

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



CURADORIA DIGITAL E ANÁLISE MULTIMODAL DE FERRAMENTAS DIGITAIS PARA AULAS DO CURSO DE LETRAS - LÍNGUA INGLESA

Maria Joyce Gomes Alencar¹, Sarah Jamili Medeiros Matos², Larisse Carvalho de Oliveira³

Resumo: As adaptações no ensino pós Pandemia da Covid-19, requerem novas habilidades letradas. Temos como objetivo geral nesta pesquisa investigar e desenvolver uma curadoria de ferramentas digitais para o ensino de língua inglesa sob a ótica dos multiletramentos e da multimodalidade, visando aprimorar a qualidade do ensino e a aprendizagem dos estudantes. Esta pesquisa, de abordagem exploratória e qualitativa, foi realizada por meio de uma curadoria digital (Bassani; Magnus, 2021), na qual as ferramentas digitais coletadas foram analisadas a partir dos multiletramentos (Cazden *et al*, 2021) com ênfase nos Letramentos Digitais (Coscarelli, 2020; Silva; Ifa, 2022; Vogelmann; Remenche; Silveira, 2021). Como resultado, verificamos que essas ferramentas são úteis para o ensino de LI e para a promoção dos multiletramentos, pois abordam diferentes aspectos multimodais em seus conteúdos e podem ser usadas em diferentes contextos do ensino da LI. Destacamos a mediação do professor para a eficiência do uso das ferramentas em sala de aula.

Palavras-chave: Ferramentas digitais. Ensino de Língua Inglesa. Multiletramentos. Ensino Superior.

1. Introdução

A pandemia da Covid-19 exigiu a adaptação do ensino para o formato remoto, usando plataformas digitais (Guimarães; Marques; Carmo; Souza, 2023). Não só o ensino, mas a realidade em geral, teve que adaptar-se ao digital. Com a pluralidade de textos e discursos nas mídias sociais, os multiletramentos fazem-se cada vez mais necessários para que nós consigamos compreender e nos comunicar nesse cenário multimodal.

No ensino de Língua Inglesa (LI) não é diferente, é comum encontrarmos diferentes materiais digitais produzidos nessa língua franca em diferentes mídias sociais, úteis para o ensino da língua. Diante disso, o ensino deve adaptar-se a essas mudanças para promover multiletramentos.

Desse modo, para contribuir com a promoção dos multiletramentos, decidimos fazer uma curadoria digital (Bassani; Magnus, 2021), na qual buscamos por ferramentas digitais que pudessem auxiliar no ensino de LI. O foco da curadoria deu-se em ferramentas para o ensino de LI no ensino superior, visando dinamizar e facilitar o aprendizado da língua estrangeira e o desenvolvimento dos multiletramentos.

1 Universidade Regional do Cariri, email: Joyce.gomes@urca.br

2 Universidade Regional do Cariri, email: sarah.jamili@urca.br

3 Universidade Regional do Cariri, email: larisse.carvalho@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

2. Objetivo

O presente trabalho trata-se do projeto de pesquisa "Curadoria de ferramentas digitais para o ensino de Língua Inglesa", o qual tem como objetivo geral investigar e desenvolver uma curadoria de ferramentas digitais para o ensino de LI sob a ótica dos multiletramentos e da multimodalidade.

Como objetivos específicos temos: 1) Mapear e identificar diferentes ferramentas digitais disponíveis para o ensino de LI; 2) Avaliar as ferramentas digitais identificadas; 3) Analisar ferramentas digitais selecionadas sob a égide dos letramentos visuais e digitais.

3. Metodologia

Este trabalho trata-se de uma pesquisa aplicada e prática, de abordagem qualitativa e exploratória (Paiva, 2019) iniciada com a curadoria de ferramentas digitais (Bassani; Magnus, 2021), processo de selecionar, analisar e compartilhar ferramentas digitais, pensando no contexto e maneira de uso.

Desse modo, buscamos por aplicativos, plataformas, sites e jogos que pudessem ser utilizados no ensino de Língua Inglesa, ou seja, ferramentas digitais que abordassem o uso da língua. Após a busca e seleção dessas ferramentas, fizemos análises considerando: a) usabilidade e acessibilidade; b) relevância para o ensino de língua inglesa; c) disciplinas do curso de Letras - Língua Inglesa em quais e como poderiam ser usadas, a partir de suas ementas; d) relação com multiletramentos.

As análises seguiram a Pedagogia dos Multiletramentos (Cazden *et al*, 2021) com ênfase nos Letramentos Digitais (Coscarelli, 2020; Silva; Ifa, 2022; Vogelmann; Remenche; Silveira, 2021), onde analisamos como as ferramentas poderiam contribuir para a promoção dos multiletramentos e para o ensino de LI, buscando integrar as disciplinas da matriz curricular do curso de Letras - Língua Inglesa.

4. Resultados

Como dito, o primeiro passo para a coleta de dados foi a curadoria de ferramentas digitais e logo após as análises, etapa essencial para a obtenção dos resultados, pois como afirmam Vogelmann, Remenche e Silveira (2021), as ferramentas digitais podem ser facilmente integradas ao contexto educacional, mas é necessário delimitar objetivos e funções a essas para saber de que maneira integrá-las. A seguir, elencamos algumas das ferramentas curadas, associadas às categorias de análises mencionadas na metodologia.

QUADRO 1 - ANÁLISES DAS FERRAMENTAS DIGITAIS

Ferramentas Digitais coletadas	Usabilidade	Relevância para o ensino de LI	Disciplinas da Matriz nas quais podem ser utilizadas
TikTok	Gratuito, disponível para computador e	Possibilidade de trabalhar vídeos criativos que podem	Perfis como @teacherelza, @inglessemneura, @small.advantages, entre

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

	celulares, acesso majoritariamente on-line.	focar nas diferentes habilidades da língua, além de atuar como uma ferramenta para realização de atividades dos discentes.	outros, podem ser usados como recurso/material didático, principalmente, nas disciplinas de Inglês I, II e III, Fonética e Fonologia, e Tradução. O app pode ser usado como ferramenta de atividade (criação e publicação de vídeos sobre determinado conteúdo) em qualquer disciplina.
<i>Youtube</i>	Gratuito, disponível para computador e celulares, acesso majoritariamente on-line.	Funciona como um apoio de recursos pedagógicos, com canais de vídeos que abordam diferentes temas trabalhados nas disciplinas do curso, podendo contribuir como um recurso extra de explicação, ou como exemplos.	Alguns exemplos de canais, como o <i>BBC Learning English</i> aborda conteúdos gramaticais específicos que podem ser trabalhados nas disciplinas de Inglês I, II e III, e Fonética e Fonologia; e <i>Mometrix Academy</i> aborda conteúdos que podem ser trabalhados nas disciplinas de Sintaxe, Produção textual e Literaturas da língua inglesa.
<i>WordWall</i>	Gratuito, disponível para computador e celulares, acesso totalmente on-line.	Criação e aplicação de jogos digitais como atividades de fixação e/ou revisão, interação nas relações aluno-aluno e aluno-professor.	Pela diversidade e versatilidade de tipos de jogos (questionário, associação, combinação de pares, roleta giratória, completar frase, caça-palavras, jogo da forca, game show, anagrama, jogo da memória) e conteúdos dela (pois além de escolher atividades prontas, é possível criar suas próprias atividades com o conteúdo e forma que desejar) esta plataforma pode ser usada em todas as disciplinas, de acordo com o objetivo da atividade que o professor queira realizar.
<i>Canva</i>	Gratuito, disponível para computador e celulares, acesso majoritariamente on-line.	Possibilidade de criação de recursos e materiais didáticos (de maneira individual ou compartilhada), além de produção de atividades criativas e multimodais por parte dos discentes.	Por ser uma plataforma de produções textuais e materiais didáticos, pode ser usada para todas as disciplinas. Mas pode ser melhor usada e explorada, principalmente, nas disciplinas de: Produção textual, Gêneros do Discurso, e Produção de Material Didático.

FONTE: Os autores

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Em suma, as categorias analisadas no quadro acima apontam que essas ferramentas são de fácil acesso e engajamento no contexto educacional, desde que disponham de acesso à internet, pois são todas gratuitas e disponíveis para praticamente todos os dispositivos. Outrossim, quanto à integração dessas ferramentas no contexto educacional em questão, também podemos ver que as ferramentas se encaixam em diferentes disciplinas podendo ser abordadas por diferentes conteúdos da LI.

Em relação à quarta categoria de análise (que decidimos abordar aqui no texto corrido), no que concerne à relação com os multiletramentos, percebemos que todas as plataformas permitem a criação de textos ou jogos compostos por diversos elementos multimodais, sejam eles: imagens (estáticas ou dinâmicas - *gifs* e vídeos), texto verbal (escrito ou falado), e sons. Nesse ponto, vemos nessas ferramentas uma possibilidade de se trabalhar diferentes modalidades linguísticas, pois as consideramos como Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) e também como textos multimodais (Selber *apud* Silva; Ifa, 2022), que auxiliam na promoção dos multiletramentos, pois os alunos desenvolvem novas maneiras de ler e compreender.

Outro elemento a se destacar é que, durante a produção e acesso dos textos nessas ferramentas, os alunos estarão desenvolvendo os letramentos digitais que, para Coscarelli (2020), trata-se além de saber usar um computador ou celular, mas de desenvolver habilidades específicas de como usá-los e interpretá-los. Outrossim, a autora e outros estudiosos como Silva e Ifa (2022) destacam a importância do uso crítico das redes e ferramentas sociais buscando promover uma inclusão digital.

Essa inclusão digital abarca, além do acesso ao meio digital, a possibilidade de compartilhamento de discursos e aspectos sócio-culturais, pois o conceito de multiletramentos proposto por Cazden *et al* (2021) abarca também a pluralidade cultural. Nas ferramentas *Tiktok* e *Youtube* onde os conteúdos podem ser criados por diferentes pessoas, a possibilidade de contato e trocas sócio-culturais é maior. Outrossim, na plataforma *Canva*, há possibilidade de criação de conteúdos compartilhados, onde os alunos, durante a realização de suas atividades, por exemplo, poderão exercer troca de experiências e valores culturais, garantindo a construção de futuros sociais Cazden *et al* (2021).

No ensino de Língua Inglesa, essas ferramentas, além de atuarem como material didático, ou como atividades de fixação/revisão, também podem ser usadas como ferramentas para a promoção de letramentos críticos no meio digital (Silva; Ifa, 2022).

Além disso, plataformas como o *Wordwall*, que reflete a categoria de jogos digitais, complementa e favorece o ensino da LI, sobretudo no que tange a vocabulários, mas também contribui para a aprendizagem das outras habilidades linguísticas, mesmo que seja em menor escala (Vogelmann; Remenche; Silveira, 2021).

5. Conclusão

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Para concluir, reforçamos que os multiletramentos para uma comunicação e interpretação eficaz do mundo. Além disso, no ensino de LI, o uso de ferramentas digitais faz-se necessário para promover um maior engajamento nas aulas, e facilitar o processo de aprendizagem da língua.

As ferramentas digitais aqui curadas e analisadas são eficazes, úteis e aplicáveis nas aulas de LI, pois são acessíveis e populares entre os estudantes. Ademais, em relação às análises multimodais, vimos que são ferramentas capazes de promover os multiletramentos, sobretudo os digitais, que podem ser explorados de maneira crítica (Coscarelli, 2020; Silva; Ifa, 2022).

Ressaltamos ainda que, para um ensino de LI eficiente através do uso dessas ferramentas, a mediação do professor faz-se necessária para que isto ocorra (Guimarães; Marques; Carmo; Souza, 2023).

6. Referências

BASSANI, Patrícia Scherer; MAGNUS, Emanuele Biolo. **[Conecta] Práticas de curadoria como atividades de aprendizagem na cultura digital**. CEIE-SBC, 2021. 1 vídeo (1h13min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aCkvsCUDvGgU>. Acesso em: 29 de Abr. 2024.

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.

COSCARELLI, Carla Viana. **Letramentos Digitais (minicurso)**. São Paulo: Parábola Editorial, 2020. 5 vídeos (1h7min). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ga6lqA8yiDs&list=PLJTYyIbC0TweIwt_zPVIIsNpsg3nrlwoA. Acesso em: 30 de Abr. 2024.

GUIMARÃES, Ueudison Alves; MARQUES, Naracy Maria de Souza Pereira; CARMO, Ivanira Rodrigues do; SOUZA, Mari De. A UTILIZAÇÃO DAS TICS COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS PÓS PANDEMIA. **RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar** - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 4, n. 4, p. e443055, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i4.3055.

PAIVA, V.L.M.O. **Manual de pesquisa em estudos linguísticos**. São Paulo: Parábola, 2019.

SILVA, Ritaciro Cavalcante da; IFA, Sérgio. Reflexões sobre o letramento digital em jogos eletrônicos. In: **TRILHA DE EDUCAÇÃO – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL** (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022. p.806-815. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2022.226025.

VOGELMANN, T., ROSSI REMENCHE, M. de L., & SILVEIRA, A. P. (2021). Game on: a contribuição dos jogos digitais para os letramentos. **H2D|Revista De Humanidades Digitais**, 3(2). <https://doi.org/10.21814/h2d.3692>