



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE - UFCG
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - CFP
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS

GUILHERME BENTO DA SILVA

**ATIVIDADES LÚDICAS DIGITAIS E MULTILETRAMENTOS: UMA PROPOSTA
DIDÁTICA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COM O JOGO MINECRAFT**

CAJAZEIRAS - PB

2025

GUILHERME BENTO DA SILVA

**ATIVIDADES LÚDICAS DIGITAIS E MULTILETRAMENTOS: UMA PROPOSTA
DIDÁTICA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COM O JOGO MINECRAFT**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Língua Inglesa do centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande-UFCG, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado.

Orientador: Prof. Dr. Fabiane Gomes da Silva

CAJAZEIRAS - PB

2025

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

S586a Silva, Guilherme Bento da.
Atividades lúdicas digitais e multiletramentos: uma proposta didática no ensino de língua inglesa com o jogo minecraft / Guilherme Bento da Silva. - Cajazeiras, 2025.
59f. : il. col.
Bibliografia.

Orientador: Prof. Dr. Fabione Gomes da Silva.
Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2025.

1. Língua inglesa - estudo e ensino. 2. Ludicidade. 3. Multiletramentos
4. Jogos digitais. 5. Minecraft. 6. Aulas de inglês - atividades lúdicas. I. Silva, Fabione Gomes da. II. Título.

UFCG/CFP/BS

CDU – 811.111

Ficha catalográfica elaborada pelo Bibliotecário Jozimar Viana da Silva - CRB 15/675

GUILHERME BENTO DA SILVA

**ATIVIDADES LÚDICAS DIGITAIS E MULTILETRAMENTOS: UMA
PROPOSTA DIDÁTICA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA COM O
JOGO MINECRAFT**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Língua Inglesa do centro de Formação de
Professores da Universidade Federal de
Campina Grande-UFCG, como requisito parcial
para a obtenção do título de licenciado.

Aprovado em: 16 / 05 /2025.

BANCA EXAMINADORA

Fabiane Gomes da Silva

Prof. Dr. Fabiane Gomes da Silva. – Orientador / UFCG

Elinaldo Menezes Braga

Professor Dr. Elinaldo Menezes Braga – Examinador Interno / UFCG

Sanzio Mike Cortez de Medeiros

Professor Me. Sanzio Mike Cortez de Medeiros – Examinador Externo / UEPB

Aos meus pais que com tanto esforço e dedicação me conduziram pelo caminho do bem e me ensinaram a lutar pelos meus sonhos, a vocês que tanto amo.

Dedico!

AGRADECIMENTOS

A Deus, todo-poderoso, criador de todas as coisas, pela força e coragem que me concedeu em cada dia da minha vida. Agradeço por ter me guiado pelo caminho do bem, conduzido meus passos e me permitido alcançar tantas bênçãos e realizações.

À minha família, que sempre foi meu alicerce, e em especial à minha mãe, Cicinha, exemplo de profissionalismo, dignidade e generosidade. Sua força, dedicação e integridade sempre foram faróis na minha vida. Agradeço por cada gesto de cuidado, por cada palavra de incentivo e por todo amor incondicional. A você devo muito do que sou e do que conquistei.

Aos meus pais, agradeço por terem zelado pela minha educação e por me ensinarem, desde cedo, a importância dos princípios e valores. Mesmo diante de tantas dificuldades, sempre me ofereceram o melhor que podiam, ajudando a formar em mim o caráter e a dignidade que levo comigo.

Ao meu orientador, pelas valiosas contribuições oferecidas ao longo desta jornada. Expresso minha sincera gratidão e admiração, tanto pelo profissional comprometido que é quanto pela pessoa íntegra que demonstra ser. Tenha todo o meu respeito.

Aos meus amigos, pelos momentos felizes e memoráveis que compartilhamos. Amo todos vocês.

Aos colegas da turma de Língua Inglesa, pelas experiências marcantes que vivenciamos juntos. Sentirei saudades de cada um.

Agradeço, de forma muito especial, à minha noiva, Quézia Ribeiro, por seu amor, apoio e paciência ao meu lado durante todo esse processo. Sua presença foi essencial para que eu não desistisse nos momentos difíceis. Obrigado por caminhar comigo e acreditar em mim.

Por fim, agradeço a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para que eu chegasse até aqui.

**Há em cada adolescente um mundo
encoberto, um almirante e um sol de
outubro.**

Machado de Assis

RESUMO

Este trabalho apresenta uma proposta didática que utiliza o jogo Minecraft para o ensino de língua inglesa, fundamentada nos princípios dos multiletramentos. A proposta que visa integrar o uso de recursos tecnológicos e atividades lúdicas ao processo de aprendizagem possui como objetivo geral apresentar uma proposta didática que utilize o jogo Minecraft no ensino de língua inglesa, por meio dos pressupostos teóricos dos Multiletramentos. A justificativa constitui-se na possibilidade de contribuição para o uso de metodologias inovadoras e colaborativas, capazes de motivar os estudantes e democratizar o acesso ao aprendizado, especialmente nas aulas de língua inglesa. A metodologia adotada envolve a elaboração de atividades práticas e colaborativas, em que os alunos planejam, constroem e apresentam projetos arquitetônicos no Minecraft, comunicando-se em inglês durante todo o processo, visando fortalecer suas competências linguísticas, criativas e de trabalho em equipe. Os resultados demonstram que essa abordagem favorece o engajamento dos estudantes, aprimora suas habilidades de comunicação oral e escrita em inglês, além de estimular a autonomia, a criatividade e a compreensão de conceitos espaciais, promovendo uma aprendizagem mais significativa e alinhada às demandas da contemporaneidade.

Palavras-chave: Língua Inglesa. Multiletramentos. Minecraft.

ABSTRACT

This paper presents a didactic proposal that uses the game Minecraft for teaching English, based on the principles of multiliteracies. The proposal, which aims to integrate the use of technological resources and playful activities into the learning process, has as its general objective to present a didactic proposal that uses the game Minecraft in teaching English, through the theoretical assumptions of multiliteracies. The justification is the possibility of contributing to the use of innovative and collaborative methodologies, capable of motivating students and democratizing access to learning, especially in English language classes. The methodology adopted involves the development of practical and collaborative activities, in which students plan, build and present architectural projects in Minecraft, communicating in English throughout the process, aiming to strengthen their linguistic, creative and teamwork skills. The results show that this approach promotes student engagement, improves their oral and written communication skills in English, and stimulates autonomy, creativity, and understanding of spatial concepts, promoting learning that is more meaningful aligned with contemporary demands.

Keywords: English language. Multiliteracies. Minecraft.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 REVISÃO DA LITERATURA.....	11
2.1 A IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA NA CONTEMPORANEIDADE TECNOLÓGICA.....	11
2.1.1. Os avanços tecnológicos e as novas configurações de sociedade.....	11
2.1.2. Desafios para o ensino e aprendizado de Língua Inglesa no século XXI.....	14
2.2 A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS: CONCEITO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTÂNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA.....	18
2.3 ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA FUNDAMENTADAS NA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS.....	28
2.3.1 Definição de lúdico.....	28
2.3.2 O lúdico como ferramenta pedagógica na educação.....	31
2.3.3 Jogos Digitais: conceito e características.....	32
2.3.4 Contribuições dos jogos digitais no aprendizado de língua inglesa.....	34
2.3.5 Os Multiletramentos e o trabalho com Atividades Lúdicas/Jogos digitais nas aulas de língua inglesa.....	35
3 ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	37
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO CRÍTICA.....	45
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53
REFERÊNCIAS.....	55

1 INTRODUÇÃO

A escola ocupa um papel central na formação do indivíduo, sendo um espaço privilegiado para o desenvolvimento do letramento em suas múltiplas dimensões. É nesse ambiente que se encontram sujeitos de diferentes origens, portadores de visões de mundo singulares, o que torna o convívio escolar um campo fértil para trocas culturais e construção coletiva de saberes. Ao interagir com colegas e professores, o aluno amplia seu repertório sociocultural e aprende a se posicionar criticamente diante das diversas formas de linguagem presentes na sociedade (Santos, 2020).

Partindo dessa perspectiva, é fundamental repensar o ensino da língua inglesa, especialmente diante do desinteresse demonstrado por muitos estudantes, que frequentemente não conseguem relacionar o conteúdo da disciplina com suas vivências reais. Nesse cenário, os multiletramentos surgem como uma proposta pedagógica potente, pois reconhecem a diversidade de linguagens, mídias e contextos sociais em que os alunos estão inseridos, promovendo uma abordagem mais significativa e conectada com a realidade contemporânea (Lemes, 2024).

Dessa forma, é imprescindível que o professor atue como mediador sensível às experiências prévias de seus alunos, elaborando práticas pedagógicas que dialoguem com seus interesses, trajetórias e contextos socioculturais. Integrar a língua inglesa ao cotidiano do estudante, por meio de temas relevantes, tecnologias digitais e textos multimodais, pode não apenas despertar o interesse pela disciplina, mas também ampliar sua compreensão sobre o mundo globalizado e multifacetado em que vive (Rojo, 2012).

A pedagogia dos multiletramentos, segundo Santos (2020), é uma estratégia interessante e bastante promissora porque abre um leque de possibilidades para o ensino, conjecturando uma diversidade de possibilidades, desde as tradicionais até as mais contemporâneas possíveis, com foco na multimodalidade. Jogos pedagógicos de caráter ludo pedagógico como o Minecraft, podem ser uma estratégia eficaz para promover o ensino de forma lúdica e divertida, colocando o aluno no centro do processo de sua própria aprendizagem (Cavalcante et al, 2023).

Assim, a escola deve assumir o compromisso de tornar o ensino mais inclusivo e contextualizado, oferecendo aos alunos oportunidades reais de se apropriarem do conhecimento de forma crítica, autônoma e transformadora. Ao aproximar a aprendizagem da língua inglesa de situações concretas do dia a dia através de jogos lúdicos, contribui-se para a formação de sujeitos capazes de interagir com diferentes realidades, fortalecendo seu papel como cidadãos atuantes em uma sociedade plural e em constante mudança (Cazden et al., 2021).

A justificativa do estudo inclui as possíveis contribuições decorrentes dos resultados apresentados para profissionais, acadêmicos e sociedade interessada pelo ensino de língua inglesa, inclusive pela holística da pedagogia dos multiletramentos, apresentando os jogos como uma possibilidade lúdica e digital de promover aprendizagem. Neste interim, a problemática do estudo indaga: como a pedagogia dos multiletramentos pode contribuir para o ensino de língua inglesa através do uso de jogos lúdicos como o minecraft?

O objetivo deste trabalho é apresentar uma proposta didática que utilize o jogo Minecraft no ensino de língua inglesa, por meio dos pressupostos teóricos dos Multiletramentos e os objetivos específicos buscam relacionar as novas configurações da sociedade com o contexto de sala de aula, enfatizando as emergentes necessidades teóricas e metodológicas para o ensino e aprendizagem de Língua Inglesa na contemporaneidade; conceituar a Pedagogia dos Multiletramentos e a sua importância no Ensino de Língua Inglesa e definir atividades lúdicas/Jogos digitais e sua relevância como ferramentas pedagógicas na educação do século XXI.

Essa análise é de extrema importância para compreender os impactos de metodologias lúdicas e digitais na educação e refletir sobre os caminhos a serem trilhados para enfrentar os desafios no ensino de Língua Inglesa. Como critério organizacional o trabalho se divide em capítulos e subtópicos que discorrem sobre a temática, contextualizando linearmente a temática em tese.

2 REVISÃO DA LITERATURA

A revisão da literatura neste trabalho está dividida em duas seções: 2.1) A importância do aprendizado de Língua Inglesa na contemporaneidade tecnológica; 2.2) A Pedagogia dos Multiletramentos: Conceito, características e importância no ensino de Língua Inglesa.

2.1 A IMPORTÂNCIA DO APRENDIZADO DE LÍNGUA INGLESA NA CONTEMPORANEIDADE TECNOLÓGICA

O ensino de língua inglesa tem assumido um papel cada vez mais central na sociedade contemporânea, especialmente diante do avanço das tecnologias digitais e da globalização.

Para compreender melhor a importância do ensino de inglês na contemporaneidade tecnológica, a presente seção será dividida em duas partes. A primeira (2.1.1. Os avanços tecnológicos e as novas configurações de sociedade) discutirá como as transformações tecnológicas influenciam a comunicação e a necessidade de domínio do inglês no contexto digital. Já a segunda parte (2.1.2. Desafios para o ensino e aprendizado de Língua Inglesa no século XXI) abordará os principais obstáculos enfrentados pelo ensino de inglês na era digital, incluindo as desigualdades no acesso à tecnologia, a formação docente e a necessidade de metodologias inovadoras.

2.1.1. Os avanços tecnológicos e as novas configurações de sociedade

As transformações históricas e culturais nas sociedades são profundamente moldadas pelas ações humanas e pela linguagem, como destaca Bakhtin (1997). A interação entre indivíduos, por meio de suas práticas linguísticas, desempenha um papel crucial na evolução e no desenvolvimento da sociedade.

Boa Sorte e Santos (2020, p. 2) indicam o início do Século XXI como o período responsável pela quebra de barreiras nas telecomunicações e pelo aperfeiçoamento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Vejamos aqui a necessidade de destacar o período de desenvolvimento destas tecnologias para perceber a velocidade em que elas evoluíram, ou melhor, que continuam a evoluir até hoje. Neste ponto, nos cabe fazer o uso de um termo para tratar do tema deste trabalho, o termo “nativos digitais”, utilizado por alguns pesquisadores para definir uma determinada faixa-etária de pessoas que já nasceram imersas no campo das tecnologias digitais. Prensky (2001, p. 1) determina como nativos digitais as pessoas

nascidas a partir de 1990. O autor se refere a estas pessoas como “‘falantes nativos’ da linguagem digital dos computadores, dos videogames e da Internet” (Prensky, 2001, p. 1).

Ao comentar sobre o processo de transformação estrutural do mundo, Castells (2005, p. 17) indica o principal período de desenvolvimento das TICs e um novo paradigma que surgia, ressaltando que “É um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação, que começaram a tomar forma nos anos 60 e que se difundiram de forma desigual por todo o mundo”.

O paradigma mencionado pelo autor sugere que é a sociedade quem determina como a tecnologia se desenvolve, ou seja, é a sociedade quem dá forma à tecnologia, não o contrário. Castells (2005, p. 17) entende que essa forma designada à tecnologia pela sociedade é baseada nas necessidades, nos valores e nos interesses das pessoas que a utilizam.

Este mesmo pesquisador compreende que as sociedades, tendo a tecnologia como condição necessária, passaram a se organizar por meio de redes, com base nas redes de tecnologias digitais. De acordo com Castells (2005, p. 17) “Pode argumentar-se que, atualmente, a saúde, o poder e a geração de conhecimento estão largamente dependentes da capacidade de organizar a sociedade para captar os benefícios do novo sistema tecnológico[...]”. Logo, concordamos com o autor e acrescentamos que o conhecimento depende diretamente de como a sociedade se organiza e, essa organização, por sua vez, se encontra diretamente ligada às TIC.

O autor também deixa claro discordar das terminologias usadas para se referir a esta sociedade tecnológica. Termos como “sociedade de informação” ou “sociedade do conhecimento” não parecem, para Castells (2005), definir apenas essa sociedade em específico, visto que as anteriores já possuíam uma organização baseada no conhecimento.

No contexto das transformações tecnológicas e seu impacto na sociedade, Cope e Kalantzis (2013) destacam como as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) reconfiguraram a forma como o conhecimento é produzido e distribuído. Essas mudanças trouxeram tanto oportunidades quanto desafios, incluindo a democratização do acesso ao conhecimento e, ao mesmo tempo, o aumento das desigualdades digitais. Os autores afirmam:

A tecnologia é uma dessas aberturas, uma das mudanças revolucionárias de nosso tempo. Em particular, as tecnologias da informação e comunicação transformaram as capacidades humanas de representação e comunicação – seja para melhor, na democratização dos processos de criação e distribuição do conhecimento, ou para pior, no caso da ‘divisão digital’ (Cope & Kalantzis, 2013, p. 333, Tradução Nossa.)

A respeito da tecnologia e seu desenvolvimento, Daniel (2003, p. 54) tem o entendimento de que

Em todas as partes do mundo a tecnologia em evolução é a principal força que está transformando a sociedade. Nos países industrializados pode ser a mudança dos telefones fixos para os celulares, enquanto no mundo em desenvolvimento pode ser a mudança da carroça para os veículos motorizados. Nos dois casos é a tecnologia que muda a sociedade, especialmente ao destruir antigos empregos e criar novos.

A questão que focamos nesta ideia nem chega a ser a destruição de empregos ou o surgimento de novos, mas o papel de grande importância que a tecnologia ocupa na sociedade, pelo mundo todo.

Daniel (2003) ainda discorre sobre os três principais problemas quando nos referimos a tecnologia no campo da educação. O primeiro deles, conforme o autor é a falta de acesso à educação em si, sendo que quando há, muitas vezes é de má qualidade. (Daniel, 2003, p. 55) Neste sentido, o segundo obstáculo é justamente a qualidade da educação. Este problema, assim como o autor aponta, é inclusive preocupação de muitos pais, que se preocupam com a forma que seus filhos estudam e aprendem. (Daniel, 2003, p. 55) A terceira dificuldade que o pesquisador descreve é o custo, principalmente o custo elevado, que limita o acesso e interfere diretamente na qualidade. (Daniel, 2003, p. 55)

O número de pessoas usando aparelhos como smartphones e tablets cresceu e, atrelado a isso, surgiram novas formas de comunicação que, por sua vez, se materializam em uma diversidade de linguagens (Silva, 2022, p. 2). É necessário destacarmos então, que a linguagem está longe de ser apenas um meio de comunicação, ela atua como uma força que possibilita as mudanças nos contextos culturais e históricos. Dessa forma, compreender a linguagem é fundamental para entender as transformações mais amplas que ocorrem em qualquer sociedade.

Boa Sorte e Santos (2022, p. 2) destacam o foco das discussões ao final dos anos 2000 a respeito das TIC, que estava nas novas funções e configurações dos celulares. Funções essas que viriam a moldar a forma como nos comunicamos e nos expressamos até os dias atuais. Os pesquisadores dão ênfase aos fatores principais responsáveis pelo rápido desenvolvimento dos celulares: o acesso à internet, que já era característico de outros aparelhos como desktops e laptops, e a mobilidade, ou seja, a facilidade em acessar a internet de qualquer lugar, e a qualquer hora.

Eles evoluíram para smartphones, que trazem, dentro de um único dispositivo, não apenas recursos para fazer chamadas, mas também um computador, uma

TV, um relógio, uma câmera, gravadores de áudio e vídeo, uma bússola, um scanner, uma calculadora, um dicionário, um mapa, um mp3 player e muitos outros recursos e aplicativos. (Boa sorte; Santos, 2022, p. 2)

Neste contexto, os avanços das tecnologias digitais modificaram radicalmente o modo como o conhecimento é compartilhado e acessado. "O conhecimento hoje em dia está distribuído entre pessoas, programas e ferramentas digitais, tecnologias, contestando a ideia de que o conhecimento esteja apenas 'depositado' em pessoas, em livros, em bibliotecas, como se entendia no passado recente" (Monte Mór, 2010, p. 43).

Essa transformação na forma em que compartilhamos conhecimento requer que pensemos também nos métodos que incorporem esses novos meios de aprendizagem. Monte Mór (2011, p. 2) entende que "[...] compreender e refletir acerca das transformações que se dão no âmbito dos métodos de ensino de línguas é relevante para que consigamos compreender e nos situar com maior segurança na realidade em que atuamos".

Silva (2022, p. 2) discorre que juntamente com a inclusão cada vez maior das tecnologias na sociedade, nascem "culturas digitais", que influenciam nos nossos modos de agir e de pensar. Isso interfere não apenas na dimensão pessoal, mas também na dimensão pública, profissional, familiar, ou qualquer outra em que haja a interação comunicativa, "[...](re)construindo os sentidos de ser e estar no mundo." (Silva, 2022, p. 2)

A educação, conforme afirma Pretto (2013), não deveria estar alheia a isto. No entanto, apesar da infinidade de recursos e da facilidade de acesso da internet, vista de um modo amplo, nas escolas públicas Brasileiras os obstáculos ainda existem. Podemos citar a falta de acesso a essas tecnologias e, caso haja, a má qualidade da conexão com a internet nestes espaços (Boa Sorte; Santos, 2022, p. 3).

2.1.2. Desafios para o ensino e aprendizado de Língua Inglesa no século XXI

A história nos mostra que o ensino e o aprendizado de língua inglesa passaram por diversas mudanças e transformações. Essas transformações, como quaisquer outras, se deram por conta dos obstáculos e das dificuldades que surgiram pelo caminho. O próprio inglês, como uma língua viva, está em constante mudança em meio a sociedade. Neste contexto, é comum que também haja mudanças nos métodos de ensino e no aprendizado desta língua. Com a globalização, nos últimos anos, a língua inglesa tem se incorporado à cultura brasileira, tanto no mundo dos negócios, quanto no campo das tecnologias.

Para Boa Sorte e Santos (2020), “O ensino de inglês deve estar conectado com questões sociais em uma perspectiva geral, uma vez que as práticas de ensino não devem ser afastadas do que acontece no mundo” (p. 6). Esta concepção ressalta o modo como a língua inglesa está presente no mundo e qual deve ser o nosso olhar como professores em relação ao ensino. No mesmo sentido Thompkins (2017, p.6) afirma que “Compreender como os alunos aprendem influencia a forma como os professores ensinam”. Esta afirmação também enfatiza a ideia de continuarmos a pensar nos métodos e nas abordagens de ensino, bem como no modo pelo qual encaramos os papéis do aluno e do professor.

Até a década de 1960, o método mais utilizado, segundo Thompkins (2017), era o Behaviorismo, um método centrado no professor e na língua. De acordo com Kumaravadivelu (2006, p. 99), estes estudiosos, focados na língua, criaram essa teoria que tinha como base uma escola americana de psicologia, que era popular nas décadas de 1950 e 1960. Esta teoria também se fundamentava nos conceitos de Estímulo, Resposta e Reforço, ou seja, é um método concentrado no estímulo de comportamentos do aluno.

A partir da década de 1960, outras teorias começaram a exercer uma maior influência no campo educacional. Desta vez, essas teorias foram centradas no aluno, uma vez que se preocuparam em instigar a participação ativa deles. Neste contexto, “As três teorias mais importantes são o construtivismo, a sociolinguística e o processamento de informações” Thompkins, 2017, p. 6). A autora também menciona que nas últimas décadas, o behaviorismo vinha ressurgindo, até mesmo em padrões curriculares.

No behaviorismo, descrito por Thompkins (2017), o professor faz o uso da instrução explícita, na qual o professor possui o conhecimento e tem o papel ativo de distribuí-lo. Trata-se de aulas planejadas nas quais o docente busca, além de passar as informações, estimular o aluno através de atividades até que ele aprenda. O construtivismo, por sua vez, enxerga a aprendizagem como uma construção ativa do conhecimento, ou seja, o aluno integra o seu conhecimento prévio às novas informações, que podem ser fornecidas pelo professor.

Na sociolinguística, Lev Vygotsky (1978, 1986) *apud* Thompkins (2017) recomenda que o professor ofereça o suporte necessário para o aluno de acordo com o que ele realmente precisa, sem deixar que o estudante aprenda sozinho, nem tomar a frente como o único detentor de conhecimentos. Nesta teoria, o professor utiliza o conceito de zona de desenvolvimento proximal, que é o equilíbrio entre a capacidade real do aluno e a capacidade desejada que ele pode alcançar. O professor aplica o suporte necessário até que ele chegue nessa zona, e vai retirando seu apoio até que o aluno aprenda sozinho.

A teoria do processamento de informações, por sua vez, envolve a comparação de mente humana a um computador, uma vez que ela é responsável por armazenar informações a curto e a longo prazo e por processar essas informações. Nesta teoria, acredita-se que a leitura e a escrita possuem uma relação direta, e que durante o processo de leitura, o leitor se comunica com o texto, e o texto se comunica com o leitor.

Compreender as principais teorias é primordial ao pensar em como podemos criar teorias e abordagens, conforme seja necessário, ou adaptá-las à realidade atual e tecnológica. A respeito do uso das tecnologias, Rio e Nicolaides (2019) discorrem que

Quando tentamos conjecturar nosso mundo sem a existência das tecnologias que nos cercam diariamente, parece quase uma tarefa inexplicável imaginar como seria possível realizarmos as atividades que temos cotidianamente sem a presença de tais aparatos tecnológicos. Indubitavelmente, as tecnologias tem trazido consigo não apenas uma rápida resolução de problemas, como também, tem transformado o próprio funcionamento da sociedade como um todo (Rio; Nicolaides, 2019, p. 41)

É inegável as funções que as tecnologias digitais possuem atualmente são de grande importância, porque modelam a forma como pensamos, como falamos, como ouvimos e como agimos. Até mesmo a forma como a sociedade se estrutura tem interferência destas tecnologias. Portanto, analisar fatos lógicos como este nos abre portas para buscar entender os obstáculos que permeiam o ensino da língua inglesa atualmente.

Rio e Nicolaides (2019) apontam também que os estudos da Linguística Aplicada mostraram que usar as tecnologias digitais ajuda na resolução de problemas não apenas fora da escola, mas dentro dela também. É necessário ressaltar também que, conforme explicam os autores, a tecnologia, por si só, não é capaz de substituir um profissional qualificado da educação. Logo, entendemos que essa substituição não se qualifica como um obstáculo na integração das tecnologias à educação.

Ao relacionar o processo de globalização e o ensino de língua inglesa, percebidas em sua experiência como residente pedagógico, Padilha (2023, p. 15) ressalta que uma das preocupações ao ensinar inglês, é a preocupação em que os alunos tenham mais facilidade na comunicação, seja por meio da internet, dos jogos ou de outros meios de comunicação. Esse foco na comunicação, segundo Padilha, está previsto inclusive na BNCC. Além disso, o pesquisador destaca o desafio para professores, de motivar os alunos ao aprendizado de inglês como algo de fato presente na nossa sociedade.

Outra preocupação que aparece ao tratarmos do uso das tecnologias é o uso adequado delas, haja vista que estes recursos exigem que o usuário consiga manuseá-los. O professor,

neste caso, deve ter o conhecimento adequado do material e da tecnologia que irá utilizar, para que assim, possa ofertar o apoio necessário para os estudantes em determinado contexto. A este respeito, Koch (2013) comenta:

[...] não basta apenas a presença de recursos tecnológicos nas salas de aula, já que, o processo ensino-aprendizagem se dá na prática relacionada com a maneira como esses recursos são utilizados, pois: a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção. Nesse sentido, o professor é fundamental no processo de aprendizagem, no qual a principal função deste é ser um criador de ambientes de aprendizagem e de valorização do educando; a inovação não está restrita ao uso da tecnologia, mas sim na maneira de como o professor vai usar os recursos, criar projetos metodológicos que levam a produção do conhecimento, também deve haver diálogo, compreensão, respeito mútuo e a afetividade, interação e então consequentemente a tão esperada aprendizagem. [...] (Koch, 2013, p. 15).

O uso correto das tecnologias permite, então, que haja uma troca justa de conhecimentos entre professor e aluno, envolvendo diálogo e, principalmente, afetividade, que é uma grande responsável pela motivação dos estudantes.

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que se envolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas (Moran, 2000, p 17-18).

Segundo Koch (2013, p. 16), outra dificuldade que pode surgir neste contexto é a má interpretação por parte da escola, ou seja, dos outros núcleos além do professor. Muitas pessoas acreditam que a tecnologia pode interferir de maneira negativa nas relações humanas. Esse tipo de pensamento pode fazer com que a adoção de recursos tecnológicos nas escolas seja dificultada pela gestão escolar.

Deste modo, Koch (2013) defende que a gestão escolar deve se manter atualizada, para que tenha a capacidade e a responsabilidade de guiar professores e alunos ao uso consciente e correto das tecnologias e dos recursos disponíveis.

2.2 A PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS: CONCEITO, CARACTERÍSTICAS E IMPORTÂNCIA NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA

A pedagogia dos multiletramentos é um conceito que busca ampliar a compreensão sobre as práticas de linguagem, reconhecendo que o mundo contemporâneo exige a compreensão e o uso de múltiplas linguagens e meios de comunicação. Ela parte do princípio de que os textos atuais não se limitam à linguagem verbal escrita, incluindo diversas modalidades como imagens, vídeos, sons, elementos gráficos e mídias digitais, o que torna necessária uma abordagem pedagógica que valorize essa diversidade de linguagens. Trata-se de uma pedagogia que visa promover o desenvolvimento de habilidades de leitura crítica, produção de textos multimodais e a capacidade de interpretar as múltiplas linguagens presentes nos textos do cotidiano, na sociedade globalizada e tecnológica (Santos, 2020).

Podemos entender o multiletramento como o ato de ler e produzir sentidos através de diferentes modalidades de linguagem escrita, oral, musical, imagética. Ou seja, o multiletramento como a capacidade de ler a multiplicidade de textos que existem em nossa sociedade, incluindo as sociedades virtuais, aliado à multiplicidade cultural e linguística. Com a chegada das TICs (tecnologias de informação e comunicação), as práticas em relação à escrita e leitura mudaram, pois a mídia digital possibilita que o usuário se comunique com vários interlocutores. Sendo assim, o aluno que antes era somente um simples leitor, interage não só com um tipo de linguagem, mas com várias formas da mesma, a saber: verbal, visual, sonora, entre outras (Santos, 2020, p.8)

A pedagogia dos multiletramentos em língua inglesa representa uma abordagem inovadora e transformadora no ensino e aprendizagem de línguas, promovendo uma visão mais ampla e crítica dos processos pedagógicos (LIMA, 2020). Baseada nos conceitos de multiletramentos, essa pedagogia reconhece que o ato de aprender uma língua vai além da simples decodificação de signos e envolve a compreensão de múltiplos discursos, culturas e contextos sociais. Dessa forma, ela busca integrar diferentes modalidades de leitura, escrita, oralidade, e também recursos digitais, formando um educador capaz de promover o diálogo criticamente e criar um ambiente de ensino dinâmico e contextualizado (LIMA, 2020; COPE; KALANTZIS, 2015)

Dentre as possibilidades interventivas que fomentem e signifiquem o ensino de língua inglesa, pode-se propor também atividades colaborativas, projetos de grupo que exigem planejamento, produção e apresentação de conteúdos multimodais favorecem a cooperação, o intercâmbio de ideias e a construção coletiva de conhecimentos. Essa interação reforça o senso

de comunidade e valoriza múltiplas formas de expressão dos estudantes, assim como o trabalho com a análise crítica dos conteúdos midiáticos, que possibilita aos alunos aprenderem a interpretar criticamente as informações, reconhecendo interesses, valores e discursos presentes nos diferentes textos multimodais e fomentando uma postura questionadora.

Ensinar inglês pela óptica dos multiletramentos é essencial, pois reconhece a diversidade de contextos comunicativos e prepara os alunos para usarem a língua de maneira eficaz em diferentes situações e plataformas. Os multiletramentos, também, incentivam a reflexão crítica sobre as informações consumidas e produzidas, uma habilidade vital no mundo atual (Lemes, 2024, p.4).

Outra estratégia que consolida os multiletramentos consiste em explorar temas atuais e relevantes para os estudantes, conectando-os às mídias e linguagens que eles utilizam na vida diária. Essa contextualização motiva os alunos e torna o aprendizado mais significativo, reforçando a importância de entender, produzir e interpretar diferentes tipos de textos na sociedade digitalizada.

O ensino de Língua Inglesa é relevante na contemporaneidade porque o inglês é uma língua global amplamente utilizada em diversas áreas, o domínio do inglês pode abrir portas para oportunidades educacionais e profissionais, é uma língua essencial para acesso a recursos na internet e pode ajudar a desenvolver habilidades cognitivas e sociais. Neste interim, esta seção apresenta a relevância da língua e linguagem para a comunicação humana, o ensino de língua inglesa pela perspectiva da Linguística Aplicada e as mudanças ocorridas no cenário educacional, exigindo novas competências do professor contemporâneo (Rojo, 2012).

Atualmente vivemos em um mundo globalizado e tecnológico, tornando-se menor e cada vez mais interconectado. Neste sentido, o ensino de língua estrangeira na contemporaneidade, perpassa muitos desafios para formar cidadãos por meio da educação formal, possibilitando além da habilidade de decodificar diferentes códigos da linguagem, a capacidade de pensar e agir criticamente na sociedade, para contribuir com o desenvolvimento e bem-estar da mesma. A princípio os professores precisam sempre está mostrando a legitimidade do ensino da disciplina, mesmo com o grande destaque da língua inglesa em relação às demais e seu caráter de língua franca (BNCC, 2017), na tentativa de despertar o interesse do aluno para adquirir um novo idioma.

É importante destacar a formação dos professores como algo fundamental para que consigam alcançar os propósitos do seu trabalho. O professor precisa ter não apenas domínios linguísticos, na sua formação, mas precisa buscar sempre posicionamento crítico, para ter

conhecimento sobre a cultura do outro e simultaneamente refletir e valorizar sua própria cultural. Para tanto, Leffa (2001), afirma que a formação do professor de inglês, ou de qualquer língua que venha a se tornar multinacional, deve incluir também a preparação do professor para que ele se dê conta de que há uma diferença entre ensinar uma língua que é ou não é multinacional (Leffa, 2001.p.11).

Em concordância com o autor, é possível inferir que os conhecimentos que são ensinados no momento presente têm valores temporais, pois tudo está em constante mudança e precisa ser atualizado e revisto para ter eficácia, principalmente o ensino de uma língua que é tão diversa e a todo instante ocorrem variações linguísticas, culturais, surgem novos vocábulos, modificam-se palavras, entre tantas outras mudanças.

Diante de alguns desafios já comentados, os professores de inglês necessitam ter uma educação contínua, que na maioria dos casos é negligenciada pelas governantes, principalmente porque o ensino tem se revelado cada vez mais complexo, em especial, na educação básica. Tal formação fomenta o aperfeiçoamento e aprimora na aquisição de competências que refletem, de maneira positiva, na atuação da sala de aula (Cazden et al., 2021).

A docência está ligada aos processos de formação humana, mediante o desenvolvimento do conhecimento, de transmissão, de questionamento e renovação ao longo do tempo. Ainda mais diante do novo modelo de mundo, com a globalização e o surgimento das tecnologias, aproximando a interação e integração entre os indivíduos, trazendo implicações nas formas de ser, conhecer, comunicar e produzir na sociedade (NLG, 1996). Essas novas perspectivas geram a necessidade de novas maneiras de se conceber a educação.

Surge neste contexto os multiletramentos. O multiletramento em língua inglesa é uma abordagem que reconhece a importância de desenvolver habilidades em diferentes formas de comunicação, incluindo a leitura, a escrita, a oralidade e a compreensão de diferentes mídias, como vídeos, áudios, imagens e outras tecnologias digitais (Lima, 2020).

Deste modo, a teoria dos multiletramentos dialoga diretamente, com esse mundo pós-moderno, nas amplas mudanças econômicas, tecnológicas e sociais, educacionais na vida cotidiana. Segundo os autores Copes e Kalantzis (2000), os multiletramentos receberam essa denominação, porque descreve dois argumentos importantes. O primeiro argumento envolve a multiplicidade de comunicações canais e mídia; o segundo com a crescente importância da cultura e diversidade linguística. A partir dessa ideia os multiletramentos chegam para complementar a tradicional pedagogia da alfabetização, centrada apenas na forma básica e singular de linguagem considerada com um sistema fundamentado em regras e competência de som e letra.

Esta teoria difere da tradicional por mostrar a linguagem em outros moldes de sentido e significado dinâmicos, os quais perpassam por movimentos e mudanças pelos usuários da língua, no sentido em que ampliam a visão de texto, para o visual, o áudio, o espacial e comportamental.

Partindo destes direcionamentos, com o avanço tecnológico em especial tecnologia digitais, computadores, celulares e a internet, que proporcionam a comunicação em tempo real. É válido refletir como tudo isso, potencializa e melhora a educação. O pensar como ensinar e quais habilidades são necessárias é de fundamental importância para a compreensão e compartilhamento do conhecimento por meio dos múltiplos formatos de textos e mídias existentes, em que os alunos já estão familiarizados, que seja de forma relevante e significativa (Rojo, 2012).

Considerando que os jovens são nativos digitais. “O termo “nativo digital” descreve qualquer pessoa nascida depois de 1980 que cresceu em um mundo saturado com tecnologia digital” (Palfrey; Gasser, 2008, p.7). A conquista da cidadania digital é o ponto de partida para a escola moderna que atua democraticamente e luta por políticas públicas inclusivas, garantindo os direitos de igualdade aos seus alunos, como futuros cidadãos justos. O termo cidadania define uma amplitude muito além do contato direto entre os cidadãos e suas relações físicas em livre transição pelo mundo, expandindo o conceito da mesma para o direito ao acesso comunicativo permitido pelos diferentes meios de cada época e “cabe ao Estado prover o acesso à informação, e não apenas mediar às relações entre os homens, privilegiando a estrutura de poder, pois a informação é mais que a mercadoria por excelência da sociedade pós-industrial: é a sua própria razão de ser” (Jambeiro et al, 2005, p.31).

Para aqueles que não podem ter acesso à internet ou outros meios tecnológicos em casa, a escola é o lugar ideal para permitir este acesso, lhes tirando o conceito de excluídos da sociedade. Para tanto é preciso uma conjunção entre escola, estado, municípios, gestores, família e sociedade no intuito de concretizar uma instituição escolar inclusiva e democrática, que priorize a cidadania. A inclusão digital agora entra como um direito fundamental obrigatório nas escolas, com a criação da recentíssima LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023, que “Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003”.

O professor pode adequar as tecnologias, de acordo com a turma e o conteúdo que pretende ensinar. Para o docente, há inúmeras oportunidades e métodos como bem diz Zabala (2022), falando da importância do método de aprendizagem por design ou L-by-D afirma que

se a aprendizagem produtiva está para acontecer, não pode ser baseada em um modelo único, tem de ser projetada de acordo com cada situação individual de aprendizagem e para cada grupo de estudantes. “Isso significa que a escolha dos processos de conhecimento e/ou ordem em que eles são organizados instrucional mente dependerá de quem os alunos são e o contexto educacional em que a aprendizagem está ocorrendo” (Zabala, 2022, p.8).

Considero importante ressaltar que, tanto na dimensão da formação inicial, quanto continuada, para o educador se atualizar e aplicar novas metodologias, precisa de políticas públicas que invistam no ensino e na qualidade deste ensino e promova possibilidades de atuação moderna e pregressa para este profissional. Atualmente, embora ainda falho, há maior investimento para a formação continuada, que subsidia o educador para o exercício de competências exigidas na contemporaneidade, devendo este ser polivalente e atender várias competências esperadas de um educador moderno.

Levando em conta todo contexto da realidade das escolas públicas e os alunos que estão inseridos nela, é importante repensar quais as habilidades e competências os professores precisam para proceder o ensino de inglês, como língua contemporânea, no século XXI. Com a finalidade de conseguir levar os multiletramentos atrelados às tecnologias digitais, é válido que o docente busque se atualizar, se qualificar. Mas também, é necessário que a escola, a gestão e a educação pública de modo geral se preocupem e ofereçam subsídio, em materiais, capacitações e aportes pedagógicos que supram as necessidades do professor de inglês (Lemes, 2024).

Os textos e práticas comunicativas pertencem a diversos espaços culturais e midiáticos, exigindo do professor e do aluno uma postura flexível e reflexiva. Assim, o ensino de língua inglesa sob essa perspectiva deve estimular não apenas habilidades linguísticas tradicionais, mas também a criticidade, a criatividade e o discernimento frente às variadas manifestações culturais, midiáticas e digitais. Essa abordagem valoriza a leitura e produção de textos em múltiplos formatos, como imagens, vídeos, áudios e textos online, que permeiam o cotidiano dos estudantes (Cazden et al., 2021).

Na prática pedagógica, a pedagogia já citada convida o professor a promover atividades que envolvam recursos multimodais, estimulando a interatividade e o protagonismo do aluno no processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, as aulas deixam de ser centradas na decodificação linear para se tornarem espaços de experimentação e reflexão, privilegiando o diálogo e a contextualização dos conteúdos. Assim, o estudante é incentivado a estabelecer conexões entre as diferentes práticas culturais e sociais, aprofundando sua compreensão do uso da língua inglesa em diferentes situações (Rojo, 2012).

Outro aspecto importante dessa pedagogia é a abordagem crítica, que busca promover uma leitura reflexiva do mundo e dos textos, especialmente em contextos de diversidade social e cultural. O professor, ao trabalhar com multiletramentos, deve favorecer a discussão de temas relevantes e atuais, permitindo aos alunos questionar e desafiar discursos hegemônicos, promovendo uma formação cidadã mais consciente e participativa. Essa postura pedagógica contribui para a formação de sujeitos críticos, capazes de atuar de forma ética e responsável na sociedade globalizada (Lemes, 2024).

Para Rojo (2012), a formação docente voltada para a multimodalidade deve, portanto, investir na ampliação de conhecimentos teóricos e práticos, promovendo uma reflexão contínua sobre as práticas de ensino. Os cursos de formação de professores precisam incorporar disciplinas que dialoguem com as teorias e metodologias ativas, estimulando a inovação e a criatividade. Assim, o futuro educador estará preparado para lidar com a diversidade de textos, mídias e contextos culturais presentes na sociedade contemporânea.

De acordo com Lemes (2024) a pedagogia dos multiletramentos, é fundamental que as escolas de línguas adotem uma postura que valorize o diálogo intercultural e a pluralidade de vozes. Essa postura possibilita que o aprendizado da língua inglesa seja mais contextualizado, significativo e alinhado às demandas do mundo contemporâneo. Dessa forma, a formação dos estudantes deixa de focar exclusivamente na memorização de conteúdos para privilegiar o desenvolvimento de competências críticas e reflexivas.

Com relação ao ensino de línguas estrangeiras, a LDBEN estabelece em seu Art. 36 que deverá ser incluída uma língua estrangeira moderna, como disciplina obrigatória, e que a mesma deverá ser escolhida pela comunidade escolar; paralelamente as Diretrizes Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM) estabelecem como meta do Ensino Médio, no que se refere ao ensino de línguas estrangeiras, que os discentes deverão conhecer e usar língua(s) estrangeira(s) como instrumento de acesso a informações e a outras culturas e grupos sociais (Santos, 2012, p. 139).

Segundo Santos (2020) esta prática reflete uma concepção de alfabetização ampliada e integrada, que vai além do tradicional domínio da leitura e escrita de textos institucionais ou convencionais. Uma das principais características do multiletramento é a sua natureza híbrida, pois ele envolve a combinação de diferentes linguagens e mídias, como imagens, vídeos, sons, textos escritos, elementos gráficos e digitais. Essa mistura de linguagens evidencia a diversidade de formas de comunicação presentes na sociedade contemporânea, tornando-se uma característica central do conceito desta pedagogia.

Outra característica importante é a interatividade presente nas práticas de ensino. Diferentemente do ensino tradicional, onde o receptor do conteúdo é passivo, nesta se valoriza a participação ativa do usuário na produção e circulação de textos multimodais. Essa interatividade permite que os estudantes se tornem construtores de seu próprio aprendizado, explorando, manipulando e criando conteúdos de acordo com seu contexto cultural e social, o que potencializa o protagonismo na aprendizagem (Santos, 2020).

O caráter colaborativo também se destaca como uma característica essencial do multiletramento. Os praticantes dessas práticas tendem a trabalhar em equipe, trocando conhecimentos, ideias e recursos. Essa colaboração estimula o desenvolvimento de competências sociais e argumentativas, além de favorecer a compreensão das diferentes formas de expressão e o reconhecimento de múltiplas perspectivas. Assim, o trabalho em grupo se torna um ambiente propício para a troca de experiências multimodais (Rojo, 2012).

Outra especificidade desta pedagogia é a sua capacidade de promover a criticidade midiática e digital. Ele encoraja os estudantes a questionar, analisar e refletir criticamente sobre os textos produzidos e consumidos, considerando interesses, valores, ideologias e possíveis manipulações presentes nas mensagens. Assim, este método fomenta uma postura ética e responsável frente às múltiplas linguagens e plataformas de circulação de conteúdo (Santos, 2020).

Além disso, o multiletramento valoriza a contextualização social e cultural dos textos e das práticas de comunicação. Os textos multimodais produzidos ou interpretados pelos estudantes são frequentemente ligados ao seu cotidiano, cultura e experiências de vida, o que torna o processo de aprendizagem mais significativo e relevante. Essa característica reforça o entendimento de que diferentes contextos culturais demandam diferentes formas de leitura e produção de textos.

Trabalhar com multiletramentos pode ou não envolver (normalmente envolverá) o uso de novas tecnologias de comunicação e de informação (“novos letramentos”), mas caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático – que envolva agência – de textos/discursos que ampliem o repertório cultural, na direção de outros letramentos (Rojo, 2012, p. 08).

Outra característica marcante é a sua dinamicidade e adaptabilidade às mudanças tecnológicas. À medida que novas mídias e plataformas surgem, as práticas de multiletramento evoluem, incorporando novas formas de expressão e circulação de mensagens. Assim, ele

estabelece uma abertura para inovação e atualização constante, acompanhando o ritmo acelerado do desenvolvimento tecnológico e midiático.

De acordo com Cazden et al (2021), esta pedagogia de ensino também se diferencia pelo seu enfoque na comunicação, mais do que apenas na decodificação de textos. Ele promove a compreensão de como diferentes linguagens comunicam sentidos, e como essas linguagens podem ser usadas de formas criativas para alcançar diversos objetivos, seja persuadir, informar, entreter ou expressar sentimentos. Essa característica evidencia a importância das múltiplas linguagens na construção de sentidos na sociedade moderna.

Nas aulas deste tipo, o ensino pode ser híbrido, interativo e colaborativo, permitindo várias conexões e trajetórias de aprendizagem, ao mesmo tempo em que desafia as relações tradicionais de controle na transmissão de informações. Por isto, a pedagogia dos multiletramentos incentiva o uso de diversas ferramentas e mídias, além das práticas tradicionais de escrita e leitura, propondo uma formação mais inclusiva, crítica e capaz de lidar com as demandas culturais, sociais e tecnológicas atuais (Lemes, 2024).

Ele reconhece e valoriza as diversidades culturais, linguísticas e de experiência dos indivíduos, oferecendo possibilidades de acessibilidade e participação de todos os estudantes. Dessa forma, contribui para a construção de uma educação mais igualitária, onde todas as vozes podem ser ouvidas e expressas por meio de diferentes linguagens. Dessa forma, há inúmeras formas de incentivar o interesse e o gosto pela leitura na língua inglesa para que se permita a construção do conhecimento pelo aluno e alcance os objetivos didáticos e pedagógicos pelo professor conforme a sua proposta pedagógica.

Destaco como importante: a) Elencar as situações de comunicação que fazem parte do tema a ser estudado na série/ ano que a aula será realizada. Se, por exemplo, o tema for Meio Ambiente, é importante listar textos diversos relacionados a temas como a água, florestas, animais, separação do lixo, clima e outros. Os gêneros podem ser formulários informativos, campanhas de proteção ao meio ambiente, chamadas para trabalho voluntário, artigos de jornal, em que as perguntas para a prática de leitura desses textos levem em conta a natureza dialógica do uso da língua nas diferentes situações de comunicação, tendo em vista os interlocutores, os propósitos de comunicação, o canal utilizado, o contexto de produção e de recepção do texto; b) A partir dos gêneros e textos selecionados, é importante pensar sobre quais as habilidades que deverão ser privilegiadas, embora as habilidades da língua aconteçam de forma relacionada e integrada; c) Decidir quais as funções linguísticas que terão maior foco de aprendizagem, por exemplo, se o texto planejado para a aula é uma propaganda, a função de convencer e persuadir o leitor/interlocutor estará em foco e, para isso, o uso de determinados recursos linguísticos como o uso de verbos imperativo e de falas com depoimentos pode ser utilizado, como: Lowpricethisweek, do not miss promotion, buynow! (Succi, 2019, p. 8).

O docente é o grande responsável por ofertar, incentivar e mediar o conhecimento utilizando diferentes estratégias e metodologias de ensino. Segundo Cazden et al (2021), promover a diversidade de textos e recursos multimodais, incorporando vídeos, áudios, imagens, infográficos e textos escritos nas atividades diárias pode ser uma estratégia útil e eficiente. Essa abordagem permite que os alunos experimentem diferentes formas de linguagem e expressão, ampliando suas habilidades de leitura e interpretação em variados formatos. Além disso, incentivar a criação de produções multimodais e interpretar diferentes formas de acesso à leitura e escrita estimula a compreensão de diferentes linguagens e promove a criatividade dos estudantes.

Outra estratégia importante é integrar tecnologias digitais e plataformas online às atividades pedagógicas. Assim, os estudantes aprendem a usar diferentes meios de comunicação de forma crítica e responsável, desenvolvendo competências essenciais para o mundo contemporâneo. Jogos como o Wordwall, Kahoot, Minecraft e plataformas similares instigam o conhecimento de língua inglesa e acesso à tecnologia ao mesmo tempo, o que desafia o aluno a acessar, compartilhar e produzir seu próprio conhecimento (Rojo, 2012).

As sucessivas evoluções sociais, tecnológicas e culturais exigem um processo inovador educativo, por meio do qual seja possível construir novas práticas pedagógicas, visando o aperfeiçoamento dos processos de ensino e de aprendizagem na sociedade contemporânea. Recursos tecnológicos como a internet, computador e dispositivos móveis, na escola, podem oferecer variedades de soluções que auxiliam na aprendizagem do aluno, ampliando sua visão e reflexão. Aplicativos, jogos e demais materiais pedagógicos digitais podem ser usados com fins didáticos pelo docente no ensino das línguas (Menezes; Silva; Gomes, 2009). O professor de Língua inglesa através de métodos, trabalhos e pesquisas pode e deve estimular as capacidades intelectuais do aluno. Instigá-lo, ainda, parece ser o melhor caminho, fazendo com que este se torne responsável pelo próprio desenvolvimento, passando a ter vontade própria de se tornar cada vez mais conhecedor de uma nova língua, apresentando para eles o uso cotidiano da mesma em diversos contextos (Menezes; Silva; Gomes, 2009).

Ensinar linguagem é uma construção coletiva que merece ser bem articulada. O docente é responsável por ampliar o conhecimento que o aluno traz de suas experiências pessoais, sociais e digitais, visto que nos dias atuais os estudantes estão imersos na tecnologia desde muito cedo (Kimura, 2011).

Antes de analisar questões práticas é preciso introduzir noções de Linguística, para que se compreenda a relevância da linguagem para a comunicação e convívio social. Para o homem,

a linguagem atrela fatores sociais a fins de intercâmbio de informação. Cook (2003) define a Linguística como:

A disciplina acadêmica comprometida com o estudo da língua de uma forma geral. Como qualquer disciplina, a linguística procura generalizações dos aspectos reais, e, portanto, em certo ponto está comprometida em representar realizações abstratas da língua ao invés de expor a forma como ela é experimentada no mundo real (COOK, 2003, p.9).

O ensino de língua inglesa deve ser feito de modo crítico e reflexivo, com o objetivo de domínio da língua. Isto inclui não apenas o ensino da gramática, mas sobretudo, o desenvolvimento linguístico do aluno, por meio de pesquisa e desenvolvimento de ideias ou ferramentas voltadas para a resolução de problemas de uso da linguagem.

Conforme, Rojo (2006), para uma prática linguística interativa e eficaz, é necessário que o docente busque recursos de interferência contemporâneos e menos metódicos. Isso implica em considerar a diversidade de contextos em que a linguagem é utilizada e as diversas formas de interação social e cultural em que se manifesta.

Cook (2003), contribui sobre a relevância do lúdico no contexto de ensino de inglês e diz que este recurso estimula a aprendizagem e as interações sociais. Os dispositivos móveis podem ser fortes aliados de professores e alunos. Com esses aparelhos é possível fotografar, filmar, ouvir música, usar as redes sociais, mandar e-mails, assistir a vídeos, gravar áudio, agendar, anotar e escrever. Cook (2003) diz que usar a tecnologia dentro e fora da sala de aula e planejar estratégias que coloquem o aluno no centro da aprendizagem deixará a experiência mais interativa, dinâmica e estimulante. O método, a relação entre a turma e entre professor e alunos é determinante para fomentar a aprendizagem da língua estrangeira, por isso não só o currículo deve ser o foco, mas também o contexto, a didática e os recursos.

2.3 ATIVIDADES LÚDICAS E JOGOS DIGITAIS NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA FUNDAMENTADAS NA PEDAGOGIA DOS MULTILETRAMENTOS

O lúdico é algo natural para crianças e adolescentes, e por mais que não se comente tanto, para jovens e adultos também, pois é o ponto de partida para que alunos se desenvolvam tanto na área educacional quanto na vida social, por esse motivo vem se fazendo presente nas escolas por toda a trajetória estudantil dos educandos. Quando a pedagogia dos multiletramentos, destaca que “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as

possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (Freire, 2016, p.24), está dizendo de forma sucinta que a depender da metodologia o docente instiga, fomenta e coloca o aluno como personagem central de sua própria aprendizagem.

Segundo Vigotsky (1998) por meio do lúdico o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento.

A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem à criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras, a criança age como se fosse maior que a realidade, e isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento (Vigotski apud Queiroz; Martins, 2002, p.6.)

A aprendizagem prazerosa ao ver dos educandos está longe do que significa para eles mesmos, os conflitos em sala de aula são notórios, a falta de interesse até mesmo em jogos pedagógicos ou brincadeiras que possam ser atribuídas para melhor compreensão deles se tornam desmotivadoras. Isso tudo porque a tecnologia está cada vez mais presente na rotina delas e o imediatismo com show de efeitos especiais não estão tão presentes na vida real. Nas aulas de Língua Inglesa, isso se agrava pelo fato de que muitos apresentam dificuldades nesta disciplina. Por isto, utilizar a ludicidade através de propostas de jogos digitais ou alternativas similares é uma possibilidade de mudança no cenário educativo atual.

2.3.1 Definição de lúdico

Segundo o autor Sérgio Ximenes (2001, p.549) redator e revisor do Dicionário da Língua Portuguesa, apresenta o termo Lúdico “relativo à, ou que tem caráter de jogos ou divertimentos. O termo indica alternativa, ou seja, uma opção entre as duas coisas”. Deduz-se que o lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem. Assim, a criança quando brinca se mantém no papel de sujeito ativo, promotor de sua própria aprendizagem, formaliza sua identidade e estabelece concepções relativas ao outro, determinando sua socialização.

O lúdico possui suas primeiras manifestações há muitos anos atrás, nos primórdios da humanidade, quando esta palavra ainda não existia, mas a prática da ludicidade acontecia entre famílias, comunidades e ensinamentos por meio de brincadeiras, jogos e através do uso de brinquedos que ajudavam na aprendizagem, aquisição de novos conhecimentos e compartilhamento de ideias e concepções individuais e coletivas (Friedman, 2012).

Reafirmando a historicidade do lúdico no meio social e na educação, é possível lembrar que Platão, já em meados de 367 a.C., citava a relevância de recursos lúdicos como subsidio para o desenvolvimento cognitivo intelectual das crianças. Assim, ele afirmava que na primeira infância as crianças, de ambos os sexos, deveriam praticar juntas atividades lúdicas, resolução de jogos e partilhar momentos descontraídos nos quais a aprendizagem surge (Almeida, 2003).

Almeida (2003) corrobora ainda com a ideia de Platão que defende um ensino pautado nos jogos, e alerta que todos os envolvidos no ensino das crianças devem optar pelo lúdico para introduzir a leitura, escrita, desenho e matemática por meio dos jogos de cartas e fichas, eficazes para aprenderem a aritmética e até mesmo a geometria.

Entre algumas mudanças e adaptações provenientes de cada época, o lúdico resiste e permanece tendo sua importância para cada momento histórico. Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que se mantém até hoje, no Brasil. No Brasil da Idade Média, os jesuítas também mantinham em suas rotinas o hábito do lúdico como meio de ensino para as crianças, como uma forma de se ensinar com maior facilidade e obter resultados desejados da mesma forma (Friedman, 2012).

Os índios mantêm ainda hoje em suas poucas aldeias, os costumes de ensinamento por meio da ludicidade. É válido ressaltar que nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Esta miscigenação proporcionou uma ampliação na forma de reprodução do lúdico no ensino, pois a herança cultural e educacional compartilhada pode ser utilizada para o aprendizado universal de todos os alunos, haja vista que se lida nas escolas atuais com várias etnias, raças e povos e, portanto, deve-se resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos da presente era cronológica;

Neste interim, sabe-se que os jogos e brincadeiras que existem hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu em períodos antigos, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que se pode ressaltar, pois, é justamente que, o que se tem hoje é um material importante trazido como herança dos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles (Teixeira, 2012).

Considerando que os indícios sobre as atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento da civilização desde seus primórdios, é válido lembrar que registros sobre essa prática são encontrados no Museu Britânico, em Londres, os quais datam de mais de cinco mil anos e possui em seu acervo brinquedos pertencentes à civilização egípcia. No Brasil,

figuras gravadas nas cavernas de São Raimundo Nonato, no Piauí, revelam como eram os brinquedos e brincadeiras entre adultos e crianças, há mais de dez mil anos atrás.

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica (Teixeira, 2012, p.13).

Ao enfatizar o contexto histórico do lúdico no Brasil, observa-se que desde o princípio, o método lúdico sempre teve um valor para todos os povos, sejam eles índios, portugueses ou negros. Estes mesmos foram os iniciantes dos atuais modelos e das diversas maneiras de se desenvolver o lúdico, que mantemos até hoje, sendo agora com a ajuda da tecnologia que nos proporciona oportunidades de criar mais atividades que façam com que a criança tenha vontade de aprender. No ponto de vista cultural e educacional, nos últimos séculos, com a mistura de várias etnias no Brasil, cada uma com suas culturas, crenças e educação, faz nosso país mais rico culturalmente.

Os índios possuíam uma maneira ímpar de utilizar a ludicidade, uma vez que, objetivava através da brincadeira transmitir ensinamentos referentes à caça, pesca, dança e religião. A criatividade, também, era peça fundamental de suas atividades, assim, os filhos aprendiam de forma divertida a extrair materiais da natureza para construir seus próprios brinquedos.

Os negros se assemelhavam aos índios em seus costumes e tradições que envolviam o brincar, apropriando-se de oportunidades de criação para promover a aprendizagem. Nesse contexto, Almeida (2003) acrescenta que os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham contato com a ludicidade como ato de educar e, sim, simplesmente como lazer. O contato com novas brincadeiras e dinamicidades favoreceu a criação e permanência de novas possibilidades de aprender brincando.

Nessa direção, Friedmann (2012, p.19) considera que a ludicidade diz respeito à ação lúdica e que para sua importância ser compreendida, faz-se necessário identificar o porquê da diminuição do brincar na vida da criança nos últimos tempos.

O brincar já existia na vida dos seres humanos bem antes das primeiras pesquisas sobre o assunto: desde a antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas, há evidências de que o homem sempre brincou. Mas, talvez, em decorrência da diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, provocada pelo aparecimento das instituições escolares, pelo incremento das indústrias de brinquedos e pela influência da televisão, de toda a mídia eletrônica e das redes sociais, tenha

começado a existir uma preocupação com a diminuição do brincar e a surgir um movimento pelo seu resgate na vida das crianças e pela necessidade de demonstrar sua importância em estudos e pesquisas (Friedman, 2012, p.19).

O surgimento das instituições escolares, a diversidade de brinquedos encontrados em lojas, supermercados e shopping e o crescimento do mercado de trabalho, que afastou os pais da vida da criança, contribuíram para que brincadeiras conjuntas, atividades de lazer com a família e permanência em lugares afastados da cidade se tornassem cada vez mais escassos no mundo globalizado. Essa realidade vivenciada pela maioria das crianças, na atualidade, tornou-se um empecilho para o ato do brincar livremente (Friedmann, 2012). Isto se torna mais um motivo, pelo qual a escola deve priorizar o ensino mediante a ludicidade, permitindo a criança vivenciar situações brincantes enquanto aprende conteúdos escolares.

2.3.2 O lúdico como ferramenta pedagógica na educação

O lúdico se constitui num recurso pedagógico eficiente que envolve o aluno nas aulas, instigando a participação nas atividades, e promovendo o desenvolvimento enquanto este assume o protagonismo estudantil, aprendendo e assimilando da sua forma, de acordo com sua bagagem social, cultural e familiar, aquilo que lhe é perpassado durante o ensino. Segundo Nascimento e Rodrigues (2014) o conceito do lúdico associa-se a um enorme número de conceitos e atividades: representação simbólica, fantasia, jogos, faz-de-conta, encenação, divertimento, prazer, imaginação, entre outros. Ainda segundo os autores, existem algumas alternativas que contribuem com o desenvolvimento integral como os jogos com atividades que se estruturam e possuem regras; os aplicativos; as TICs mediadas pelo educador e as formas livres de brincar.

Para Wallon (2007) as pessoas executam a ludicidade com dedicação e prazer ao longo da vida, porém salienta que os objetivos relacionados às matérias educativas devem ser bem organizados para dar sentido a brincadeira. De fato, o lúdico deve ser um meio para a aprendizagem e não ao contrário, visando sempre o rendimento do aluno no que tange ao aprendizado. No campo das matérias educativas, Wallon (2007) teve contribuições em relação à cognição e afetividade na educação, uma vez que situou e definiu os complexos afetivos e cognitivos em sua teoria, destacando a noção de pessoa engajada como síntese fundamental para a compreensão de conteúdos diversos, como os ensinados na disciplina de língua inglesa por exemplo.

Considerando o conceito de letramento digital e os meios multimodais, caracterizados pela diversidade de formatos e linguagens textuais, Zacchi (2017) propõe a inserção dos jogos digitais como recurso lúdico para a aprendizagem da língua inglesa. Zacchi (2017) evidencia que os games oferecem um potencial significativo para o processo educativo, por promoverem ambientes contextualizados, oportunidades de interação, sistemas de feedback eficazes, entre outros elementos já amplamente explorados no campo educacional.

Além disso, muitos jogos digitais incorporam conteúdos de diferentes áreas do conhecimento, favorecendo a interdisciplinaridade e posicionando a língua como meio de instrução, em oposição ao tradicional enfoque em vocabulário e gramática frequentemente adotado no ensino de línguas estrangeiras (Zacchi, 2017).

Dessa forma, diante dos novos paradigmas educacionais e das demandas do letramento digital, é fundamental compreender o uso dos jogos digitais em sala de aula como uma ferramenta didática relevante, tanto para professores quanto para alunos, visando à ampliação e inovação no ensino de língua inglesa

2.3.3 Jogos Digitais: conceito e características

Os jogos digitais ou *games*, são atividades lúdicas fundamentadas em ações e decisões dos jogadores, que se desenvolvem dentro de regras bem definidas e de um universo específico controlado por meio de recursos tecnológicos, geralmente programas de computador ou dispositivos eletrônicos (Schuytema, 2008). A criação de um jogo digital é uma tarefa complexa que requer uma equipe multidisciplinar composta por profissionais de diversas áreas, como design, programação e game design, sendo o game designer uma figura central que atua na elaboração e gestão de todo o projeto, orientando desde a narrativa até as mecânicas do jogo (Riker; Maciel, 2009).

As regras e o universo do jogo existem com o propósito de proporcionar uma estrutura para as ações do jogador, além de criar situações desafiadoras que estimulam o raciocínio, a tomada de decisão e a resolução de problemas, promovendo assim uma experiência estruturada e envolvente. A dinâmica das ações possíveis dentro do jogo, é uma característica essencial que determina o engajamento do usuário, devendo ser cuidadosamente planejada para manter a interatividade e o interesse do jogador (Lucchese; Ribeiro, 2009).

Os tipos de jogos digitais são bastante diversos, variando quanto à mecânica, temática, narrativa e objetivos, o que dificulta um consenso absoluto sobre sua classificação. Muitas vezes, os jogos podem ser classificados de acordo com sua finalidade, podendo ser educativos,

de entretenimento, de simulação ou de treino. Essa diversidade reflete a ampla gama de possibilidades que os recursos tecnológicos proporcionam na criação de experiências lúdicas, capazes de atender a diferentes públicos e objetivos (Schuytema, 2008).

Uma das principais características destes jogos é a sua interatividade, onde o jogador participa ativamente do desenvolvimento da narrativa ou do aprendizado, ao contrário de meios passivos como filmes ou livros. Essa interatividade potencializa o engajamento, além de facilitar a assim chamadas "experiências imersivas", que ocorrem quando o usuário se sente completamente inserido no universo do jogo, o que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais (Pastergiou, 2009).

Outra característica relevante diz respeito à sua adaptabilidade e personalização, já que muitos jogos permitem ajustar níveis de dificuldade, criar alternativas de caminhos ou oferecer feedback imediato, favorecendo o aprendizado e a motivação contínua do usuário. Essa flexibilidade é especialmente importante em contextos educativos, onde o objetivo é atender às necessidades específicas de diferentes perfis de estudantes e promover uma aprendizagem mais eficaz (Ribeiro et al., 2019).

Trata-se de ferramentas que se destacam por seu potencial de conectividade e socialização, promovendo o desenvolvimento de habilidades sociais, a cooperação e o senso de comunidade. Essa característica reforça a ideia de que os jogos são fenômenos culturais e sociais, capazes de facilitar relações e aprendizagens em ambientes diversos (Persico et al., 2019).

A riqueza destes jogos reside na combinação de elementos de narrativa, regras, mecânicas e interatividade, podendo ser utilizados tanto para entretenimento quanto para fins educativos (Savi; Ulbricht, 2008). Sua contínua evolução tecnológica amplia suas possibilidades de aplicação, tornando-os ferramentas valiosas para estimular o engajamento, a criatividade e o desenvolvimento de competências em diferentes contextos, inclusive na sala de aula, desde que utilizados de modo consciente e planejado.

2.3.4 Contribuições dos jogos digitais no aprendizado de língua inglesa

Nas últimas décadas, o ensino de Língua Inglesa na educação básica tem passado por importantes transformações, impulsionadas, sobretudo, pelo avanço das tecnologias digitais e pelas mudanças no perfil dos estudantes. A integração de ferramentas tecnológicas ao ambiente escolar tem sido apontada como um caminho promissor para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo (Moran, 2015).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece a importância do uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) na formação integral dos estudantes, sugerindo práticas pedagógicas que estimulem o uso dessas tecnologias no desenvolvimento das competências linguísticas, inclusive na aprendizagem de línguas estrangeiras (Brasil, 2018).

Além disso, Prensky (2001) afirma que os estudantes da geração atual são nativos digitais, ou seja, possuem uma relação natural com as tecnologias, o que torna fundamental a adaptação das práticas pedagógicas às novas demandas cognitivas e sociais. Da mesma forma, Vygotsky (1998) já apontava a importância das mediações no processo de aprendizagem, sendo as tecnologias, atualmente, um mediador eficaz entre o conhecimento e o estudante.

As Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) vêm transformando o modo como os alunos aprendem e interagem com o conhecimento. Segundo Moran (2015), o uso das tecnologias na sala de aula precisa ser intencional e pedagógico, servindo como ferramenta de mediação entre o aluno e o saber. Nesse sentido, os jogos digitais se apresentam como uma alternativa prática e acessível para tornar o ensino mais interativo e engajador.

A gamificação, conforme definida por Deterding et al. (2011), refere-se ao uso de elementos de jogos lúdicos na educação, com o objetivo de promover engajamento, motivação e aprendizado ativo. Para Huizinga (2014), o jogo é uma forma natural de aprendizagem, sendo capaz de estimular a curiosidade, a cooperação e a resolução de problemas. No ensino de línguas, essa abordagem favorece a participação ativa dos alunos, a repetição significativa e a experimentação linguística. Estudos recentes, como os de Silva e Souza (2022) e Ferreira (2023), demonstram que o uso de plataformas digitais pode aumentar a motivação dos estudantes, facilitar a compreensão de conteúdos gramaticais e promover um ambiente mais colaborativo e significativo de aprendizagem.

2.3.5 Os Multiletramentos e o trabalho com Atividades Lúdicas/Jogos digitais nas aulas de língua inglesa.

Os multiletramentos representam uma abordagem pedagógica que amplia a compreensão tradicional de letramento, considerando a diversidade de modos, linguagens e mídias presentes no mundo contemporâneo. Essa perspectiva reconhece que os estudantes têm acesso e habilidades para interagir com diferentes formas de comunicação, como vídeos, imagens, áudios e plataformas digitais, que vão além do texto escrito convencional. Assim, trabalhar com os multiletramentos nas aulas de língua inglesa envolve promover atividades que incentivem a participação ativa dos alunos na construção de sentidos usando múltiplas linguagens e recursos multimodais (Rojo, 2012, p.8). Essa abordagem, fundamentada na pedagogia dos multiletramentos, reforça a necessidade de uma formação docente que privilegie a compreensão e a aplicação de práticas pedagógicas que promovam a cultura digital, o respeito às diversas culturas e o desenvolvimento de autonomia dos estudantes (Cope; Kalantzis, 2009).

A incorporação de atividades lúdicas, especialmente os jogos digitais, potencializa essa abordagem, pois possibilitam um ambiente onde a aprendizagem se dá de forma motivadora e significativa. Jogos digitais oferecem desafios, interação e possibilidades de tomada de decisão, promovendo o desenvolvimento de habilidades comunicativas, de leitura e escrita, além de estimular competências sociais (Rojo, 2012). Essas atividades incentivam os estudantes a explorar a língua inglesa em contextos reais e virtualmente contextualizados, facilitando a aquisição de linguagem de modo autônomo e criativo. De acordo com a literatura, o uso de jogos digitais na educação de línguas favorece o desenvolvimento de competências multimodais e o engajamento dos estudantes, tornando a aprendizagem mais contextualizada e recreativa (Ferreira, 2023).

Além disso, os jogos digitais nas aulas de inglês possibilitam o uso de diferentes modalidades de multimodalidade, como sons, imagens, animações e textos interativos. Esses recursos contribuem para a construção de múltiplos sentidos e favorecem a compreensão de diferentes registros culturais e linguísticos. Assim, os alunos tornam-se protagonistas do seu processo de aprendizagem, podendo exercitar suas habilidades de forma colaborativa, compartilhando estratégias e conhecimentos no ambiente digital (Zachi, 2017). Segundo Rojo (2012), as práticas de multiletramentos promovem o trabalho colaborativo e a utilização de diversas linguagens e mídias, facilitando a formação de cidadãos críticos e autônomos em uma sociedade de redes (Rojo, 2012, p.8-23).

Outro aspecto importante é que as atividades lúdicas e os jogos digitais promovem o desenvolvimento de competências críticas e criativas. Ao interagirem com diferentes mídias, os estudantes aprendem a interpretar mensagens multimodais, identificar intencionalidades e refletir sobre o uso responsável das tecnologias. Dessa forma, os multiletramentos aliados ao uso de jogos ampliam o repertório cultural e mediático dos alunos, preparando-os para atuar criticamente e de forma ética na sociedade digital. As propostas pedagógicas que combinam ludicidade e multimodalidade reforçam a importância do ensino que promove a autonomia dos estudantes, possibilitando que eles problematizem e questionem as informações de forma crítica e reflexiva (Ferreira, 2023).

Além disso, essas atividades favorecem a inclusão de estudantes com diferentes estilos de aprendizagem e níveis de proficiência na língua inglesa. Os jogos digitais podem ser adaptados às necessidades de cada aluno, possibilitando experiências de aprendizagem personalizadas. Assim, mesmo aqueles que têm dificuldades podem participar ativamente, reforçando seu desenvolvimento linguístico e promovendo sua autonomia no processo de aprendizagem. Essa flexibilização e personalização do ensino através do uso de tecnologias e recursos multimodais contribuem para uma educação mais inclusiva e equitativa, alinhada às perspectivas de práticas pedagógicas baseadas em multiletramentos (Moran, 2015).

Assim, ao trabalhar com multiletramentos e atividades lúdicas ou jogos digitais, os professores promovem uma aprendizagem mais democrática, criativa e inserida na cultura digital, preparando os estudantes não só para compreender a língua inglesa, mas também para atuar de forma crítica e interativa no mundo multimodal em que vivem.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

O estudo aqui apresentado trata-se de uma pesquisa de natureza procedimental bibliográfica, com objetivo exploratório, de abordagem qualitativa, e constitui um relevante instrumento de reflexão para professores em etapa de formação continuada (Gil, 2002). Para Gil (1999), “a dialética fornece as bases para uma interpretação dinâmica e totalizante da realidade, já que estabelece que os fatos sociais não podem ser entendidos quando considerados isoladamente, abstraídos de suas influências políticas, econômicas, culturais, etc” (Gil, 1999, p.32).

A pesquisa qualitativa é uma abordagem metodológica utilizada para compreender e interpretar fenômenos sociais complexos. Ela se baseia principalmente em dados não numéricos, como análise de documentos e análise de conteúdo. Segundo Gil (1999), a pesquisa qualitativa é caracterizada por buscar compreender a realidade social de forma holística e contextualizada, valorizando a subjetividade e a interpretação dos participantes envolvidos. O pesquisador busca entender os significados e os processos sociais subjacentes aos fenômenos estudados, levando em consideração o contexto social, histórico e cultural em que ocorrem.

Uma das principais características da pesquisa qualitativa é a coleta de dados em profundidade, geralmente utilizando técnicas como a análise de documentos. Essas técnicas permitem ao pesquisador obter uma visão detalhada e rica dos fenômenos sociais estudados, capturando nuances e complexidades que podem ser perdidas em abordagens quantitativas.

Para Gil (1999), a análise dos dados na pesquisa qualitativa é um processo iterativo e indutivo, em que o pesquisador busca identificar padrões, temas e categorias emergentes a partir dos dados coletados. Diferentemente da pesquisa quantitativa, que utiliza técnicas estatísticas para generalização, a pesquisa qualitativa busca a compreensão aprofundada de um contexto específico, priorizando a validade interna dos resultados.

Além disso, a pesquisa qualitativa também pode explorar as relações de poder, as perspectivas dos participantes e as dinâmicas sociais subjacentes aos fenômenos estudados. Ela pode ser utilizada em diversos campos, como sociologia, psicologia, antropologia, educação, entre outros, permitindo uma compreensão mais abrangente e contextualizada dos fenômenos sociais. Em resumo, a pesquisa qualitativa, conforme proposto por Gil (1999), é uma abordagem que busca compreender e interpretar fenômenos sociais complexos, valorizando a subjetividade, a interpretação e a contextualização dos dados coletados. É uma ferramenta importante para a compreensão aprofundada dos processos sociais e para a geração de conhecimento nas ciências sociais e em outras áreas de estudo.

Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, tem como principal objetivo realizar um levantamento e análise de material já publicado e disponível em fontes bibliográficas, como livros, artigos científicos, dissertações, teses, relatórios técnicos, entre outros (Gil, 2002). Além disso, propõe-se a intervenção por meio da sugestão de uma sequência didática.

É importante ressaltar que a pesquisa bibliográfica não se restringe apenas à coleta de informações, mas também à interpretação e análise crítica dos textos, buscando identificar relações, contradições, convergências e divergências entre os autores e suas ideias. Dentre as vantagens da pesquisa bibliográfica, pode-se destacar a possibilidade de acesso a um vasto acervo de conhecimento acumulado, a economia de tempo e recursos em relação a outras abordagens de pesquisa, a facilidade de acesso às fontes bibliográficas por meio de bibliotecas, bancos de dados online e recursos digitais, e a oportunidade de confrontar diferentes perspectivas teóricas e evidências empíricas sobre o tema de estudo.

Em suma, a pesquisa bibliográfica aqui apresentada, de acordo com Gil (2002), é um tipo de pesquisa que se baseia na análise e interpretação de fontes bibliográficas disponíveis, permitindo ao pesquisador obter conhecimento sobre o tema de estudo, identificar debates e tendências na área, e embasar a construção de um trabalho científico sólido e fundamentado.

Nesse contexto, para alcançar o objetivo principal da presente pesquisa: apresentar uma proposta didática que utilize o jogo Minecraft no ensino de língua inglesa, por meio dos pressupostos teóricos dos Multiletramentos, escolhi, apresentar, analisar e discutir dados presentes em uma sequência didática, em diálogo interpretativo com o referencial teórico do estudo (Gil, 1999), para, a partir dessa experiência, refletir sobre a prática de ensino e aprendizagem, mediante todas as dificuldades e os desafios linguísticos, culturais, tecnológicos e socioeconômicos, enfrentados no ensino de língua inglesa nas escolas públicas de ensino básico e também sinalizar possibilidades interventivas como o uso de jogos como o Minecraft. Ademais, considero que a sequência didática é uma proposta que permite ao pesquisador compartilhar vivências concretas e práticas relacionadas ao seu campo de estudo, fornecendo informações ricas e contextualizadas sobre os elementos que influenciaram os resultados. Acredito que isso pode contribuir para uma compreensão mais aprofundada e abrangente do ensino de língua inglesa pelo cerne da pedagogia dos multiletramentos. Abaixo apresento a sequência proposta para aplicação em uma sala de 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública.

Plano de aula: Arquitetos do Futuro: dominando o inglês no jogo Minecraft
Área do Conhecimento/Disciplina: Língua Inglesa Turma: 9º ano do Ensino Fundamental
Temática: Uma Proposta Didática Usando o Jogo Minecraft na Visão dos Multiletramentos Esta atividade convida os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental a se tornarem arquitetos no ambiente digital do Minecraft. Ao assumir esse papel, os alunos deverão construir estruturas e projetos arquitetônicos, documentando todo o processo em inglês. Essa abordagem pedagógica apoia o desenvolvimento de habilidades narrativas e de escrita técnica na língua inglesa, ao mesmo tempo em que estimula a colaboração, a criatividade e a capacidade de seguir instruções complexas. Ao relacionar a ferramenta Minecraft aos princípios dos multiletramentos, os alunos são encorajados a explorar novas formas de linguagem, interpretação e expressão, alinhadas às demandas atuais de letramento múltiplo. Trata-se de uma atividade que conecta o aprendizado da língua estrangeira a um contexto familiar e lúdico, permitindo ao aluno aplicar de forma prática e criativa os conhecimentos desenvolvidos em sala de aula.
Objetivos de Aprendizagem: • Desenvolver habilidades de escrita técnica e criatividade em inglês. • Fortalecer a colaboração e o trabalho em equipe. • Ampliar o vocabulário e a fluência na língua inglesa. • Estimular o respeito e empatia entre os colegas.
Conteúdo Programático: O conteúdo programático foi estruturado para integrar práticas de escrita em inglês com experiências práticas no Minecraft. Os alunos explorarão vocabulário específico de construção e arquitetura, aprimorando as habilidades de descrição e narração. Através da atividade, eles também aprenderão a aplicar conceitos de geometria básica e noções espaciais, fundamentais para a criação de seus projetos arquitetônicos. Além disso, as habilidades sociais e socioemocionais serão integradas às atividades de construção colaborativa, garantindo uma educação completa e balanceada.

Metodologia:

A metodologia proposta emprega o uso do Minecraft como uma ferramenta facilitadora para a prática de língua estrangeira através de um projeto prático e colaborativo. Os alunos trabalharão em grupos para planejar, projetar e executar construções, comunicando-se exclusivamente em inglês durante o processo. Essa prática segue os princípios pedagógicos dos multiletramentos, que valorizam a integração de diferentes modos e meios de comunicação, promovendo a capacidade dos alunos de lidar com conteúdos variados e complexos. A atividade permitirá aos estudantes exercitar sua criatividade de forma tangível, enquanto desenvolvem competências necessárias para o século XXI.

Sequências Didáticas:

O cronograma da atividade foi estruturado em cinco aulas de 60 minutos, cada uma dedicada a uma etapa distinta do desenvolvimento do projeto. A primeira aula será dedicada à introdução da atividade e formação dos grupos. Na segunda aula, os alunos realizarão o planejamento do projeto de construção. Na terceira e quarta aulas, eles começarão a execução prática no Minecraft. Por fim, a quinta aula será dedicada à apresentação e reflexão sobre os projetos finalizados e o processo de aprendizagem.

Aula 1: Introdução à atividade e formação de grupos.**Momento 1: Boas-vindas e introdução à atividade (Estimativa: 10 minutos)**

Inicie a aula cumprimentando os alunos e apresentando a proposta da atividade. Explique que eles serão 'Arquitetos do Futuro' no ambiente do Minecraft. Utilize recursos visuais, como slides ou vídeos curtos, para exemplificar construções possíveis no jogo. Permita que os alunos expressem suas expectativas sobre a atividade. É importante que todos compreendam o objetivo: explorar o inglês através da criatividade e colaboração.

Momento 2: Demonstração do uso do Minecraft (Estimativa: 15 minutos)

Realize uma breve demonstração do Minecraft Education Edition, destacando funcionalidades que serão úteis para o projeto. Mostre como construir estruturas simples e manipular ferramentas necessárias. Incentive os alunos a fazer perguntas e a compartilhar qualquer experiência prévia com o jogo. Avalie informalmente a familiaridade deles com a ferramenta.

Momento 3: Formação dos grupos e planejamento inicial (Estimativa: 20 minutos)

Organize os alunos em grupos de 4 a 5, promovendo uma combinação heterogênea de habilidades. Instrua-os a escolher papéis dentro do grupo, como líder de projeto, responsável pela documentação em inglês, entre outros. Oriente os grupos a discutirem ideias preliminares para seus projetos e a registrarem palavras-chave no caderno. Circule pela sala, oferecendo suporte e mediando discussões, se necessário. Avalie a capacidade de colaboração e planejamento inicial.

Momento 4: Apresentação das ideias dos grupos (Estimativa: 15 minutos)

Peça para que cada grupo compartilhe sua ideia inicial de projeto com a turma. Promova um ambiente de escuta ativa, onde os colegas possam oferecer sugestões e feedback construtivo. É importante que os alunos pratiquem o uso do inglês durante as apresentações. Registre as observações e ajustes sugeridos para cada grupo, orientando a execução nas próximas aulas.

Aula 2: Planejamento do projeto de construção.

Momento 1: Revisão dos Conceitos e Planejamento (Estimativa: 15 minutos)

Inicie a aula revisando os conceitos de construção e vocabulário em inglês relacionados à atividade do Minecraft. Reforce os termos-chave em inglês que serão úteis. Permita que os alunos compartilhem palavras que anotaram durante a formação dos grupos. Em seguida, peça que revisem o planejamento inicial discutido anteriormente. É importante que todos os integrantes estejam de acordo com o plano, assim, incentive uma breve discussão para ajustar ideias.

Momento 2: Esboço do Projeto de Construção (Estimativa: 20 minutos)

Instrua os grupos a começarem a desenhar um esboço de suas estruturas no papel. Cada grupo deve criar um mapa inicial do projeto, utilizando o vocabulário em inglês na legenda. Circule pela sala para oferecer feedback imediato e suporte técnico ou linguístico. Observe se eles estão colaborando e se cada membro expressa seu papel no desenvolvimento do projeto. Incentive o uso de vocabulário técnico em inglês durante as discussões em grupo.

Momento 3: Elaboração do Plano de Ação (Estimativa: 15 minutos)

Solicite que cada grupo desenvolva um cronograma claro, onde definam quem fará o quê durante as sessões de construção no Minecraft. Explique a importância de um plano bem estruturado para o sucesso do projeto. Permita que usem tablets ou computadores caso precisem de referências. Avalie a clareza do plano e a divisão justa de tarefas. Oriente intervenções caso perceba desequilíbrio ou impossibilidades práticas.

Momento 4: Apresentação dos Planos (Estimativa: 10 minutos)

Convide os grupos a apresentar brevemente o esboço e plano de ação para a classe. Estimule que façam isso em inglês, destacando os principais desafios e elementos inovadores de seus projetos. Facilite uma sessão de perguntas e respostas, onde os colegas possam fazer sugestões de melhorias ou elogiar ideias criativas. Utilize essa oportunidade para avaliar o entendimento e aproveitamento do vocabulário adquirido.

Aula 3: Execução prática no Minecraft**Momento 1: Revisão dos Planos de Construção (Estimativa: 10 minutos)**

Inicie a aula solicitando que os grupos revisem seus esboços e planos de ação. É importante que todos os membros do grupo estejam cientes do seu papel e das atividades a serem realizadas. Permita que discutam brevemente para fazer ajustes se necessário. Circule pela sala para esclarecer dúvidas e dar feedback aos grupos, incentivando o uso do vocabulário técnico em inglês.

Momento 2: Início da Construção no Minecraft (Estimativa: 25 minutos)

Oriente os alunos a iniciar a construção de suas estruturas no Minecraft Education Edition. Reforce a importância do trabalho em equipe e da comunicação em inglês durante a atividade. Observe se estão colaborando efetivamente e se cada membro está participando. Ofereça suporte técnico ou linguístico conforme necessário, incentivando a resolução de problemas de forma autônoma. Monitore o progresso e tome notas sobre a dinâmica de grupo para avaliações futuras. Avalie o uso do inglês e a capacidade de resolver problemas de forma colaborativa.

Momento 3: Sessão de Revisão e Ajustes (Estimativa: 15 minutos)

Interrompa a atividade prática brevemente para que os grupos revisem suas construções no Minecraft. Instrua-os a discutir internamente o que foi bem-sucedido e o que precisa ser ajustado. Incentive o uso do inglês para expressar suas observações. Passe entre os grupos para ouvir as discussões, oferecer sugestões e garantir que todos os membros do grupo tenham a oportunidade de contribuir. Avalie a habilidade de autocritica dos alunos e a maneira como eles planejam resolver desafios.

Momento 4: Encerramento e Reflexão (Estimativa: 10 minutos)

Reúna todos os grupos para uma breve sessão de encerramento. Peça para que cada grupo compartilhe um pequeno resumo do que foi realizado e qualquer desafio que enfrentaram, praticando o uso do inglês. Promova um espaço de apoio e motivação, incentivando a troca de ideias e feedbacks construtivos entre os grupos. Conclua destacando o progresso e o que será abordado na próxima aula. Avalie a capacidade de comunicação dos alunos ao compartilhar suas experiências e aprendizagens.

Estratégias de inclusão e acessibilidade

Considere o uso de suporte visual, como imagens e legendas, para facilitar a compreensão de instruções ou vocabulário em inglês. Permita que os alunos que têm mais facilidade com o idioma auxiliem os colegas que apresentam mais dificuldades, promovendo a inclusão e a cooperação. Tenha atenção ao ritmo de ensino, ajustando as atividades conforme a necessidade de cada grupo. Proporcione momentos de descanso ou pausa para alunos que possam se sentir sobrecarregados pelo uso prolongado do computador. Seja sensível às diferentes necessidades, incentivando um ambiente acolhedor onde todos se sintam seguros para perguntar e se expressar.

Aula 4: Execução prática no Minecraft**Momento 1: Preparação e Revisão dos Planos (Estimativa: 10 minutos)**

Inicie a aula pedindo aos grupos que revisem seus esboços e planos de ação elaborados nas aulas anteriores. É importante que todos os membros do grupo relembrem suas funções específicas e estejam cientes das etapas a serem executadas. Permita que façam pequenas alterações nos planos se julgarem necessário. Observe se todos os alunos estão contribuindo e incentive o uso verbal do vocabulário técnico em inglês durante a interação.

Momento 2: Continuação da Construção no Minecraft (Estimativa: 30 minutos)

Dê início à parte prática da aula, solicitando que os alunos retomem seus projetos de construção no Minecraft Education Edition. Lembre-se de ressaltar a importância do trabalho em equipe e da comunicação em inglês. Circulando pela sala, ofereça suporte tanto técnico quanto linguístico, incentivando a resolução de problemas de maneira colaborativa. Avalie informalmente a participação e interação entre os membros do grupo, bem como a aplicação do vocabulário em inglês.

Momento 3: Verificação e Ajustes Finais (Estimativa: 15 minutos)

Oriente os grupos a fazerem uma pausa e verificarem as construções realizadas até o momento. Incentive uma discussão sobre o que já foi finalizado e o que ainda precisa ser trabalhado, utilizando o inglês para comunicar observações e instruções de ajuste. Dê

feedback imediato sobre o progresso das construções e a dinâmica do grupo. Encoraje os alunos a trazerem soluções criativas para qualquer desafio encontrado.

Momento 4: Conclusão e Reflexão sobre a Atividade (Estimativa: 5 minutos)

Reúna os alunos para uma sessão de encerramento, onde cada grupo compartilha brevemente a evolução de seu projeto, utilizando a língua inglesa. Promova um espaço construtivo para troca de feedbacks sobre o que funcionou bem e áreas de melhoria. Destaque os pontos fortes observados e prepare os alunos para a próxima aula, onde continuarão com a apresentação final dos projetos. Avalie a capacidade dos alunos de fazer uma autoavaliação e refletir sobre sua experiência.

Estratégias de inclusão e acessibilidade:

Proporcione recursos visuais adicionais, como mapas ou diagramas simplificados, para auxiliar a compreensão do vocabulário técnico. Incentive o apoio entre alunos, permitindo que aqueles com maior facilidade em inglês auxiliem seus colegas. Mantenha um ritmo de aula flexível, ajustando as atividades conforme as necessidades dos grupos. Ofereça pausas curtas para evitar fadiga, especialmente para alunos que possam ter dificuldades em manter a atenção prolongada em atividades digitais.

Aula 5: Apresentações e reflexões sobre os projetos.

Momento 1: Preparação para as Apresentações (Estimativa: 10 minutos)

Inicie a aula explicando aos alunos que eles terão a oportunidade de compartilhar seus projetos concluídos do Minecraft. Reforce a importância da comunicação em inglês e da clareza ao apresentar suas ideias. Forneça um breve tempo para que cada grupo revise suas notas e prepare uma introdução para a apresentação. É importante que já estejam familiarizados com a estrutura da apresentação e que escolham quais membros do grupo falarão sobre cada parte do projeto. Incentive-os a listar palavras-chave que lhes ajudem durante a apresentação.

Momento 2: Apresentação dos Projetos (Estimativa: 30 minutos)

Convide cada grupo a apresentar seu projeto utilizando a projeção digital para mostrar imagens ou vídeos das construções no Minecraft. Oriente que se concentrem em explicar o conceito do projeto, os desafios enfrentados, como superaram estes desafios, e as aprendizagens adquiridas. É importante que cada membro do grupo participe. Durante as apresentações, faça anotações sobre a clareza da explicação, uso do vocabulário em inglês, e colaboração entre os integrantes. Após cada apresentação, permita que outros grupos façam perguntas ou deem feedback construtivo, sempre em um ambiente de respeito e apoio mútuo.

Momento 3: Reflexão e Feedback Geral (Estimativa: 15 minutos)

Após todas as apresentações, promova uma discussão em grupo onde cada estudante possa expressar o que aprendeu durante a atividade. Incentive-os a refletir sobre aspectos como colaboração em equipe, dificuldades encontradas, e desenvolvimentos pessoais em termos de linguagem. Facilite a troca de experiências entre os grupos, incentivando o uso de inglês para a comunicação. Este é um momento ideal para dar feedback positivo, destacando pontos fortes observados e sugerindo áreas de melhoria. Encoraje os alunos a serem sinceros em suas reflexões e a identificar ao menos uma aprendizagem significativa que levarão dessa experiência.

Momento 4: Encerramento e Avaliação Final (Estimativa: 5 minutos)

Finalize a aula fazendo uma breve autoavaliação em que cada aluno anota um ponto forte e uma área que precisa ser desenvolvida com base na atividade realizada. Reforce a importância do autoconhecimento e da capacidade de identificar maneiras de melhorar continuamente. É importante que os alunos se sintam valorizados pelo esforço e criatividade empregados nos projetos. Recolha as autoavaliações e use-as como item de avaliação final, juntamente com suas observações e o feedback dos pares que foram coletados durante a aula. Agradeça aos alunos pela dedicação e empenho ao longo das atividades.

Materiais e ferramentas:

A atividade requer alguns recursos essenciais para ser plenamente implementada. Inicialmente, é necessário o acesso ao software Minecraft Education Edition, que fornece uma plataforma segura e controlada para os alunos explorarem. Computadores ou tablets com acesso à internet são fundamentais para essa finalidade. Materiais tradicionais de escrita, como cadernos e canetas, serão usados para o planejamento e documentação do projeto por escrito. Além disso, esse projeto deverá contar com um espaço de apresentação onde os alunos possam compartilhar suas construções com a turma, podendo utilizar projeção digital para esse propósito: Software Minecraft Education Edition; Computadores ou tablets com acesso à internet; Cadernos e canetas para planejamento; Espaço de apresentação com projeção digital.

Avaliação:

O processo avaliativo será diversificado, buscando considerar diferentes aspectos do desenvolvimento dos alunos. O primeiro método será a observação direta, onde o professor acompanhará o trabalho dos alunos, focando na colaboração, no uso da língua inglesa e no respeito entre pares. Os projetos finais serão avaliados por meio de uma rubrica, contemplando criatividade, cumprimento das instruções e coerência no uso do vocabulário. Feedback formativo será continuamente oferecido, permitindo ajustes e melhorias ao longo do processo. Adaptações nos critérios de avaliação serão feitas caso algum aluno possua necessidades específicas, assegurando inclusão. Além disso, haverá uma auto avaliação, onde os alunos refletirão sobre seu desempenho e aprendizado.

Referências:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO CRÍTICA

A escola precisa reconhecer a importância das tecnologias digitais no seu currículo escolar, incorporando as mesmas como técnicas para que os alunos possam aprender ler e escrever, ao mesmo tempo em que conhece e pratica o uso dos novos instrumentos tecnológicos (Valente, 2008). Muitas opções do uso das tecnologias existem, porém, o professor precisa optar por uma em cada contexto educacional, ou até mais, de acordo com a característica do público alvo e de sua intenção.

Dentre as tecnologias educacionais encontram-se programas que introduzem o aluno no mundo digital e correlaciona o acesso aos conteúdos propostos nos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), mas de forma contemporânea e técnica. Moran (2007) corrobora com esta ideia dizendo que:

A sociedade conectada em rede aprende de forma muito mais flexível, através de grupos de interesse (listas de discussão), de programas de comunicação instantânea e pesquisando nos grandes portais. Enquanto a escola mantém rígidos programas de organização do ensino e aprendizagem, inúmeros grupos profissionais trocam experiências de forma muito mais constante e aberta. Há milhares de redes de colaboração, por exemplo, em medicina, divididas por especialidades, por temas e o mesmo acontece em todas as áreas de conhecimento. É ainda muito incipiente o fenômeno para podermos avaliar até onde a aprendizagem efetiva acontece nestes ambientes informais mais do que nos formais (Moran, 2007, p.7).

Os softwares são educativos se utilizados de maneira correta, pois necessitam de um mediador entre o conhecimento que quer transmitir e o uso deste para efetuar a aprendizagem. “Os softwares educacionais são programas computacionais desenvolvidos com a finalidade específica de reforçar, complementar ou servir de material pedagógico em atividades curriculares” (Tolêdo; López, 2006, p. 25).

A proposta didática com uso do Minecraft em uma turma de nono ano figura uma metodologia perspicaz porque os estudantes não apenas estarão em contato com a língua inglesa, eles precisarão dela para superar desafios e passar para a próxima fase, o que para crianças e adolescentes é instigante e perspicaz. Além disso, figura no universo dos multiletramentos, envolvendo o sujeito em inúmeras habilidades e competências ao mesmo tempo. O jogo Minecraft traz oportunidades de espaços colaborativos, contribuindo formativamente como um ambiente de comunicação, interação e construções conjuntas em diferentes áreas do ensino de linguagens, com foco em Língua Inglesa (Mulati et al, 2021).

A apresentação da ferramenta Minecraft àqueles que ainda não a conhecem, acontece com o objetivo de incentivar seu uso, pois muitos educadores ainda desconhecem os benefícios que o jogo digital Minecraft pode proporcionar aos estudantes. Entre tantos aspectos positivos, destaca-se o de integrar todos os alunos de uma turma dentro de um mesmo mundo no jogo, trabalhando o inglês de forma dinâmica e divertida, e fazendo com que o aluno aprenda jogando, trabalhando habilidades com colaboração, criatividade e pensamento crítico. O uso da sequência didática para orientar a prática pedagógica com o Minecraft serve como pilar que resultará em uma aula guiada, planejada e cujos resultados propostos provavelmente se cumprirão com êxito.

Uma sequência didática tem, precisamente, a finalidade de ajudar o aluno a dominar melhor um gênero de texto, permitindo-lhe, assim, escrever ou falar de uma maneira mais adequada numa dada situação de comunicação. O trabalho escolar será realizado, evidentemente, sobre gêneros que o aluno não domina ou o faz de maneira insuficiente; sobre aqueles dificilmente acessíveis, espontaneamente, pela maioria dos alunos e sobre gêneros públicos e não privados (Dolz; Noverraz; Schneuwly, 2004, p. 97).

A pedagogia dos multiletramentos se alinha à proposta de sequências didáticas, sobretudo quando expandimos a noção de texto para além do verbal, seja oral ou escrito, e passamos a incluir elementos como imagens, fixas ou em movimento, sons não verbais, aspectos táteis, gestuais e espaciais, presentes em textos multimodais ou não.

A proposta didática aqui apresentada mostra uma abordagem inovadora e integrada, que alia o uso do jogo educativo Minecraft às práticas de aprendizagem de língua inglesa, promovendo o desenvolvimento de múltiplas competências de forma envolvente e colaborativa. Sua potencialidade reside na possibilidade de estimular a criatividade, o pensamento crítico e a habilidade de resolução de problemas dos alunos, ao mesmo tempo em que praticam o inglês em contextos específicos de construção e arquitetura (Dutra, 2023).

Moraes e Castellar (2018) enfatizam que os professores devem utilizar atividades como discussão, resolução de problemas, apresentação, trabalho em grupo, discussão em grupo, troca de papéis, tudo aquilo que faz com que os alunos interajam uns com os outros, para assim, promover uma aprendizagem ativa aos seus alunos. A metodologia, baseada no trabalho em equipe e na comunicação oral e escrita em inglês, favorece a ampliação do vocabulário técnico e geral, além de fortalecer habilidades socioemocionais como o respeito, a empatia e a cooperação (Dutra, 2023).

A estrutura do plano, organizada em cinco aulas, propicia uma progressão lógica que integra o planejamento, a execução prática e a avaliação, garantindo um aprendizado

contextualizado e significativo (Mulati et al, 2021). As atividades favorecem a integração de diferentes modos de comunicação, promovendo não só o domínio do conteúdo linguístico, mas também a autonomia e a autoconfiança dos estudantes na utilização do idioma em situações reais e lúdicas.

Além disso, o uso de recursos tecnológicos, como o Minecraft Education Edition, oferece um ambiente seguro, interativo e motivador, que estimula o engajamento e a participação de todos os alunos, incluindo aqueles com necessidades específicas, graças às estratégias de inclusão adotadas. Francisco (2018), explica que com estas aulas busca-se potencializar a aprendizagem de língua inglesa ao conectar o conteúdo curricular às experiências práticas e visuais do ambiente digital, promovendo uma formação mais completa, criativa e colaborativa, alinhada às demandas contemporâneas por habilidades do século XXI.

Imagem: Vocabulário em inglês durante o uso do jogo



Fonte: arquivo próprio

O uso do Minecraft na aprendizagem do inglês auxilia de diversas maneiras, promovendo um ambiente de imersão onde os alunos praticam a comunicação e o uso do vocabulário de forma contextualizada. Segundo o documento, a atividade incentiva os estudantes a utilizarem o inglês para descrever suas construções, discutir estratégias e colaborar em grupo, o que reforça habilidades de comunicação oral e escrita. Além disso, a necessidade de seguir e dar instruções em inglês estimula o uso técnico do idioma, enquanto as interações

colaborativas favorecem a fluência e a compreensão do vocabulário específico de construção e arquitetura, promovendo uma aprendizagem mais significativa e prática (Francisco, 2018).

Nas primeiras etapas do plano de aula, os alunos serão introduzidos à atividade por meio de uma apresentação motivadora, que explicará o papel de "Arquitetos do Futuro" no ambiente do Minecraft. Nesse momento, eles compreenderão o objetivo de explorar o inglês de forma criativa e colaborativa, além de conhecerem as funcionalidades básicas do software Minecraft Education Edition através de uma demonstração prática. Essa introdução visa despertar o interesse dos estudantes e familiarizá-los com as ferramentas que utilizarão ao longo do projeto, promovendo uma compreensão clara do propósito da atividade e das expectativas de participação (Cavalcante et al 2023).

Na sequência, os alunos passarão para a fase de planejamento, na qual serão organizados em grupos heterogêneos, promovendo a colaboração e a troca de conhecimentos. Cada grupo discutirá ideias preliminares para seus projetos, identificando palavras-chave e tarefas específicas, além de definir papéis dentro do time, como líder, responsável pela documentação ou pela apresentação. Essa etapa é fundamental para desenvolver habilidades de trabalho em equipe, planejamento e comunicação, além de estimular a reflexão sobre os recursos disponíveis e as estratégias para realizar suas construções no Minecraft (Mulati et al, 2021).

Após o planejamento, os grupos terão tempo para revisar seus esboços e planos de ação, promovendo a autocrítica e a análise do que já foi elaborado. Nesse momento, eles poderão fazer ajustes, discutir dificuldades e definir as próximas etapas. A capacidade de avaliar o próprio trabalho e realizar melhorias é um aspecto importante do desenvolvimento dos alunos, contribuindo para a autonomia e o senso de responsabilidade na execução de tarefas colaborativas.

Na etapa de execução prática, os estudantes iniciarão a construção de suas estruturas no ambiente digital, colocando em prática o planejamento desenvolvido anteriormente. Durante esse processo, segundo Cavalcante et al (2023) é fundamental fortalecer a comunicação em inglês, incentivando os alunos a articularem ideias, compartilharem dúvidas e resolverem problemas de forma colaborativa. A supervisão contínua permitirá o acompanhamento do progresso, além de oferecer suporte técnico e linguístico sempre que necessário, promovendo um ambiente de aprendizagem ativo e participativo.

Ao longo dessa fase, os alunos aprenderão conceitos de geometria básica e noções espaciais, aplicando esses conhecimentos na criação de suas construções arquitetônicas. Por meio do Minecraft, é possível ter mundos virtuais e interações entre os mundos e os jogadores e para isso, os alunos precisam apropriar-se da língua inglesa, o que propicia que muitos

contextos e conteúdos possam ser explorados no entorno do tema da construção civil e do vocabulário em tese (Nebel et al., 2016). Além disso, estarão ampliando seu vocabulário em inglês relacionado à construção e arquitetura, o que fortalecerá sua capacidade descritiva e narrativa. A prática do trabalho em equipe durante a construção estimula também o desenvolvimento de competências socioemocionais, como responsabilidade, respeito e empatia, essenciais para uma convivência harmoniosa e colaborativa (Leite; Montoito, 2025).

Para avançar nas etapas do jogo, os alunos precisarão realizar suas construções e comunicar-se em inglês, o que requer conhecimento e domínio da língua inglesa, seguindo fases e compreendendo textos como no exemplo abaixo:

Imagem: Orientações em inglês durante o uso do jogo



Fonte: arquivo próprio

Nas aulas seguintes, os estudantes terão momentos dedicados à revisão e aos ajustes finais de suas construções. Nesse período, os grupos refletirão sobre o que foi realizado, identificando pontos positivos e desafios enfrentados. Com o uso do inglês, eles discutirão possíveis melhorias e estratégias de resolução de problemas, aprimorando suas habilidades de comunicação e autocrítica. Essa fase reforça a importância do processo de avaliação contínua para o aprimoramento do trabalho e estimula a criatividade na busca por soluções inovadoras.

Na penúltima etapa, cada grupo apresentará seu projeto para a turma, expondo suas estruturas, conceitos e dificuldades enfrentadas, tudo em inglês (Leite; Montoito, 2025). Essa

apresentação promoverá a expressão oral, a capacidade de síntese e o domínio do vocabulário técnico. A oportunidade de receber feedbacks construtivos de colegas e do professor fortalecerá a confiança dos alunos na comunicação em língua estrangeira, além de incentivar a escuta ativa e o respeito às opiniões dos diferentes envolvidos.

Por fim, o encerramento do projeto será marcado por reflexões coletivas sobre toda a experiência. Os estudantes compartilharão suas aprendizagens, autoavaliando seus progressos e destacando pontos de destaque e aspectos a melhorar. Esse momento de reflexão aprofundada é importante para consolidar aprendizagens, valorizar o esforço e preparar os alunos para futuras atividades, sempre conectando teoria e prática de forma significativa e lúdica (Leite; Montoito, 2025).

Com a execução deste plano de aula, os alunos do nono ano irão adquirir uma variedade de aprendizagens que contribuem tanto para o seu desenvolvimento cognitivo quanto socioemocional, aprendendo novas expressões e revisando o vocabulário que já possui. Primeiramente, eles irão aprimorar suas habilidades de comunicação em língua inglesa, especialmente no que diz respeito ao vocabulário técnico e às estruturas de apresentação oral, desenvolvendo maior fluência, clareza e segurança ao expressar suas ideias e projetos. Essa prática frequente favorece a construção de um léxico mais rico e a capacidade de se comunicar de forma mais natural em contextos formais e informais. Além disso, os estudantes desenvolverão competências relacionadas ao planejamento, à organização e à autocrítica, ao aprenderem a elaborar esboços, revisar seus trabalhos e fazer ajustes com base em avaliações internas e externas.

A realização de projetos colaborativos no ambiente do Minecraft contribui para fortalecer o trabalho em equipe, a cooperação, o respeito às diferenças e a empatia entre os colegas. De acordo com Nebel et al (2016), ao discutirem suas ideias, dividirem tarefas, resolverem problemas juntos e apresentarem seus resultados, os alunos aprendem a valorizar a diversidade de opiniões e a desenvolver habilidades sociais essenciais para o convívio em grupos diversos, além de praticar a escuta ativa e a troca de feedbacks construtivos.

Outra importante aprendizagem será a compreensão de conceitos básicos de geometria e noções espaciais, que serão aplicados na criação de estruturas arquitetônicas digitais permitidos por este jogo, que estimula a criatividade ao projetar construções inovadoras e funcionais no ambiente virtual (Moreira et al, 2017).

Os estudantes também irão ampliar seu repertório cultural e de conhecimentos sobre construção e arquitetura, ao explorar diferentes estilos, materiais e elementos presentes em suas criações no Minecraft. Essa conexão com conteúdos culturais e técnicos enriquece suas

perspectivas e incentiva o interesse por áreas relacionadas às ciências exatas, às artes e à tecnologia.

No mesmo viés, serão fortalecidas as competências relacionadas aos princípios dos multiletramentos, pois aprenderão a usar diferentes modos de linguagem, visual, oral, escrita e digital, de maneira integrada e enriquecedora. A prática de documentar todo o processo em inglês, usando imagens, vídeos e textos, possibilita desenvolver a habilidade de interpretar, criar e comunicar-se em múltiplos suportes, alinhando-se às demandas atuais de leitura e escrita na sociedade da informação.

Entre as diversas contribuições para a aprendizagem dos alunos, uma que se destaca é a promoção de um ambiente de aprendizagem mais envolvente e motivador, no qual os estudantes podem experimentar o idioma de forma prática e interativa, o que aumenta o interesse e o engajamento com a disciplina. Essa abordagem torna o processo de aprendizagem mais lúdico, favorecendo a conexão entre conteúdo e prática, estimulando uma participação mais ativa dos alunos (Lemes, 2024).

Além disso, essa proposta didática supramencionada promove o fortalecimento das habilidades de comunicação oral e escrita em inglês, já que os estudantes são estimulados a se expressar em situações reais de construção e colaboração dentro do jogo. A utilização do inglês para descrever construções, dar instruções ou dialogar com colegas enriquece o vocabulário técnico e geral, além de desenvolver a fluência de forma contextualizada. Assim, o uso do Minecraft eleva o nível de prática linguística, tornando-a mais significativa e alinhada às reais demandas de comunicação (Cavalcante et al, 2023).

A proposta também favorece o desenvolvimento de competências relacionadas ao pensamento crítico, criatividade e resolução de problemas. Ao planejar e construir estruturas no jogo, os alunos aprendem a pensar de forma estratégica e a aplicar conhecimentos de geometria e noções espaciais, promovendo uma aprendizagem integrada entre conteúdo curricular e habilidades cognitivas. Essas competências são essenciais para o sucesso no século XXI e são reforçadas por meio de atividades colaborativas (Bonati; Gabini, 2020).

A abordagem baseada em multiletramentos amplia ainda mais as contribuições, uma vez que incorpora diferentes linguagens e meios de comunicação, como imagens, sons, gestos e textos multimodais. Essa diversidade permite que os alunos se expressem de maneiras variadas, valorizando suas diferentes formas de aprender e comunicar-se, o que contribui para uma educação mais inclusiva e equitativa, atendendo às necessidades de todos os estudantes (Cook, 2003).

Ao promover atividades colaborativas em grupos, a proposta também incentiva o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia, respeito, cooperação e autoestima. Os alunos aprendem a trabalhar em equipe, valorar as opiniões dos colegas e a oferecer feedback construtivo, experiências fundamentais para o desenvolvimento de uma postura democrática e de convivência harmoniosa, além de potencializar o aprendizado linguístico (Bonati; Gabini, 2020).

Francisco (2018), corrobora que uma outra vantagem do uso de jogos na aula de inglês é a possibilidade de integrar recursos tecnológicos às práticas pedagógicas, o que prepara os estudantes para um mundo digital cada vez mais presente em suas vidas. O uso do Minecraft, aliado às estratégias de inclusão, possibilita que todos tenham acesso ao conteúdo, respeitando diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, além de promover a autonomia no processo de construção do conhecimento de língua inglesa.

A proposta contribui ainda para a formação de professores, estimulando a adoção de metodologias inovadoras e o uso de tecnologias digitais nas aulas de inglês. Isso implica numa atualização constante e na reflexão sobre novas formas de ensinar, levando em conta a realidade dos alunos e o contexto atual de educação. Assim, ela ajuda a ampliar o repertório pedagógico dos docentes, promovendo uma prática mais criativa e eficaz (Brasil, 2018).

Almeida (2003), diz que ao estimular a autoavaliação e reflexão dos estudantes sobre seu próprio processo de aprendizagem, a proposta ajuda na construção da autonomia e na consciência do progresso individual. Essa autorreflexão é fundamental para que os alunos se tornem aprendizes ativos, capazes de identificar suas dificuldades e potencialidades, promovendo uma aprendizagem mais autônoma e motivada.

Por fim, a proposta contribui para uma educação mais inclusiva e equitativa, ao reconhecer a diversidade de estilos, ritmos e necessidades dos alunos. Ao utilizar diferentes linguagens e recursos acessíveis, ela promove a participação de todos, estimulando o protagonismo estudantil e a valorização da diversidade cultural e social, reforçando os princípios de uma prática pedagógica democrática e situada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aprendizagem de língua inglesa, desde sua origem dentro da grade curricular até os dias de hoje, demanda uma abordagem inovadora e dinâmica que seja capaz de engajar os estudantes de forma significativa. Nesse contexto, a pedagogia dos multiletramentos surge como uma proposta fundamental, pois reconhece a diversidade de linguagens, suportes e contextos que permeiam a sociedade contemporânea. Essa perspectiva valoriza o uso de múltiplas formas de comunicação, inclusive o uso das tecnologias da informação e comunicação, possibilitando uma experiência de aprendizagem mais rica, contextualizada, lúdica e inclusiva. Ao incorporar os multiletramentos nas aulas de inglês, o ensino sai do tradicional e passa a estimular a criatividade, o pensamento crítico e a autonomia dos estudantes, aspectos essenciais no desenvolvimento de competências para a contemporaneidade.

Os resultados obtidos ao longo deste trabalho evidenciam que o uso de recursos tecnológicos, particularmente os jogos digitais, desempenha papel estratégico na implementação do conhecimento de uma nova língua, no caso o inglês. Entre esses recursos, o jogo Minecraft destaca-se por sua capacidade de promover um ambiente de interação, colaboração e construção de conhecimentos de forma lúdica e envolvente. Ao utilizar o Minecraft como ferramenta pedagógica, o professor consegue criar situações de aprendizagem que estimulam a prática do idioma em contextos reais e imaginários, tornando a experiência mais significativa e motivadora para os alunos. Além disso, o jogo possibilita que os estudantes explorem, criem e colaborem em projetos que exigem comunicação em língua inglesa, fortalecendo, assim, suas habilidades linguísticas e socioemocionais.

A ludicidade, nesse cenário, é considerada uma estratégia eficaz para facilitar a compreensão e a retenção de conteúdos linguísticos. Quando a aprendizagem é feita de forma divertida e participativa, os alunos sentem-se mais motivados a se envolverem em atividades que envolvem o uso da língua. Nesse sentido, o Minecraft funciona como um meio que favorece a expressão oral, escrita e visual, promovendo a experimentação e a pesquisa ativa, elementos essenciais para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. A prática de construir, descrever e instruir no ambiente virtual estimula uma comunicação autêntica e contextualizada, que reflete as situações reais de uso do idioma.

Outro ponto importante destacado na análise da sequência didática é a possibilidade de ampliar o repertório cultural dos estudantes ao trabalhar com diferentes estilos arquitetônicos, materiais e elementos presentes nas construções digitais. Essa integração entre conteúdos

culturais, técnicos e linguísticos enriquece a formação dos alunos, favorecendo uma visão interdisciplinar e integradora. Ao mesmo tempo, o uso do jogo incentiva o trabalho colaborativo, o respeito às opiniões dos colegas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia e a cooperação. Essas competências são essenciais para preparar os estudantes para os desafios de uma sociedade altamente conectada e mediada por tecnologias.

Além do aspecto lúdico, o método baseado nos multiletramentos e no uso do Minecraft favorece a inclusão de estudantes com necessidades específicas, ao promover um ambiente acessível e motivador. A possibilidade de experiências visuais, sonoras e táteis, aliada à variedade de modos de expressão, torna o aprendizado mais democrático e igualitário. Dessa forma, o professor consegue atender às diferentes formas de aprender, estimulando o protagonismo dos alunos e favorecendo a autonomia no processo de aprendizagem de língua inglesa.

Neste interim, conclui-se que a implementação dos multiletramentos nas aulas de língua inglesa, mediada pelo uso do Minecraft de forma lúdica e interativa, representa uma grande contribuição para a formação de professores e para a transformação do ensino de idiomas. Essa metodologia potencializa a aprendizagem, tornando-a mais motivadora, significativa e alinhada às demandas atuais de uma sociedade digital e multimodal.

Assim, acredita-se que os resultados desta pesquisa podem contribuir para professores, pesquisadores, acadêmicos do curso de língua inglesa, profissionais da Educação Básica e demais interessados pela temática em tese, apontando uma nova estratégia de intervenção pedagógica que pode conciliar o universo digital com o conteúdo curricular orientado, orientando a prática docente e significando a aprendizagem discente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

.BITTENCOURT, Priscilla Aparecida Santana.; ALBINO, João Pedro. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v.12, n.1, p. 205-214, 2017.

BONATI, G. O.; GABINI, W. S. Os jogos e o processo de aprendizagem da língua inglesa. **Revistas Publicadas FIJ** - até 2022, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 23–38, 2020. Disponível em: <http://portal.fundacaojau.edu.br:8077/journal/index.php/revistasanteriores/article/view/239>. Acesso em: 11 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAVALCANTE, Maria Alcione; CAPUCHINHO, Adriana Carvalho; SILVA, Rafael Lisboa da. Relevância dos jogos digitais em metodologias ativas: minecraft no ensino transdisciplinar e multimodal no contexto pós-pandêmico. **CONEHD – Convergências: estudos em Humanidades Digitais**, Goiânia (GO), v. 1, n. 3, 2023.

CAVALCANTE, MariaAlcione; CAPUCHINHO, Adriana Carvalho; SILVA, Rafael Lisboa da. Relevância dos jogos digitais em metodologias ativas: Minecraft no ensino transdisciplinar e multimodal no contexto pós-pandêmico. **CONEHD –Convergências: estudos em Humanidades Digitais**. Goiânia (GO), v. 1, n. 3, 2023.

CAZDEN et al'. **Uma pedagogia dos multiletramentos**. Desenhando futuros sociais. (Orgs. Ana Elisa Ribeiro e Hércules Tolêdo Corrêa; Trad. Adriana Alves Pinto et al.). Belo Horizonte: LED, 2021.

COOK, Guy. **Applied Linguistics**. Oxford: Oxford University Press, 2003.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: literacy learning and design of social futures**. Londres: Routledge, 2000.

COPE, Bill; KALANTZIS, Mary. **Multiliteracies: new literacies; new learning**. Pedagogies: An International Journals, 4, 164 a 195. 2009.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. Dos elementos de design de jogos à jogabilidade: definindo a gamificação. Em: **Anais da 15ª Conferência Acadêmica Internacional MindTrek** - MindTrek'11, p. 9–11, 2011.

DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. **Sequências Didáticas para o oral e para a escrita: apresentação de um procedimento**. SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. Gêneros orais e escritos na escola. Tradução e organização Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p. 95–128.

DUTRA, Gabriela Maria Lima Machado. **Manual de estudos: jogos educacionais no ensino de inglês**. 2023. 106 f.

FRANCISCO, C. N. P. **Uso do Minecraft para a produção de contos**. Garanhuns: Dissertação apresentada ao PROFLETRAS, da UFRPE. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 54. ed. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 2016.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil**: observação, adequação e inclusão. 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura. 8 ed. São Paulo, **Perspectiva**, 2014.

JAMBEIRO, Othon; SILVA, Helena; LIMA, Jussara; BRANDÃO Marco Antônio. **Inclusão Digital e Educação para a Competência Informacional: uma questão de ética e cidadania**. Brasília, v. 34, n. 1, p.28-36. 2005.

KIMURA, S. P. R. 2011, 82 f. **Caracterização de carga poluente na lagoa da francesa no município de Parintins/Am, SP**. Dissertação (Mestrado) – Unicamp. Universidade Estadual de Campinas. Campinas. 2011.

KOCH, M. Z. As tecnologias no cotidiano escolar: uma ferramenta facilitadora no processo ensino-aprendizagem. 2013. 35 f. Dissertação (pós-graduação a distância especialização lato sensu em gestão educacional)-**Universidade Federal de Santa Maria**, Sarandi, 2013.

LEFFA, Vilson J. (Org.). **O professor de línguas estrangeiras**: construindo a profissão. Pelotas, 2001, v. 1, p. 333-355.

LEITE, Leonardo; MONTITO, Rafael. Estudo sobre a apropriação pedagógica do jogo Minecraftno Curso Técnico de Edificações. **Olhares & Trilhas**, Uberlândia, v. 27, n. 1, 2025.

LEMES, Renan Monezi. Multiletramentos na Sala de Aula de Língua Inglesa no Ensino Superior: Construindo Conhecimentos Contemporâneos e Significativos Através da Tecnologia. **Revista Interdisciplinar**, v.8, n.9, 2024.

LUCCHESI, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de Jogos Digitais**. FEEC/Universidade Estadual de Campinas Cidade Universitária Zeferino Vaz, Campinas, SP, 2009.

MENEZES, V.; SILVA, M. M.; GOMES, I.F. **Sessenta anos de Linguística Aplicada**: de onde viemos e para onde vamos. In: PEREIRA, R.C.; ROCA, P. Linguística aplicada: um caminho com diferentes acessos. São Paulo: Contexto, 2009.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Eletrônica de Enseñanza de Las Ciencias**, 11, n. 2, p. 422-436, 2018.

MORAES, Jerusa Vilhena de; CASTELLAR, Sônia Maria Vanzella. Metodologias ativas para o ensino de geografia: um estudo centrado em jogos. **Revista Eletrônica de Enseñanza de Las Ciencias**, 11, n. 2, p. 422-436, 2018.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: MORAN, J. M.I; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus. 2006. p.11-66.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção mídias contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: Aproximações Jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

MOREIRA JÚNIOR, J. W. L.; HARRIMAN, C. L. O. S.; CAVALCANTE, A. P. P. **Minecraft: uma análise educacional do videogame**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, Anais, Fortaleza: INTERCOM, 2017. p. 1-12.

MULATI, Janaína Ciboto; OLIVEIRA, Caroline Oenning de; CORAZZA, Maria Julia; OLIVEIRA, André Luís de. O uso do Minecraft Education Edition como estratégia metodológica ativa na abordagem de conteúdos no Ensino Fundamental. **Revista Valore**, Volta Redonda, 6, 2021.

NASCIMENTO, Lúcia Fatima do; RODRIGUES, Patrícia. **O brincar como recurso pedagógico na aprendizagem das crianças de seis e sete anos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia). Faculdade Método de São Paulo. 2014.

NEBEL, S.; SCHNEIDER, S.; REY, G. D. Mining learning and crafting scientific experiments: a literature review on the use of Minecraft in education and research. **Journal of Educational Technology & Society**, v.19, n. 2, p. 355-366, 2016.

PADILHA, Jackson Leal. Algumas barreiras no ensino - aprendizagem de inglês em uma escola pública. 44 p. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Letras - Línguas Adicionais : Inglês, Espanhol e Respectivas Literaturas) – **Universidade Federal do Pampa**, Campus Bagé, Bagé, 2023.

PASTERGIOU, M. Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. **Computers & Education**, v. 52, n. 1, p. 1-12, 2009.

PERSICO, D.; PASSARELLI, M.; POZZI, F.; EARP, J.; DAGNINO, F. M.; MANGANELLO, F. Meeting players where they are: Digital games and learning ecologies. **British Journal of Educational Technology**, v. 50, n. 4, p. 1687-1712, 2019.

PRETTO, N. L. (2013). **Uma escola com/sem futuro**. Educação e multimídia. (8ª ed.). Salvador: Edufba.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. **Pedagogia lúdica: jogos e brincadeiras de A a Z**. São Paulo: Rideel, 2002.

RIBEIRO, A. F. S. R. F.; GOMES, R. M. M.; CRUZ, J. R.; MATOS, J. D. V.; FERREIRA, J. C.; MATOS, F. B. **Uso de Jogos Digitais Educativos na Educação Profissional e Tecnológica fundamentados em Teorias de Aprendizagem**. **Informática na educação: teoria & prática**, v. 22, n. 2, p. 175-194, 2019.

RIKER, D. S.; MACIEL, F. R. **O papel do profissional de Design em uma equipe de criação e desenvolvimento de jogos**. In: VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment, p. 1-3, 2009.

RIO, Marlon Machado Oliveira; NICOLAIDES, Christine Siqueira. Tecnologias digitais no desenvolvimento da oralidade em língua inglesa na escola pública. **Revista Educar Mais**, v. 3, n. 3, p. 38-45, 2019.

ROJO, Roxane H. R.; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTOS, Marlon Costa Almeida. **Multiletramento e ensino de língua inglesa: implicações pedagógicas**. Mundo Novo-BA, 2020.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, n. 1, p. 1-10, 2008.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. Cengage Learning, 2008.

SOUZA, Salimara Felipe de Moura e. **Jogos digitais na educação: potencialidade do jogo minecraft no ensino de biologia**. Patos-PB, 2022.

SUCCI, S.C. **Leitura e letramento: uma proposta de atividade nas aulas de inglês**. HOLOS, v. 3, p. 1-17, dez. 2019.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. 2 ed. RJ: Wak Editora, 2012.

TOLÊDO, José Humberto Dias de; LÓPEZ, Oscar Ciro. **Informática aplicada à educação matemática**. Palhoça: Unisul Virtual, 2006.

VALENTE, J. A. **Diferentes usos do Computador na Educação**. 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Fontes, 2007.

XIMENES, Sérgio. **Dicionário da língua portuguesa**. 3.ed.rev.e ampl. São Paulo: Ediouro, 2001.

ZABALA, Antoni; ARNAU, Laia. **Como aprender e ensinar competências**. Porto Alegre: Penso, 2021.

ZACCHI, V. J. **Dimensões Críticas no Uso de Jogos Digitais**. In: TAKAKI, N.H.; MOR, W.M. (Org.). **Construções de Sentido e Letramento Digital Crítico na Área de Línguas/Linguagens**. Campinas, SP: Pontes, 2017.