objective to present gamification as a tool for teaching and learning linguistic and discursive skills in the teaching of English from a multiliteracies perspective. To associate digital technologies with the teaching of English language (EL) in the digital age. In the meantime, we seek to describe multiliteracies as a pedagogical proposal for teaching and learning English, considering the virtual spaces of interaction in which language materializes and builds meanings in contemporary society. Our theoretical reference is based on Lévy (1999); Castells (1942) who talk about digital technologies (TDICs). Holden (2007); Bussarelo (2016) for the theory of multiliteracies and for gamification, and others. Thus, we suggest a pedagogical proposal with the social network Instagram adopting gamification, once we defend a more dynamic teaching and students engaged in learning. Regarding the methodology, it is a qualitative approach research with bibliographic review and our result shows that it is possible to dynamize the teaching and motivate students through the various possibilities that new technologies offer, thus opening space for new research in this specific area.

Keywords: Gamification, Multiliteracies, Digital Technologies, Instagram.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Modelo de Sequência didática 41**
- Figura 2: Interface do aplicativo e tela inicial para criação de conta 41**
- Figura 3: Tabela de elementos para a proposta didática 42**
- Figura 4: Vídeo sobre a cultura do cancelamento. 43**
- Figura 5: Tela para criação de Quiz e testes no Instagram. 44**
- Figura 6: Página do Instagram para criação de vídeo no Reels 45**

SUMÁRIO

1. **INTRODUÇÃO** 7
2. **AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: REFLEXÕES SOBRE A EDUCAÇÃO NA ERA DIGITAL** 11
 1. **Ensino remoto e a pandemia da covid-19** 15
 2. **Ensino de inglês: Integrando as tecnologias digitais no contexto de aulas remotas** 18
 3. **Os Multiletramentos como proposta pedagógica para o ensino de LI na era digital** 22
3. **GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA** 29
 1. **Gamificação: Conceito e características** 29
 2. **Os games como materialização dos gêneros emergentes em práticas sociais virtuais** 32
 3. **A gamificação como possibilidade de acesso, conhecimento e valorização de culturas em uma sociedade tecnológica.** 35
 4. **PROPOSTA PEDAGÓGICA DE GAMIFICAÇÃO UTILIZANDO OS GÊNEROS DIGITAIS NUMA PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS EM LÍNGUA INGLESA** 40
5. **CONSIDERAÇÕES FINAIS** 46
6. **REFERÊNCIAS**

1. INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea passa por mudanças constantes em termos de avanços tecnológicos, o que a faz cada vez mais globalizada e, nos dias atuais, se torna essencial e é quase impossível em algum momento não recorrer ao uso de algum tipo de tecnologia, uma vez que ela já integra nossa rotina diária, nos ajudando com o auxílio na resolução problemas com mais facilidade e em menos tempo, em meio a agitada era moderna. Dessa forma, a linguagem também é influenciada pelas mudanças sociais, unindo realidades, contextos e culturas diversas, o que inclui o uso das tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem, as quais obtêm cada vez mais espaço na rotina das escolas. Isto posto, os jovens dessa geração já estão habituados a fazerem uso das ferramentas digitais para resolver problemas do cotidiano, ou na maioria das vezes para entretenimento.

Assim, uma criança de dois anos, por exemplo, já consegue manusear algumas funções de um celular digital pelo *touchscreen* e procurar vídeos no Youtube®. Outras que ainda nem sabem escrever, usam o comando de voz para pesquisar o que desejam. nesse sentido, a problemática delineada nesta pesquisa surgiu, a fim de responder como essas mudanças alcançam a educação e como essas inovações podem ajudar no ensino aprendizagem através da inserção dessas novas ferramentas tecnológicas da forma correta para melhorar os métodos de ensino e a aprendizagem dos alunos.

Logo, o tema deste trabalho observa as tecnologias digitais, os multiletramentos e a gamificação como uma possibilidade pedagógica para professores nas aulas de língua inglesa e se alicerça nas seguintes questões norteadoras: A gamificação pode ajudar a melhorar o engajamento dos alunos durante as aulas e nas atividades propostas? Os multiletramentos podem ajudar nas habilidades linguísticas e discursivas?

Outrossim, este trabalho buscou apresentar a gamificação como uma ferramenta de ensino e aprendizagem de competências linguísticas e discursivas no ensino da língua inglesa, numa perspectiva dos Multiletramentos. Ademais, entender como as tecnologias digitais se relacionam com o ensino de língua inglesa e como estas podem ajudar a

melhorar o ensino aprendizagem, no engajamento dos alunos nas tarefas, por meio da gamificação e o trabalho docente com gêneros digitais que os tornam sujeitos multiletrados.

Assim, ao longo dos próximos capítulos, buscou-se compreender como essas tecnologias se relacionam com a língua inglesa também no contexto do ensino remoto, ocasionado pelo fechamento das escolas devido a pandemia da Covid-19¹, com o uso de novos aplicativos como ferramentas para auxiliarem no ensino e gêneros digitais. Neste ínterim, procuramos trazer o conceito de Multiletramentos e gamificação. Por conseguinte, a pesquisa tem como objetivo principal, propor uma atividade pedagógica em língua inglesa mediante o emprego dos gêneros digitais *Stories* e *Reels*, da plataforma Instagram®, cujo suporte é a gamificação numa perspectiva dos Multiletramentos

Posto isto, a presente pesquisa se justifica a partir da inquietação da pesquisadora em saber quais métodos podem ser usados para melhorar o ensino aprendizagem de língua inglesa (doravante LI) e que estratégias poderiam despertar o interesse dos alunos e o engajamento nas aulas de LI. A partir da hipótese de que os estudantes podem desenvolver um maior interesse pelo aprendizado de LI, a partir do uso das tecnologias digitais e de estratégias como a gamificação.

A metodologia da pesquisa está baseada em revisões bibliográficas, de abordagem qualitativa, uma vez que analisamos dados de outros trabalhos relacionados ao mesmo tema. Isto posto, Denzin e Lincoln (2006) afirmam que

[...] a pesquisa qualitativa é uma atividade situada que localiza o observador no mundo. Consiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo. Essas práticas transformam o mundo em uma série de representações, incluindo as notas de campo, as entrevistas, as conversas, as fotografias, as gravações e os lembretes. Nesse nível, a pesquisa qualitativa envolve uma abordagem naturalista,

¹ A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global.

interpretativista, para o mundo, o que significa que seus pesquisadores estudam as coisas em seus cenários naturais, tentando entender, ou interpretar, os fenômenos em termos dos significados que as pessoas a eles conferem. (DENZINE LINCOLN, 2006, p.1)

Como mencionam os autores, a pesquisa qualitativa possibilita ao pesquisador interpretar dados analisados mais profundamente para dar mais visibilidade ao tema em questão. Assim, buscamos respostas para o nosso problema a partir das interpretações de leituras de outros trabalhos sobre o mesmo tema, de modo que essa também é uma pesquisa de revisão bibliográfica.

Nosso aporte teórico está embasado na revisão de leituras de outros trabalhos acadêmicos que tratam do mesmo tema e nos nortearam durante esta pesquisa. Assim como, Lévy (1999), que fala do uso das novas tecnologias e como essas fazem parte da nossa vida cotidiana, o que causa transformações sociais e culturais. Do mesmo modo Castells (1999), também classifica a internet como uma dessas novas tecnologias e como um novo sistema de comunicação e integração global.

Apoiamo-nos também nos autores Cidrim Lopes & Medeiro (2019) que abordam sobre o uso dessas novas ferramentas aliadas à educação. Nesse sentido, Voltolini (2019) trata sobre o uso das TICS no conhecimento moderno para o ensino aprendizagem. Por conseguinte, com relação a linguagem trazemos a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) para falar sobre as novas práticas de linguagem as quais envolvem os novos gêneros e sua multimodalidade.

Para os conceitos sobre textos, Marcushi (2008) nos orienta que o texto necessita de mais atenção por parte do leitor, pois, há o que está explícito e o que está implícito. Nessa mesma dimensão, Holden (2007) nos apresenta o texto envolvendo o contexto social e cultural e a leitura como uma habilidade linguística a qual necessita de um olhar mais profundo e crítico do texto.

Sobre a Pedagogia dos Multiletramentos ela está fundamentada nos conceitos de Street (2014) e Kleiman (1995), que defendem que a noção de letramentos vai além da escolarização formal. Para as autoras, são as próprias vivências e contextos socioculturais dos indivíduos. Kalantzis e Cope (2012)

também defendem os Multiletramentos como as próprias experiências dos sujeitos envolvidos em seus diversos contextos, além das regras gramaticais e de alfabetização. Para os gêneros digitais, Menezes (2020) fala sobre a utilização dos novos gêneros digitais e como os professores podem se utilizar dessas ferramentas que estão presentes na vivência dos estudantes.

Na estratégia de gamificação Neto (2013) traz os conceitos iniciais de jogos e como estes estão presentes na cultura humana, desde os primórdios da humanidade, quando ainda não existia tecnologia digital. Fardo (2013) define a gamificação como elementos tradicionalmente encontrados em jogos, mas com outros propósitos, o de despertar o interesse e o engajamento nas tarefas propostas. Nesse sentido, Busarello (2016) fala das motivações e estratégias de gamificação para o engajamento e resoluções de problemas.

Deste modo, o presente trabalho está organizado da seguinte forma: O capítulo I, correspondente à Introdução. No capítulo II, intitulado: *As Tecnologias digitais e o ensino de língua inglesa: Reflexões sobre a educação na era digital*, trazemos conceitos de tecnologias e um aparato histórico até os dias atuais, assim como uma discussão da educação na era digital. No Capítulo III, intitulado: Multiletramentos, conceituamos os multiletramentos e mostramos como eles se relacionam com o ensino de LI na era digital. O Capítulo IV, denominado: Gamificação e ensino de LI traz alguns conceitos de gamificação. Nesse capítulo também descrevemos estratégias e a relação da cultura das tecnologias digitais com a educação.

No Capítulo V apresentamos a proposta pedagógica usando gêneros digitais, multiletramentos e gamificação. O Capítulo VI apresenta minhas considerações finais, a partir das análises das leituras e da proposta didática, com base de que é possível melhorar o ensino de LI com o auxílio das tecnologias digitais, os gêneros digitais podem ajudar no letramento crítico dos alunos e a gamificação impulsiona a participação e realização de atividades de maneira mais autônoma e motivadora.

2. AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: REFLEXÕES SOBRE A EDUCAÇÃO NA ERA DIGITAL

As tecnologias estão presentes em nosso cotidiano, uma vez que recorreremos ao uso de algum instrumento tecnológico para nos auxiliar de

alguma forma. No trabalho ou em casa, estamos sempre usando algum tipo de ferramentas que viabilizam e tornam as tarefas mais executáveis. Responsável em grande parte por esta nova configuração de mundo e de sociedade em que vivemos, as tecnologias têm passando por significativas transformações, com enormes impactos na comunicação, sociedade e culturas (Lèvy, 1999).

Desde a época da revolução industrial em que as empresas/fábricas começaram a fazer o uso de máquinas, que passaram a fazer o trabalho humano com mais rapidez a sociedade têm passado por uma inserção crescente das tecnologias nas relações humanas, pois há sempre novas invenções ou aperfeiçoamento de uma tecnologia já existente. De acordo com Castells (1999):

Um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons e imagens de nossa cultura como personalizando ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. As redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela. (CASTELLS, 1999, p.42).

Esse novo sistema diz respeito a internet, a qual pode ser considerada um dos avanços tecnológicos mais importantes das invenções humanas, também surgiu com uma necessidade, a de comunicação, em um contexto de pesquisa militar e defesa dos EUA. Assim, ela se desenvolveu e na década de 90 já estava presente na vida de muitas famílias e empresas, no entanto ainda era privativa e limitada a algumas pessoas.

Porém, com o passar do tempo e os avanços a “*World Wide*”*Web*,² passou a ser mais acessível e possibilitou conexões mais rápidas, além de requerer menos necessidade de linhas telefônicas ou cartas, uma vez que já era possível uma comunicação em tempo real online, por meio de *chats*, e-mails, ou agora mais recente é possível fazer chamadas de vídeos e ver uma pessoa que está em qualquer lugar do mundo, de forma que basta apenas que as duas tenham um computador ou smartfone e acesso à internet.

² O termo se refere a um sistema de documentos interligados (rede mundial de computadores) via internet, seu objetivo é criar acesso às informações de forma ilimitada.

Assim, atualmente, de acordo com o novo relatório de visão geral global Digital publicado em parceria com *We Are social e Hootsuite* (uma agência criativa global liderada socialmente com experiências em mídias sociais) revela que a maior parte do mundo conectado continua a crescer mais rápido do que antes da recente pandemia por covid 19. Dessa forma, no início de 2022 já existem 4,95 bilhões de usuários ativos da internet no mundo. Por conseguinte, a web está presente em quase todos os lugares aonde vamos, como por exemplo, lanchonetes, restaurantes os quais disponibilizam acesso ao *wifi*,³ sendo assim, estamos sempre conectados.

A era moderna está cada vez mais atrelada ao uso de aparelhos e aplicativos que facilitam a nossa vida diária, de modo que é possível, por exemplo, fazer transações bancárias ou compras apenas por um aplicativo sem a necessidade de sair de casa e enfrentar filas.

Os jovens da geração contemporânea por sua vez, já nascem e crescem imersos nessa cultura digital onde eles têm disponibilidade e acesso rápido às informações na internet, os chamados nativos digitais, conceito que foi criado pelo americano Marc Prensky (2001) e usam com mais frequência os ambientes virtuais como redes sociais, aplicativos educativos e jogos. Importante destacar que uma pesquisa realizada pela Secretaria Nacional da Juventude (SNJ) da Secretaria Geral da Presidência da República, no ano de 2013, constatou que 83% dos jovens brasileiros já tinham acesso à internet por meio de aparelho móvel, dessa forma, isso mostra como o jovem brasileiro está inserido no contexto das tecnologias

A internet conecta e causa mudanças através dos espaços virtuais como interações entre pessoas de diversas partes do mundo, desde a vida profissional a social. Cada vez mais, o público jovem está conectado na internet, bem como no empreendimento, com a abertura de pequenas empresas no ambiente virtual, vendas de um produto ou serviço principalmente através das redes sociais, como Instagram®, *Tik Tok*® e *WhatsApp*®. Devido ao grande acesso a essas plataformas as empresas divulgam e influenciam ganhando seguidores.

³ É uma tecnologia de rede sem fio que permite que aparelhos como computadores, laptops, celulares etc. se conectem à internet. Essa conectividade ocorre por meio de um roteador sem fio.

Essas ferramentas podem servir apenas de entretenimento para alguns jovens, mas para outras pessoas elas são oportunidades aliadas no processo de aprendizagem ou empreendedorismo. Dessa forma, as pessoas mais jovens tendem a se interessar mais pelo lúdico e dinâmico proveniente de que as tecnologias digitais oferecem, de maneira que essa constitua uma oportunidade de inserir novas possibilidades de aprendizagem na sala de aula.

A tecnologia aparece atualmente como uma importante ferramenta para o estímulo a novos aprendizados e novas experiências, bem como muda a forma como as pessoas gerenciam conhecimentos já obtidos e como tendem a buscar novos conhecimentos (CIDRIN LOPES, MEDEIRO, 2019, p.7).

Vale ressaltar que é necessário a inclusão digital em que todos os estudantes tenham acesso, pois ainda há muitas pessoas que não a têm. No entanto, as tecnologias digitais, a fim de se configurarem como aliadas à educação e consideradas como relevantes no ensino aprendizagem, precisam ser bem administradas pelos seus usuários, pois o uso demasiado pode não se alcançar o propósito e sim gerar alguns problemas entre os jovens, como a ansiedade. Uma alternativa para se evitar essa condição é a busca do professor em aperfeiçoar sua prática docente com a autoformação e revisão de metodologias aplicadas no ensino pelo uso das tecnologias digitais.

No entanto, a utilização correta dos recursos digitais pode ajudar na criatividade, criticidade e autonomia dos alunos, o que possibilita novos espaços de aprendizagem e interação, além de tornar o ensino mais dinâmico. Dessa forma, de acordo com uma pesquisa realizada em 2014 pela fundação telefônica Vivo em parceria com o IBOPE inteligência, constatou que a internet tem sido uma importante fonte e suporte para a realização de pesquisas e atividades educativas como tarefas e trabalhos escolares, assim como realização de cursos online.

Portanto, o uso dos meios digitais se tornou habitual e necessário na rotina educacional e social dos jovens brasileiros. Dessa forma, a sociedade moderna tem recorrido às Tecnologias de Informação e Comunicação para organização social, doravante (TICs). De acordo com Voltolini (2019):

As TICs abrangem todas as tecnologias que podem ajudar a pessoa a desenvolver comunicações e a manipular informações. São uma ferramenta universal para a globalização. Estudantes de países desenvolvidos não podem imaginar sua vida sem TICs. Ainda, também servem como assistentes para professores em todo o mundo. É impossível imaginar um profissional moderno sem conhecimento básico de TICs (VOLTOLINI, DENISE, 2019, p.10).

Isto posto, concerne às instituições de ensino e políticas públicas da educação procurar formas de trazer essas ferramentas para a sala de aula, pois muitas escolas ou docentes ainda são resistentes quando se trata de ensinar com o apoio dessas novas tecnologias. Vale ressaltar mais uma vez a questão da inclusão digital. Desse modo, de acordo com Bonilla e Pettro (2011):

na chamada era do conhecimento, inclusão digital é uma questão básica de cidadania; [...] as novas tecnologias da informação e comunicação são meios para promover a melhoria da qualidade de vida, garantir maior liberdade social e possibilitar o exercício de uma cidadania ativa e empreendedora (SECTI, 2004, p. 87, apud BONILLA, PETTRO, 2011, p.44).

Assim, a inclusão digital e as TICs são uma questão até mesmo de cidadania e proporcionam maior interação e facilidade ao acesso às informações, pois modificam as relações sociais, alcançam diversas culturas e conhecimentos, que requerem uma capacidade de interpretação das inúmeras ideias, materiais que são associados a “cultura do saber”.

Dessa forma, as tecnologias digitais visam favorecer a entrada ativa dos usuários por meio de aparelhos e aplicativos que ajudam no desenvolvimento de atividades, seja no trabalho, no cotidiano, vida pessoal, educação. De acordo com Voltolini (2019), as inovações em tecnologias educacionais produziram resultados positivos no setor de educação. Portanto, essas novas tecnologias educacionais oferecem suporte ao processo de ensino e aprendizagem com uma variedade de ferramentas para auxiliar nesse decurso.

1. Ensino remoto e a pandemia da covid-19

Diante do exposto, faz-se necessário falar da inesperada e recente pandemia da covid 19, em que muitas pessoas/ profissionais de diversas áreas tiveram que se reinventar, ao recorrer ao uso de tecnologias digitais. As

peças passaram a usar aplicativos com mais frequência para resolver problemas do cotidiano, uma vez que o risco de contaminação ocasionado pelo vírus era alto. No setor das vendas, por exemplo, os serviços de *delivery* aumentaram, *Drive thru* (onde o cliente compra um produto pela internet e o recebe no carro sem a necessidade de sair) transações bancárias como o Pix (pagamento instantâneo brasileiro), *internet banking*, entre outros.

Na área da educação também não foi exceção. Foi necessário recorrer ao novo ensino remoto emergencial adotado pelas instituições de ensino, uma vez que todas as escolas públicas e privadas, bem como as universidades foram fechadas, o que interrompeu atividades presenciais, em decorrência dessa pandemia que demandou urgências por parte dos profissionais da educação, que tiveram que utilizar novos recursos tecnológicos. Dessa forma, Machado (2020) afirma que:

Ensino remoto, aprendizagem remota, educação remota. Remoto significa longínquo, distante. Assim, ensino remoto é o uso da tecnologia para ministrar, à distância, aulas síncronas. É o que muitas escolas públicas e privadas têm adotado como alternativa durante a pandemia, de modo a garantir o acesso à educação no período de isolamento social (MACHADO, DINAMARA, 2020, p. 68).

A internet passou a ser o ambiente de ensino e aprendizagem, o que substituiu a sala de aula presencial durante o período de *Lockdown* (fechamento total). Dessa forma, passaram a usar aplicativos como alternativa de ensino, a exemplo, o *google Meet*, *zoom*, *google classroom*, e outras plataformas com ferramentas digitais pedagógicas que permitem a interação, o compartilhamento de tela e atividades em tempo real. Diante de tais dificuldades no ensino durante o período de isolamento social:

A maior parte das redes públicas usou alguma combinação de mídias para tentar assegurar que a aprendizagem chegasse a todos. Assim, foram utilizados aqui, como em boa parte dos outros países, plataformas digitais, televisão, rádio e roteiros de estudo em papel. Por meio de uma logística complexa, que envolveu inclusive o envio de cestas de víveres, para que a falta de merenda não resultasse em insegurança alimentar para parte das crianças e adolescentes, foram entregues materiais didáticos nas escolas ou nas residências, adquiridos pacotes de dados para celulares e construídas parcerias com canais de TV ou rádio (COSTIN, 2020, p.9).

Assim, a tecnologia foi a principal aliada para que o aprendizado alcançasse os alunos no ensino remoto, o que mostra que a educação atual e do futuro passa a estar mais direcionada para o uso de tecnologias. O ensino híbrido, digitalização, jogos digitais e o próprio ensino remoto são exemplos de um ensino que caminha nessa vertente. Mesmo após as voltas das aulas presenciais, o uso das tecnologias continua a enriquecer o ensino por meio de novos conhecimentos adquiridos pelos alunos e professores durante a pandemia.

Esse novo modelo de ensino requereu dos professores práticas pedagógicas inovadoras (PPI) como as metodologias ativas, por exemplo, o que torna o aluno como mais autônomo no processo de aprendizagem e os professores como facilitadores/ mediadores no ensino e não mais como o centro do conhecimento. Destarte, o ensino de outrora não pode mais acontecer focado apenas no professor. No século XXI, o aluno é mais autônomo e passa a ser protagonista do seu aprendizado. Essas metodologias são ferramentas que proporcionam mais autonomia ao aluno. O uso das metodologias ativas de acordo com Vickery (2016, apud CIDRIN, LOPES, MADEIRO, 2019, pg.17) para o ensino é capaz de motivar o desenvolvimento do aprendiz deste milênio. Nesse sentido, (Costin,2020) afirma:

As soluções tecnológicas que, mais recentemente, foram desenvolvidas para a Educação não vão substituir os professores, segundo estudos prospectivos. Ao contrário, mesmo com a transição demográfica acelerada que vivemos, o que os especialistas têm mostrado é que há ainda escassez de docentes para realizar um trabalho consistente de preparação dos alunos para um mundo incerto e complexo. (COSTIN,2020, pg.10)

Como menciona a autora, nesse contexto, as tecnologias podem ajudar, mas não substituir o professor, porém requerem desses profissionais novas habilidades para poder lidar com esses novos materiais digitais, e, ainda, se reinventar em meio a complexidade que são colocados, como o panorama recente. Diante desse novo cenário, fez-se necessário a ajuda de órgãos e políticas públicas, como o Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB), por exemplo, que tem o objetivo de apoiar as secretarias de educação a garantir o direito fundamental à aprendizagem, ele reúne seus principais

materiais com a apresentação de novas ferramentas e identifica os principais desafios enfrentados principalmente para o contexto da Covid-19.

Por conseguinte, em um mundo globalizado e de mudanças sociais, é necessário a capacitação de profissionais da educação e a inserção de novos recursos tecnológicos nas escolas. Assim como já foi abordado, a questão da inclusão digital é muito discutida por estudiosos, pois com o novo modelo de ensino remoto ou híbrido o qual reúne o presencial com o online, essa inclusão é indispensável uma vez que todos os alunos precisam ter acesso a internet e a esses recursos.

Posto isto, segundo Tori (2017), se por um lado, a “educação convencional” sempre lançou mão de atividades não presenciais como parte do seu programa, por outro lado, é cada vez mais comum a realização de encontros presenciais ao vivo em cursos na modalidade EAD; e isso expõe que há uma convergência entre virtual e presencial o que nos direciona para uma educação híbrida. Nesse mesmo contexto, Bonilla e Pettro (2011) afirmam que os Tecno utópicos viram nos computadores conectados a possibilidade de distribuir o poder da informação entre as pessoas, ao crer que os usos das tecnologias poderiam ampliar a autonomia dos indivíduos e das sociedades.

Dessa forma, em se tratando desses recentes modelos de ensino, cabe nos trazer distinções entre ensino a distância (EAD) e ensino remoto os quais têm poucas diferenças, o EAD já existia antes do ensino remoto o qual é adotado por algumas faculdades principalmente no ensino privado. Assim, de acordo com as Diretrizes de Base Nacional, o EAD é definido oficialmente como:

Art. 1º Considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. (BRASIL, 2017)

É notável que nessa definição a modalidade de ensino se apoia nos recursos tecnológicos (TDIC) para um melhor e possível desenvolvimentos de suas principais atividades. Do mesmo modo, no ensino remoto também é necessário o uso dessas ferramentas. As estratégias de aprendizagem remota

(EAR) objetivam oferecer suporte ao gestor público para mobilizar e planejar ações pedagógicas diante do contexto de isolamento social. Já a EAD é apoiada em trabalho sistematizado baseado em metodologias e processos de desenvolvimento de soluções para a aprendizagem. Portanto, as duas modalidades interagem e formam um ensino híbrido.

2. Ensino de inglês: Integrando as tecnologias digitais no contexto de aulas remotas

Destarte, com relação ao ensino de LI, os professores também vivenciam desafios e no novo ensino remoto emergencial esses profissionais também tiveram que se reinventar em vista da adoção de novas metodologias aliadas às tecnologias digitais. Assim, ponderando que o ensino remoto exige mais o uso de novas tecnologias, Paiva (2008) também ressalta que a cada nova tecnologia, escola, especialmente no ensino de línguas, busca inserir uma nova ferramenta nas práticas pedagógicas em uma tentativa de melhorar a mediação entre o aprendiz e a língua estrangeira.

Portanto, a utilização de novas tecnologias são ferramentas úteis que contribuem de forma significativa para o aprendizado do inglês, o que possibilita ao aluno e professor maior interação da linguagem e melhores práticas de letramento crítico. O uso de tecnologia já é indispensável no contexto escolar e na condição do ensino remoto de LI ele se tornou ainda mais necessário.

Dito isto, o professor de línguas busca agregar conhecimentos da sua área para poder oferecer um ensino mais eficaz e chamar a atenção do aluno ao conteúdo aplicado. Assim, uma vez que o aluno se torna mais autônomo do aprendizado, ele pode desviar o foco facilmente para outros sites e redes sociais com conteúdo de entretenimento que não dizem respeito ao que é elencado na aula, o que é um caráter negativo das tecnologias digitais no momento da aula. Dessa forma, isso se torna mais um desafio para os docentes.

A língua inglesa é atualmente a língua mais falada e que faz ponte de comunicação entre falantes de outras línguas. No Brasil, é uma disciplina obrigatória desde 1809 e de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) passou a ser uma disciplina obrigatória na grade curricular do ensino básico a partir do 6º ano do ensino fundamental. É também usada para o mundo

dos negócios uma vez que se tornou global, sendo assim, está inserida no contexto da tecnologia e cada vez mais pessoas procuram aprender o idioma e buscam o método mais eficaz de se internalizar a língua.

Existem diversos aplicativos (Apps) disponíveis gratuitamente para *download* no play store e outras plataformas com a mesma função, além de cursos na internet e professores no *Youtube*®. Desse modo, o professor de língua inglesa precisa estar na busca de atualização de suas práticas de ensino e formação, uma vez que também não se trata de apenas ensinar e aprender um idioma, mas adentrar numa cultura global que envolve interdisciplinaridade, tecnologia digital e letramento crítico. Nesse contexto, Leffa afirma que:

Ao globalizar, o inglês perdeu sua uniformidade e teve que incorporar a diversidade não só seu léxico, com as inúmeras palavras estrangeiras que emigraram para o seu sistema, mas também na diversidade fonológica e mesmo sintática. A diversidade linguística com a existência não apenas do inglês canadense, australiano, nigeriano ou indiano (mas também do inglês coreano, japonês ou brasileiro), reflete a diversidade cultural. O inglês deixa de transmitir uma única cultura para transmitir várias culturas, produzindo o fenômeno estranho de uma língua multilíngue e multicultural (LEFFA, 2001, p.239)

Assim, a língua inglesa passa a deixar de ser língua de um único país ou cultura e se torna global em diferentes contextos, áreas e culturas, a nível de ser adotada conforme a necessidade de comunicação de uma linguagem aplicada para um fim específico, como por exemplo, na área dos negócios, viagens, informática, assistir um filme que originalmente está com o áudio em japonês, mas tem legenda em inglês etc.

Isso posto, o ensino de LI está cada vez mais aliado ao uso das TDICS. Os professores por sua vez buscam continuamente um jeito novo de ensinar o idioma, no ensino remoto, por exemplo, a utilização de jogos e aplicativos 'para auxiliar no ensino é indispensável, uma vez que o aluno já está inserido no contexto tecnológico, e a maioria são nativos digitais, essas ferramentas são usadas facilmente por eles e são mais atrativas para o aprendizado, pois eles já estão familiarizados.

Por isso, há uma necessidade de aperfeiçoamento e capacitação por parte dos docentes, tendo em vista que alguns enfrentaram/enfrentam dificuldades por estarem acostumados a fazerem pouco uso das tecnologias digitais em sala

de aula. Dessa forma, além de capacitações mais formais, muitas plataformas e sites como a Nova Escola são opções que oferecem suporte dessas práticas pedagógicas, essas disponibilizam cursos gratuitos de capacitação de como utilizar novas plataformas de ensino para a realização de atividades assíncronas e síncronas.

Nesse contexto, ao considerarmos o ambiente escolar como um espaço virtual durante o período de isolamento social, dessa forma, uma ferramenta que pode ser uma ótima aliada é o celular, o qual é criticado por muitos profissionais da educação, porém o seu uso correto nas aulas pode ser usado para ter acesso a várias plataformas e aplicativos no momento da realização de uma atividade, uma vez que a maioria dos alunos possuem um aparelho portátil. Na verdade, ele foi a tecnologia móvel mais usada durante a pandemia, uma vez que a maioria não possuía um computador em casa para assistir às aulas e fazer tarefas.

Portanto, a tecnologia possibilita a interação e o acesso à informação e mesmo após a reabertura das escolas e a volta das aulas presenciais, ela continua presente na vida dos alunos e professores. No site do CIEB, por exemplo, é possível encontrar a plataforma Edutec que auxilia gestores e professores a escolherem a melhor tecnologia para ser trabalhada na sala de aula. Existem 459 tecnologias educacionais cadastradas nessa plataforma. No site há várias sugestões, como uma web série a qual mostra na prática como a tecnologia pode ser inserida no dia a dia dos alunos.

Desta maneira, o mundo virtual é cheio de possibilidades para atividades, existem inúmeras plataformas e aplicativos gratuitos para o professor usar para auxiliar os alunos a aprenderem inglês e desenvolverem as habilidades de leitura, escrita, escuta e fala, como o Duo lingo e o Busuu por exemplo, são aplicativos que podem ser baixados no celular os quais disponibilizam lições temáticas envolvendo todas essas habilidades. No entanto, são necessários alguns cuidados no acesso à internet com crianças e adolescentes, como se atentar para a faixa etária ideal das atividades ou aplicativos, usar sites seguros e com bloqueio (*Pop-Ups*) de propagandas indesejadas ou inapropriadas. Assim, a mediação do professor no processo de aprendizagem deve considerar a diversidade e heterogeneidade de aprendizes que já fazem uso cotidiano das tecnologias em suas interações comunicativas.

Além disso, o aluno precisa estar motivado a aprender o idioma e a tecnologia pode ser uma ótima opção de incentivo. Portanto, faz-se necessário letramento digital ⁴ e o multiletramento⁵ dos estudantes (os quais serão discutidos na próxima seção), uma vez que a maioria estão inseridos numa cultura digital e globalizada, que envolve vários aspectos de interpretação de leituras, no entanto não sabem utilizá-la da forma correta ou fazer um uso significativo e crítico da mesma. Porém, todos esses letramentos aliados às TDICS as quais devem ser bem administrados por seus usuários, oferecem ótimas opções para serem usados na sala de aula, o que permite uma melhor aprendizagem no ensino de língua inglesa.

3. Os Multiletramentos como proposta pedagógica para o ensino de LI na era digital

Como dito anteriormente, as crianças dessa geração já nascem dentro de um contexto de cultura digital em que elas se deparam com diversos tipos de textos multimodais, ou seja, elementos verbais, não verbais e semióticos, inclusive vão tendo acesso a aparelhos digitais como celular ou tablets pelos quais elas podem ter acesso a internet e encontrar aplicativos como jogos ou canais no *youtube*®. Inclusive nesses jogos podem encontrar expressões em inglês e outros elementos textuais que muitas vezes não conhecem o significado ou tradução. Assim de acordo com a BNCC:

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir” (BRASIL, 2018, p. 68)

Isto posto, a linguagem em si já envolve um multiletramento, sobretudo quando se trata de um idioma global como o inglês. Dessa forma, a leitura em língua inglesa, por sua vez, na perspectiva do multiletramento envolve além de conhecimentos prévios de leituras e interpretação, a própria vivência do aluno

⁴ Letramento digital: O conhecimento das variações linguísticas na internet relacionado ao uso e integração dos recursos da web às atividades pessoais, acadêmicas e profissionais do cotidiano

⁵ Multiletramento: é a competência do indivíduo de interpretar, usar e produzir textos escritos, eletrônicos e ao vivo que empregam meios semióticos diferentes, tendo em vista propósitos econômicos, sociais, políticos e cívicos diferenciados em contextos sócio e culturalmente diversos. (ANSTEY; BULL, 2006)

na era globalizada, sua forma de interagir e se posicionar diante do que ler e suas fontes de leituras, perante os diversos e novos gêneros que estão na internet.

Diante desse contexto, procuramos discorrer a respeito do que é letramento e multiletramento: O letramento segundo os elaboradores de políticas e programas é uma contingência de práticas sociais e culturais e não apenas fatores pedagógicos e cognitivos, dessa forma:

Assim, dentro desse contexto, o letramento já ocorre na vida real das pessoas, nas suas próprias vivências. Desta forma, o aluno está cada vez mais exposto a uma cultura digital que os leva a novos letramentos em que ele tem acesso a diversos tipos de conteúdo, textos verbais e não verbais que transmitem mensagens implícitas no dito e não dito Marcushi, (2008).

Em vista de que são textos multimodais e multimidiáticos, os estudantes necessitam entender que estão fazendo leituras de vários elementos integrados para transmitir uma ideia, ou seja, uma leitura multimodal. Já o letramento digital significa dominar as competências e habilidades com relação ao uso das novas tecnologias que envolvem o contexto da web. Dessa forma, a digitalização e as novas formas de apresentação do texto só nos interessam porque dão acesso a outras maneiras de ler e de interpretar (Lévy, 1996, p.22).

Desse modo, acerca de trabalhar com habilidades de LI, a leitura, por exemplo, é complexa, e depende de diversos fatores, tais quais, destaca Holden (2009) : Conhecimento de mundo, conhecimento da linguagem, percepção textual e percepção não textual, os dois primeiros envolvem conhecimentos adquiridos na vida de cada indivíduo, questões de vocabulário, de gramática, e uma compreensão geral da linguagem, enquanto as duas últimas estão relacionadas a interpretações que um leitor pode ter de diferentes gêneros de texto, sejam textos verbais ou não verbais. Ou seja, todos esses elementos tornam um texto multiletrado. Diante dessa complexidade a autora sugere:

Ajudar os alunos a entender um texto ao mostrar-lhes formas de relacionar características àquilo que revelará facilmente o seu significado. Essas estratégias podem envolver coisas como ler em busca de detalhes, ler para compreensão geral ou refletir no assunto antes de ler sobre ele (HOLDEN, 2007, p. 58).

Dessa forma, a leitura é uma das habilidades que exige um olhar mais crítico do leitor que consiga interpretar além da escrita, elementos visuais e/ou áudio visuais. Existem várias estratégias de leituras em língua inglesa como o *Skimming* e *scanning* para uma boa interpretação de um texto, em que uma é uma leitura mais superficial do texto e a outra busca elementos mais específicos.

Nesse contexto, Holden (2007) afirma que o "texto" é mais do que apenas as palavras que o formam. O ambiente social e histórico do autor, seus propósitos ao escrever o texto e o público para o qual foi escrito influenciam a linguagem utilizada. Em outras palavras, todos esses fatores ajudam a moldar e a determinar o que o leitor vê e influencia seu propósito para o indivíduo.

Assim, as práticas de letramento, de acordo com Street (2014), são práticas sociais, produtos da cultura, da história e do discurso. Enquanto que o letramento crítico em sua singularidade é mais racional e busca inserir o aluno em uma atividade crítica através da linguagem, utilizando como estratégia o questionamento das relações de poder, das representações presentes nos discursos e das implicações que isto pode trazer para o indivíduo em sua vida e comunidade (MOTTA, 2008). Ainda de acordo com Ângela Kleiman (1995), a escola, por sua vez, não se preocupa com essas questões socioculturais dos letramentos, apesar de ser o lugar mais propício de adquiri-los.

[...] o fenômeno do letramento, então, extrapola o mundo da escrita tal qual ele é concebido pelas instituições que se encarregam de introduzir formalmente os sujeitos no mundo da escrita. Pode-se afirmar que a escola, a mais importante das agências de letramento, preocupa-se, não com o letramento, prática social, mas com apenas um tipo de prática de letramento, a alfabetização (KLEIMAN,1995,p.20)

No entanto, como afirma a autora, os letramentos vão muito além de uma alfabetização escolar e segundo o ponto de vista de Street (2014), os letramentos já estão presentes na vida e na forma de agir e se posicionar dos indivíduos diante de diversos contextos da linguagem, mesmo antes de uma escolarização formal, assim, um sujeito multiletrado é além de escolarizado uma pessoa de vivências sociais e culturais. Ainda de acordo com Kalantzis e

Cope (2012), os multiletramentos são as experiências socioculturais dos sujeitos envolvidos em seus múltiplos contextos e não apenas uma alfabetização focada em regras.

O termo “multiliteramentos” refere-se a dois aspectos principais na construção de sentidos hoje. A primeira é a diversidade social, ou a variabilidade de convenções de significados em diferentes situações culturais, sociais ou de domínio específico. Os textos variam bastante dependendo do contexto social – experiência de vida, assunto, domínio disciplinar, área de trabalho, conhecimento especializado, cenário cultural ou identidade de gênero, para citar apenas algumas diferenças importantes. Essas diferenças estão se tornando cada vez mais significativas para as formas como interagimos em nossas vidas cotidianas, o modo como fazemos e participamos significativamente. Por essa razão, é importante que o ensino de alfabetização hoje não coloque o foco apenas nas regras ou uma única forma de padrão da língua materna, como era feita no passado (KALAZANTIS, COPE,2012, p.13, tradução nossa).

Posto isto, acerca de práticas pedagógicas em língua inglesa na perspectiva dos multiletramentos, estas acontecem uma vez que os estudantes da geração contemporânea já vivenciam toda essa multimodalidade que a cultura digital dispõe. Consequentemente eles também são sujeitos multiletrados ainda que venham desconhecer o termo. Kleiman (2007, pg.4, *apud* GAYDECZKA, KARWOSKI,2013, p. 154.), afirma:

Acredito que é na escola, agência de letramento por excelência de nossa sociedade, que devem ser criados espaços para experimentar formas de participação nas práticas sociais letradas e, portanto, acredito também na pertinência de assumir o letramento, ou melhor, os múltiplos letramentos da vida social, como o objetivo estruturante do trabalho escolar em todos os ciclos.

Dito isto, enquanto professores de língua inglesa, cabe mostrarmos o caminho e oferecer opções de atividades pedagógicas que envolvam as quatro habilidades da língua inglesa: a fala, leitura, escrita e escuta em LI nessa perspectiva de multiletramentos. Através de novos gêneros disponíveis na web e tecnologias digitais é possível despertar no aluno o interesse pela aprendizagem de LI pelo viés dos multiletramentos. Sendo possível oferecer um

aprendizado mais crítico e dinâmico do inglês, adentrando nas camadas sociais e culturais que envolve o idioma e o aprendiz fazendo também relação com a língua materna doravante (LM).

Por conseguinte, a BNCC propõe um ensino de língua inglesa baseado em compreender e interpretar textos escritos em LI que circulam nos diversos campos e esferas da sociedade de uma maneira significativa e de diferentes modos e objetivos de leituras, para um maior conhecimento de temáticas diversas, além de refletir os diferentes papéis da língua inglesa no mundo e sua relação com outras culturas, visto que é uma língua global.

Os multiletramentos envolvem também os elementos da internetês, ou seja o novo jeito de se comunicar dos nativos digitais ,suas necessidades de comunicação rápida , refletem novos usos e manifestações da linguagem em um contexto social na era moderna em que surgem novas expressões nas redes sociais que têm geralmente a origem inglesa e se torna comum na linguagem dos jovens ,como postagens em stories ou “*feed*” ou conversas nos chats com o abreviamento de palavras e a utilização de novos gêneros como os memes, *fanfictions* entre outros, portanto essa geração também já adquire um letramento digital. Desse modo, a BNCC afirma sobre letramentos:

A segunda implicação diz respeito à ampliação da visão de letramento, ou melhor, dos multiletramentos, concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico. Concebendo a língua como construção social, o sujeito “interpreta”, “reinventa” os sentidos de modo situado, criando novas formas de identificar e expressar ideias, sentimentos e valores. (BRASIL,2018, p. 242)

Conseqüentemente, há muitas possibilidades para trabalhar as habilidades da língua inglesa nessa ótica dos multiletramentos, tendo em vista todas essas ferramentas digitais disponíveis e conhecidas pelos estudantes. Assim o letramento também é uma forma de desconstruir sentidos e construir novos significados, saindo das práticas obsoletas, pensando fora da sala de

aula e construir sua própria identidade e forma de se posicionar como um sujeito multiletrado. (cf. Scholastic, 2000, apud LEFFA 2001, pg.59):

Os próprios professores devem ser treinados para terem letramento informacional. A informação não apenas crescerá, ela virá em formas que ainda nem compreendemos. Temos que garantir que os professores aprendam o mesmo tipo de competências das quais sempre dizemos que gostaríamos que os alunos as aprendessem - você sabe, tornar-se aprendizes para toda a vida e pensar criticamente.

Destarte, o letramento deve começar dos próprios professores, pois esses precisam ser abertos às mudanças sociais e alteridade da língua em seus múltiplos contextos. Assim, eles precisam ter antes de tudo as competências exigidas dos aprendizes e há uma necessidade de formação continuada, pois o profissional docente é um eterno aprendiz que está sempre em busca de novos conhecimentos para implementar a sua carreira.

Posto isto, na era digital o profissional docente dispõe de inúmeras ferramentas para serem usadas no ensino de LI aproveitando o contexto em que os alunos são nativos digitais, incluindo o recente cenário pandêmico vivenciado. Existem diversas novas possibilidades de aplicar o multiletramento nas aulas de língua inglesa nessa era digital.

O professor pode se utilizar das próprias redes sociais e aplicativos usados pelos estudantes, pois essas ferramentas já trazem uma multimodalidade de mídias e elementos para implementar o multiletramento na formação dos alunos. Como por exemplo. Os novos gêneros digitais disponíveis na internet, podcasts, Stories, post, memes entre outras, também podem ser trabalhados com essa finalidade. Assim, é necessária uma seleção de atividades e materiais pelo professor para orientação do aluno ao caminho desse conhecimento.

No contexto da cultura digital, com tantas leituras e escritas dinâmicas e atraentes, o aluno precisa de um material didático sistematizado para um ensino e uma aprendizagem que propiciem a esses sujeitos experimentar outras linguagens, na perspectiva dos multiletramentos, do impresso ao digital. (ANECCLETO et. al., 2020, p.30)

Consequentemente , o novo cenário pandêmico também trouxe experiências e oportunidades de aprendizagem aproximando mais professores e alunos dos recursos da web, uma vez que foi possível ver que existem diversas formas de ser criativos nas aulas e usar os multiletramentos nas ferramentas digitais que estão disponíveis, assim como também as próprias circunstâncias do contexto recente, como trabalhar com o gênero boletim epidemiológico Menezes (2020) que os alunos podem acessar facilmente na internet ou criar um baseado nas informações da sua própria cidade.

É também sugestivo, aprender vocabulários relacionados às práticas sociais da linguagem na web que causam comportamentos inadequados como, por exemplo, a palavra “*haters*” (odiados/ofensivos) que se refere a uma pessoa que posta conteúdo criticando outras e muitas vezes com palavras de preconceito e ofensas, assim como sugere a escritora Menezes (2020). Ou ainda, trabalhar com a criação de vídeos utilizando o tik tok ou *reels* que é uma ferramenta de vídeo da rede social Instagram e é muito utilizada pelos jovens usuários contemporâneos.

Portanto, todas essas ferramentas e aplicativos são opções pedagógicas que podem ser muito aproveitadas no ensino de LI para trabalhar o multiletramento na atual era digital, assim como usar novas estratégias de ensino nas aulas de LI associadas às tecnologias digitais, como a gamificação que será discutida na próxima seção.

3. GAMIFICAÇÃO E O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

3.1 Gamificação: Conceito e características

Os jogos fazem parte da vida humana há muito tempo, as competições estão presentes na cultura de muitos países, como os jogos olímpicos e o futebol, por exemplo, que são jogos importantes mundialmente. Desde a antiguidade, de acordo com o ancestral historiador grego Heródoto, jogos de dados feitos de juntas de ovelhas foram inventados pelo rei da Lídia em um momento crítico de escassez de alimentos. Dessa forma, os jogos integram a vida humana há pelo menos 2.500 anos (NETO, 2013, p.7).

Dito isto, com as constantes mudanças sociais e o avanço das tecnologias, os jogos se desenvolveram e na era moderna existem milhares de jogos online nas plataformas digitais, além de aparelhos eletrônicos criados especificamente para jogos, como *playstation*, Xbox entre outros. Alguns desses games são muitos populares como o *Free Fire*, que permite interação entre os participantes de qualquer parte do mundo e o *Minecraft*, que é popular entre os alunos. Neste último, o jogador deve usar a criatividade para começar a construir casas, além da possibilidade de trabalhar a interdisciplinaridade, geometria espacial, biomas, geologia entre outros conteúdos. Esses jogos são utilizados por pessoas de diferentes perfis e idades em todo o mundo.

Como foi discutido na seção anterior sobre a possibilidade do uso de games e aplicativos nas plataformas digitais para dinamizar o ensino de LI, abordaremos o conceito de gamificação nesta seção. A palavra original vem do inglês *gamification*, o termo é novo e foi usado pela primeira vez em 2010, mas suas estratégias já existem há muito tempo. Dessa forma, gamificação é a utilização de elementos de jogos em um contexto que não se aplica especificamente aos jogos. Assim, segundo BUNCHBALL (2012):

O processo de gamificação pode ser entendido como um compartilhamento de elementos do design dos jogos para atingir propósitos em comum, por exemplo, lançar desafios, usar estratégias, obter pontos para atingir objetivos claros, obter acessos restritos a itens bloqueados por meio de ações e estratégias para conquistar espaço ou etapas, ganhar visibilidade e recompensas, medalhas, prêmios por atividades cumpridas. (BUNCHBALL, 2012, apud,FADEL, ULBRICHT,BATISTA,VANZIN, 2014,p.133).

Os elementos que caracterizam um jogo são as regras, recompensas, competitividade, missão, rankings, níveis ou metas a serem alcançadas. Os jogos na maioria das vezes são usados para entretenimento, porém, muitos são empregados até como forma de apostas com recompensas ou premiações monetárias. Dessa maneira, esses aspectos desempenham uma função para o engajamento do jogador. Como Fadel et. al. destacam:

Cada uma dessas características tem um papel importante no desenvolvimento das atividades. O desafio é o elemento propulsor para motivar e engajar os jogadores, estabelecendo objetivos que devem ser alcançados a curto, médio e longo prazo, mediante as estratégias que mobilizam funções

cognitivas e subjetivas. O sistema de feedback é fundamental para subsidiar e retroalimentar o processo de engajamento dos jogadores, informando seu percurso para alcançar os objetivos propostos. As mensagens enviadas ao jogador têm o objetivo de direcioná-lo no alcance dos objetivos ou motivá-lo; as pontuações e scores comparativos são exemplos de feedback. A premiação é a recompensa pela tarefa ou subtarefa realizada. Normalmente, elas são ilustradas com medalhas, 'novas vidas' ganhas, entre outras possibilidades. As práticas colaborativas e cooperativas compõem a mecânica que norteia os jogos e as ações gamificadas (FADEL et. al., 2014, p.81).

Todos esses elementos tornam uma atividade gamificada e são fundamentais para direcionar os jogadores no caminho de um envolvimento maior nas propostas de tarefas a serem resolvidas. O contexto da gamificação já foi criado para usar esses elementos na intenção de motivar os sujeitos ou/e público específico a se engajarem em uma determinada tarefa ou desenvolver habilidades cognitivas nas empresas ou no contexto da educação. Por conseguinte Fardo (2013) afirma que

[...] a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de opinião, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades que não são diretamente associadas aos games, com a finalidade de tentar obter o mesmo grau de envolvimento e motivação que normalmente encontramos nos jogadores quando em interação com bons games (FARDO, 2013 p. 02).

Como menciona o autor, a gamificação tem a finalidade de usar os designers dos games para despertar o envolvimento em outras atividades que não são jogos ou apenas diversão, mas propor um ambiente interativo entre os participantes usando esses elementos ou estratégias para que haja resultados positivos no contexto de ensino aprendizagem ou realização de tarefas nas empresas, por exemplo. Ainda de acordo com Fardo, 2013:

Assim, a gamificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais

gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gamificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural. (Fardo,2013, p.03).

A gamificação está inserida em um contexto de tecnologias e cultura digital, uma vez que faz parte da vida de milhões de jovens e adultos, ou seja, do social e cultural das pessoas. Essa estratégia de games quando é usada no contexto educacional pode oferecer um ensino aprendido mais dinâmico e ativo, em que o aluno pode aprender e desenvolver habilidades de forma lúdica em que ele interaja e se sinta motivado a realizar tarefas e superar desafios. Por conseguinte, a esta ideia de utilizar elementos e mecânicas de um jogo, com o objetivo de incrementar a participação e gerar engajamento às atividades cotidianas, damos o nome de GAMIFICAÇÃO (NETO, 2013, pg.13)

Isto posto, a gamificação se apropria de todos esses elementos básicos do jogo para que os indivíduos possam se envolver em determinadas atividades de forma mais participativa, uma vez que esses elementos despertam emoções em perfis diferentes de jogadores como a competitividade, interação ou o sentimento de vencer seu adversário. Assim, esses recursos podem ajudar no contexto do ensino aprendizagem, como destaca Schmitz, Klemke e Specht, (2012:

(...) estes elementos básicos do jogo – personagem, competição e regras de jogos – são necessários quando a gamificação é aplicada a contextos de ensino, com efeito direto no processo de aprendizagem do indivíduo. Como exemplo: o personagem permite a identificação com o estudante; a competição favorece o foco e a atenção dos alunos; e as regras do jogo propiciam um ambiente de imersão favorável ao envolvimento do estudante no contexto de aprendizagem. (apud FADEI, ULBRICHT, BATISTA, VANZIN, 2014, p.23).

Em vista disso, podemos afirmar que a gamificação desperta emoções positivas, engaja pessoas, explora aptidões quando essas estão associadas a recompensas pela realização de uma determinada tarefa. Enquanto que no contexto da educação, os elementos dos jogos podem favorecer a aprendizagem uma vez que a competição por meio das regras e desafios a serem cumpridos, faz com que o aluno foque no conteúdo ensinado e as recompensas motivam na execução de atividades.

3.2 Os games como materialização dos gêneros emergentes em práticas sociais virtuais

Os novos gêneros da cultura digital vêm se destacando na sociedade atual e ganham espaço nas práticas sociais dos jovens, como os memes, que repercutem nas redes sociais transformando situações reais e cotidianas em humor, os podcasts que apresentam diversos temas como esportes, política, notícias, educação entre outros. Webinars que tem o intuito educacional, entre outros. São gêneros que geralmente são usados com o objetivo de entretenimento virtual ou educacional atraindo a atenção de milhões de usuários. Outrossim, eles apresentam uma quantidade de elementos multimodais, semióticos e culturais que podem ser explorados no contexto educacional para o ensino aprendizagem.

As metamorfoses e a imersão do sujeito na cultura digital descortinam cenários que ampliam as possibilidades das interações humanas. Nas últimas décadas, por exemplo, com o uso cada vez mais recorrente das esferas digitais, novos gêneros surgem e, com eles, novas práticas de leitura e novos perfis de leitores. (ANACLETO, OLIVEIRA, FERRAZ, NETO, 2020, p.83)

Como afirmam os autores, muitos gêneros procedem das tecnologias digitais e isso faz com que ocorra essas mudanças na cultura digital e conseqüentemente novas práticas de letramentos, a vista disso o perfil dos leitores também muda. Como exemplo desses novos gêneros, estão as redes sociais que conectam usuários de todas as partes do mundo, os quais criam um perfil e costumam compartilhar suas rotinas de vida, dicas e diversos outros conteúdos relacionados à saúde, moda, filmes, músicas entre outros. Assim, os games também fazem parte desses novos gêneros das tecnologias (digitais).

Similarmente, os games se enquadram como instrumentos de identificação de gêneros que estão materializados nas práticas sociais virtuais, uma vez que existem, além de jogos para entretenimento, os educativos como da memória, quebra cabeça entre outros que contribuem significativamente na aprendizagem como aprender a ler, contar, aprender um novo idioma e desenvolver habilidades cognitivas. Porquanto, eles fazem parte da realidade dessas práticas na sociedade contemporânea. De acordo

com Busarello (2016), os jogadores são motivados a jogar por quatro razões distintas: adquirir o domínio de um determinado assunto, aliviar o stress, como forma de entretenimento e como meio de socialização. Assim eles se tornam práticas sociais não apenas virtuais, mas também em contextos presenciais.

Os jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de geração e relação com o conhecimento nos aspectos narrativos os jogos permitem que o indivíduo possa vivenciar experiências em um contexto ficcional e controlado. Isso pode ser explicado a partir de jogos comuns no dia a dia, como, por exemplo: o futebol, os jogos de cartas, as brincadeiras de esconde-esconde, etc. (BUSARELLO,2016, p.24)

Por conseguinte, como afirma o autor, os jogos carregam uma quantidade significativa de elementos midiáticos que contribuem para um ambiente mais lúdico quando usados nas práticas virtuais. Assim, na gamificação, segundo Busarello (2016) existem estratégias como a resolução de problemas, motivação intrínseca entre outros. Ou seja, o cérebro humano tem essa necessidade de resolver enigmas e receber respostas, o que ativa a dopamina no cérebro da pessoa, a qual está associada a uma atividade prazerosa. Consequentemente, de acordo com Busarello (2014):

É inegável que a cultura de jogos vem crescendo e envolvendo um número grande de indivíduos no mundo. Antes exclusivo às áreas recreativas, essa tendência tem feito com que aspectos relacionados ao ato de jogar sejam utilizados como estratégias motivacionais em outros setores. Abordagem inicial como: forças armadas, comércio, indústria, educação e meio corporativo. Ambientes gamificados podem contribuir para a criação de contextos motivacionais com base em desafios emocionantes, recompensas pela dedicação e eficiência e oferecer um espaço para que líderes apareçam espontaneamente. (BUSARELLO,2014,p.12)

Assim como menciona Busarello, os games estão cada vez mais fazendo parte dessas novas práticas e envolvendo um maior número de participantes em diversos contextos. Isso permite aos sujeitos experiências divertidas por meio de atividades ficcionais, ou seja, práticas sociais virtuais que fazem com que os participantes se envolvam de maneira espontânea e sintam motivação para se engajar em resoluções de problemas ou desafios propostos. Portanto,

os games e as técnicas de gamificação digitais também são gêneros que proporcionam novos hábitos em uma cultura tecnológica.

3. A gamificação como possibilidade de acesso, conhecimento e valorização de culturas em uma sociedade tecnológica.

Apesar de suas estratégias ainda estarem em análise e estudos como para ser aplicada na área da educação, a gamificação está presente de forma implícita em diversas atividades como no *Marketing* (setor de vendas), ganhando destaque principalmente nas ações humanas na atual era tecnológica. Por apresentar uma série de estratégias e na busca constante por aperfeiçoar ou alcançar objetivos e engajamento em tarefas, seja em empresas ou na sala de aula, a gamificação possibilita o acesso ao conhecimento de forma lúdica dos participantes envolvidos. Os games, por sua vez, fazem parte das tecnologias (digitais), as quais são produto de uma cultura e foram criadas pelos seres humanos para atenderem a suas demandas em diversas ordens (LÉVY, 2010). Do mesmo modo, Busarello (2016) afirma:

Gamification compreende estratégias motivacionais e engajadoras aplicadas em situações de resolução de problemas. Utiliza para isso, além de bases e sistemáticas comuns aos conceitos de jogos, teorias sobre narrativa e de aprendizagem. O foco deste fenômeno é envolver a experiência do indivíduo de forma completa, transportando-o para um universo ficcional, onde, a partir de sua prática frente às regras nesse novo mundo, a intenção é facilitar e acelerar a geração e a aplicação de conhecimento por parte do indivíduo.(BUSARELLO,2016,pg.120.)

Outrossim, como menciona o autor, a gamificação é sistemática e está ligada aos novos avanços tecnológicos e mudanças sociais, seja na área da educação ou empresarial, o que favorece e intensifica o acesso ao conhecimento e soluções de problemas do cotidiano, mostrando as diversas possibilidades para os participantes envolvidos, além da valorização das novas práticas aplicadas a essa cultura digital. Nas empresas, por exemplo, a gamificação é usada como estratégias motivacionais para o engajamento dos funcionários ou dos consumidores através do marketing.

Em situações como essa, as empresas usam a gamificação para melhorar a produtividade ou estreitar laços dentro da própria

organização, envolvendo, portanto, funcionários e colaboradores. Pode-se incluir aqui o crowdsourcing, que seria o uso de recursos voluntários em grande quantidade (ou “multidão”), dividindo uma grande tarefa em partes menores que serão feitas por estas pessoas. Obtêm-se bons resultados em treinamentos de recursos humanos e melhorias de produtividade em algumas tarefas. (NETO, 2015, pg.52)

Assim, essa estratégia é usada também no setor de RH (recursos humanos) e é possível obter resultados positivos, uma vez que o engajamento dos funcionários resulta em maiores produções, além do aumento das vendas por meio do envolvimento dos clientes através da obtenção de vantagens e acúmulo de pontos como fazem as empresas aéreas com programas de milhas. Destarte, na educação ela pode ser uma ótima aliada, tendo em vista, as mudanças sociais na atual era tecnológica. Nesse sentido, Busarello (2016) afirma:

Em um contexto de aprendizagem é possível utilizar a gamification de várias de formas, uma delas é incluindo o uso de narrativas para alterar o contexto de uma atividade rotineira e, com isso, incentivar o comportamento dos sujeitos. Isso favorece que indivíduos possam apreender e realizar tarefas, antes tediosas, de uma forma nova e motivadora. O uso de estratégias de gamification, por exemplo, tem um grande potencial em processos educacionais onde encontram-se, com frequência, alunos desmotivados nas atividades de aprendizagem. (BUSARELLO, 2016,p.34.)

Por conseguinte, a gamificação tem a função de inovar atividades monótonas a partir de estratégias que envolvem e motivam os indivíduos participantes, tarefas que antes eram desinteressantes podem se tornar atraentes e desafiadoras para os alunos, o que também os fazem serem mais autônomos no aprendizado, posto que vão precisar de mais esforço para competir e solucionar problemas para então serem recompensados de alguma forma.

Tais premiações podem ser acumulação de pontos, medalhas ou estrelas, a depender da plataforma ou da modalidade de ensino que o docente escolher trabalhar. A gamificação proporciona mais leveza nas atividades, pela sua natureza lúdica, dessa forma os participantes aprendem com mais liberdade, sem se sentirem pressionados. Além disso, proporciona melhor assimilação de conteúdos e mais foco nos objetivos.

Portanto, a gamificação também tem capacidade de influenciar comportamentos e colocar os sujeitos como mais autônomos no aprendizado, desenvolvimento de habilidades e resoluções de problemas , possibilitando dessa forma mais acesso ao aprendizado e conhecimento de outras culturas, visto que os jogos atravessam fronteiras , principalmente através da internet, em que por meio do ambiente virtual é possível o acesso e interação de qualquer parte do mundo, o que torna essas práticas dentro de uma sociedade tecnológica mais valorizadas.

Outrossim, na educação, especificamente no ensino de LI, é possível trabalhar atividades gamificadas proporcionando um ensino aprendizagem dinâmico e proveitoso através de uma participação maior dos alunos através de uma aquisição ativa dos conteúdos ensinados e das tarefas sugeridas.

4. A gamificação no desenvolvimento das competências linguísticas e discursivas em Língua Inglesa: Letramentos do século XXI

Em vista disso, a gamificação pode ser uma ótima aliada no desenvolvimento das competências linguísticas e discursivas da LI, uma vez que os games estão inseridos no contexto da cultura digital e dos novos letramentos do século XXI. Assim é possível trabalhar atividades gamificadas com o propósito de aprimorar as habilidades linguísticas levando em consideração que a sociedade da era contemporânea está cada vez mais direcionada ao uso de tecnologia, visto que essa atende diversas necessidades da população em atividades do cotidiano, além disso as pessoas, incluindo também, o público adulto os quais estão cada vez mais interessadas em vários tipos de jogos.

Isto posto, os elementos que compõem os jogos como *scores*, *feedbacks* ou simplesmente o espírito competitivo dos participantes levam os jogadores a se envolver nas atividades propostas ainda que não possuam habilidades específicas para realizar tal tarefa, o sentimento de vencer o adversário, as recompensas ou vencer desafios, os leva a um engajamento maior na incumbência proposta. Para Fardo (2013):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando

há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, Apud, UBRICHT, BATISTA, VANZIN, p.84, 2014).

Portanto, para o autor, no ambiente de aprendizagem os elementos que compõem os games são aplicados de forma similar a gamificação para alcançar metas de forma mais lúdica e prazerosa, tendo em vista o novo tipo de linguagem dos jovens do século atual e letramento digital que essa proposta de ensino oferece, porquanto no ensino de LI o professor de Línguas pode se apropriar desses recursos para o desenvolvimento/aprimoramento das habilidades linguísticas e discursivas oferecendo ao aluno mais autonomia no aprendizado,

Uma vez que esse método envolve contextos reais de mutualidade e solução de problemas que podem ser as tarefas a serem feitas semelhantes aos desafios dos jogos. Dessa forma, oferece mais dinamismo e interação para o contexto de ensino aprendizagem, e não um ensino mecanizado em que o aprendiz não sente motivação e está na sala passivamente apenas para cumprir uma disciplina e passar de ano.

Nesse sentido, as habilidades linguísticas da LI o *listening*, *reading*, *writing* e o *speaking* podem ser trabalhadas de forma gamificada e integrada com atividades e aplicativos que contemplem os elementos dos games. Assim, nessas propostas os alunos terão acesso a novos letramentos que os games dispõem, como a linguagem não verbal, assim, se espera mudanças em todos os sentidos, como, por exemplo, em seu campo de interação, os elementos visuais como imagens, símbolos, gráficos e diagramas são particularmente significativos, uma vez que possibilitam diferentes tipos de alfabetização visual (UBRICHT, BATISTA, VANZIN pg.134, 2014).

Por conseguinte, estamos vivenciando uma nova era de avanços tecnológicos e mudanças sociais de cultura e letramentos digitais os quais os alunos estão expostos. O cenário da educação também sofre alterações, considerando além disso a recente pandemia que ampliou as necessidades tecnológicas em diversos setores, incluindo a educação que recorreu ao ensino remoto emergencial. Assim, no setor da educação:

A gamificação pode ser útil para a aprendizagem e instrução porque pode promover o engajamento do aluno. O fato de muitos educadores enfrentarem problemas relacionados ao interesse e o envolvimento em suas salas de aula não é novidade para a educação. No passado, educadores tentaram usar uma variedade de intervenções, incluindo o uso de estratégias internacionais. No entanto, o efeito da intervenção durou apenas um curto período de tempo. Pela sua natureza divertida e lúdica, a gamificação pode ser uma boa solução para ajudar a resolver problemas de envolvimento e participação do aluno na sala de aula (KIM, SONG, LOCKE, BURTON, 2018, p.40. Tradução nossa).

Como discorrem os autores, a gamificação pode ajudar no problema de falta de interesse dos alunos por meio da utilização de estratégias motivacionais. Nesse sentido, estamos indo em direção a um ensino híbrido que envolve as duas modalidades presencial e online, a gamificação por sua vez, entra como uma potente aliada de ferramenta de ensino aprendizagem, cabendo ao professor se apropriar desses recursos para suas aulas ficarem mais interessantes ao aluno nativo digital.

Dessa forma, as capacidades discursivas dos alunos podem ser exploradas através de debates em aula a respeito do tema, assim como falar das novas tecnologias que são usadas em diversos contextos inclusive no ensino aprendizagem, o que poderá ser uma forma de feedback de uma aula ou atividade.

4. PROPOSTA PEDAGÓGICA DE GAMIFICAÇÃO UTILIZANDO OS GÊNEROS DIGITAIS NUMA PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS EM LÍNGUA INGLESA

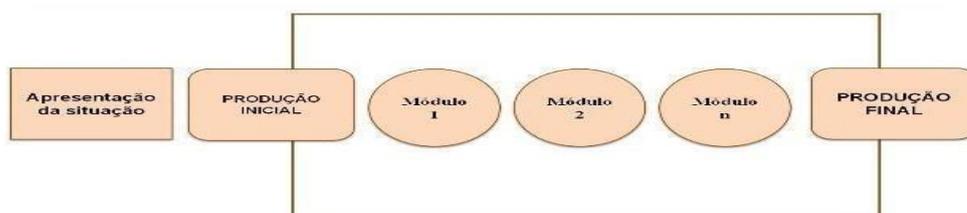
Essa pesquisa é de caráter exploratório uma vez que analisamos dados secundários para uma melhor compreensão do assunto, em uma abordagem qualitativa, tendo em vista que apresentamos ao longo do trabalho as transformações sociais por meio dos avanços tecnológicos e novas formas

de comunicação. Dessa forma, utilizaremos dois gêneros digitais o short-video (reels) e stories da plataforma Instagram na perspectiva da teoria dos multiletramentos adotando a gamificação abordadas nos capítulos anteriores.

Bell (2013) Apud, BARBOSA, BULHÔES, ZHANG, MOREIRA (2017), menciona vantagens no uso do Instagram, como a possibilidade de produzir foto-estórias, usar hashtags para criar uma rede para produção de conhecimento entre turmas diferentes. Outrossim, compreendemos que a rede social Instagram, como ferramenta didática, pode ampliar a aprendizagem para além da sala de aula, a partir do incentivo à criatividade dos discentes por meio de tarefas gamificadas que se tornarão mais motivadoras e da criação de grupos parceiros. Trata-se de um espaço virtual no qual os estudantes podem criar os seus próprios conteúdos e compartilhar com os colegas, e aprendem, assim, a nova língua, com os seus aspectos culturais e se tornando sujeitos multiletrados.

O Instagram pode ser uma potente ferramenta didática principalmente no aprendizado de uma segunda língua, seu design apresenta elementos semióticos e multimodais. É uma mídia social que alcança milhões de usuários, o que pode ser uma alternativa para interação e conhecimento multicultural dos alunos. As habilidades linguísticas e o multiletramento dos estudantes podem ser explorados a partir de suas ferramentas, como os vídeos curtos (*Reels*), stories em que os alunos poderão criar textos, vídeos ou mesclar as mídias. Neste ínterim, propomos uma atividade dividida em módulos /etapas que pode ser baseada no modelo de Dolz, Naverraz e Schneuwly (2004), como mostra a figura 1.

Figura:1Sequenciadidática.



Fonte: DOLZ, NOVERRAZ & SCHNEUWL (2004)

Dessa forma, como mostra a figura 2, a sequência inicia com uma produção inicial, que para os autores pode ser oral ou escrita, em seguida os módulos e a produção final. Por conseguinte, para a proposta a seguir sugiro que primeiramente o professor crie uma conta da disciplina ou turma a ser trabalhada e oriente os alunos a seguir e criarem um perfil (os que ainda não possuem). O aplicativo pode ser baixado gratuitamente no Google Play, App Store e Microsoft, como mostra a figura 2.

Figura 2: Interface do aplicativo e tela inicial para criação de conta



Fonte, Instagram® (2022)

A tabela abaixo mostra os elementos que serão utilizados para realização da proposta pedagógica.

Figura 3: Tabela de elementos para a proposta didática.

Nível de ensino	Ensino médio		
Modalidade	Remoto	Híbrido	Presencial
Ferramentas	Celular	Quadro	Datashow
Gênero digital	Short-vídeo	stories	
Plataforma	Instagram	WhatsApp	
Estratégia	Gamificação	Multiletramentos	
Quantidade de aulas.	4 ou 5		
Habilidades	Linguísticas	Discursivas	

Fonte: Elaborado pela própria autora (2022)

Módulo 1: Nesta etapa, após ter feito o download o aplicativo e criado a conta no Instagram, o docente deverá apresentar o tema (cultura do

cancelamento) para os alunos com um *brainstorming* (tempestade de ideias) sugiro as seguintes perguntas em inglês: 1. Do you know what cancel culture is?⁶ 2. Did you know someone who got canceled on the internet?⁷ 3. Do you agree with the culture of cancellation?⁸ Após essa discussão inicial, o professor mostrará um vídeo curto sobre o tema e logo após fará algumas perguntas sobre a compreensão dos alunos.

O vídeo da figura 4 sugerido é uma entrevista com a opinião de Augusto Marin (diretor de teatro e advogado) sobre a cultura do cancelamento. Esse primeiro momento será para situar os alunos a respeito do tema a ser trabalhado e testar os conhecimentos prévios dos mesmos. O tema em questão tem repercutido ultimamente nas redes sociais, em que uma pessoa pode ser cancelada da internet por algum comportamento que desagrada seus seguidores e outros públicos. Os jovens tem bastante acesso a esses conteúdos por meio das redes sociais, o que pode ser uma ótima oportunidade para trabalhar o letramento crítico dos alunos e as habilidades discursivas.

Figura 4: Vídeo sobre a cultura do cancelamento.



Fonte: Instagram® (2022)

⁶ Você sabe o que é cultura do cancelamento?

⁷ Você conhece alguém que foi cancelado na internet?

⁸ Você concorda com a cultura do cancelamento?

Módulo 2: Explicar para os alunos que as próximas etapas serão em competição, as quais valerão pontos a serem somados no final para a equipe vencedora, a turma será dividida em duas equipes A e B (eles poderão escolher os nomes das suas equipes). Assim será explicado que o gênero digital a ser trabalhado será a rede social Instagram especificamente as ferramentas story e reels. Essas orientações podem ser feitas em um grupo no *WhatsApp*, no Google Meet ou presencialmente. Nesta etapa, sugiro a leitura de um texto em inglês sobre o tema em questão, o docente deverá também falar um pouco sobre os gêneros digitais e a importância deles no letramento dos estudantes.

Módulo 3: Após as discussões iniciais sobre o tema e os gêneros digitais, o professor irá lançar dois Quiz no story com perguntas (de interpretação e gramaticais) em inglês sobre o texto/vídeo apresentados. O professor deverá acompanhar os números de acertos e erros de cada equipe para acompanhar a pontuação das equipes, em seguida o docente irá postar no stories para que todos os participantes vejam o resultado da primeira atividade proposta. Após o resultado, já pode pedir para que os estudantes deem um feedback antes da próxima etapa. A figura 5 abaixo mostra um exemplo ilustrado de como criar Quiz e testes no Instagram.

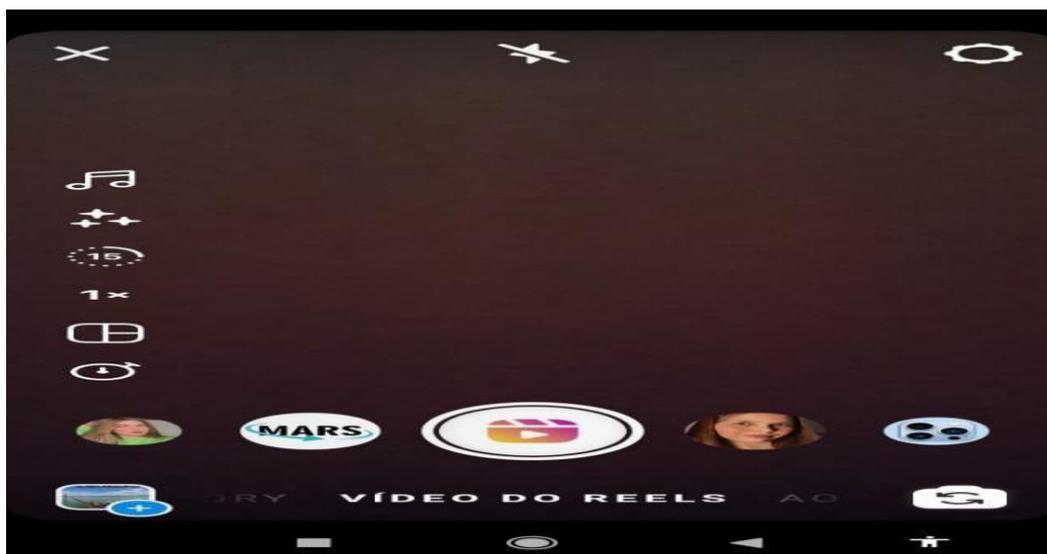
Figura 5: Tela para criação de Quiz e testes no Instagram.



Fonte: Instagram® (2022)

Módulo 4: Nesta última etapa da culminância, os alunos serão orientados a criar um vídeo no *Reels* sobre o tema trabalhado expondo seus posicionamentos críticos, existem várias opções de ferramentas disponíveis no próprio aplicativo para ser criativo nos vídeos, é sugestivo que eles explorem os áudios, textos para praticar as habilidades *listening* e *writing* ou eles podem usar áudios originais para explorar o *speaking*. Os vídeos finalizados serão apresentados para os demais, esses podem ser baixados e compartilhados no WhatsApp, no próprio Instagram, apresentados em sala de aula presencial no Datashow. Nas aulas remotas, as equipes poderão apresentar na plataforma Google Meet. A figura 6 abaixo mostra a página no Instagram para criar um vídeo no Reels.

Figura 6: Página do Instagram para criação de vídeo no Reels.



Fonte: Instagram® (2022)

Ao final das etapas cumpridas pelas duas equipes, o professor mostrará para os estudantes um ranking (placar geral) dos mesmos com a pontuação e em seguida será dada a recompensa (fica a critério do docente) que pode ser notas avaliativas, pontos a serem somados com outras atividades ou até mesmo objetos ou classificação para motivar os estudantes em outras atividades. Existem plataformas que já possuem um sistema de recompensas, como medalhas, criptomoedas, XPS entre outros, como o Duolingo, por exemplo. O docente pode escolher por usar esses aplicativos. É interessante que tenha um

feedback final dessa atividade para que o docente saiba sobre a percepção dos discentes e o que acharam dessa forma de trabalhar com o ensino aprendizagem, qual a percepção deles nos desafios propostos por competição e recompensas, se foi mais fácil a assimilação dos conteúdos etc.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho procuramos entender como as tecnologias digitais estão relacionadas com a educação especificamente com o ensino de línguas inglesa. O ensino de LI que além de contextualização precisa contemplar os multiletramentos. Destarte, os novos gêneros da cultura digital estão presentes nas ações práticas dos alunos nativos digitais. Dessa forma, eles precisam ter consciência crítica a respeito dos conteúdos que eles têm acesso na internet.

Por conseguinte, diante desses avanços tecnológicos, a sociedade muda e a educação, por sua vez, também acompanha essas mudanças, assim há necessidade de inovações nos métodos de ensino aprendizagem. Posto isso, nesta pesquisa buscamos responder como tornar um ensino mais dinâmico e alunos engajados em aprender e realizar tarefas de uma forma mais autônoma.

Ao final da pesquisa e da sugestão de atividade concluímos que é possível através dos vários teóricos analisados e de uma proposta de gamificação com o uso de Short- vídeo e *Story* da plataforma Instagram; além de gêneros digitais os quais os estudantes estão familiarizados, podem tornar aulas mais dinâmicas e alunos mais engajados no aprendizado. No entanto, esse é apenas um estudo que pode ser mais aprofundado em pesquisas futuras, tendo em vista que ainda há poucas pesquisas nessa área específica.

Portanto, nesse sentido, esperamos ter contribuído e despertado novos estudos na área da gamificação e dos novos gêneros digitais, para que tenhamos alunos mais motivados, multiletrados e conseqüentemente um ensino de língua inglesa mais significativo

6.REFERÊNCIAS

ANSTEY, M., & BULL, G. **Teaching and Learning Multiliteracies**. Newark, NJ: International Reading Association, 2006.

BARBOSA, Claudia; BULHÔES, Jailma; ZHANG, Yuxlon; MOREIRA, Antonio. **Utilização do Instagram no ensino e aprendizagem de português língua estrangeira por alunos chineses na Universidade de Aveiro**. Aveiro, Portugal: EDUTECH, 2017.

BONILLA, S.H.M.; PRETTO, D. L.N. **Inclusão digital: Polêmica contemporânea**. Salvador: Edufba, 2011.

BRASIL. Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível < Acesso em: 03 jan. 2022.

BUSARELLO, Raul. **Gamification Princípios e Estratégias**. São Paulo: Pimenta cultural, 2016.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 1999.

CIDRIM, Luciana, LOPES, Waslon.; MADEIRO, Francisco. **Tecnologias e ciências da linguagem: vertentes e novas aplicações**. 1.ed. São Paulo: Pá de Palavra, 2019.

COPE, Bill e KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies literacy learning and the design of social futures**. London: Taylor & Francis e-Library, 2012.

COSTIN, Claudia. **Desafios da educação no brasil após a covid-19**. Poro Alegre: Ed. do autor, 2020.

DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. **Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa**. In: DENZIN, N. K. e LINCOLN, Y. S. (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FADEL, Luciane; ULBRICH, Vania; BATISTA, Claudia. VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta cultural, 2014

Fotos Instagram. Disponível em: < <https://www.instagram.com/?hl=pt-br>>. Acesso em: 03/08/2022.

FARDO, M. L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Novas Tecnologias na Educação**, v. 11, n. 01, p.1-2, 2013.

HOLDEN, S. **O Ensino da Língua Inglesa nos dias atuais**. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2009.

KIM, Sangkyun ; SONG, Kibong ; LOCKEE, Barbara; BURTON, John. **Gamification in Learning and Education Enjoy Learning Like Gaming**. Cham, Switzerland: Springer, 2018.

KLEIMAN, Ângela. **Os significados dos multiletramentos**. Campinas-SP: Mercado de letras edições e Livraria LTDA, 2008.

LEFFA, Vilson. J. **O professor de línguas construindo a profissão**. Rio Grande do Sul, EDUCAT, 2001.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed,34, 1996.

MACHADO, Dinamara. **Educação em tempos de Covid-19**. Curitiba: Editora Dialética e Realidade,2020.

MARCUSCHI, L.A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. Rio de Janeiro: Parábola,2008.

NETO, Henrique. **Gamificação: engajando pessoas de maneira lúdica**. São Paulo: Fiap,2015.

PAIVA, V.L.M.O. **Ensino de língua inglesa no ensino médio**. São Paulo: Fundação SM, 2014.

STREET, B. **Social literacies: critical approaches to literacy in development, ethnography and education**. London: Longman, 1995.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**. São Paulo: Senac São Paulo, 2010.

VOLTOLINE, Denise. **Educação e Novas Tecnologias Aplicadas a Língua Inglesa**. Indaial: UNIASSELVI, 2019

Sites da Internet:

MOTTA, Aracelle Palma Fávero. **O letramento crítico no ensino/aprendizagem de língua inglesa sob a perspectiva docente**. Disponível em:< [O LETRAMENTO CRÍTICO NO ENSINO/APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA SOB A PERSPECTIVA DOCENTE](#)>

Plataforma EDUTECH. Disponível em:< <https://cieb.net.br/> > Acesso em: 05/01/2022.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, Imigrantes Digitais**. De On the Horizon: (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001.

Relatório de visão geral global digital. Disponível em: <https://www.amper.ag/post/we-resumo-e-relatorio-completo> > [are-social-e-hootsuite-digital-2022](#) Acesso em: 03/07/2022.
Vídeo Cultura do cancelamento. Disponível em:<<https://www.instagram.com/p/CTshKXJMhrq/>> Acesso em:01/08/2022