



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE LETRAS
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGEM, TECNOLOGIA E ENSINO

KLEITON DE SOUZA BORGES

**ENSINANDO A ENSINAR AS HABILIDADES DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO
DE FERRAMENTAS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE PROJETO DE ENSINO
PARA ALUNOS DE LICENCIATURA EM LETRAS - INGLÊS**

Belo Horizonte

2021

KLEITON DE SOUZA BORGES

**ENSINANDO A ENSINAR AS HABILIDADES DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO
DE FERRAMENTAS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE PROJETO DE ENSINO
PARA ALUNOS DE LICENCIATURA EM LETRAS - INGLÊS**

Projeto de Ensino apresentado à Faculdade de Letras, como requisito para a obtenção do título de especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino da Universidade Federal de Minas Gerais.

Belo Horizonte

2021

B732e

Borges, Kleiton de Souza.

Ensinando a ensinar as habilidades de língua inglesa por meio de ferramentas digitais [recurso eletrônico]: uma proposta de projeto de ensino para alunos de licenciatura em Letras - Inglês / Kleiton de Souza Borges. – 2021.

1 recurso online (110 f., enc. : il., tabs., p&b., color.) : pdf.

Orientador: Ronaldo Correa Gomes Junior.

Monografia (Especialização) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

1. Língua inglesa – Estudo e ensino – Teses. 2. Língua inglesa – Composição e exercícios – Teses. 3. Aquisição da segunda linguagem – Teses. I. Gomes Junior, Ronaldo Correa. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : 420.7



Universidade Federal de Minas Gerais
Faculdade de Letras
Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino

ATA DA DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Nome do aluno: KLEITON DE SOUZA BORGES

Às 15:00 horas do dia 20 de janeiro de 2021, em sala virtual da plataforma “Google meet”, reuniu-se pela Faculdade de Letras da UFMG a Comissão Examinadora indicada pela coordenação do Curso de Especialização em Linguagem, Tecnologia e Ensino para julgar, em exame final, o trabalho intitulado “ENSINANDO A ENSINAR AS HABILIDADES DE LÍNGUA INGLESA POR MEIO DE FERRAMENTAS DIGITAIS: UMA PROPOSTA DE PROJETO DE ENSINO PARA ALUNOS DE LICENCIATURA EM LETRAS - INGLÊS”, *requisito* final para obtenção do Grau de Especialista em Linguagem, Tecnologia e Ensino. Abrindo a sessão, os professores Vicente Aguiar Parreiras e Érika Amâncio Caetano, após dar conhecimento aos presentes do teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passaram a palavra ao candidato para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores com a respectiva defesa do candidato. Logo após, a Comissão se reuniu sem a presença do candidato e do público para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Prof. Vicente Aguiar Parreiras indicou a APROVAÇÃO do candidato;

Profa. Érika Amâncio Caetano indicou a APROVAÇÃO do candidato;

Pelas indicações, o candidato foi considerado APROVADO.

O resultado final foi comunicado publicamente ao candidato pela Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar, a Presidente encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 20 de janeiro de 2021.

Luciana de Oliveira Silva

Érika Amâncio Caetano

Vicente Aguiar Parreiras

Obs: Este documento não terá validade sem a assinatura e carimbo da Coordenação.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiro a Deus, porque sem Ele, eu não conseguiria chegar a este ponto que me encontro em minha vida acadêmica hoje e por tudo que Ele tem feito no decorrer desta caminhada. Te agradeço meu Deus, por todas as bênçãos alcançadas!

Meu carinho, amor, respeito e agradecimento por todas as coisas que minha mãe, Luiza da Conceição Souza, pôde me proporcionar durante sua vida aqui na Terra (que descansa em paz). Obrigado mãe por tudo! Este é o meu mais novo objetivo concluído com orgulho e um presente especial dedicado a você!

Quero agradecer também aos meus colegas do curso desta especialização, que juntos pudemos trilhar este novo caminho com várias discussões, brincadeiras, amizade, companheirismo, alegrias, tristezas e finalizar com sucesso este curso. Parabéns a todos nós e obrigado por tudo!

Meus agradecimentos também à Universidade Federal de Minas Gerais, que me acolheu durante este período acadêmico e que me serviu para crescimento tanto profissional quanto pessoal, e que pôde me proporcionar excelente aprendizagem pelo maravilhoso corpo docente e conhecer cada um deles, nos repassando conhecimentos valiosos durante esta caminhada até o final do curso desta especialização. Muito obrigado!

RESUMO

Os alunos de língua inglesa devem ser formados interculturalmente competentes, capazes de lidar com as diferentes linguagens e refletir sobre elas, nos contextos orais e escritos, além de ter o domínio da língua estrangeira que estuda. Esta língua estrangeira deve ser seu objeto de estudo, fazendo uso de novas tecnologias e compreender a sua formação profissional como processo contínuo, autônomo e permanente (BRASIL, 2001). Dentre as competências e as habilidades que este aluno do ensino superior pode desenvolver durante a sua formação acadêmica são o conhecimento da utilização dos recursos de informática, os métodos e as técnicas pedagógicas que permitam a transposição dos conhecimentos para os diferentes níveis de ensino. Portanto, espera-se que este aluno, com o desenvolvimento destas competências e habilidades, possa estar apto a atuar nas áreas afins, desenvolvendo problemas, decisões, o trabalho colaborativo e comunicar-se dentro da multidisciplinaridade dos diversos saberes que compõem a formação universitária em Letras. Nesse contexto, este projeto de ensino tem como tema principal “Ensinando a ensinar as habilidades da língua inglesa por meio do uso de ferramentas digitais na *Internet*” e tem como objetivo principal de favorecer a investigação e o uso de ferramentas digitais que possibilitem o ensino e a aprendizagem das quatro habilidades da língua inglesa em espaços multimidiáticos, além do desenvolvimento de competências e de habilidades de alunos de Letras-inglês do ensino superior. Espera-se, com isso, que este aluno possa adquirir o conhecimento no tocante a existência de ferramentas digitais presentes na rede e que podem ser usadas para auxiliá-los tanto no ensino quanto na aprendizagem da língua alvo, cada uma delas propondo atividades específicas para a sua prática e integrando tanto o espaço físico da sala de aula/laboratório quanto o espaço virtual.

Palavras-chave: Projeto de Ensino. Discentes de Letras-inglês. Ferramentas digitais. Competências e habilidades tecnológicas.

ABSTRACT

English-speaking students must be trained interculturally, able to deal with and reflect on different languages, in oral and written contexts, in addition to having a command of the foreign language they study. This foreign language should be your object of study, making use of new technologies and understanding your professional training as a continuous, autonomous and permanent process (BRASIL, 2001). Among the competences and skills that this student of higher education can develop during his academic training are knowledge of the use of computer resources, methods and pedagogical techniques that allow the transfer of knowledge to different levels of education. Therefore, it is expected that this student, with the development of these competences and skills, may be able to work in related areas, developing problems, decisions, collaborative work and communicate within the multidisciplinary of the different types of knowledge that make up university education in *Letras*. In this context, this teaching project has the main theme “Teaching to teach English language skills through the use of digital tools on the Internet” and its main objective is to favor research and the use of digital tools that enable teaching and the learning of the four skills of the English language in multimedia spaces, in addition to the development of skills and abilities of English-speaking students in university education. It is hoped, therefore, that this student can acquire knowledge regarding the existence of digital tools present on the network and that can be used to assist them both in teaching and in learning the target language, each of them proposing specific activities for its practice and integrating both the physical space of the classroom/laboratory and the virtual space.

Key-words: Teaching project. English language students. Digital tools. Technological skills and competences.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 OBJETIVO GERAL	8
3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
4 FERRAMENTAS DIGITAIS	9
5 RECURSOS METODOLÓGICOS	20
6 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO	20
6.1 CICLO 1	21
6.2 CICLO 2	22
6.3 CICLO 3	22
6.4 CICLO 4	25
6.5 CICLO 5	27
6.6 CICLO 6	29
7 MANUAL DO PROFESSOR	31
7.1 APRESENTAÇÃO	31
7.2 TEMA	33
7.3 PÚBLICO ALVO	33
7.4 JUSTIFICATIVA	33
7.5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	34
7.6 OBJETIVO GERAL	36
7.7 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	36
7.8 FERRAMENTAS DIGITAIS	37
7.9 NÚMERO DE CICLOS (ENCONTROS)	48
7.10 TEMPO ESTIMADO DO PROJETO DE ENSINO	48
7.11 MATERIAIS METODOLÓGICOS	48
7.12 RESUMO DA FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO	50
7.13 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO	51
8 AVALIAÇÃO	101
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
REFERÊNCIAS	109

1 INTRODUÇÃO

Há milhares de anos atrás e atualmente na contemporaneidade, encontramos ferramentas tecnológicas que possuíam e que ainda possuem a finalidade de facilitar as tarefas diárias do ser humano, resolvendo algum problema com arte em específico. Na atualidade, estas ferramentas estão cada vez mais sendo aprimoradas de acordo com as novas necessidades que vão surgindo na contemporaneidade. Mesquita (2018, p. 36) diz que “entende-se como tecnologia o produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam à resolução de problemas”, ou seja, elas são criadas a partir do momento em que há uma necessidade de solucionar um problema humano e este problema pode ser de várias instâncias: equipamentos de sala de aula como giz, pincel, quadro branco, computador, projetor; carros automatizados; notebook, lápis; impressora multifuncional; robôs que realizam tarefas domésticas; dentre várias outras ferramentas que existem na atualidade.

Assim, as tecnologias influenciam diretamente nossa dimensão social, cultural, econômica, educacional e política, com o propósito de facilitar tarefas diversas. Conforme as tecnologias vão se modificando e evoluindo, não há como negar mudanças na organização e interação com o mundo, por isso que “a expansão das tecnologias da informação e comunicação vem transformando a vida em sociedade” (ZACHARIAS, 2016, p. 23), e o mundo se encontra, cada vez mais, “digitalizado” e aprender com essas novas ferramentas tem se tornado comum e necessário, uma vez que estamos literalmente rodeados com informações diversas o tempo todo.

E não é por acaso que o assunto sobre as novas tecnologias tem se tornado essencial no campo da educação também, pois pela necessidade que a sociedade moderna se encontra diante desta mudança tecnológica, tanto escola quanto professores e alunos estão rodeados destas ferramentas e não há como ignorar tais inserções dentro do contexto escolar. Neste sentido, expomos aqui alguns pontos que devem ser levados em consideração no tocante ao ensino e aprendizagem da língua inglesa nas escolas, citando alguns dos documentos oficiais normativos, que são recomendados para as redes de ensino público e privado do Brasil como forma de referência para propostas pedagógicas.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, da Educação Infantil e Ensino Fundamental (BRASIL, 2018), a língua inglesa possui um grau de importância social que demanda da população conhecimentos e competências que devem ser levadas em consideração para a sua aprendizagem, injetando a sociedade em um mundo globalizado e plural no sentido

cultural. Portanto, estudar a língua inglesa oportuniza o conhecimento linguístico necessário ao agenciamento crítico, reflexivo e participativo dos alunos em detrimento de sua identidade na sociedade, o que o leva a enxergar novos horizontes, conhecimento, percursos e a continuar seus estudos futuramente. É nesta perspectiva que podemos ver o ensino da língua inglesa como uma oportunidade de aprendizagem linguística, em que o aluno poderá conhecer estes vários aspectos de forma significativa, reflexiva, quanto a sua importância no uso das relações entre línguas, territórios e culturas.

Para a Base Nacional Comum Curricular, do Ensino Médio (BRASIL, 2018), a proposta do ensino da língua inglesa está focada nas diversas práticas da linguagem, inserindo o cidadão não somente para o conhecimento das culturas juvenis, mas também para o estudo da cultura digital, presente geralmente na *Internet*. Isto possibilita ampliar as perspectivas do conhecimento de mundo de forma plural, se aproximando e se integrando em vários grupos multilíngues e multiculturais presentes em vários países, além de formar cidadãos conscientes de seu papel na sociedade para a comunicação global e enxergando o viés desta importância para sua vida pessoal e profissional. A proposta do ensino de língua inglesa no Ensino Médio é de expandir os repertórios linguísticos dos alunos, fazendo uso desta língua na sociedade contemporânea de forma consciente, reflexiva e crítica.

Em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, do curso de Letras (2001), do Ministério da Educação, o ensino superior é visto não somente como produtor e detentor do conhecimento e do saber, mas possui a capacidade de atender às necessidades educativas e tecnológicas da sociedade, onde seus alunos possam adquirir conhecimentos, assim como desenvolver pensamentos críticos e reflexivos, habilidades, competências e intervir na sociedade em termos éticos e profissionais. Ademais, os alunos de língua inglesa, mais especificamente, devem ser formados interculturalmente competentes, capazes de lidar com as diferentes linguagens e refletir sobre elas, nos contextos orais e escritos, além de ter o domínio da língua estrangeira que estuda. Esta língua estrangeira deve ser seu objeto de estudo, fazendo uso de novas tecnologias e compreender a sua formação profissional como processo contínuo, autônomo e permanente.

Dentre as competências e as habilidades que este aluno do ensino superior pode desenvolver durante a sua formação acadêmica são o conhecimento da utilização dos recursos de informática, os métodos e as técnicas pedagógicas que permitam a transposição dos conhecimentos para os diferentes níveis de ensino. Portanto, espera-se que este aluno, com o desenvolvimento destas competências e habilidades, possa estar apto a atuar nas áreas afins,

desenvolvendo problemas, decisões, o trabalho colaborativo e comunicar-se dentro da multidisciplinaridade dos diversos saberes que compõem a formação universitária em Letras.

Portanto, levando em consideração esta discussão sobre a importância do ensino e aprendizagem de língua inglesa nos âmbitos destes dois níveis da educação, esta proposta de projeto de ensino visa o ensino superior, pois, não obstante da realidade da educação básica, as universidades também se inserem neste contexto. Algumas das instituições de ensino superior possuem dificuldades na inserção das tecnologias para o ensino e aprendizagem, sendo que muitas das necessidades destes agentes (professores e alunos), além dos espaços estruturais de se adequarem a estas novas tecnologias, ainda são dilemas em grande parte no contexto brasileiro, em especial as que estão presentes no interior e regiões distantes das capitais, pois nelas encontramos carências de infraestruturas adequadas a esta nova realidade. Como professor substituto do curso de licenciatura em língua inglesa da Universidade Federal do Pará, do Campus Universitário do Marajó-Soure, entre 2017 e 2019, pude constatar como é difícil de se trabalhar com alunos nesta região, os quais já utilizavam várias ferramentas tecnológicas no seu cotidiano para várias tarefas particulares e acadêmicas. Mesmo que o campus ofereça um laboratório de informática e um infocentro, nem sempre estes estão disponíveis para estes alunos trabalharem ou fazerem pesquisas, além da constante falta de acesso à *Internet*, que fica indisponível por um certo período durante as semanas. Além disso, a conexão com a Internet via chip dos celulares ou é limitada ou não é disponível na região da universidade, o que também dificulta no planejamento de alguma atividade que dependa de conexão com a rede.

Na Universidade Federal do Pará, do Campus Universitário do Marajó-Soure, tive a oportunidade de ministrar uma disciplina específica que envolvia o ensino e aprendizagem de inglês e tecnologia, com a turma ingressa de 2016, no turno da manhã, e experimentar com eles algumas ferramentas digitais que a *Internet* poderia oferecer para ensinar e aprender as habilidades da língua inglesa. Neste sentido e por meio desta experiência, acredito que uma proposta de projeto de ensino que envolva tecnologias digitais possa desenvolver o processo motivacional e autônomo dos alunos, assim como também promover uma aprendizagem significativa não somente neste contexto, mas também em outros que possibilitem a sua execução, oportunizando uma experiência positiva enquanto professores em formação no curso de licenciatura em Letras - língua inglesa.

Destarte, este projeto de ensino tem como tema principal “Ensinando a ensinar as habilidades da língua inglesa por meio do uso de ferramentas digitais na *Internet*” e tem como objetivo principal favorecer a investigação e o uso de ferramentas digitais que possibilitem o ensino e a aprendizagem das quatro habilidades da língua inglesa em espaços multimidiáticos

por meio do desenvolvimento de competências e de habilidades de alunos de Letras-ínglês do ensino superior. Ademais, este projeto de ensino pode ser modelado, no sentido da proposta de suas atividades, de acordo com a realidade de cada instituição de ensino superior.

Por meio da execução deste projeto de ensino, se pretende instigar os alunos a responderem ao seguinte questionamento: o uso das tecnologias digitais em instituições de ensino pode desenvolver competências e habilidades multimidiáticas e fazer a diferença na sala de aula? Partindo-se desta ideia, os alunos terão suas próprias percepções sobre este questionamento durante a sua experiência de execução neste projeto e suas respectivas atividades. Espera-se, com isso, que este aluno possa adquirir o conhecimento no tocante a existência de ferramentas digitais presentes na rede e que podem ser usadas para auxiliá-los tanto no ensino quanto na aprendizagem da língua alvo, cada uma delas propondo atividades específicas para a sua prática e integrando tanto o espaço físico da sala de aula/laboratório quanto o espaço virtual. Além disso, estas práticas podem promover o desenvolvimento da autonomia no ensino e aprendizagem da língua estrangeira, direcionando estas atividades ao favorecimento de práticas prazerosas e motivacionais ao mesmo tempo. Ademais, como professores em formação, espera-se que o uso destas ferramentas digitais possa dá a oportunidade de eles experimentarem estas novas opções de ensino e aprendizagem, o que pode fazer parte de suas práticas pedagógicas quando saírem da universidade como professores, abrindo outros caminhos em que possam utilizar outras ferramentas tecnológicas tanto em sala quanto fora dela.

Partindo destas primeiras ideias, expomos na próxima seção o objetivo geral e os objetivos específicos. Em seguida, apresentamos as ferramentas digitais que compõem este projeto de ensino, as definindo, suas principais funcionalidades e exemplos de pesquisas que mostram como a aprendizagem da língua alvo ocorreu com seus usos.

2 OBJETIVO GERAL

Favorecer o uso de ferramentas digitais que possibilite a aprendizagem das habilidades da língua inglesa em espaços multimidiáticos de alunos de Letras-ínglês do ensino superior.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Fazer levantamento de informações a respeito de cada ferramenta digital;
- 2) Discutir com os grupos sobre os dados informacionais de cada ferramenta digital;

- 3) Adquirir conhecimento sobre a integração do uso de ferramentas digitais ao ensino e aprendizagem de inglês;
- 4) Desenvolver competências e habilidades tecnológicas dos alunos;
- 5) Instigar a autonomia e a motivação dos alunos para ensinar e aprender inglês;
- 6) Reconhecer diferentes ferramentas digitais para o ensino e a aprendizagem das habilidades linguísticas.
- 7) Criar uma publicação digital contendo sugestões de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês.

Ao final da execução deste projeto de ensino, espera-se que os alunos:

- 1) Reconheçam ferramentas digitais presentes na *Internet*;
- 2) Demonstrem o uso de ferramentas digitais trabalhadas no ensino de Inglês;
- 3) Discutam a importância das ferramentas para o ensino de língua estrangeira;
- 4) Ilustrem formas de integrar ferramentas ao ensino de língua inglesa;
- 5) Diferenciem ferramentas apropriadas para diferentes habilidades da língua;
- 6) Socializem os conhecimentos adquiridos para a comunidade por meio de uma publicação digital.

4 FERRAMENTAS DIGITAIS

O *Duolingo* é uma ferramenta indicada para qualquer público interessado em aprender uma língua estrangeira, uma vez que ela possibilita o contato com a língua alvo por meio de atividades ou exercícios integrando as quatro habilidades linguísticas. Além disso, ela é também indicada para aprendentes iniciantes da língua alvo, pois a sua proposta de prática e exercícios por meio de pontuações e interface de jogo pode motivar o aluno a aprender mais, e a proposta de atividades estruturais pode favorecer a aprendizagem para estes iniciantes. O professor pode fazer uso desta ferramenta em benefício das aulas e de seus alunos nos níveis iniciais, propondo a prática das habilidades da língua por meio da escrita, instigar seus alunos a falarem em inglês, a lerem os conteúdos apresentados e a ouvirem cada atividade disponibilizada.

Disponível também como aplicativo, o *Duolingo* (Fig. 1) é de acesso e cadastro gratuitos e oferece atividades para a prática das habilidades de escuta, escrita e fala, sendo caracterizado pela oferta de lições fragmentadas, nas quais os usuários, ao repetir as estruturas apresentadas, fixam o conteúdo da língua estudada. As lições têm foco na escrita e no ditado,

com menos ênfase na fala. Conforme o progresso do aprendente, ele vai trilhando uma “árvore de habilidades” que o leva progressivamente ao fim do curso, enquanto oferece constantemente a opção de voltar atrás para repetir o estudo de palavras e estruturas que possam ter sido esquecidas. Trata-se de uma estrutura autodidata interativa, semelhante a um jogo *on-line*. Para falantes nativos da língua portuguesa são oferecidos cursos de inglês, francês, espanhol, alemão, italiano e esperanto. Enquanto o aprendente exercita, ganha “pontos de habilidades” ao aprender conceitos sobre a gramática estudada. As habilidades de escuta, fala e leitura são consideradas aprendidas quando este aprendente completa todas as lições associadas a cada uma delas.

Fig. 1 – Tela inicial do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

Este sítio também inclui uma opção com um cronômetro. São dados 30 segundos para o usuário responder 20 questões. Se as questões forem feitas dentro do tempo, o usuário ganha 20 pontos. Os aprendentes começam com quatro "corações-bônus" nas primeiras lições e três nas lições posteriores. Cada vez que o usuário comete um erro, um coração é perdido. Um aprendente que perdeu todos os corações durante a lição deve recomeçá-la. Em cada lição pode-se encontrar escrita e pronúncia de palavras ou frases como ouvidas em uma gravação de áudio em inglês, ora apresentados na língua a ser aprendida, ora na língua nativa do aprendente; tradução de palavras e frases, por extenso ou em formato de múltipla escolha e aprendizagem de palavras novas por meio de uma imagem ou de uma indicação em um texto para traduzir.

Em caso de dúvidas no uso do site e do aplicativo *Duolingo*, pode-se consultar as informações prestadas pelo próprio site, na opção de perguntas mais frequentes (FAQ¹). Além disso, existem sites que disponibilizam tutoriais de acesso e uso ao *Duolingo*, dentre eles, o *Wiki Duolingo*² e site do Tecmundo³. Para quem preferir, o site *Youtube*⁴ oferece vários vídeos de tutoriais de acesso e uso desta ferramenta por meio de explicações feitas por *youtubers*, dentre eles, o vídeo de Lucas Gilbert⁵, que explica como o site funciona e mostra que é possível estudar e aprender inglês por meio dele.

Estudos têm sido realizados por meio da interface do *Duolingo*, com propósitos de investigar de que forma ocorre a aprendizagem de inglês com o seu uso. Um destes estudos está presente no artigo de Oliveira, Coelho e Azevedo (2017), intitulado “O jogo do aprender: o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de língua inglesa”, que nos mostra uma pesquisa realizada no sexto ano do ensino fundamental, uma Escola Pública do interior da Zona da Mata Mineira. Nesta pesquisa participaram 20 alunos entre 11 e 12 anos. O objetivo foi de investigar se a aprendizagem móvel garantia benefícios a estes participantes fora da sala de aula, desenvolvendo uma pesquisa de comparação do nível de aprendizagem do inglês por meio do uso do *Duolingo* antes e depois da aplicação de uma prova básica de inglês, o que durou um mês.

Os resultados evidenciaram que 85% dos participantes demonstraram ter uma nota superior na prova 2 em relação ao resultado da prova 1, indicando desenvolvimento no conhecimento e aprendizado do inglês por meio do uso desta ferramenta. Os autores concluíram que, mesmo que tenha elaborado uma proposta de uso do *Duolingo* fora do contexto escolar, nem todos conseguiram seguir este uso durante os dias seguintes, pois muitos dos aprendentes ainda não conseguem seguir um cronograma de estudos a partir de suas necessidades e objetivos na língua inglesa, porém, esta ferramenta mostrou-se promissor para a aprendizagem do inglês, beneficiando a maioria dos discentes da turma pesquisada.

O site *EngVid* (Fig. 2) é de acesso e cadastro gratuitos, que propõe trabalhar a habilidade de escuta através de vídeo aulas com professores canadenses e britânicos que ensinam a língua inglesa com vários conteúdos e assuntos, disponíveis nos níveis básico, intermediário e avançado. Estes professores apresentam diferentes tópicos como compreensão, cultura, expressões, gramática, pronúncia, conversação, vocabulário, escrita etc. Além das

¹ <https://forum.duolingo.com/comment/1426103>

² https://duolingo.fandom.com/pt/wiki/Guia_de_Introdu%C3%A7%C3%A3o

³ <https://www.tecmundo.com.br/tutorial/73822-duolingo-usar-aplicativo-aprender-novos-idiomas.htm>

⁴ www.youtube.com

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=WmgI3urNSb0>

vídeo aulas, o sítio oferece exercícios em materiais próprios e qualquer pessoa pode baixá-los na aba *resources*. Dentre esses exercícios, pode-se encontrar lições de gramática, cultura, soletração etc. As vídeo aulas também podem ser acessadas por canal específico da mesma plataforma postado no sítio *Youtube*.

Fig. 2 – Tela inicial do site *EngVid*



Fonte: *EngVid*.

O site *EngVid* não disponibiliza links para usuários tirarem dúvidas ou oferece tutoriais de acesso ao site e não há tutoriais presentes na *Internet* até a elaboração deste projeto de ensino. Porém, muitos sites e professores presentes da *Internet* dão suas opiniões sobre ele e recomendam o seu uso para estudar inglês. Um vídeo do *Youtube*⁶, do canal da usuária Angela Oliveira, nos mostra como o site funciona por meio de uma explicação rápida de um dos recursos que o site pode oferecer para aprender inglês, mas não de forma completa.

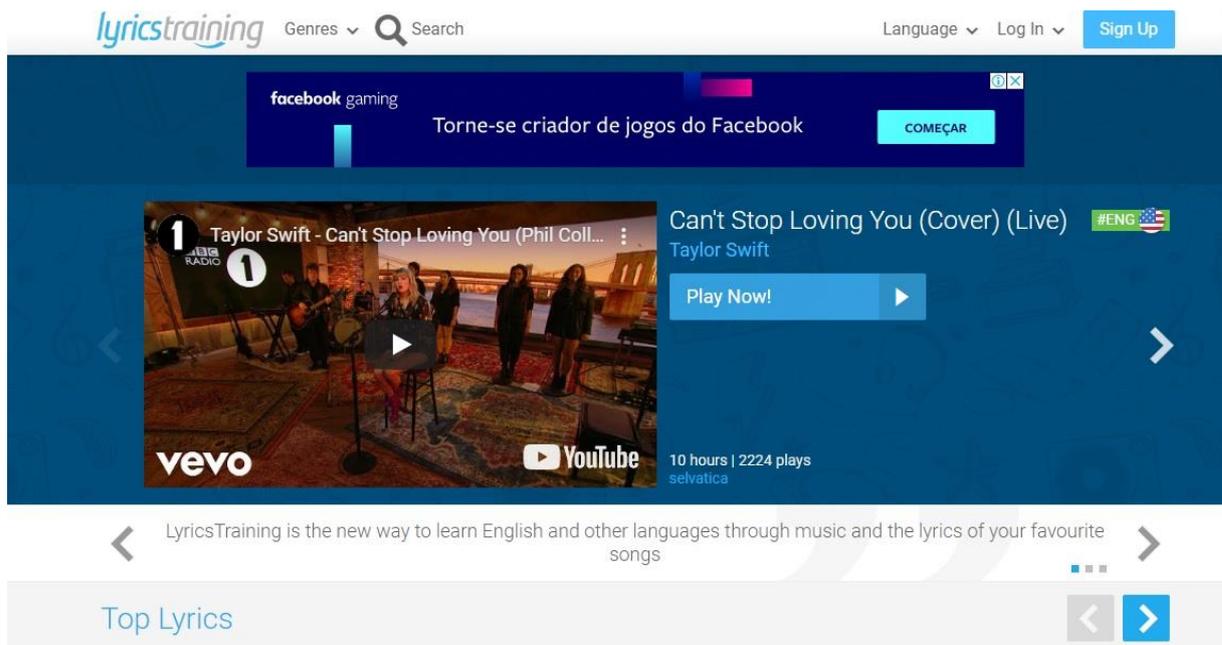
Um dos estudos realizados por meio do site *EngVid* foi elaborado por Borges (2018), em seu trabalho intitulado “Aprendizagem de língua inglesa mediada por sites: uma atividade promovida em um centro de autoacesso”, o qual nos mostra uma pesquisa ocorrida na Base de Apoio à Aprendizagem Autônoma (BA³), situada na Universidade Federal do Pará. Os participantes da pesquisa foram sete alunos do curso de licenciatura em língua inglesa, do total

⁶ https://www.youtube.com/watch?v=ySharuno_eA

de 22 alunos que se inscreveram. O objetivo da pesquisa foi de investigar de que maneiras as atividades mediadas por computadores, por meio de sítios, poderiam influenciar a aprendizagem de língua inglesa de alunos que frequentavam e participavam das atividades da BA3. A fim de coletar dados para a pesquisa, foi organizada uma oficina em quatro encontros semanais. Ela teve por objetivo o compartilhamento de sugestões de sítios *on-line* e suas devidas explicações de navegação para que os aprendentes pudessem utilizá-los como ferramentas para a aprendizagem de língua inglesa. Os encontros apresentavam aspectos teóricos sobre tecnologia e ensino e aprendizagem de línguas, seguidos da prática com o uso de sítios.

Os resultados mostraram que, com o uso do site *EngVid*, os participantes puderam revisar assuntos já revisados das salas de aula e aprender conteúdos novos, além de desenvolver estratégias de aprendizagem diante da língua inglesa. Ademais, o site possibilitou não somente a aprimorar a habilidade de escuta e aprender assuntos gramaticais, mas também a desenvolver a compreensão oral do inglês por meio das vídeo aulas, ocasionando o desenvolvimento da autonomia destes participantes para aprender o inglês. Um dos relatos dos participantes diz que, por meio do uso deste site, eles se sentiram motivados a encontrar outras plataformas que disponibilizassem atividades com recursos de áudio e vídeo para aprender a língua inglesa.

O site *Lyrics Training* (Fig. 3), também disponível aplicativo, é uma plataforma de acesso e cadastro gratuitos, pela qual é uma maneira fácil e divertida de aprender e melhorar as habilidades de escrita, leitura e compreensão oral da língua alvo por meio de vídeos e letras de músicas de cantores e bandas conhecidas. *Lyrics Training* possui quatro níveis de dificuldades: iniciante, intermediário, avançado e especialista, sendo que cada vídeo pode ter as opções de modos *writing* (o usuário deve preencher as lacunas em branco com as palavras certas enquanto o vídeo está tocando) e *choice* (o usuário deve escolher, a partir de uma lista de palavras mostradas em uma coluna do lado direito do vídeo, a correta para preencher a lacuna). A medida em que o usuário vai preenchendo as lacunas, vai ganhando pontos cumulativos, mostrando seu progresso com a quantidade de falhas e acertos que está alcançando.

Fig. 3 – Tela inicial do site *Lyrics Training*

Fonte: *Lyrics Training*.

O sítio também possui um modo especial de *karaoke* que permite que usuários cantem e apreciem as letras completas, praticando, assim, a habilidade de *speaking*. O sítio ajuda aprendentes de LE a internalizar novas palavras, expressões e reforçar conceitos de gramática. Além disso, o sítio possibilita a prática de escuta para melhorar a capacidade de reconhecer sons e palavras de uma língua estrangeira em um curto período de tempo, quase inconscientemente.

O site não disponibiliza conteúdo aos usuários de como o site funciona, porém, disponibiliza uma explicação dos objetivos da plataforma e dois tipos de contatos principais: um para enviar comentários e sugestões aos desenvolvedores, por meio do e-mail feedback@lyricstraining.com e outro para qualquer outro tipo de assunto ou pergunta, por meio do e-mail support@lyricstraining.com. Por meio de tutoriais presentes na *Internet*, existem vários sites que explicam como utilizar este site, dentre eles, o site Techtudo⁷ disponibiliza um tutorial explicativo de como se cadastrar e como usar a plataforma. Além disso, está disponível também uma variedade de vídeos no *Youtube* de usuários explicando os benefícios e como usar esta plataforma. Dentre estes usuários, temos o canal *Big Teacher English*⁸, o qual possui um

⁷ <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/como-aprender-ingles-com-musica-pelo-app-lyricstraining.ghtml>

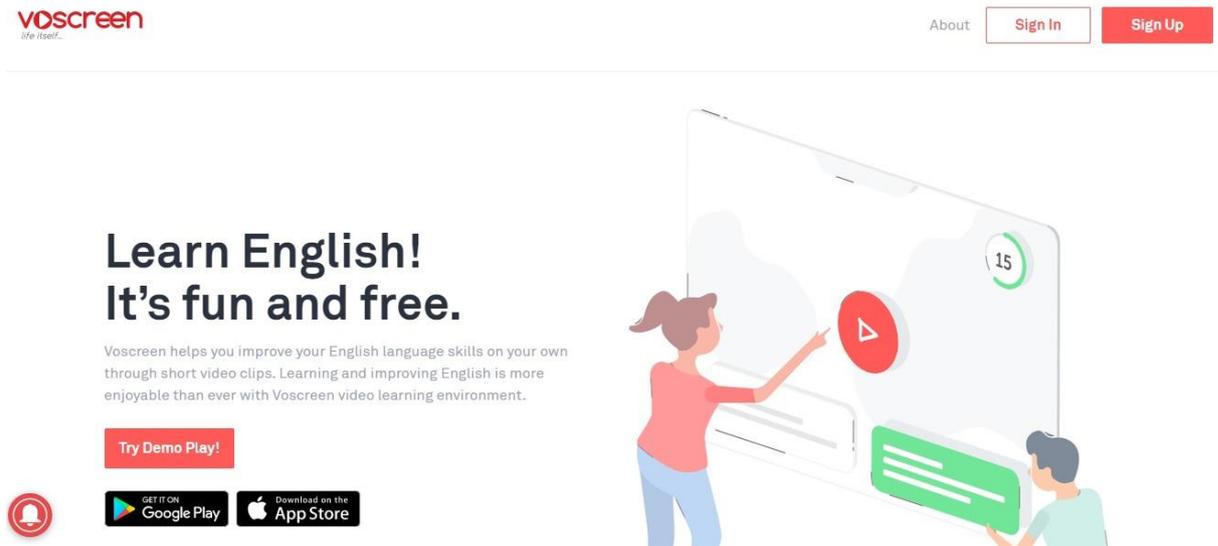
⁸ https://www.youtube.com/watch?v=OK_0qhDZeKI

vídeo explicando quais opções estão presentes no *Lyrics Training* e como o usuário pode usá-lo.

Um dos estudos realizados por meio do site *Lyrics Training* está presente na dissertação de mestrado de Almeida (2017), trabalho este intitulado “As tecnologias digitais e a música como recursos potencializadores da aprendizagem de língua inglesa: um estudo de caso com estudantes do ensino médio”, o qual mostra uma pesquisa realizada em um colégio público estadual na zona oeste da Vitória da Conquista, na Bahia. O objetivo principal investigar se/como as tecnologias digitais aliadas à música podem contribuir e/ou potencializar a aprendizagem de Língua Inglesa (LI) de alunos do ensino médio da rede pública de ensino, no que se refere à aquisição de vocabulário e compreensão auditiva do inglês. Para a coleta de dados, foi aplicada uma sequência didática com o gênero música, com vistas à prática da compreensão auditiva e aquisição de vocabulário através de atividades do site *Lyrics Training*, interface digital voltada para a aprendizagem de línguas por meio da convergência de mídias. Os participantes foram 14 alunos de uma das turmas de inglês do 1º ano do Ensino Médio, do turno noturno, que possuíam a faixa etária entre 16 e 22 anos.

Os resultados evidenciaram que os recursos virtuais, alinhados a atividades com músicas, podem trazer contribuições relevantes para a aprendizagem ao passo que propiciam a prática de habilidades da língua, como a compreensão auditiva e aquisição de vocabulário. Ademais, as experiências vivenciadas mostraram que a utilização desses recursos no fazer pedagógico pode significar importantes mudanças para o processo de aprendizagem de inglês, posto que, para grande parte dos estudantes participantes do estudo, perceber os recursos digitais e a música como potencializadores da construção do conhecimento aguçou a vontade de se apropriar da língua inglesa. Assim, conhecer esses recursos pelos participantes fez a aprendizagem da língua parecer mais fácil, divertida e inovadora.

O sítio *Voscreen* (Fig. 4), disponível também como aplicativo, é de acesso e cadastro gratuitos, indicado para o desenvolvimento das habilidades de compreensão oral, de leitura e de escrita da língua inglesa por meio de pequenos trechos de filmes, músicas e desenhos. O sistema do sítio possibilita o acúmulo de pontos de acertos e de erros das atividades feitas e, quando o aprendente escolhe a opção sem legenda, ganha mais pontos acertando do que se escolhesse a opção com legenda.

Fig. 4 – Tela inicial do site *Voscreen*

Fonte: *Voscreen*.

Os aprendentes podem praticar estes vídeos selecionando um dos três níveis de dificuldade por meio de desenhos animados, representados pelas cores *Red* (iniciante), *Yellow* (intermediário) e *Green* (avançado). Também podem ser selecionados trechos de filmes e músicas (iniciante, elementar, intermediário, superior e avançado), por meio da seleção do número de palavras que os vídeos contém (de 1 a 3; de 4 a 6; de 7 a 9; de 10 a 12 e de 13 ou mais) e da seleção de assunto por estrutura da língua, como falas contendo estruturas de *to be*, *will*, *can*, *Present Simple*, *Past Simple* etc. Depois de escolhidos o nível e o assunto do vídeo, os trechos dos vídeos são apresentados aleatoriamente em falas em inglês e o aprendente deve escolher entre duas opções, com ou sem legenda. Depois de ver e ouvir, o aprendente seleciona a opção que melhor descreve o que foi dito na fala assistida. Estes trechos podem ser apresentados e escolhidos em inglês, espanhol, francês, chinês, português, russo, italiano, dentre outros idiomas.

O site não disponibiliza tutoriais de acesso e de como usá-lo, somente disponibiliza uma opção em que o usuário pode ler a respeito dos principais objetivos da plataforma, além de um link de contato com os desenvolvedores para dúvidas, comentários e sugestões sobre seu uso. Por meio de pesquisas na *Internet*, não há tutoriais explicativos, somente recomendações de professores em seus sites. Porém, existe um canal do próprio *Voscreen* no *Youtube*⁹, o qual oferece aos usuários vários vídeos promocionais que estão presentes no site, sendo comerciais, trechos de filmes, trechos de documentos, dentro outros vídeos. O canal também oferece um

⁹ <https://www.youtube.com/channel/UC6O0aEg6VZfrHbtTF2miFeg>

pequeno vídeo explicativo de como a plataforma funciona e como os usuários podem usá-lo por meio das atividades disponíveis.

Um dos estudos realizados por Karaduman (2018), intitulado “Aplicabilidade da micro-aprendizagem baseada no conectivismo na aprendizagem de língua estrangeira: amostra do *Voscreen*” nos mostra uma pesquisa realizada por meio desta plataforma no contexto universitário. O objetivo principal da pesquisa foi descrever, em profundidade, a aplicabilidade da teoria da aprendizagem conectiva e da abordagem de microaprendizagem na aprendizagem de línguas estrangeiras (inglês) por meio do uso do aplicativo proposto. O contexto da pesquisa se deu em uma universidade estadual da região da Trácia, na Turquia, pela qual participaram 22 alunos em dois grupos que estavam aprendendo a língua inglesa, durante um período de 4 semanas. Como resultado, o aplicativo usado no estudo contribuiu positivamente para o desenvolvimento de atitudes em relação ao aprendizado de línguas estrangeiras, ajudou os alunos a organizar seu tempo para estudar inglês fora da sala de aula e os ajudou a melhorar suas habilidades de escuta e pronúncia.

Sendo um sítio de acesso gratuito, no site *Ello*¹⁰ (Fig. 5) não é necessário cadastro e qualquer usuário pode visitá-lo para aproveitar seus recursos. Este sítio é indicado para o desenvolvimento das habilidades de compreensão oral e leitura, apresentando áudios e vídeos postados a fim de compartilhar assuntos diversos da língua inglesa, ajudando aprendentes e professores a terem acesso à materiais de escuta *on-line* gratuitos. Os áudios e vídeos são apresentados por falantes da língua de várias partes do mundo, discutindo vários tópicos. Os aprendentes de inglês podem escutar estes áudios escolhendo níveis de dificuldades diferentes (iniciante, iniciante avançado, intermediário inferior, intermediário médio, intermediário avançado e avançado).

¹⁰ Sigla para *English Language Listening Library Online*

Fig. 5 – Tela inicial do site *Ello*

Welcome to ELLLO - Learn English Naturally

English Listening Lesson Library Online

ELLLO offers over 3,000 free listening activities. Teachers and students can access lessons for beginner, intermediate and advanced students.

Quick Lesson Guide

- **Views:** 1500+ listening lessons of natural English conversations.
- **One Minute English:** Videos of International speakers.
- **Mixer:** Six International speakers answer the same question.
- **Grammar:** Grammar points in conversation for different levels.
- **News Center:** Animated news stories to learn academic English.
- **STEP:** Short narrated articles with Academic English.

Fonte: *Ello*.

O sítio oferece a leitura das falas por meio de legendas, aprendizagem de estruturas ou de palavras dos áudios apresentados e exercício por meio de *quizes* com perguntas e respostas. Ao final destes passos, é possível verificar acertos e erros dos *quizes* e, se for desejado, reiniciar o exercício e verificar o gabarito das respostas.

Esta plataforma não oferece tutorial de acesso ou explicações de como ele funciona aos seus usuários, mas ele disponibiliza conhecer o desenvolvedor do site, chamado Todd Beuckens, professor de língua inglesa no Japão. Por meio desta interface, o usuário pode enviar mensagens como comentários, sugestões e pedir dicas de atividades. *Ello* também possui um canal no *Youtube*, intitulado *Ellofriends*¹¹, apresentando os vídeos que são disponibilizados no site e micro aulas sobre assuntos diversos da língua inglesa.

Um dos estudos realizados por meio do *Ello* foi o de Palangngan, Atmowardoyo e Weda (2016), intitulado “*English Listening Lesson Library Online (ELLLO)* como uma mídia auxiliar na aprendizagem de escuta”, que teve por objetivo principal descobrir se o uso desta plataforma afetaria o desempenho da compreensão auditiva dos alunos e identificar a percepção dos alunos em relação ao seu uso. Para tanto, os participantes da pesquisa foram alunos de uma escola situada em Makassar, sendo alunos de nove turmas de língua inglesa do segundo ano, de um total de 270 alunos. Os dados foram coletados por dois instrumentos, teste de audição e

¹¹ <https://www.youtube.com/channel/UCHOMTWOwjdvtrW8r2vTBrQQ>

entrevista. Os resultados mostraram que a aprendizagem de inglês por meio do uso do *ELLLO* afetou significativamente a compreensão auditiva dos alunos. Todos os alunos concordaram que este site de escuta em inglês é uma boa mídia de suporte, pois eles o usaram por algumas semanas e a atividade favorita destes alunos nesta plataforma seria a de jogos.

A plataforma Livros Digitais (Fig. 6) é uma iniciativa do Instituto Paramitas, como exemplo de ferramenta digital que tem como propósito a criação de livros de forma prática, simples e gratuita, originalmente para professores e alunos da rede pública. Criada em 2012 a plataforma tem atualmente 65.000 usuários cadastrados, mais de 50.000 livros criados e cerca de 15.000 livros publicados. Nela qualquer pessoa cadastrada pode criar, publicar e compartilhar seu livro, ou até mesmo, imprimir-lo em formato de livreto para distribuição.

Fig. 6 – Tela inicial do site *Livros Digitais*



Fonte: *Livros Digitais*.

A plataforma tem sido bem utilizada na área da educação por estimular crianças e jovens a terem interesse pela leitura e escrita na era digital. Além disso, a produção de livros digitais coloca o aluno/autor como protagonista do aprendizado e valoriza a sua produção.

Por fim, em se tratando sobre sites de aprendizagem de línguas e ambientes para a produção de livros digitais, é importante também mostrar a estes professores em formação que há uma importância em se discutir a literatura quanto aos aspectos tecnológicos e seu papel no ensino e aprendizagem de línguas, uma vez que elas têm ganhado grande espaço em instituições

de ensino com o propósito de estimular o processo de aprendizagem de uma língua de várias formas. Uma vez que estes aprendentes vivenciam uma época em que os recursos disponíveis na *Internet* podem influenciar diretamente no seu processo de aprendizagem, elas começam a ganhar um grau de importância a partir do momento em que elas são apresentadas a eles, há uma consciência de que estes aprendentes podem utilizá-las, há uma reflexão sobre os problemas particulares em relação a língua estudada, os estimulam a estipular objetivos para tentar sanar estes problemas e agem conforme as suas necessidades pessoais, sem a necessidade de intervenção de um professor.

5 RECURSOS METODOLÓGICOS

- 1) Quadro branco;
- 2) Pincéis para quadro branco;
- 3) Computadores, notebooks, smartphones, tablets (a critério);
- 4) Projetor;
- 5) *Internet*;
- 6) Sala de aula;
- 7) Laboratório de informática.

6 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO

O projeto de ensino será executado em um total de 6 ciclos, sendo que cada ciclo contém 2 encontros. Dentro destes encontros, o projeto prevê passos ordenados, em que estarão guiando o professor na execução das atividades. A carga horária prevista para a sua execução é de 4 horas para cada encontro, totalizando 8 horas para cada ciclo. Leva-se em consideração uma sala de aula composta por 30 alunos, e o professor dividirá estes alunos em 10 grupos de 3 integrantes cada.

Nos 3 primeiros ciclos, os alunos experimentarão, discutirão e praticarão as possibilidades de uso das ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de uma ou mais habilidades da língua inglesa e expor como seria esta prática em sala de aula por meio de situações de aprendizagem de um público específico de alunos. Nos próximos 2 ciclos, cada grupo pesquisará e exporá as suas propostas de ferramentas digitais para ensinar e aprender as habilidades linguísticas de inglês em sala de aula, explicando o porquê da escolha, a habilidade linguística priorizada, suas percepções quanto ao uso delas e sua forma de implementação em

sala de aula. No último ciclo, todos os grupos pesquisarão e decidirão em comum a criação de um livro digital online (*e-book*), onde colocarão 10 ferramentas digitais apresentadas e escolhidas em comum acordo por todos, que servirá para publicar e compartilhar com a comunidade em geral, como alunos do ensino superior, alunos do ensino básico, para professores e outras pessoas interessadas. A seguir, é descrito cada ciclo, encontro e passo deste projeto de ensino.

6.1 CICLO 1

No ciclo 1, encontro 1, passo 1, todos os alunos criarão grupos de 3 integrantes. O professor inicia a explicação da importância do projeto de ensino, onde o professor apresentará sua relevância, objetivo, justificativa, a proposta para o ensino e aprendizagem da língua inglesa e quais serão as etapas do projeto de ensino. No ciclo 1, encontro 1, passo 2, o professor discutirá com os alunos sobre a importância multiletramentos, a importância de ferramentas digitais e sua integração para o ensino e a aprendizagem de inglês. No ciclo 1, encontro 1, passo 3, o professor apresenta, por meio de exposição no computador, projetor e utilizando a *Internet*, os sites *Duolingo* e *EngVid* como exemplos de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês, instigando seus alunos a investigarem, pensarem e terem percepções quanto ao seu uso para estes fins. Neste mesmo passo, o professor e os grupos organizarão apresentações dos grupos em que, por meio do uso de seus smartphones ou computadores do laboratório ou sala de aula, todos possam expor suas ideias de como a utilização destas ferramentas digitais poderiam compor uma situação de aprendizagem das habilidades de escuta e de fala, caso os grupos as propusessem para ensinar inglês em uma escola no ensino fundamental. Para tanto, os grupos de alunos se organizam e planejam para discutir e conhecer a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos, suas percepções e porque estes sites seriam adequados para ensinar e aprender inglês. No ciclo 1, encontro 2, passo 4, os grupos de alunos terão que expor o que é o site, quais suas funcionalidades e como eles poderiam ser usados e implementados como ferramentas tecnológicas para ensinar as habilidades de escuta, de fala, de escrita e de leitura da língua inglesa. O professor estará intermediando esta exposição, instigando a discussão sobre o assunto e avaliando a atividade nesta etapa.

6.2 CICLO 2

No ciclo 2, encontro 1, passo 1, o professor apresenta, por meio de exposição no computador, projetor e *Internet*, os sites *Lyrics Training* e *Voscreen* como exemplos de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês, instigando seus alunos a investigarem, pensarem e terem percepções quanto ao seu uso para estes fins. Neste mesmo passo, o professor e os grupos organizarão apresentações dos grupos em que, por meio do uso de seus smartphones ou computadores do laboratório ou sala de aula, todos possam expor suas ideias de como a utilização destas ferramentas digitais poderiam compor uma situação de aprendizagem das habilidades de escuta, de fala, de escrita e de leitura, caso eles as propusessem para ensinar inglês em uma escola de ensino médio. Para tanto, os grupos de alunos se organizam e planejam para discutir e conhecer a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos, suas percepções e porque estes sites seriam adequados para ensinar e aprender inglês. No ciclo 2, encontro 2, passo 2, os grupos de alunos terão que expor o que é o site, quais suas funcionalidades e como eles poderiam ser usados e implementados como ferramentas tecnológicas para ensinar as habilidades de escuta, de fala, de escrita e de leitura da língua inglesa. O professor estará intermediando esta exposição, instigando a discussão sobre o assunto e avaliando a atividade nesta etapa.

6.3 CICLO 3

No ciclo 3, encontro 1, passo 1, o professor apresenta, por meio de exposição no computador, projetor e *Internet*, o site *Ello* como exemplo de ferramenta digital para o ensino e aprendizagem de inglês, instigando seus alunos a investigarem, pensarem e terem percepções quanto ao seu uso para este fim. Neste mesmo passo, o professor e os grupos organizarão apresentações dos grupos em que, por meio do uso de seus smartphones ou computadores do laboratório ou sala de aula, todos possam expor suas ideias de como a utilização desta ferramenta digital poderia compor uma situação de aprendizagem e que habilidades da língua inglesa poderiam ser praticadas por meio do uso dela, caso os grupos as propusessem para ensinar em turmas do ensino fundamental e do ensino médio. Para tanto, os grupos de alunos se organizam e planejam para discutir e conhecer a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos, suas percepções e porque estes sites seriam adequados para ensinar e aprender inglês, dentro do tempo estimado

de 30 minutos. No ciclo 3, encontro 1, passo 2, depois do tempo estipulado, os grupos de alunos terão que expor o que é o site, quais suas funcionalidades e como ele poderia ser usado e implementado em sala de aula como ferramenta digital para ensinar e aprender inglês, mencionando que habilidades da língua seriam praticadas em suas propostas. O professor estará intermediando esta exposição, instigando a discussão sobre o assunto e avaliando a atividade nesta etapa.

No ciclo 3, encontro 1, passo 3, o professor explica que o próximo passo é de todos os grupos de alunos pesquisarem ferramentas digitais online que disponibilizem a prática da língua inglesa e que sejam indicados e escolhidos para dois público alvos distintos: ou para alunos do ensino fundamental ou para alunos do ensino médio (os grupos devem escolher somente um público alvo). Cada grupo fica responsável por pesquisar uma ferramenta digital, totalizando 10 ferramentas digitais. Para tanto, todos os grupos utilizarão seus smartphones ou computadores para elaborar esta pesquisa e exporão suas escolhas de ferramentas digitais de acordo com os seguintes critérios:

Tabela 1 - Aspectos de avaliação de material digital

Aspectos técnicos	- Design/layout: se possui fácil acesso; se possui atividades autoexplicativas; se é atrativo (com imagens, gráficos e tabelas) que auxiliem na compreensão do usuário.	0,5 pts
	- Acessibilidade: demanda de cadastro de usuário; acesso de diferentes plataformas (notebook, celular); se o progresso da atividade é salvo pelo usuário; faz seleção ou restrição de participantes.	0,5 pts
	- Suporte: sessões de FAQ; tutoriais explicativos de como utilizar a ferramenta; uso de linguagem adequada; acesso para pessoas com necessidades especiais; meios de contato para dúvidas.	1,0 pts
Aspectos teóricos	- Concepção de ensino e de aprendizagem: se a ferramenta ou o AVA contribui para o desenvolvimento intelectual e pessoal do usuário, entendido como prática social.	1,0 pts
	- Avaliação: perceber se parte de um planejamento de desenvolvimento do usuário ou como instrumento aplicado para fornecer um diagnóstico do estado atual do seu saber.	0,5 pts
	- Interação e interatividade: se é prevista interação entre pessoas ou apenas o instrumento e seu conteúdo (interatividade); se há atividade síncronas ou assíncronas com pessoas de diferentes contextos culturais e níveis de conhecimento; se é possível fazer postagens endereçadas a colegas, com <i>upload</i> de arquivos e conteúdo, a fim de facilitar a interação entre pessoas.	0,5 pts
	- Recursos: se é favorecido o acesso e a ligação entre os conteúdos dentro e fora da ferramenta (se favorecem a leitura não linear e hipertextual dos conteúdos).	1,0 pts

	- Multimodalidade: se há tentativas de conectar diversos conteúdos e o incentivo à relação entre ideias provenientes de diferentes fontes.	1,0 pts
Aspectos práticos	- Flexibilização: se o usuário pode navegar livremente pelas atividades e escolher a ordem de acesso; se a progressão é rígida, não favorecendo o desenvolvimento da autonomia do usuário; se há escolha de atividades de acordo com o estilo de aprendizagem do usuário, favorecendo tanto autonomia quanto autoconhecimento.	1,0 pts
	- Engajamento: é esperado que os instrumentos ofereçam não apenas acesso ao conteúdo, mas a oportunidade de desenvolvimento da consciência na aprendizagem (premiações pela continuidade de acesso ou premiações com acesso restrito à novos conteúdos).	1,0 pts
	- Afetividade: se o usuário se sente acolhido para que tenha motivação para continuar a usar a ferramenta (pode ser fundamental para a continuação de seus estudos).	1,0 pts
	- Habilidade linguística: possibilita o engajamento do usuário para a aprendizagem das habilidades de escuta, fala, escrita e leitura (uma, duas ou mais).	1,0 pts

Fonte: Adaptação de Sabota e Pereira, 2017.

A escolha da ferramenta digital deve ter a maior pontuação entre, pelo menos, 3 escolhidas por cada grupo na pesquisa.

Após a escolha da ferramenta digital por meio dos critérios supracitados, os grupos de alunos deverão elaborar e expor um planejamento de execução de aula por meio dos critérios descritos abaixo:

- 1 - Tema
- 2 – Público alvo
- 3 – Objetivos de ensino
- 4 – Ferramentas digitais
- 5 – Execução da aula (passos com pré-execução, durante a execução e após a execução da aula, assim como a descrição dos minutos de cada passo, habilidades exploradas etc.)
- 6 – Recursos metodológicos
- 7 – Avaliação da aula e dos alunos

O professor informa que cada grupo de alunos terá o tempo de 24 minutos para sua exposição, totalizando 240 minutos (4 horas). Todos os grupos de alunos devem se planejar para esta exposição para o próximo encontro.

No ciclo 3, encontro 2, passo 4, os 10 grupos expõem suas ferramentas digitais escolhidas por meio de suas funcionalidades, explicando como elas podem ser usadas e implementadas em uma sala de aula para ensinar as habilidades do inglês ou no ensino médio

ou no ensino fundamental. O professor avalia as propostas das ferramentas digitais por meio dos aspectos avaliativos de material digital, que foram apresentados no encontro 1, além de ter a percepção se os grupos informaram o público alvo escolhido e que habilidades da língua serão trabalhadas. Assim, os grupos terão a oportunidade de analisar e expor suas percepções quanto a estes pontos, os engajando nas discussões com todos os grupos e compartilhando experiências de uso. Cada grupo se apresenta em 24 minutos, usando projetor, computador e *Internet*, obrigatoriamente, e o professor intermedia a discussão criada.

6.4 CICLO 4

No ciclo 4, encontro 1, passo 1, o professor apresenta, por meio de exposição no computador, projetor e utilizando a *Internet*, o site “Livros Digitais” como exemplo e modelo de ferramenta digital para a criação de *e-books*, disponível em www.livrosdigitais.org.br. Nesta plataforma, qualquer pessoa cadastrada pode criar, publicar e compartilhar seu livro, ou até mesmo, imprimi-lo em formato de livreto para distribuição.

O primeiro passo do professor é criar um cadastro no site, clicando na opção “cadastre-se”. Na próxima tela, o professor preenche seus dados, escrevendo seu nome completo, seu e-mail e criando uma senha pessoal para o site. Para finalizar o cadastro, o professor seleciona a opção “Cadastrar” ao final. Depois de realizar o cadastro, o professor pode começar a criar seu livro digital. A tela que se apresenta é um *lobby* para que o professor possa começar um novo projeto de livro digital, onde pode criar até 4 livros. Também é mostrado um campo intitulado “livros publicados”, que apresenta quantos e quais livros foram publicados pelo usuário. Clicando na opção “novo livro” da mesma tela, o professor cria o título do livro e informa o nome do autor deste livro. Na próxima tela, o professor já pode começar a fazer a edição do livro digital. As opções apresentadas são:

- Foto da capa de fundo;
- Imagem da capa (caso o professor queira fazer *upload* de uma foto própria);
- Atualizar informações do título e do autor do livro;
- Atualizar informações da categoria e faixa etária do livro;
- Barra de ferramentas para formatação da escrita do livro (barra superior);
- Inserir imagens (para as páginas criadas);
- Adicionar, excluir e organizar as páginas criadas;
- Opções de salvar, publicar e excluir o livro.

No ciclo 4, encontro 1, passo 2, o professor pede para que todos os grupos de alunos se reúnam com seus computadores do laboratório de informática ou smartphones. O professor seleciona 10 textos pequenos e próprios (ou de outras autorias), e distribui um trabalho impresso para cada grupo, a fim de criar um modelo de livro digital. De preferência, estes textos podem ser pequenos, entre 2 a 4 laudas, onde todos os grupos de alunos possam visualizar, ler e adicionar as informações no site como prática.

Como proposta de atividade, o professor pede aos grupos de alunos para acessarem o site *Fables of Aesop*¹², disponível em www.fablesofaesop.com, para que possam ler e utilizar as pequenas fábulas em textos curtos para criarem seus livros digitais. A escolha da fábula fica a critério dos grupos. O professor pede para os grupos de alunos pensarem, organizarem, planejarem e experimentarem a melhor forma de criar seus próprios modelos de livros digitais como prática neste site. O professor intermedia esta prática, tirando dúvidas e ajudando quando necessário.

No ciclo 4, encontro 2, passo 3, o professor informa que a próxima etapa do projeto será de todos os grupos de alunos pesquisarem exemplos de ferramentas digitais online que possibilitem a criação e compartilhamento de um livro digital (*e-book*), o qual será o produto final do projeto de ensino e que conterá todas as propostas de ferramentas digitais apresentadas no ciclo 3. Por meio de pesquisa utilizando smartphones ou computadores do laboratório de informática ou da sala de aula, o professor explica que as ferramentas escolhidas por todos os grupos de alunos devem ser diferentes e não podem ser iguais. Para esta etapa do projeto, todos devem seguir as pesquisas com as seguintes informações e critérios:

- 1 – Nome da ferramenta digital
- 2 – Informação do endereço da ferramenta digital
- 3 – Informações dos recursos disponibilizados
- 4 – Informação quanto a plataforma utilizada (computador, celular ou ambos)
- 5 – Gratuito ou pago
- 6 – Indicação de público alvo
- 7 – Exemplo prático de como manusear a ferramenta digital
- 8 – Pontos positivos, pontos negativos e percepções de uso da ferramenta digital

¹² As Fábulas de Esopo são uma coleção de fábulas creditadas a Esopo, um escravo e contador de histórias que viveu Grécia Antiga. As fábulas de Esopo tornaram-se um termo genérico para coleções de fábulas brandas, usualmente envolvendo animais personificados. A fábula é um conto de moralidade popular, uma lição de inteligência, de justiça, de sagacidade, trazida até nós pelos nossos Esopos.

O professor estará intermediando esta pesquisa com todos os grupos de alunos, ao mesmo tempo que estará os auxiliando quando necessário. Todos os grupos de alunos devem se planejar para esta apresentação.

No ciclo 4, encontro 2, passo 4, todos os grupos de alunos apresentarão suas propostas de ferramentas digitais para a criação de um *e-book*, levando em consideração os critérios expostos no passo anterior. Todos os grupos devem fazer suas apresentações com computadores, projetor e *Internet*. O professor informa que cada grupo de alunos terá o tempo de 12 minutos para sua exposição, totalizando 120 minutos (2 horas) e pede para que todos os grupos de alunos façam anotações sobre as suas funcionalidades, opções, navegação, práticas da língua, dentre outros aspectos, as quais servirão para a execução do ciclo 5, encontro 1, passo 1. Durante este passo, o professor estará intermediando as apresentações, instigando às discussões e percepções dos grupos por meio das ferramentas digitais apresentadas, ao mesmo tempo que estará auxiliando esta etapa do projeto, quando necessário.

6.5 CICLO 5

No ciclo 5, encontro 1, passo 1, os grupos de alunos escolherão, por meio de votação, uma entre as dez ferramentas digitais apresentadas no último encontro, a qual servirá para compor todas as 10 ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês, apresentadas pelos grupos no ciclo 3. Para tanto, o critério de escolha desta ferramenta digital deve seguir os critérios apresentados por cada grupo e suas percepções quanto ao seu uso. Como exemplo de critérios para a escolha, podem ser levados em consideração: facilidade, manuseio, layout, organização, acesso gratuito ou não, compartilhamento com outros usuários, interação e colaboração entre os pares, recursos apropriados, dentre outros aspectos que podem ser discutidos entre todos e que poderá servir para a sua escolha.

No ciclo 5, encontro 1, passo 2, o professor solicita para cada grupo pesquisar na *Internet* a estrutura de um livro digital, por meio de modelos de e-books já presentes na *Internet* ou tutoriais por meio de *blogs*, vídeos, livros etc., a qual servirá como estrutura base para a criação do livro digital. Cada grupo fica responsável por pesquisar e conhecer as estruturas de um livro digital (e-book). Assim sendo, a proposta da criação desta estrutura poderia seguir os seguintes pontos:

- 1) Elementos extratextuais: capa.
- 2) Elementos pré-textuais: folha de rosto, página de créditos, epígrafe, dedicatória, agradecimento, apresentação, prefácio, página de autores e sumário interno.
- 3) Elementos textuais: introdução, corpo ou desenvolvimento, conclusão, notas, citações e referências.
- 4) Elementos pós-textuais: posfácio, anexos, apêndices, glossário, índice.

Nem todos estes itens supracitados precisam compor o livro digital criado. Cabe aos grupos a organização da escolha destes itens que comporão o e-book e a separação destes itens que cada grupo estará criando para a estrutura do livro digital, de forma que todos os alunos dos grupos possam participar na elaboração desta estruturação. Portanto, os grupos escolhem os itens que mais lhe sejam convenientes para elaboração, de forma que os itens a serem trabalhados estejam equilibrados entre todos os grupos e que contenham informações necessárias para compor um livro digital. O professor intermediará a decisão e discussão de todos os grupos nesta etapa do projeto.

No ciclo 5, encontro 2, passo 3, todos os grupos de alunos continuam a realizar a pesquisa de modelos de estruturas de um livro digital. Como forma de organização da responsabilidade dos grupos, a separação dos itens a serem trabalhados pode ocorrer da seguinte forma:

Tabela 2 – Separação dos itens estruturais do livro digital por grupos

Nº grupo	Responsabilidade	Descrição do elemento estrutural
Grupo 1	elementos extratextuais	capa
Grupo 2	elementos pré-textuais	folha de rosto, página de créditos, epígrafe
Grupo 3	elementos pré-textuais	dedicatória, agradecimento, apresentação
Grupo 4	elementos pré-textuais	prefácio, página de autores e sumário interno
Grupo 5	elemento textual	introdução
Grupo 6	elemento textual	desenvolvimento
Grupo 7	elemento textual	conclusão
Grupo 8	elemento textual	notas, citações e referências
Grupo 9	elementos pós-textuais	posfácio, anexos, apêndices, glossário, índice
Grupo 10	responsável por gerenciar e auxiliar todos os grupos	

Fonte: elaborado pelo autor.

O professor e os grupos organizam quem terá a numeração entre 1 e 10. O grupo 10 terá a responsabilidade de auxiliar todos os outros grupos na construção dos itens supracitados, sendo que este grupo deverá ter a responsabilidade de pesquisar e conhecer a descrição de todos

os elementos constituintes do livro digital também, assim como tirar dúvidas dos outros grupos que possam surgir. Todos deverão pesquisar, estudar, conhecer e repassar estas informações colaborativamente entre todos os outros grupos, de forma que fiquem cientes do que irão fazer e os elementos que comporão os itens de sua responsabilidade. Para esta etapa final, os grupos deverão realizar esta atividade durante o resto da semana até o próximo encontro, onde estarão expondo suas produções por meio de um ensaio escrito, além de apresentar as suas ideias e as suas percepções. O professor intermediará a construção desta etapa do projeto e estará auxiliando, quando for necessário.

6.6 CICLO 6

No ciclo 6, encontro 1, passo 1, cada grupo apresentará um ensaio por escrito da estrutura do livro digital que ficou responsável, de acordo com a organização estipulada para cada grupo no ciclo 5, encontro 2, passo 3, por meio de exposição oral e utilizando o computador e projetor em sala de aula ou laboratório de informática. Nesta etapa, todos os grupos terão uma visão holística do que foi produzido por cada grupo e todos serão responsáveis por decidir o que colocar, o que modificar e o que retirar de cada elemento estrutural do livro digital que foi apresentado. Para tanto, todos os grupos contribuirão para a escolha e avaliação do que será posto no livro digital como produto final deste projeto de ensino. O professor intermediará a discussão e a decisão de todos os grupos nesta etapa do projeto.

No ciclo 6, encontro 1, passo 2, todos os grupos estarão criando uma conta na ferramenta digital que foi escolhida por todos para a criação do e-book, de modo que tanto os grupos quanto o professor possam ter conhecimento dos dados de login da conta. Em seguida, todos os grupos decidem como ficará o design e layout do livro digital, decidindo as cores predominantes, as figuras ilustradas que comporão cada parte do livro, a decisão da imagem adequada de cada uma das 10 ferramentas digitais que serão expostas etc. Nesta etapa, o professor intermediará a discussão e a decisão de todos os grupos.

No ciclo 6, encontro 2, passo 3, cada grupo ficará responsável por colocar, na ferramenta digital escolhida, a estrutura que ficou responsável já com as decisões realizadas no momento da apresentação e discussão por todos os grupos. Para isso, cada grupo estará usando um dos computadores do laboratório de informática ou o próprio smartphone para ter acesso e inserir os dados estruturais no livro digital. Todos os grupos terão a oportunidade de visualizar as atualizações e acréscimos feito por cada grupo na ferramenta digital, de modo que todos possam avaliar, decidir, colocar, retirar e discutir se a estrutura do livro digital está sendo

produzida adequadamente. O professor estará auxiliando e intermediando esta etapa do projeto, assim como avaliando os grupos em suas tarefas.

No ciclo 6, encontro 2, passo 4, quando o livro digital estiver pronto, o professor informa que este *e-book* deverá ser socializado com a comunidade virtual, como para alunos, para professores e para instituições de ensino. Para tanto, os grupos ficam responsáveis por criar um link de compartilhamento do livro digital para estas comunidades, podendo ser por meio da página da *Internet* da instituição de ensino, e-mails, *blogs*, redes sociais etc..

7 MANUAL DO PROFESSOR

7.1 APRESENTAÇÃO

Prezado(a) professor(a),

Este é o seu Manual do Professor, que tem como tema principal “Ensinando a ensinar as quatro habilidades da língua inglesa por meio do uso de ferramentas digitais na *Internet*”. Nele, você encontrará todo o passo a passo para a execução deste projeto de ensino na sua instituição de ensino superior e com seus alunos de Letras. Ademais, cada passo descrito aqui o informará sobre orientações, recursos e ferramentas digitais propostas para o seu desenvolvimento, assim como mostrará imagens que o auxiliará para um melhor entendimento, planejamento e execução deste projeto de ensino.

As atividades, aqui propostas, serão executadas em 6 encontros, com a proposta de 4h de duração cada encontro, levando em consideração uma turma de 30 alunos. Além disso, estes alunos trabalharão em grupos de 3 integrantes, totalizando 10 grupos. Nos 3 primeiros encontros, os alunos experimentarão, discutindo e praticando, sobre as possibilidades de uso das ferramentas digitais para o ensino de uma ou mais habilidades da língua inglesa e expor como seria esta prática em sala de aula. Nos próximos 2 encontros, cada grupo pesquisará e exporá as suas propostas de ferramentas digitais para ensinar as habilidades linguísticas de inglês em sala de aula, explicando o porquê da escolha, a habilidade linguística priorizada, suas percepções quanto ao uso delas e sua forma de implementação em sala de aula. No último encontro, todos os grupos pesquisarão e decidirão em comum a criação de um livro digital online (e-book), onde colocarão as 10 ferramentas digitais apresentadas nos encontros 4 e 5, que servirá para publicar e compartilhar como suporte de proposta pedagógica para outros alunos do ensino superior, do ensino básico, para professores e outras pessoas interessadas.

Este Manual do Professor, mesmo informando o passo a passo para ser desenvolvido do início ao fim, poderá também ser executado de acordo com a realidade do contexto de sua instituição de ensino e de fatores inerentes a ela, o que poderá acarretar algumas modificações em algumas partes dele por você, caso deseje e necessite. Lembre-se que, com a execução deste projeto de ensino, você deve ter em mente o seu propósito de ensino e aprendizagem em sua instituição e ter a visão dos objetivos que você almeja alcançar ao final da execução dele. O projeto de ensino

tem como propósito a aprendizagem como processo contínuo motivacional do seu aluno, agente ativo na execução de cada passo nele descrito, onde o seu papel, como professor, é intermediar as ações por ele desenvolvido em conjunto com as tecnologias que serão utilizadas por ele. Ou seja, o seu aluno é o agente de sua própria aprendizagem.

Espero que este guia seja útil, aproveitado ao máximo e que ele possa abrir novos caminhos para lhe incentivar a ter ideias, sugestões e colaborações para futuros projetos de ensino que outrora você possa desenvolver ou que possa compartilhar com outros professores.

Cordialmente,

Kleiton Borges

kleitonsborges@gmail.com

7.2 TEMA

Ensinando a ensinar as habilidades da língua inglesa por meio do uso de ferramentas digitais na *Internet*.

7.3 PÚBLICO ALVO

Alunos de ensino superior do curso de licenciatura em Letras – habilitação em Língua Inglesa

7.4 JUSTIFICATIVA

Levando em consideração a importância do ensino e da aprendizagem de língua inglesa, esta proposta de projeto de ensino visa o cenário em instituições de ensino superior. Algumas das instituições de ensino superior possuem dificuldades na inserção das tecnologias para o ensino e aprendizagem, sendo que muitas das necessidades destes agentes (professores e alunos), além dos espaços estruturais de se adequarem a estas novas tecnologias, ainda são dilemas em grande parte no contexto brasileiro, em especial as que estão presentes no interior e regiões distantes das capitais, pois nelas encontramos carências de infraestruturas adequadas a esta nova realidade, o que dificulta a integração e usos das novas tecnologias em seus cursos.

Assim, acreditamos que uma proposta de um projeto de ensino que envolva tecnologias digitais possa favorecer o processo motivacional e autônomo dos alunos por meio do conhecimento e uso delas, assim como também promover uma aprendizagem significativa não somente neste contexto, mas também em outros que possibilitem a sua execução, oportunizando uma experiência positiva enquanto professores em formação no curso de licenciatura em Letras - língua inglesa.

A necessidade de atribuir o ensino e a aprendizagem de inglês por meio deste projeto de ensino é justificável porque pretende-se instigar os alunos a responderem ao seguinte questionamento: o uso das tecnologias digitais na sala de aula pode desenvolver competências e habilidades multimidiáticas e fazer a diferença na sala de aula? Partindo-se desta ideia, os alunos terão suas próprias percepções sobre este questionamento durante a sua experiência de execução neste projeto e suas respectivas atividades.

Espera-se, com isso, que este aluno possa adquirir o conhecimento no tocante a existência de ferramentas digitais presentes na rede e que podem ser usadas para auxiliá-los tanto no ensino quanto na aprendizagem da língua alvo, cada uma delas propondo atividades específicas para a sua prática e integrando tanto o espaço físico da sala de aula/laboratório quanto o espaço virtual. Além disso, estas práticas podem promover o desenvolvimento da autonomia no ensino e aprendizagem da língua estrangeira, direcionando estas atividades ao favorecimento de práticas prazerosas e motivacionais ao mesmo tempo. Ademais, como professores em formação, espera-se que o uso destas ferramentas digitais possa dá a oportunidade de eles experimentarem estas novas opções de ensino e aprendizagem, o que pode fazer parte de suas práticas pedagógicas quando saírem da universidade como professores formados, abrindo outros caminhos em que possam utilizar outras ferramentas em outros contextos.

7.5 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Há milhares de anos atrás e atualmente na contemporaneidade, encontramos ferramentas tecnológicas que possuíam e que ainda possuem a finalidade de facilitar as tarefas diárias do ser humano, resolvendo algum problema com arte em específico. Na atualidade, estas ferramentas estão cada vez mais sendo aprimoradas de acordo com as novas necessidades que vão surgindo na contemporaneidade. Mesquita (2018, p. 36) diz que “entende-se como tecnologia o produto da ciência e da engenharia que envolve um conjunto de instrumentos, métodos e técnicas que visam à resolução de problemas”, ou seja, elas são criadas a partir do momento em que há uma necessidade de solucionar um problema humano e este problema pode ser de várias instâncias: equipamentos de sala de aula como giz, pincel, quadro branco, computador, projetor; carros automatizados; notebook, lápis; impressora multifuncional; robôs que realizam tarefas domésticas; dentre várias outras ferramentas que existem na atualidade.

Assim, as tecnologias influenciam diretamente nossa dimensão social, cultural, econômica, educacional e política, com o propósito de facilitar tarefas diversas. Conforme as tecnologias vão se modificando e evoluindo, não há como negar mudanças na organização e interação com o mundo, por isso que “a expansão das tecnologias da informação e comunicação vem transformando a vida em sociedade” (ZACHARIAS, 2016, p. 23), e o mundo se encontra, cada vez mais, “digitalizado” e aprender com essas novas ferramentas tem se tornado comum e necessário, uma vez que estamos literalmente rodeados com informações diversas o tempo todo. E não é por acaso que o assunto sobre as novas tecnologias tem se tornado essencial no campo

da educação também, pois pela necessidade que a sociedade moderna se encontra diante desta mudança tecnológica, tanto escola quanto professores e alunos estão rodeados destas ferramentas e não há como ignorar tais inserções dentro do contexto escolar. Neste sentido, expomos aqui alguns pontos que devem ser levados em consideração no tocante ao ensino e aprendizagem da língua inglesa nas escolas, citando alguns dos documentos oficiais normativos, que são recomendados para as redes de ensino público e privado do Brasil como forma de referência para propostas pedagógicas.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, da Educação Infantil e Ensino Fundamental (BRASIL, 2018), a língua inglesa possui um grau de importância social que demanda da população conhecimentos e competências que devem ser levadas em consideração para a sua aprendizagem, injetando a sociedade em um mundo globalizado e plural no sentido cultural. Portanto, estudar a língua inglesa oportuniza o conhecimento linguístico necessário ao agenciamento crítico, reflexivo e participativo dos alunos em detrimento de sua identidade na sociedade, o que o leva a enxergar novos horizontes, conhecimento, percursos e a continuar seus estudos futuramente. É nesta perspectiva que podemos ver o ensino da língua inglesa como uma oportunidade de aprendizagem linguística, em que o aluno poderá conhecer estes vários aspectos de forma significativa, reflexiva, quanto a sua importância no uso das relações entre línguas, territórios e culturas.

Para a Base Nacional Comum Curricular, do Ensino Médio (BRASIL, 2018), a proposta do ensino da língua inglesa está focada nas diversas práticas da linguagem, inserindo o cidadão não somente para o conhecimento das culturas juvenis, mas também para o estudo da cultura digital, presente geralmente na *Internet*. Isto possibilita ampliar as perspectivas do conhecimento de mundo de forma plural, se aproximando e se integrando em vários grupos multilíngues e multiculturais presentes em vários países, além de formar cidadãos conscientes de seu papel na sociedade para a comunicação global e enxergando o viés desta importância para sua vida pessoal e profissional. A proposta do ensino de língua inglesa no Ensino Médio é de expandir os repertórios linguísticos dos alunos, fazendo uso desta língua na sociedade contemporânea de forma consciente, reflexiva e crítica.

Em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, do curso de Letras (2001), do Ministério da Educação, o ensino superior é visto não somente como produtor e detentor do conhecimento e do saber, mas possui a capacidade de atender às necessidades educativas e

tecnológicas da sociedade, onde seus alunos possam adquirir conhecimentos, assim como desenvolver pensamentos críticos e reflexivos, habilidades, competências e intervir na sociedade em termos éticos e profissionais. Ademais, os alunos de língua inglesa, mais especificamente, devem ser formados interculturalmente competentes, capazes de lidar com as diferentes linguagens e refletir sobre elas, nos contextos orais e escritos, além de ter o domínio da língua estrangeira que estuda. Esta língua estrangeira deve ser seu objeto de estudo, fazendo uso de novas tecnologias e compreender a sua formação profissional como processo contínuo, autônomo e permanente.

Dentre as muitas competências e habilidades que este aluno do ensino superior deve desenvolver durante a sua formação acadêmica é o conhecimento da utilização dos recursos de informática e métodos e técnicas pedagógicas que permitam a transposição dos conhecimentos para os diferentes níveis de ensino. Portanto, espera-se que este aluno, com o desenvolvimento destas competências e habilidades, possa estar apto a atuar nas áreas afins, desenvolvendo problemas, decisões, o trabalho colaborativo e comunicar-se dentro da multidisciplinaridade dos diversos saberes que compõem a formação universitária em Letras.

7.6 OBJETIVO GERAL

Favorecer o uso de ferramentas digitais que possibilite a aprendizagem das habilidades da língua inglesa em espaços multimidiáticos de alunos de Letras-inglês do ensino superior.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Fazer levantamento de informações a respeito de cada ferramenta digital;
- 2) Discutir com os grupos sobre os dados informacionais de cada ferramenta digital;
- 3) Adquirir conhecimento sobre a integração do uso de ferramentas digitais ao ensino e aprendizagem de inglês;
- 4) Desenvolver competências e habilidades tecnológicas dos alunos;
- 5) Instigar a autonomia e a motivação dos alunos para ensinar e aprender inglês;
- 6) Reconhecer diferentes ferramentas digitais para o ensino e a aprendizagem das habilidades linguísticas.
- 7) Criar uma publicação digital contendo sugestões de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês.

7.8 FERRAMENTAS DIGITAIS

O *Duolingo* é uma ferramenta indicada para qualquer público interessado em aprender uma língua estrangeira, uma vez que ela possibilita o contato com a língua alvo por meio de atividades ou exercícios integrando as quatro habilidades linguísticas. Além disso, ela é também indicada para aprendentes iniciantes da língua alvo, pois a sua proposta de prática e exercícios por meio de pontuações e interface de jogo pode motivar o aluno a aprender mais, e a proposta de atividades estruturais pode favorecer a aprendizagem para estes iniciantes. O professor pode fazer uso desta ferramenta em benefício das aulas e de seus alunos nos níveis iniciais, propondo a prática das habilidades da língua por meio da escrita, instigar seus alunos a falarem em inglês, a lerem os conteúdos apresentados e a ouvirem cada atividade disponibilizada.

Disponível também como aplicativo, o *Duolingo* (Fig. 7) é de acesso e cadastro gratuitos e oferece atividades para a prática das habilidades de escuta, escrita e fala, sendo caracterizado pela oferta de lições fragmentadas, nas quais os usuários, ao repetir as estruturas apresentadas, fixam o conteúdo da língua estudada. As lições têm foco na escrita e no ditado, com menos ênfase na fala. Conforme o progresso do aprendente, ele vai trilhando uma “árvore de habilidades” que o leva progressivamente ao fim do curso, enquanto oferece constantemente a opção de voltar atrás para repetir o estudo de palavras e estruturas que possam ter sido esquecidas. Trata-se de uma estrutura autodidata interativa, semelhante a um jogo *on-line*. Para falantes nativos da língua portuguesa são oferecidos cursos de inglês, francês, espanhol, alemão, italiano e esperanto. Enquanto o aprendente exercita, ganha “pontos de habilidades” ao aprender conceitos sobre a gramática estudada. As habilidades de escuta, fala e leitura são consideradas aprendidas quando este aprendente completa todas as lições associadas a cada uma delas.

Fig. 7 – Página inicial *Duolingo*

Fonte: *Duolingo*.

Este sítio também inclui uma opção com um cronômetro. São dados 30 segundos para o usuário responder 20 questões. Se as questões forem feitas dentro do tempo, o usuário ganha 20 pontos. Os aprendentes começam com quatro "corações-bônus" nas primeiras lições e três nas lições posteriores. Cada vez que o usuário comete um erro, um coração é perdido. Um aprendente que perdeu todos os corações durante a lição deve recomeçá-la. Em cada lição pode-se encontrar escrita e pronúncia de palavras ou frases como ouvidas em uma gravação de áudio em inglês, ora apresentados na língua a ser aprendida, ora na língua nativa do aprendente; tradução de palavras e frases, por extenso ou em formato de múltipla escolha e aprendizagem de palavras novas por meio de uma imagem ou de uma indicação em um texto para traduzir.

Em caso de dúvidas no uso do site e do aplicativo *Duolingo*, pode-se consultar as informações prestadas pelo próprio site, na opção de perguntas mais frequentes (FAQ¹³). Além disso, existem sites que disponibilizam tutoriais de acesso e uso ao *Duolingo*, dentre eles, o *Wiki Duolingo*¹⁴ e site do Tecmundo¹⁵. Para quem preferir, o site *Youtube*¹⁶ oferece vários vídeos de tutoriais de acesso e uso desta ferramenta por meio de explicações feitas por *youtubers*, dentre

¹³ <https://forum.duolingo.com/comment/1426103>

¹⁴ https://duolingo.fandom.com/pt/wiki/Guia_de_Introdu%C3%A7%C3%A3o

¹⁵ <https://www.tecmundo.com.br/tutorial/73822-duolingo-usar-aplicativo-aprender-novos-idomas.htm>

¹⁶ www.youtube.com

eles, o vídeo de Lucas Gilbert¹⁷, que explica como o site funciona e mostra que é possível estudar e aprender inglês por meio dele.

Estudos têm sido realizados por meio da interface do *Duolingo*, com propósitos de investigar de que forma ocorre a aprendizagem de inglês com o seu uso. Um destes estudos está presente no artigo de Oliveira, Coelho e Azevedo (2017), intitulado “O jogo do aprender: o uso do aplicativo *Duolingo* no ensino de língua inglesa”, que nos mostra uma pesquisa realizada no sexto ano do ensino fundamental, uma Escola Pública do interior da Zona da Mata Mineira. Nesta pesquisa participaram 20 alunos entre 11 e 12 anos. O objetivo foi de investigar se a aprendizagem móvel garantia benefícios a estes participantes fora da sala de aula, desenvolvendo uma pesquisa de comparação do nível de aprendizagem do inglês por meio do uso do *Duolingo* antes e depois da aplicação de uma prova básica de inglês, o que durou um mês.

Os resultados evidenciaram que 85% dos participantes demonstraram ter uma nota superior na prova 2 em relação ao resultado da prova 1, indicando desenvolvimento no conhecimento e aprendizado do inglês por meio do uso desta ferramenta. Os autores concluíram que, mesmo que tenha elaborado uma proposta de uso do *Duolingo* fora do contexto escolar, nem todos conseguiram seguir este uso durante os dias seguintes, pois muitos dos aprendentes ainda não conseguem seguir um cronograma de estudos a partir de suas necessidades e objetivos na língua inglesa, porém, esta ferramenta mostrou-se promissor para a aprendizagem do inglês, beneficiando a maioria dos discentes da turma pesquisada.

O site *EngVid* (Fig. 8) é de acesso e cadastro gratuitos, que propõe trabalhar a habilidade de escuta através de vídeo aulas com professores canadenses e britânicos que ensinam a língua inglesa com vários conteúdos e assuntos, disponíveis nos níveis básico, intermediário e avançado. Estes professores apresentam diferentes tópicos como compreensão, cultura, expressões, gramática, pronúncia, conversação, vocabulário, escrita etc. Além das vídeo aulas, o sítio oferece exercícios em materiais próprios e qualquer pessoa pode baixá-los na aba *resources*. Dentre esses exercícios, pode-se encontrar lições de gramática, cultura, soletração etc. As vídeo aulas também podem ser acessadas por canal específico da mesma plataforma postado no sítio *Youtube*.

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=WmgI3urNSb0>

Fig. 8 – Página inicial *EngVid*

Fonte: *EngVid*.

O site *EngVid* não disponibiliza links para usuários tirarem dúvidas ou oferece tutoriais de acesso ao site e não há tutoriais presentes na *Internet* até a elaboração deste projeto de ensino. Porém, muitos sites e professores presentes da *Internet* dão suas opiniões sobre ele e recomendam o seu uso para estudar inglês. Um vídeo do *Youtube*¹⁸, do canal da usuária Angela Oliveira, nos mostra como o site funciona por meio de uma explicação rápida de um dos recursos que o site pode oferecer para aprender inglês, mas não de forma completa.

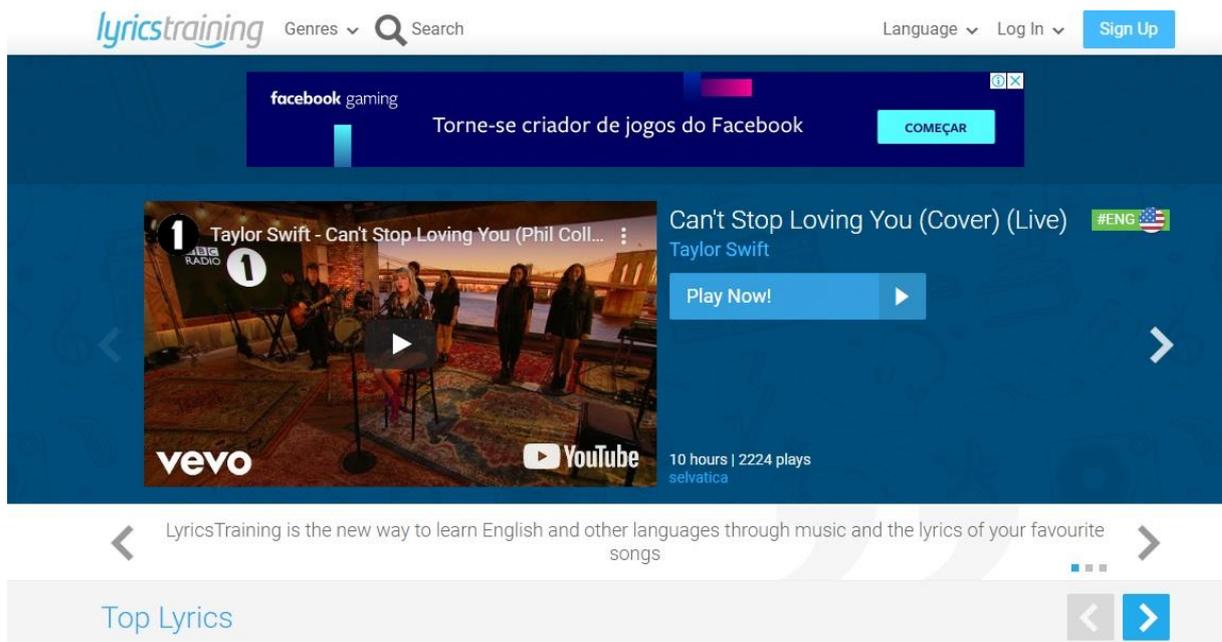
Um dos estudos realizados por meio do site *EngVid* foi elaborado por Borges (2018), em seu trabalho intitulado “Aprendizagem de língua inglesa mediada por sites: uma atividade promovida em um centro de autoacesso”, o qual nos mostra uma pesquisa ocorrida na Base de Apoio à Aprendizagem Autônoma (BA³), situada na Universidade Federal do Pará. Os participantes da pesquisa foram sete alunos do curso de licenciatura em língua inglesa, do total de 22 alunos que se inscreveram. O objetivo da pesquisa foi de investigar de que maneiras as atividades mediadas por computadores, por meio de sítios, poderiam influenciar a aprendizagem de língua inglesa de alunos que frequentavam e participavam das atividades da BA3. A fim de coletar dados para a pesquisa, foi organizada uma oficina em quatro encontros

¹⁸ https://www.youtube.com/watch?v=ySharuno_eA

semanais. Ela teve por objetivo o compartilhamento de sugestões de sítios *on-line* e suas devidas explicações de navegação para que os aprendentes pudessem utilizá-los como ferramentas para a aprendizagem de língua inglesa. Os encontros apresentavam aspectos teóricos sobre tecnologia e ensino e aprendizagem de línguas, seguidos da prática com o uso de sítios.

Os resultados mostraram que, com o uso do site *EngVid*, os participantes puderam revisar assuntos já revisados das salas de aula e aprender conteúdos novos, além de desenvolver estratégias de aprendizagem diante da língua inglesa. Ademais, o site possibilitou não somente a aprimorar a habilidade de escuta e aprender assuntos gramaticais, mas também a desenvolver a compreensão oral do inglês por meio das vídeo aulas, ocasionando o desenvolvimento da autonomia destes participantes para aprender o inglês. Um dos relatos dos participantes diz que, por meio do uso deste site, eles se sentiram motivados a encontrar outras plataformas que disponibilizassem atividades com recursos de áudio e vídeo para aprender a língua inglesa.

O site *Lyrics Training* (Fig. 9), também disponível aplicativo, é uma plataforma de acesso e cadastro gratuitos, pela qual é uma maneira fácil e divertida de aprender e melhorar as habilidades de escrita, leitura e compreensão oral da língua alvo por meio de vídeos e letras de músicas de cantores e bandas conhecidas. *Lyrics Training* possui quatro níveis de dificuldades: iniciante, intermediário, avançado e especialista, sendo que cada vídeo pode ter as opções de modos *writing* (o usuário deve preencher as lacunas em branco com as palavras certas enquanto o vídeo está tocando) e *choice* (o usuário deve escolher, a partir de uma lista de palavras mostradas em uma coluna do lado direito do vídeo, a correta para preencher a lacuna). A medida em que o usuário vai preenchendo as lacunas, vai ganhando pontos cumulativos, mostrando seu progresso com a quantidade de falhas e acertos que está alcançando.

Fig. 9 – Página inicial *Lyrics Training*

Fonte: *Lyrics Training*.

O sítio também possui um modo especial de *karaoké* que permite que usuários cantem e apreciem as letras completas, praticando, assim, a habilidade de *speaking*. O sítio ajuda aprendentes de LE a internalizar novas palavras, expressões e reforçar conceitos de gramática. Além disso, o sítio possibilita a prática de escuta para melhorar a capacidade de reconhecer sons e palavras de uma língua estrangeira em um curto período de tempo, quase inconscientemente.

O site não disponibiliza conteúdo aos usuários de como o site funciona, porém, disponibiliza uma explicação dos objetivos da plataforma e dois tipos de contatos principais: um para enviar comentários e sugestões aos desenvolvedores, por meio do e-mail feedback@lyricstraining.com e outro para qualquer outro tipo de assunto ou pergunta, por meio do e-mail support@lyricstraining.com. Por meio de tutoriais presentes na *Internet*, existem vários sites que explicam como utilizar este site, dentre eles, o site *Techtudo*¹⁹ disponibiliza um tutorial explicativo de como se cadastrar e como usar a plataforma. Além disso, está disponível também uma variedade de vídeos no *Youtube* de usuários explicando os benefícios e como usar esta plataforma. Dentre estes usuários, temos o canal *Big Teacher English*²⁰, o qual possui um

¹⁹ <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/01/como-aprender-ingles-com-musica-pelo-app-lyricstraining.ghtml>

²⁰ https://www.youtube.com/watch?v=OK_0qhDZeKI

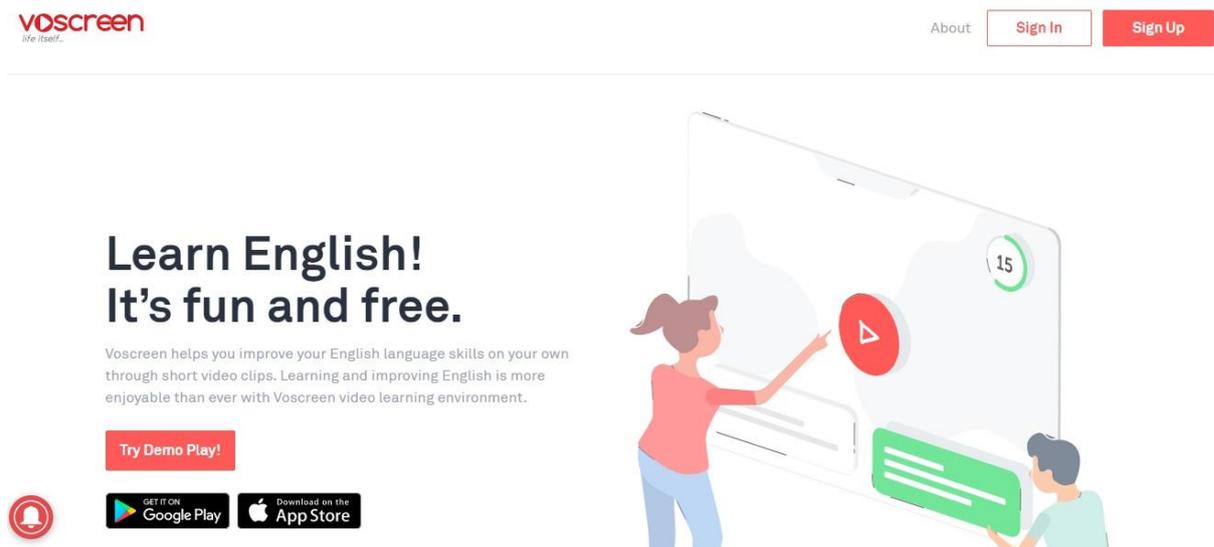
vídeo explicando quais opções estão presentes no *Lyrics Training* e como o usuário pode usá-lo.

Um dos estudos realizados por meio do site *Lyrics Training* está presente na dissertação de mestrado de Almeida (2017), trabalho este intitulado “As tecnologias digitais e a música como recursos potencializadores da aprendizagem de língua inglesa: um estudo de caso com estudantes do ensino médio”, o qual mostra uma pesquisa realizada em um colégio público estadual na zona oeste da Vitória da Conquista, na Bahia. O objetivo principal investigar se/como as tecnologias digitais aliadas à música podem contribuir e/ou potencializar a aprendizagem de Língua Inglesa (LI) de alunos do ensino médio da rede pública de ensino, no que se refere à aquisição de vocabulário e compreensão auditiva do inglês. Para a coleta de dados, foi aplicada uma sequência didática com o gênero música, com vistas à prática da compreensão auditiva e aquisição de vocabulário através de atividades do site *Lyrics Training*, interface digital voltada para a aprendizagem de línguas por meio da convergência de mídias. Os participantes foram 14 alunos de uma das turmas de inglês do 1º ano do Ensino Médio, do turno noturno, que possuíam a faixa etária entre 16 e 22 anos.

Os resultados evidenciaram que os recursos virtuais, alinhados a atividades com músicas, podem trazer contribuições relevantes para a aprendizagem ao passo que propiciam a prática de habilidades da língua, como a compreensão auditiva e aquisição de vocabulário. Ademais, as experiências vivenciadas mostraram que a utilização desses recursos no fazer pedagógico pode significar importantes mudanças para o processo de aprendizagem de inglês, posto que, para grande parte dos estudantes participantes do estudo, perceber os recursos digitais e a música como potencializadores da construção do conhecimento aguçou a vontade de se apropriar da língua inglesa. Assim, conhecer esses recursos pelos participantes fez a aprendizagem da língua parecer mais fácil, divertida e inovadora.

O sítio *Voscreen* (Fig. 10), disponível também como aplicativo, é de acesso e cadastro gratuitos, indicado para o desenvolvimento das habilidades de compreensão oral, de leitura e de escrita da língua inglesa por meio de pequenos trechos de filmes, músicas e desenhos. O sistema do sítio possibilita o acúmulo de pontos de acertos e de erros das atividades feitas e, quando o aprendente escolhe a opção sem legenda, ganha mais pontos acertando do que se escolhesse a opção com legenda.

Fig. 10 – Página inicial Voscreen



Fonte: Voscreen.

Os aprendentes podem praticar estes vídeos selecionando um dos três níveis de dificuldade por meio de desenhos animados, representados pelas cores *Red* (iniciante), *Yellow* (intermediário) e *Green* (avançado). Também podem ser selecionados trechos de filmes e músicas (iniciante, elementar, intermediário, superior e avançado), por meio da seleção do número de palavras que os vídeos contém (de 1 a 3; de 4 a 6; de 7 a 9; de 10 a 12 e de 13 ou mais) e da seleção de assunto por estrutura da língua, como falas contendo estruturas de *to be*, *will*, *can*, *Present Simple*, *Past Simple* etc. Depois de escolhidos o nível e o assunto do vídeo, os trechos dos vídeos são apresentados aleatoriamente em falas em inglês e o aprendente deve escolher entre duas opções, com ou sem legenda. Depois de ver e ouvir, o aprendente seleciona a opção que melhor descreve o que foi dito na fala assistida. Estes trechos podem ser apresentados e escolhidos em inglês, espanhol, francês, chinês, português, russo, italiano, dentre outros idiomas.

O site não disponibiliza tutoriais de acesso e de como usá-lo, somente disponibiliza uma opção em que o usuário pode ler a respeito dos principais objetivos da plataforma, além de um link de contato com os desenvolvedores para dúvidas, comentários e sugestões sobre seu uso. Por meio de pesquisas na *Internet*, não há tutoriais explicativos, somente recomendações de professores em seus sites. Porém, existe um canal do próprio Voscreen no *Youtube*²¹, o qual oferece aos usuários vários vídeos promocionais que estão presentes no site, sendo comerciais, trechos de

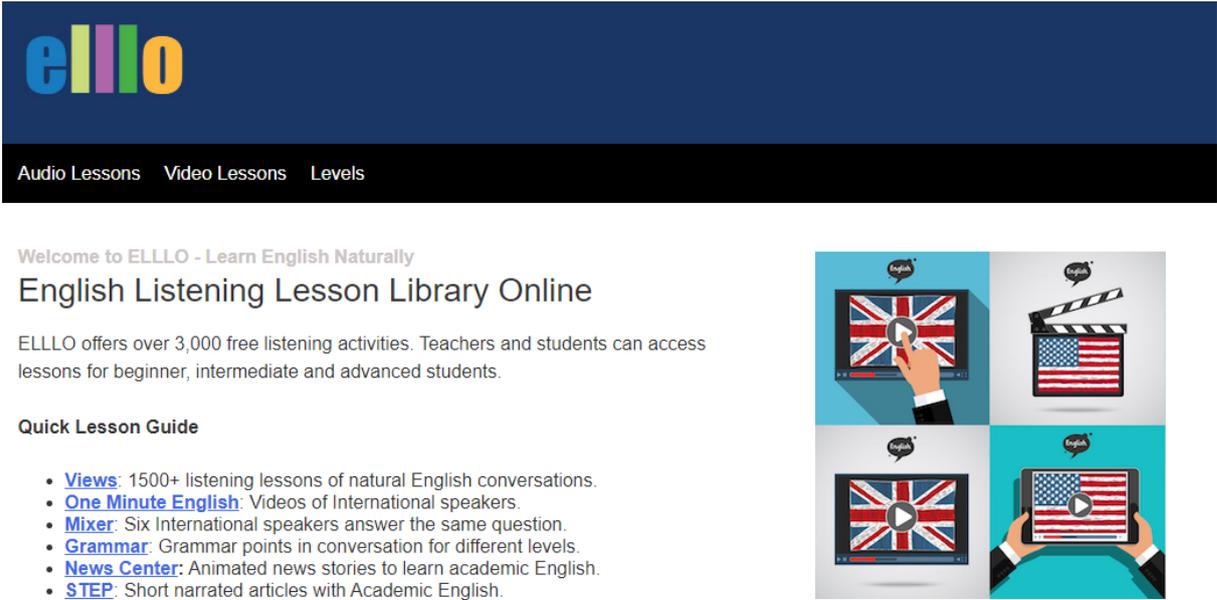
²¹ <https://www.youtube.com/channel/UC6O0aEg6VZfrHbtTF2miFeg>

filmes, trechos de documentos, dentro outros vídeos. O canal também oferece um pequeno vídeo explicativo de como a plataforma funciona e como os usuários podem usá-lo por meio das atividades disponíveis.

Um dos estudos realizados por Karaduman (2018), intitulado “Aplicabilidade da micro-aprendizagem baseada no conectivismo na aprendizagem de língua estrangeira: amostra do *Voscreen*” nos mostra uma pesquisa realizada por meio desta plataforma no contexto universitário. O objetivo principal da pesquisa foi descrever, em profundidade, a aplicabilidade da teoria da aprendizagem conectiva e da abordagem de microaprendizagem na aprendizagem de línguas estrangeiras (inglês) por meio do uso do aplicativo proposto. O contexto da pesquisa se deu em uma universidade estadual da região da Trácia, na Turquia, pela qual participaram 22 alunos em dois grupos que estavam aprendendo a língua inglesa, durante um período de 4 semanas. Como resultado, o aplicativo usado no estudo contribuiu positivamente para o desenvolvimento de atitudes em relação ao aprendizado de línguas estrangeiras, ajudou os alunos a organizar seu tempo para estudar inglês fora da sala de aula e os ajudou a melhorar suas habilidades de escuta e pronúncia.

Sendo um sítio de acesso gratuito, no site *Elllo*²² (Fig. 11) não é necessário cadastro e qualquer usuário pode visitá-lo para aproveitar seus recursos. Este sítio é indicado para o desenvolvimento das habilidades de compreensão oral e leitura, apresentando áudios e vídeos postados a fim de compartilhar assuntos diversos da língua inglesa, ajudando aprendentes e professores a terem acesso à materiais de escuta *on-line* gratuitos. Os áudios e vídeos são apresentados por falantes da língua de várias partes do mundo, discutindo vários tópicos. Os aprendentes de inglês podem escutar estes áudios escolhendo níveis de dificuldades diferentes (iniciante, iniciante avançado, intermediário inferior, intermediário médio, intermediário avançado e avançado).

²² Sigla para *English Language Listening Library Online*

Fig. 11 – Página inicial *Ello*


Welcome to ELLLO - Learn English Naturally

English Listening Lesson Library Online

ELLLO offers over 3,000 free listening activities. Teachers and students can access lessons for beginner, intermediate and advanced students.

Quick Lesson Guide

- **Views:** 1500+ listening lessons of natural English conversations.
- **One Minute English:** Videos of International speakers.
- **Mixer:** Six International speakers answer the same question.
- **Grammar:** Grammar points in conversation for different levels.
- **News Center:** Animated news stories to learn academic English.
- **STEP:** Short narrated articles with Academic English.

Fonte: *Ello*.

O sítio oferece a leitura das falas por meio de legendas, aprendizagem de estruturas ou de palavras dos áudios apresentados e exercício por meio de *quizes* com perguntas e respostas. Ao final destes passos, é possível verificar acertos e erros dos *quizes* e, se for desejado, reiniciar o exercício e verificar o gabarito das respostas.

Esta plataforma não oferece tutorial de acesso ou explicações de como ele funciona aos seus usuários, mas ele disponibiliza conhecer o desenvolvedor do site, chamado Todd Beuckens, professor de língua inglesa no Japão. Por meio desta interface, o usuário pode enviar mensagens como comentários, sugestões e pedir dicas de atividades. *Ello* também possui um canal no *Youtube*, intitulado *Ellofriends*²³, apresentando os vídeos que são disponibilizados no site e micro aulas sobre assuntos diversos da língua inglesa.

Um dos estudos realizados por meio do *Ello* foi o de Palangngan, Atmowardoyo e Weda (2016), intitulado “*English Listening Lesson Library Online (ELLLO)* como uma mídia auxiliar na aprendizagem de escuta”, que teve por objetivo principal descobrir se o uso desta plataforma afetaria o desempenho da compreensão auditiva dos alunos e identificar a percepção dos alunos em relação ao seu uso. Para tanto, os participantes da pesquisa foram alunos de uma escola

²³ <https://www.youtube.com/channel/UCHOMTWOwjdvtrW8r2vTBrQQ>

situada em Makassar, sendo alunos de nove turmas de língua inglesa do segundo ano, de um total de 270 alunos. Os dados foram coletados por dois instrumentos, teste de audição e entrevista. Os resultados mostraram que a aprendizagem de inglês por meio do uso do *ELLLO* afetou significativamente a compreensão auditiva dos alunos. Todos os alunos concordaram que este site de escuta em inglês é uma boa mídia de suporte, pois eles o usaram por algumas semanas e a atividade favorita destes alunos nesta plataforma seria a de jogos.

A plataforma Livros Digitais (Fig. 12) é uma iniciativa do Instituto Paramitas, como exemplo de ferramenta digital que tem como propósito a criação de livros de forma prática, simples e gratuita, originalmente para professores e alunos da rede pública. Criada em 2012 a plataforma tem atualmente 65.000 usuários cadastrados, mais de 50.000 livros criados e cerca de 15.000 livros publicados. Nela qualquer pessoa cadastrada pode criar, publicar e compartilhar seu livro, ou até mesmo, imprimi-lo em formato de livreto para distribuição.

Fig. 12 – Página inicial “Livros Digitais”

Fonte: Livros Digitais.

A plataforma tem sido bem utilizada na área da educação por estimular crianças e jovens a terem interesse pela leitura e escrita na era digital. Além disso, a produção de livros digitais coloca o aluno/autor como protagonista do aprendizado e valoriza a sua produção.

Por fim, em se tratando sobre sites de aprendizagem de línguas e ambientes para a produção de livros digitais, é importante também mostrar a estes professores em formação que há uma importância em se discutir a literatura quanto aos aspectos tecnológicos e seu papel no ensino e aprendizagem de línguas, uma vez que elas têm ganhado grande espaço em instituições de ensino com o propósito de estimular o processo de aprendizagem de uma língua de várias formas. Uma vez que estes aprendentes vivenciam uma época em que os recursos disponíveis na *Internet* podem influenciar diretamente no seu processo de aprendizagem, elas começam a ganhar um grau de importância a partir do momento em que elas são apresentadas a eles, há uma consciência de que estes aprendentes podem utilizá-las, há uma reflexão sobre os problemas particulares em relação a língua estudada, os estimulam a estipular objetivos para tentar sanar estes problemas e agem conforme as suas necessidades pessoais, sem a necessidade de intervenção de um professor.

7.9 NÚMERO DE CICLOS (ENCONTROS)

6 ciclos, com 2 encontros em cada ciclo, totalizando 12 encontros.

7.10 TEMPO ESTIMADO DO PROJETO DE ENSINO

A cada 1 ciclo, têm-se 2 encontros. A cada encontro, a estimativa de tempo de execução é de 4 horas, totalizando 8 horas para cada ciclo. O tempo total estimado para a execução do projeto de ensino é de 48 horas.

O tempo aqui sugerido pode ser modificado de acordo com fatores inerentes a cada instituição de ensino em que este projeto de ensino vier a ser executado, sendo adaptável aos desejos do professor.

7.11 MATERIAIS METODOLÓGICOS

- 1) Quadro branco;
- 2) Pincéis para quadro branco;
- 3) Computadores, notebooks, smartphones, tablets (a critério);
- 4) Projetor;
- 5) *Internet*;

- 6) Sala de aula;
- 7) Laboratório de informática.

7.12 RESUMO DA FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO

Nº ciclo	Nº encontro	Resumo das atividades	Duração
1	1	Passo 1: apresentação do projeto de ensino e criação dos grupos (30 alunos = 10 grupos de 3 alunos). Passo 2: discussão “multiletramentos, a importância de ferramentas digitais e sua integração para o ensino e a aprendizagem de inglês” Passo 3: apresentação expositiva exemplar - <i>Duolingo / EngVid</i>	4 horas
	2	Passo 4: exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos e percepções dos sites e exemplos de situação de aprendizagem de escuta e de fala de inglês no ensino fundamental	4 horas
2	1	Passo 1: apresentação expositiva exemplar - <i>Lyrics Training / Voscreen</i>	4 horas
	2	Passo 2: exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos e percepções dos sites e exemplos de situação de aprendizagem de escuta e de fala de inglês no ensino médio	4 horas
3	1	Passo 1: apresentação expositiva exemplar – <i>Ello</i> Passo 2: exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos e percepções dos sites e exemplos de situação de aprendizagem de inglês no ensino fundamental e no ensino médio, e descrição das habilidades da língua propostas como práticas Passo 3: pesquisa de ferramenta digital por grupo para o ensino e aprendizagem de inglês no ensino fundamental ou no ensino médio	4 horas
	2	Passo 4: exposição e discussão dos grupos sobre a escolha de uma ferramenta digital para o ensino e aprendizagem de inglês no ensino fundamental ou no ensino médio	4 horas
4	1	Passo 1: apresentação expositiva de ferramenta digital para a criação e compartilhamento de um livro digital (<i>e-book</i>): Livros Digitais Passo 2: prática de criação modelo de um livro digital (<i>e-book</i>): site Livros Digitais	4 horas
	2	Passo 3: pesquisa de ferramentas digitais para a criação e compartilhamento de livro digital (<i>e-book</i>) Passo 4: exposição de ferramentas digitais para a criação e compartilhamento de livro digital (<i>e-book</i>)	4 horas
5	1	Passo 1: votação para escolha de uma ferramenta digital para a criação de um livro digital (<i>e-book</i>) Passo 2: pesquisa de estrutura de um livro digital presente na <i>Internet</i>	4 horas
	2	Passo 3: organização dos grupos para a criação dos itens estruturais do livro digital	4 horas
6	1	Passo 1: apresentação e organização de um ensaio estrutural de um livro digital Passo 2: criação de cadastro na ferramenta digital para a criação e edição do livro digital	4 horas
	2	Passo 3: edição decisória de criação estrutural do livro digital na ferramenta escolhida Passo 4: edição decisória de criação estrutural do livro digital na ferramenta escolhida	4 horas

7.13 FORMA DE IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO

O projeto de ensino será executado em um total de 6 ciclos, sendo que cada ciclo contém 2 encontros. Dentro destes encontros, o projeto prevê passos ordenados, em que estarão guiando o professor na execução das atividades. A carga horária prevista para a sua execução é de 4 horas para cada encontro, totalizando 8 horas para cada ciclo. Leva-se em consideração uma sala de aula composta por 30 alunos, e o professor dividirá estes alunos em 10 grupos de 3 integrantes cada.

Nos 3 primeiros ciclos, os alunos experimentarão, discutirão e praticarão as possibilidades de uso das ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de uma ou mais habilidades da língua inglesa e expor como seria esta prática em sala de aula por meio de situações de aprendizagem de um público específico de alunos. Nos próximos 2 ciclos, cada grupo pesquisará e exporá as suas propostas de ferramentas digitais para ensinar e aprender as habilidades linguísticas de inglês em sala de aula, explicando o porquê da escolha, a habilidade linguística priorizada, suas percepções quanto ao uso delas e sua forma de implementação em sala de aula. No último ciclo, todos os grupos pesquisarão e decidirão em comum a criação de um livro digital online (*e-book*), onde colocarão 10 ferramentas digitais apresentadas e escolhidas em comum acordo por todos, que servirá para publicar e compartilhar com a comunidade em geral, como alunos do ensino superior, alunos do ensino básico, para professores e outras pessoas interessadas. A seguir, é descrito cada ciclo, encontro e passo deste projeto de ensino.

Ciclo 1 / Encontro 1	
Passo 1:	Apresentação do projeto de ensino e criação dos grupos (30 alunos = 10 grupos de 3 integrantes).
Tempo estimado	30 minutos

Descrição das atividades

O professor inicia a explicação da importância do projeto de ensino, onde o professor apresentará sua relevância, objetivo, justificativa, a proposta para o ensino e aprendizagem da língua inglesa e quais serão as etapas do projeto de ensino. Depois, o professor pedirá para todos os alunos criarem 10 grupos de 3 integrantes.

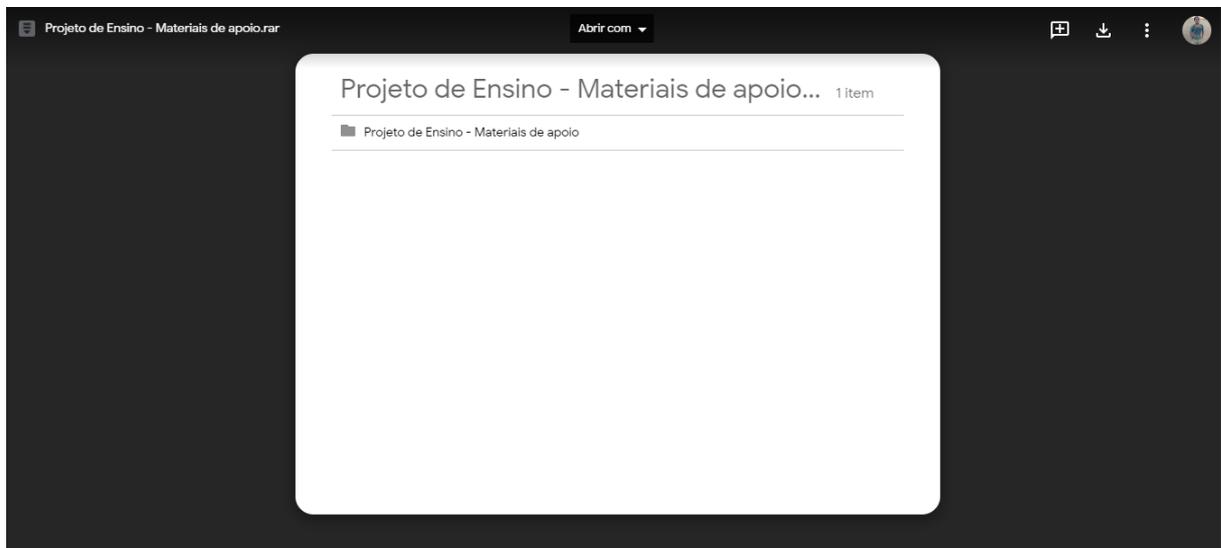
Ciclo 1 / Encontro 1	
Passo 2:	Discussão - multiletramentos, a importância de ferramentas digitais e sua integração para o ensino e a aprendizagem de inglês
Tempo estimado	1h30m

Descrição das atividades

O professor discute com os alunos sobre a importância de ferramentas tecnológicas e como elas podem favorecer o desenvolvimento da autonomia e da motivação para ensinar e aprender inglês. Além disso, o professor instiga seus alunos a participarem da discussão, pedindo para eles exporem suas opiniões sobre este tema e falarem como os aspectos dos multiletramentos e o uso das tecnologias digitais podem integrar o ensino e a aprendizagem de línguas dentro e fora da sala de aula. Os materiais sugeridos, que o professor pode fazer uso nesta etapa do projeto de ensino com seus alunos, pode ser baixado, compartilhado e usado por meio do arquivo intitulado “Projeto de ensino – Materiais de apoio” (ver fig. 13) e disponível no seguinte link do *Google Drive*:

<https://drive.google.com/file/d/1TWpSXPOBNLz9oNnaWVI52mQigfbRJScV/view?usp=sharing>

Fig. 13 – Arquivo de materiais de apoio no *Google Drive*



Fonte: *Google Drive*.

Estes materiais de apoio servem para que tanto o professor quanto os alunos possam ter a oportunidade de ler e de se aprofundar nos assuntos aqui propostos e, a partir deles, também podem pesquisar e utilizar outros materiais de outras fontes, caso desejem e necessitem. Para começar a usá-los, caso o computador tenha o sistema operacional Windows 8 ou inferior, após baixar este arquivo, o professor deve descompactar as pastas dos arquivos por meio de algum programa descompactador e sugerisse que se use o programa chamado *Winrar* (ver fig. 14), disponível para baixar e instalar em: <https://www.win-rar.com/>.

Fig. 14 – Página inicial do site do programa *Winrar*

RARLAB®
WinRAR®

Search

Language

WinRAR 5.91 ★★★★★
USER VOTES 4.5 stars by CNET

Compress, Encrypt, Package and Backup with only one utility

With over 500 million users worldwide, WinRAR is the world's most popular compression tool!

There is no better way to compress files for efficient and secure file transfer. Providing fast email transmission and well-organized data storage options, WinRAR also offers solutions for users working in all [industries and sectors](#).

RAR and WinRAR are [Windows 10 \(TM\) compatible](#); available in over 50 languages and in both 32- and 64-bit; compatible with several operating systems (OS), and it is the only compression software that can work with Unicode.
[Read more...](#)

Buy WinRAR

[Buy WinRAR](#)

Download WinRAR

[click here for 32bit version](#)

cnet download.com
Editor's Rating: ★★★★★

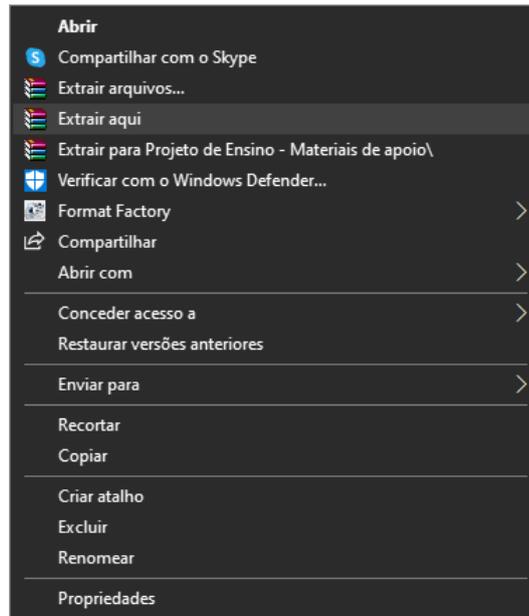
[Products](#) [Download](#) [Industries](#) [Partner](#) [Privacy](#) [News](#) [Support & Contact](#)

© 2020 win.rar GmbH All rights reserved.

Fonte: www.win-rar.com.

Após instalar o programa, o professor seleciona o arquivo compactado com o botão direito do mouse e seleciona a opção “*Extrair aqui*”, caso queira que a pasta seja descompactada no mesmo local que estiver o arquivo, ou selecionar a opção “*Extrair arquivos...*”, caso queira que a pasta seja descompactada em outro diretório do computador (ver fig. 15).

Fig. 15 – Opção “Extrair aqui” do programa Winrar



Fonte: opção do Windows.

Depois de extrair a pasta, o professor já poderá ler os trabalhos. Caso o sistema operacional seja Windows 10, localize a pasta compactada, cujos arquivos ou pastas você quer descompactar (extrair) e siga um destes procedimentos:

- Para descompactar um único arquivo ou pasta, abra a pasta zipada, arraste o arquivo ou a pasta da pasta zipada para um novo local.
- Para descompactar todo o conteúdo da pasta zipada, pressione e segure (ou clique com botão direito) a pasta, selecione “Extrair Tudo” e siga as instruções.

Ciclo 1 / Encontro 1	
Passo 3:	Apresentação expositiva exemplar - <i>Duolingo / EngVid</i>
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Para este passo, o professor precisa dos seguintes equipamentos e espaço:

- computador ou smartphone;
- projetor;
- conexão com a *Internet*;
- laboratório de informática.

Caso a instituição não disponha de laboratório de informática, o professor pode executar esta etapa na sala de aula com smartphones e conexão com a *Internet*.

Neste passo, o professor apresenta os sites *Duolingo* e *EngVid* como exemplos de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês e como *warm up*.

Para acessar o site *Duolingo*, o professor digita o endereço no navegador: www.duolingo.com. A tela inicial do site está representada pelo fig. 16 abaixo.

Fig. 16 – Tela inicial do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

O primeiro passo a ser feito no site é o cadastro do professor no site, selecionando a opção “comece agora”. Na próxima tela que aparece, selecione o idioma “inglês” (ver fig. 17).

Fig. 17 – Seleção do idioma no site *Duolingo*

Fonte: *Duolingo*.

Na próxima tela que aparece, o site pergunta o propósito de aprendizagem na plataforma (ver fig. 18). Sugerisse que o professor selecione a opção “Estudos”. Em seguida, aperte o botão abaixo “continuar”.

Fig. 18 – Seleção do propósito em aprender o idioma do site *Duolingo*

Fonte: *Duolingo*.

Na próxima tela, é apresentado um resumo de atividades do curso que o professor estará fazendo. Nesta parte, selecione a opção abaixo “continuar”.

Na próxima tela, o site pergunta ao professor qual a meta diária de estudos, como mostra a fig. 19 abaixo. Selecione a opção mais apropriada (a preferência).

Fig. 19 – Tela de seleção da meta diária de estudos do site *Duolingo*

Ótimo. Agora, escolha uma meta diária.

Casual	5 min / dia
Regular	10 min / dia
Puxada	15 min / dia
Intensiva	20 min / dia

CONTINUAR

Fonte: *Duolingo*.

Depois de selecionar a opção mais adequada, aperte o botão “continuar” logo abaixo.

Na próxima tela, o site pergunta se você quer que ele lhe ajude a alcançar a meta diária. Se desejar que sim, pode vincular a conta do site pelas plataformas *Facebook* ou conta do *Google*. Se não desejar, é só continuar selecionando a opção “agora não”.

Na próxima tela, o site pergunta ao professor se ele quer aprender inglês “do zero” ou se já tem conhecimento da língua e quer fazer um teste de nivelamento (ver fig. 20). Se o professor escolher a opção “comece do zero”, ele iniciará as atividades desde o básico. Se escolher a opção “Descubra seu nível de inglês aqui”, ele fará um teste de nivelamento e, dependendo de seu progresso e acertos nas questões, ele começará em um nível adequado sugerido pelo site, que poderá ser entre atividades do básico, intermediário ou avançado no curso.

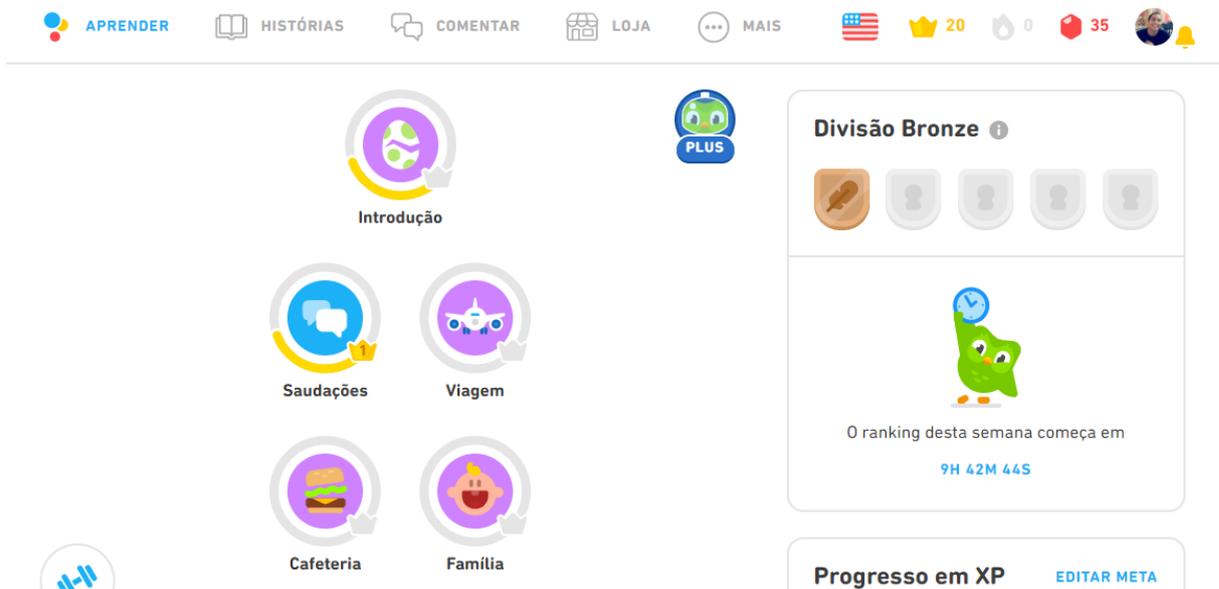
Fig. 20 – Tela de seleção de início das atividades ou teste de nivelamento do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

Na próxima tela, o professor já começará a realizar as atividades do site, dependendo de sua escolha na tela anterior. Como proposta de atividade, o professor seleciona a opção “Introdução”, primeira atividade do site, e convida os grupos de alunos a participarem (ver fig. 21).

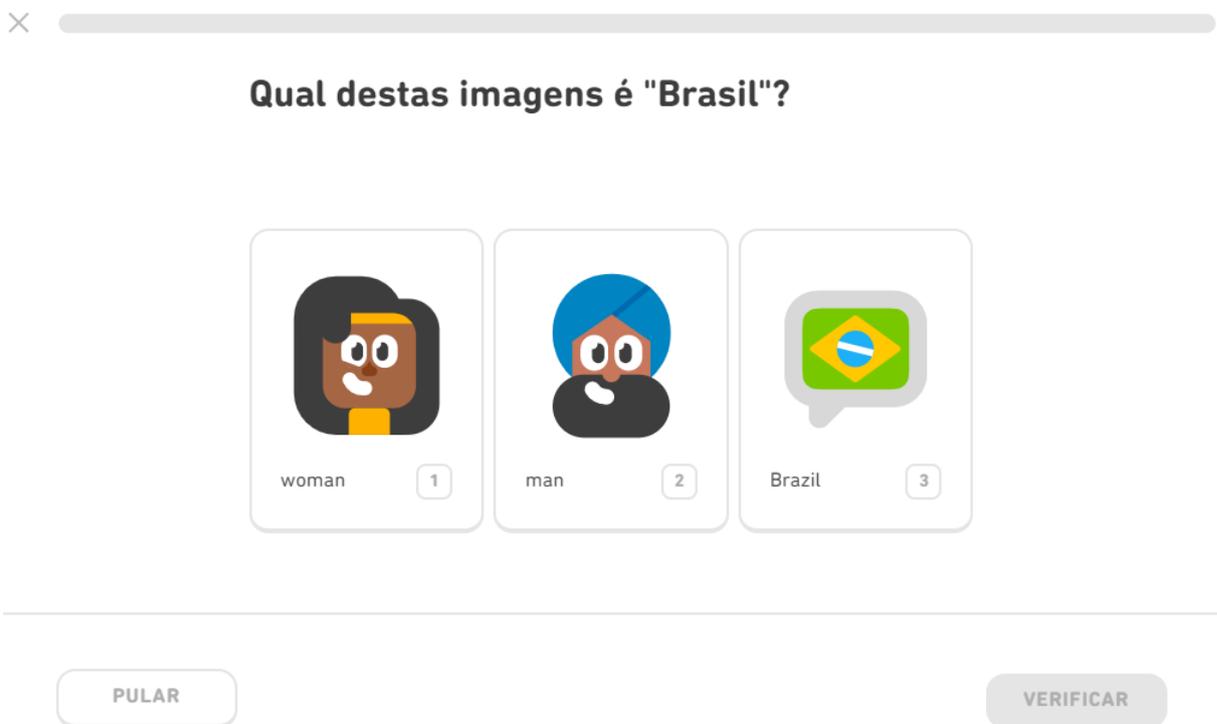
Fig. 21 – Atividade “Introdução” do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

O professor seleciona a opção “começar” ou pode selecionar “dicas” para saber como fazer a atividade. Esta primeira parte da atividade é simples e introduz o usuário ao conhecimento e contextualização da língua inglesa, como mostra a fig. 22 abaixo. Existe uma barra de progresso na parte superior das atividades, onde mostra o enchimento dela quando o usuário vai avançando nas atividades ali propostas.

Fig. 22 – Atividade de introdução e contextualização da língua do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

Quando o usuário seleciona a opção correta (que neste exemplo, a resposta correta é *Brazil*), ele imediatamente escuta esta palavra falada em inglês pelo site. Depois de selecionar a opção, o usuário clica na opção “Verificar” e a atividade expõe o feedback da resposta imediatamente, como mostra a fig. 23 abaixo. Depois disso, é possível visualizar a barra de progresso, que vai se enchendo conforme for avançando. Selecione a opção “Continuar” para a próxima parte da atividade.

Fig. 23 – Feedback de resposta da atividade do site *Duolingo*

Fonte: *Duolingo*.

Na próxima parte da atividade, o professor e os grupos de alunos escutam a sentença em inglês e devem traduzir para o português. Pode-se escutar a sentença quantas vezes quiser, clicando no desenho de fone, além de poder escutar somente as palavras das sentenças, colocando o cursor em cima delas. Nesta parte, o professor e os grupos de alunos devem arrumar as palavras na ordem em que o áudio e a sentença se apresentam na língua portuguesa, clicando em cima de cada palavra em ordem (ver fig. 24).

Fig. 24 – Atividade de tradução do site *Duolingo*

Escreva em português:

I am not Maria.

Eu a não Você do sou Maria homem o

PULAR USAR TECLADO VERIFICAR

Fonte: *Duolingo*.

Na próxima parte da atividade, o professor e os grupos de alunos também escutam outra sentença em inglês e eles devem traduzir para o português. Pode-se escutar a sentença quantas vezes quiser, clicando no desenho de fone, além de poder escutar somente as palavras das sentenças, colocando o cursor em cima delas. Nesta parte, o professor e os grupos de alunos devem arrumar as palavras na ordem em que o áudio e a sentença se apresentam na língua portuguesa, clicando em cima de cada palavra em ordem.

Em outra parte desta mesma atividade, o professor e os grupos de alunos devem agora traduzir a sentença do português para o inglês. São apresentados 3 opções para a seleção de somente uma opção correta, como mostra a fig. 25 abaixo.

Fig. 25 – Atividade de tradução de português para o inglês no site *Duolingo*

×

Marque o significado correto:

Um menino de Portugal.

1 A boy from Portugal.

2 A Portuguese man.

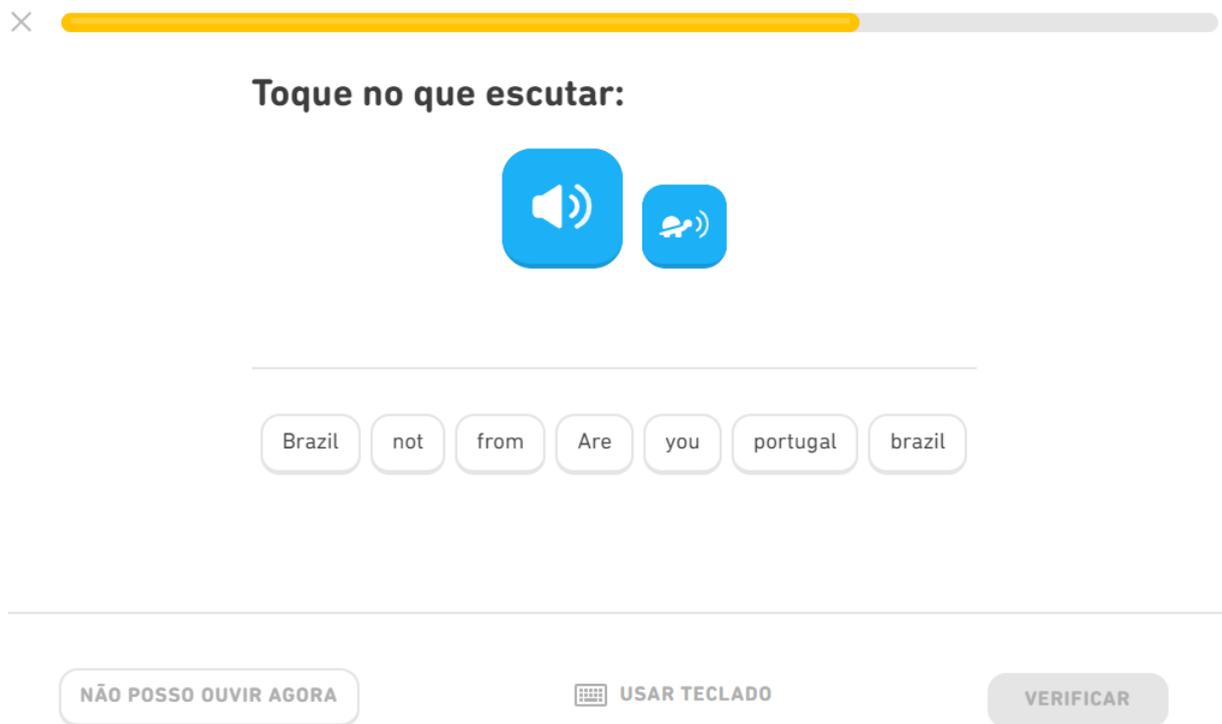
3 1 Portuguese car.

PULAR

VERIFICAR

Fonte: *Duolingo*.

Em outra parte desta atividade, o professor e grupos de alunos escutam uma sentença em inglês e devem selecionar as palavras na ordem em que escutam. Pode-se escutar quantas vezes quiser, clicando no desenho de fone. Caso tenha-se dificuldade de compreensão do áudio, é possível escutar a mesma sentença vagarosamente, clicando-se no desenho representado por uma tartaruga (ver fig. 26).

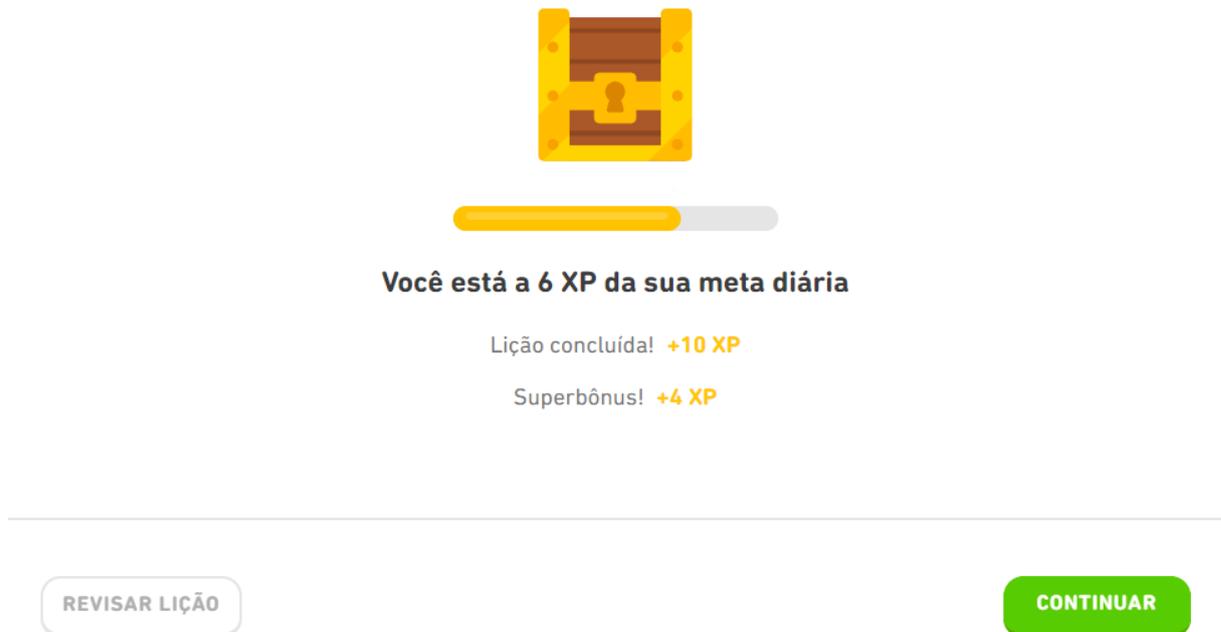
Fig. 26 – Atividade de compreensão oral do site *Duolingo*

Fonte: *Duolingo*.

Caso o usuário tenha errado alguma parte da atividade, o site volta na mesma tela e o usuário tem a oportunidade de refazê-la. Quando a atividade é finalizada, o site mostra os pontos que faltam para se alcançar a meta diária, escolhida durante o cadastro no site, podendo-se também revisar esta mesma atividade, a preferência, clicando-se na opção “revisar lição” abaixo da tela (ver fig. 27). Além disso, o site mostra a pontuação da ofensiva²⁴ e as premiações recebidas pela conclusão da atividade.

²⁴ Uma ofensiva é o número de dias seguidos em que você completou uma lição, representado por um ícone de chama. Quando se completa uma lição no aplicativo ou na web, a ofensiva aumenta em um dia. Recebe-se a recompensa ao atingir a meta diária de XP. Essa meta é definida quando se cria a conta no site.

Fig. 27 – Tela de conclusão da atividade do site *Duolingo*



Fonte: *Duolingo*.

Neste momento, o professor mostra aos grupos como eles podem usar o site para ensinar e aprender inglês por meio das atividades ali propostas, resolvendo algumas de suas atividades com a participação de todos e os deixando terem suas percepções sobre esta ferramenta digital.

Após terminar de apresentar o site *Duolingo*, o professor apresenta o site *EngVid*. O professor digita o endereço no navegador: www.engvid.com. A tela inicial do site está representada pelo fig. 28 abaixo.

Fig. 28 – Tela inicial do site *EngVid*

engVid FREE ENGLISH VIDEO LESSONS

username
password
log in

New User?
Sign up for free!

Home All Lessons Topics Teachers Resources Search:

James

- 2-Intermediate
- 3-Advanced
- grammar
- pronunciation

NOUN or VERB? Listen for the word stress

Learn 7 words in English that are actually 14 words! These words can be either nouns or verbs, depending on where you put the stress when you pronounce the word. That means that these words are spelled the same, but have different functions depending on the way we say them. I'll teach you the rule, go through the words and explain the noun and verb versions of each, and then we'll do some practice. Let's start!

Adobe

Está no fim.
Desconto de 25%
na Creative Cloud.
Até 3/12.

Compre já

BONUS!

1. SUSpect → (noun)
(verb) SUSPECT

2. Ad dress → (noun)
(verb) RESE

Mr. E Can I get a refund for this broken toy? (N)

James it a present? (N)

Mr. is it matter? You aren't to reject my request.

NOUN OR VERB

Fonte: *EngVid*.

O primeiro passo é criar um cadastro. Para isso, o professor deve selecionar a opção *New user? Sign up for free*, presente no canto superior direito da tela do site. Preencha todos os dados solicitados, selecionando de 1 a 5 línguas que fala bem, como mostra a fig. 29 abaixo.

Fig. 29 – Tela de cadastro do site *EngVid*

Sign up for engVid for FREE!

Username *

Email Address *

Password *

Confirm Password * Type your password again.

Date of Birth *

About Me

Country/Region *

City/Town

Language * Check 1 – 5 languages that you speak VERY WELL.

Fonte: *EngVid*.

Depois de finalizar o cadastro, o professor pode navegar livremente no site. Neste momento, o professor mostra aos alunos como eles podem usar o site para ensinar e aprender inglês por meio dos vídeos ali propostos, escolhendo e assistindo entre 1 e 2 vídeos (a preferência do professor) junto com os alunos, além de usar os recursos do site como *quizes*, e deixando os grupos terem suas percepções sobre esta ferramenta digital para o ensino e aprendizagem do inglês.

Como proposta de atividade, na tela inicial do site, o professor seleciona a opção *Teachers* e depois escolhe a professora chamada Emma. Existe uma pequena apresentação da professora na próxima tela e a apresentação das lições que esta professora possui no site. O professor procura e seleciona o vídeo intitulado *Than or then*, (indicado para *Beginner*, e possuem a aprendizagem para as áreas de *Grammar, Vocabulary, Writing*), como mostra a fig. 30 abaixo.

Fig. 30 – Seleção do vídeo *Than or Then* do site *EngVid*

Emma

- 1-Beginner
- grammar
- vocabulary
- writing

Then or Than?

She is taller than you or she is taller than you? Than and then are words that are often confused by both native English speakers and people learning English. In this lesson, you will learn when to use than and then and how to pronounce them. Watch this video to see many examples of the differences, then try our quiz to test your understanding.

THAN or THEN?

- more than
- less than
- er than
- rather than

Wolverine is better than Cyclops.

It cost more money than I thought.

Comments Quiz Share

Fonte: *EngVid*.

Nesta proposta de vídeo, Emma explica que várias pessoas confundem o uso do *Than* e *Then*, tanto nativos quanto aprendentes de inglês. Ela mostra exemplos de como os usar corretamente e como pronunciá-los corretamente. O professor executa o vídeo para os grupos de alunos assistirem (possui 11 minutos e 52 segundos), sem a legenda primeiramente, como prática de compreensão oral. Depois disso, o professor pergunta para os alunos se compreenderam a explicação de Emma sobre este assunto, tirando dúvidas quando necessário e explicando, de uma forma resumida, a explicação de Emma. Depois disso, o professor executa mais uma vez o vídeo, mas com a legenda ativada desta vez. Em seguida, o professor pede para os grupos de alunos participarem da atividade de *Quiz*, apresentado debaixo do vídeo, como forma de testar a compreensão sobre o assunto por meio de 10 perguntas para completar os espaços com *than* ou *then* (ver fig. 31). Ao final, é apresentado ao usuário um resumo dos acertos e dos erros do *Quiz*. É possível também fazer postagens de comentários para os vídeos e as atividades propostas.

Fig. 31 – Teste de compreensão por meio de *Quiz* do site *EngVid*

Test your understanding of this English lesson

Test your understanding of the English lesson by answering these questions. You will get the answers and your score at the end of the quiz.

Quiz

First empty out the pockets of your clothes, and _____ put the clothes in the washing machine.

than

then

Next Question

Fonte: *EngVid*.

Em seguida, o professor instiga os grupos a pensarem e discutirem de que forma a utilização destas ferramentas digitais poderiam compor uma situação de aprendizagem das habilidades de escuta e de fala, caso os grupos as propusessem para ensinar inglês em uma escola no ensino fundamental. Para tanto, os alunos devem se reunir em seus grupos para discutir e conhecer melhor as opções dos sites no tocante a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos e porque este site seria adequado ou não para ensinar e aprender inglês, a ser apresentado para o próximo encontro.

O professor informa que cada grupo terá o tempo de 24 minutos para sua exposição, totalizando 240 minutos (4 horas). A exposição de cada grupo deve levar em consideração o tipo de atividade, o público alvo, o tema, materiais usados, os procedimentos de ensino, objetivos da atividade (habilidades da língua focadas) e avaliação.

Ciclo 1 / Encontro 2	
Passo 4:	Exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos, percepções das ferramentas e exemplos de situação de aprendizagem de escuta e de fala de inglês
Tempo estimado	4h

Descrição das atividades

No próximo encontro, os 10 grupos expõem os sites por meio de suas funcionalidades e como eles podem ser usados e implementados como ferramentas digitais para ensinar as habilidades de escuta e de fala do inglês no ensino fundamental.

Cada grupo se apresenta em 24 minutos, usando projetor, computador e *Internet*, caso o grupo ache necessário. O professor intermedia estas exposições, instigando a participação e a discussão de todos os grupos sobre o assunto.

Ciclo 2 / Encontro 1	
Passo 1:	Apresentação expositiva exemplar - <i>Lyrics Training</i> e <i>Voscreen</i>
Tempo estimado	4h

Descrição das atividades

Para este passo, o professor precisa dos seguintes equipamentos e espaço:

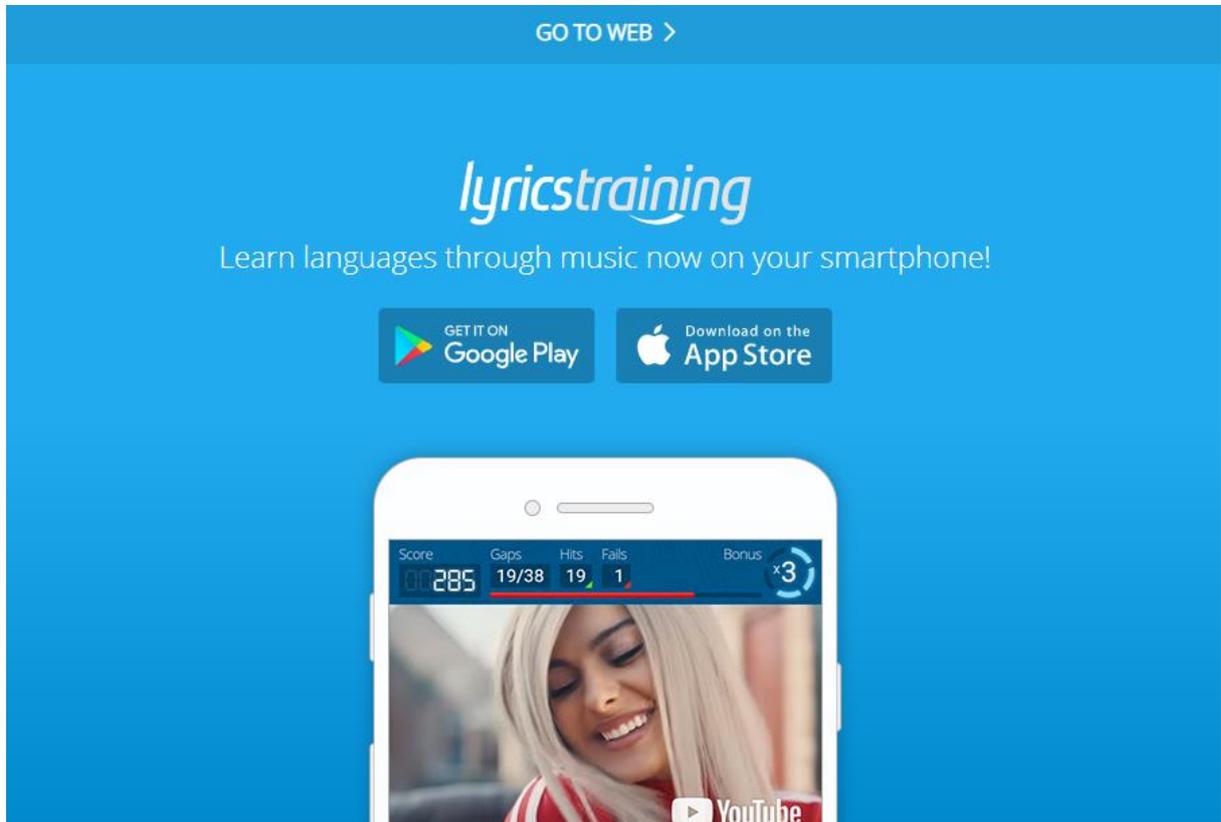
- computador ou smartphone;
- projetor;
- conexão com a *Internet*;
- laboratório de informática.

Caso a instituição não disponha de laboratório de informática, o professor pode executar esta etapa na sala de aula com smartphones e conexão com a *Internet*.

Neste passo, o professor apresenta os sites *Lyrics Training* e *Voscreen* como exemplos de ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês.

Para acessar o site *Lyrics Training*, o professor digita o endereço no navegador: www.lyricstraining.com. A tela inicial do site está representada pelo fig. 32 abaixo:

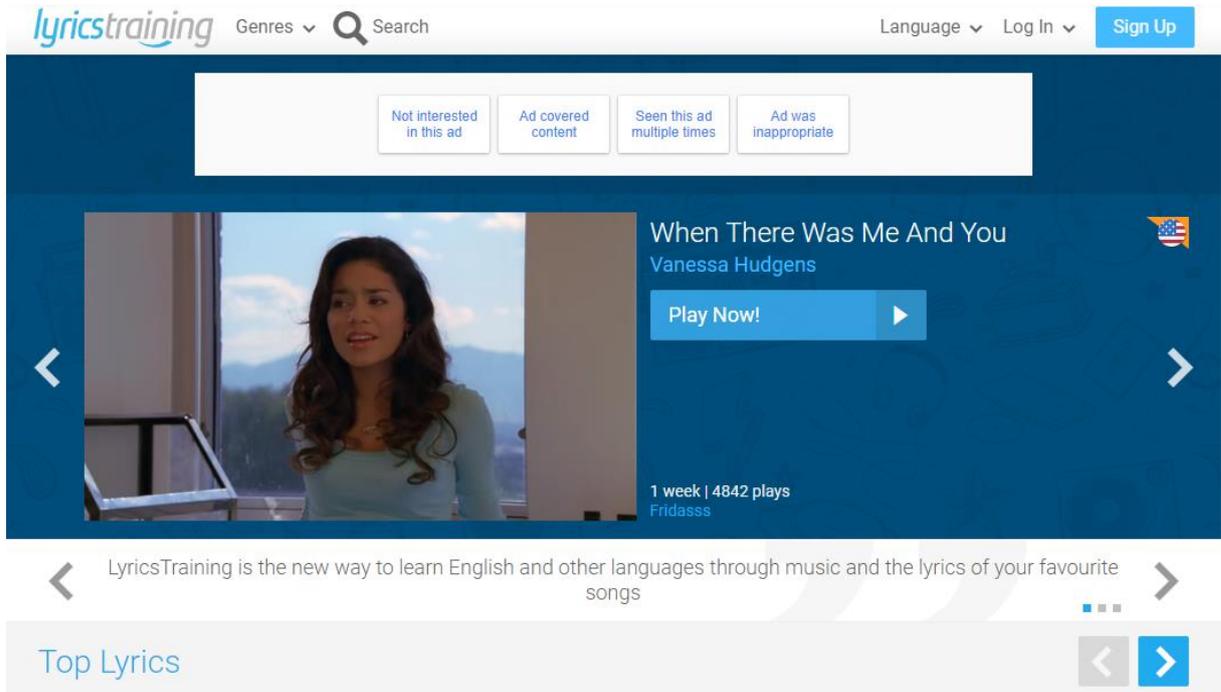
Fig. 32 – Tela inicial do site *Lyrics Training*



Fonte: *Lyrics Training*.

Nesta tela, é apresentado ao professor a escolha de usar o aplicativo pelo smartphone, que pode ser baixado para os sistemas Android e iOS, dependendo do sistema operacional do aparelho. O professor pode solicitar aos grupos que baixem este aplicativo pelos seus celulares, enquanto assistem a apresentação dos sites por ele. O professor seleciona a opção “go to web” para iniciar.

O primeiro passo a fazer é criar uma nova conta. O professor seleciona a opção “sign up” no canto superior direito, como mostra a fig. 33 abaixo:

Fig. 33 – Tela de criação de cadastro do site *Lyrics Training*

Fonte: *Lyrics Training*.

Na tela de criação de nova conta, o professor pode vincular seu cadastro pelos mesmos dados de login da rede social *Facebook*. Mas se quiser, também poderá criar uma conta pessoal no site, com nome de usuário, e-mail e senha. O professor deve preencher estes dados, também selecionando o país de origem, a data de nascimento, confirmando o código de segurança, concordando com os termos de uso e de privacidade e selecionando o botão *Create Account* ao final, como mostra a fig. 34 abaixo.

Fig. 34 – Tela de nova conta do site *Lyrics Training*

lyricstraining Genres Search Language Log In Sign Up

Create New Account

Sign up and connect easily with your account of...

f Facebook

Or if you prefer fill out our registration form:

* Username:
Please enter a name of 6 to 32 characters.

* Password:
Please enter a password of 8 to 32 characters.

* Confirm Password:

* Email Address:

* Country: Select your country...

BirthDay: Month... Day... Year...

* Security Code: 
Enter the text you see... 

I have read and agree to the [Terms of Use](#) and [Privacy Policy](#).

Create Account

Fonte: *Lyrics Training*.

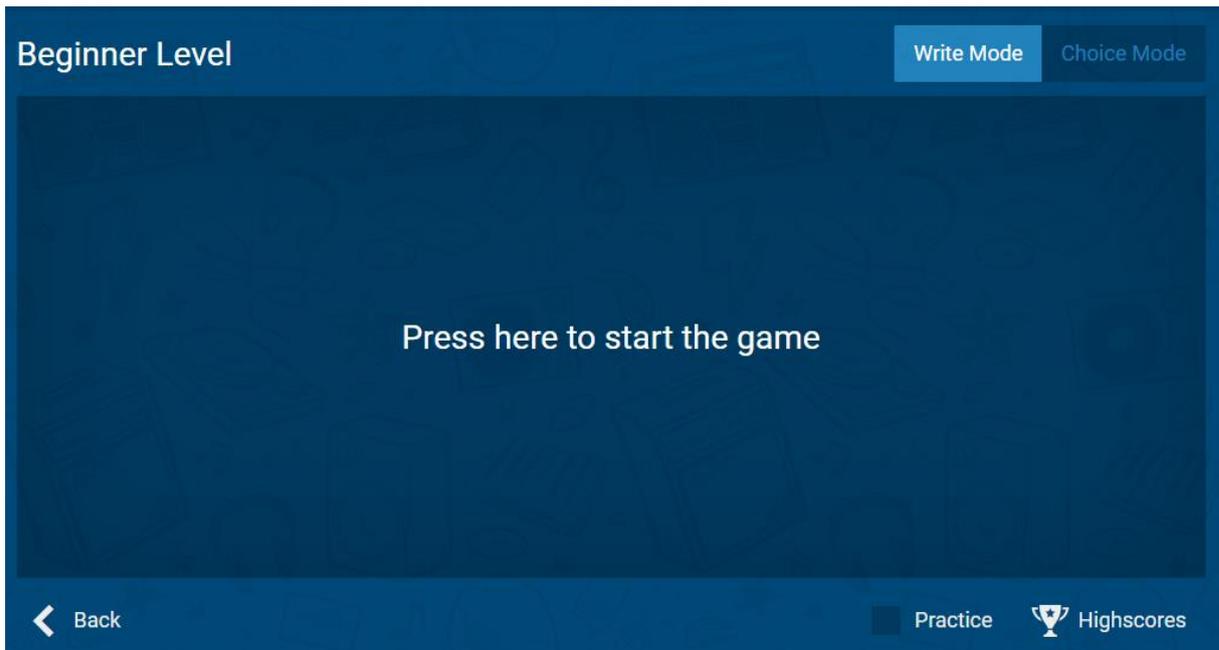
Depois de ter criado a nova conta, o professor já poderá navegar livremente no site. Neste momento, o professor mostra aos grupos como eles podem usar o site para ensinar e aprender inglês por meio das atividades ali propostas, resolvendo algumas de suas atividades com a participação de todos e os deixando terem suas percepções sobre esta ferramenta digital.

Como proposta de atividade, o professor digita, no campo de pesquisa do site, representado pelo desenho de uma lupa, o vídeo intitulado *You are not alone*, de autoria de Michael Jackson. Depois, o site apresenta as opções *Select a Game Mode* (ver. fig. 35), onde o professor seleciona *Beginner*, onde os grupos de alunos estarão completando 36 lacunas de um total de 360 palavras. Este nível é indicado para alunos iniciantes de inglês, mas caso a turma esteja em um nível maior na língua, pode-se escolher entre os níveis *Intermediate* até *Expert*, a critério.

Fig. 35 – Seleção de modo de jogo do site *Lyrics Training*

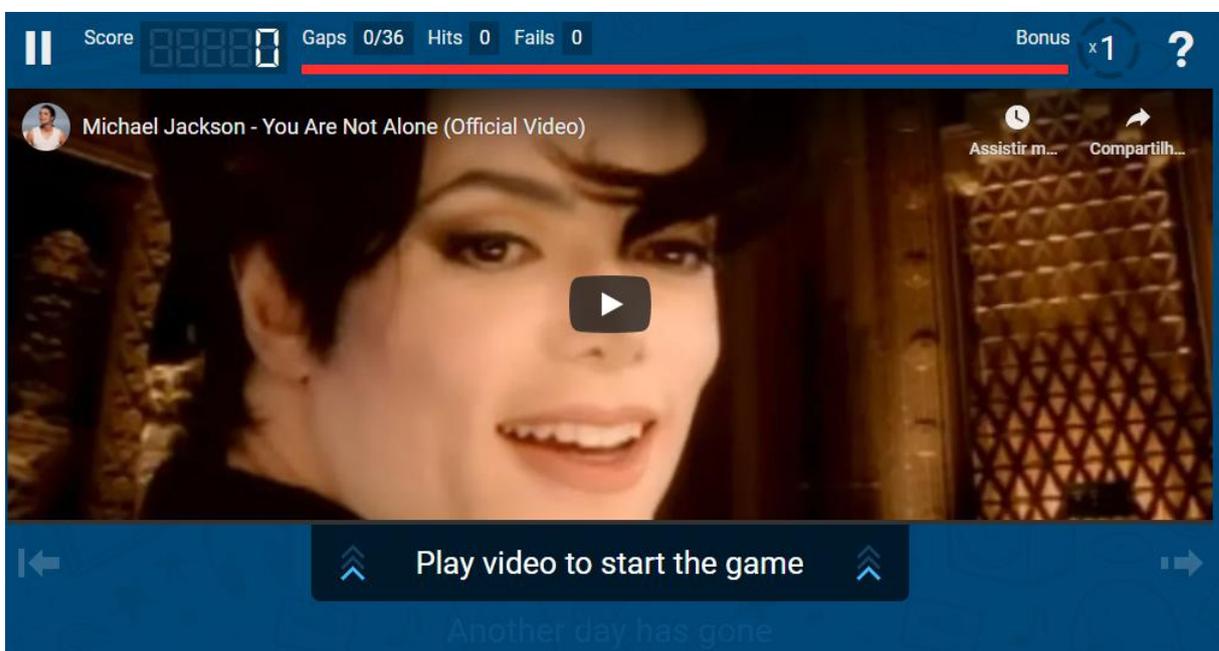
Fonte: *Lyrics Training*.

Na próxima tela, o professor seleciona a opção *Choice Mode*, opção esta em que os grupos de alunos estarão visualizando 4 vocabulários e selecionando somente a palavra correta para colocar nos espaços que faltam completar. Este tipo de atividade é indicado para alunos iniciantes do inglês, mas caso os alunos estejam em níveis maiores, pode-se selecionar a opção *Write Mode*, onde eles terão a oportunidade de escutar os trechos e completar as lacunas escrevendo a palavra correta somente pela escuta do trecho do vídeo. Depois disso, o professor clica na opção *Press here to star the game* (ver fig. 36).

Fig. 36 – Tela de início da atividade do site *Lyrics Training*

Fonte: *Lyrics Training*.

Depois de selecionar a opção *Press here to start the game*, o professor visualiza a tela de pontuação de acertos da atividade, com as informações *Score*, *Gaps* (lacunas a completar), *Hits* (acertos) e *Fails* (erros). Além disso, quanto mais o usuário acerta, mais pontos de bonificação ele ganha, totalizando 5 pontos multiplicados de bonificação (ver. fig. 37).

Fig. 37 – Tela de informações de início da atividade do site *Lyrics Training*

Fonte: *Lyrics Training*.

Após clicar na opção *Play video to start the game*, a atividade começa. O professor e os alunos estarão selecionando a palavra correta de acordo com o trecho da música cantada. Existe um tempo para selecionar a palavra correta, representado pela faixa em vermelho, que vai se acabando da direita para a esquerda e, quanto mais acertos houver em um espaço de tempo rápido, maior é a bonificação de pontos. Quanto mais erros, menor fica a bonificação e a pontuação. A legenda da música, com as lacunas para serem completadas, ficam debaixo do vídeo (ver. fig. 38).

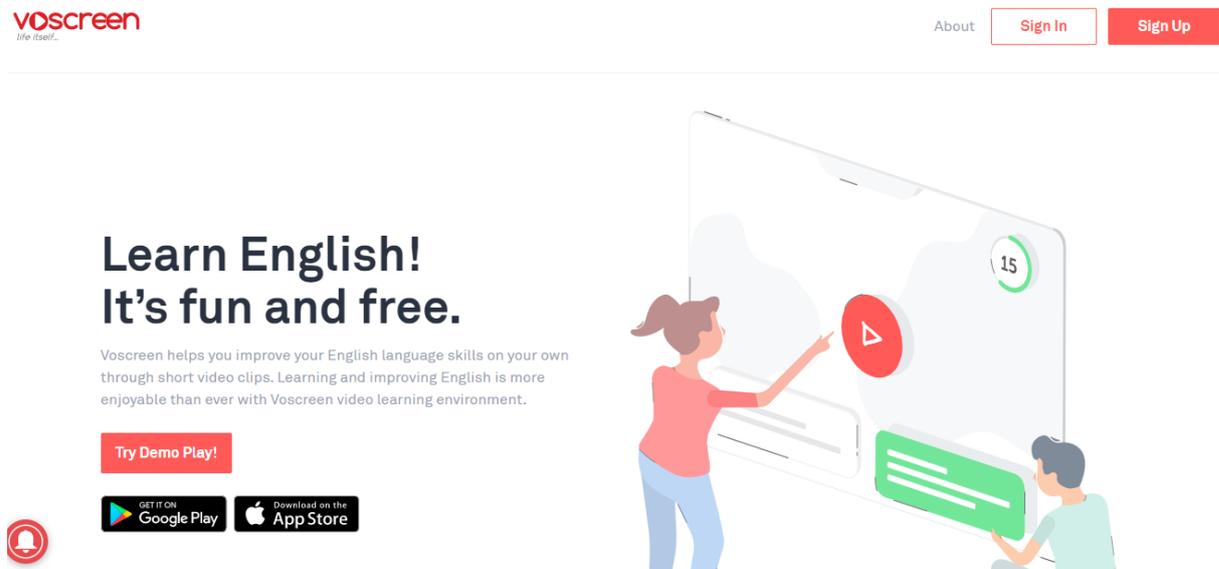
Fig. 38 – Começo da atividade do site *Lyrics Training*



Fonte: *Lyrics Training*.

Após apresentar o site *Lyrics Training*, o professor apresenta o site *Voscreen*. O professor digita o endereço no navegador: www.voscreen.com. A tela inicial do site está representada pelo fig. 39 abaixo.

Fig. 39 – Tela inicial do site Voscreen



Fonte: Voscreen.

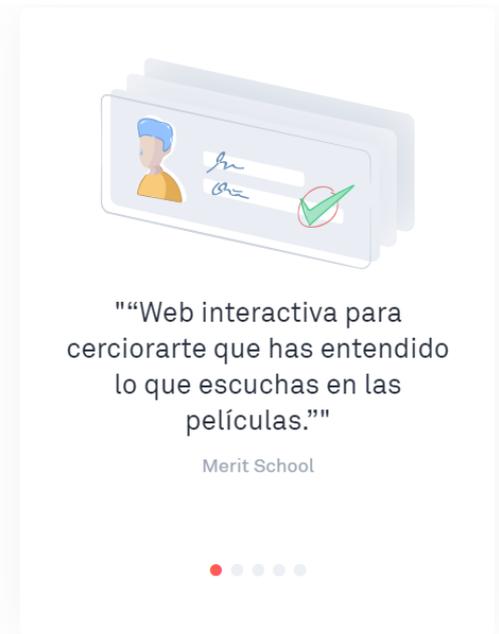
Na tela inicial, o site apresenta a possibilidade de instalar o aplicativo pelos sistemas Android e iOS, dependendo do sistema do celular do usuário. O primeiro passo para que o professor comece a usar o site, é criar uma nova conta, selecionando a opção *sign up* no canto superior direito. Na tela seguinte, o professor deve preencher os campos que indicam primeiro e último nome, e-mail, criação de senha e a língua materna. Ao final, selecionar a opção *sign up* para finalizar o cadastro, como mostra a fig. 40 abaixo.

Fig. 40 – Tela de cadastro de nova conta do site *Voscreen*

It's easy to learn
English.
Sign Up Now for
Free...

Name	Last Name
Email	
Password	Confirm Password
Mother Tongue ▼	
Sign Up	

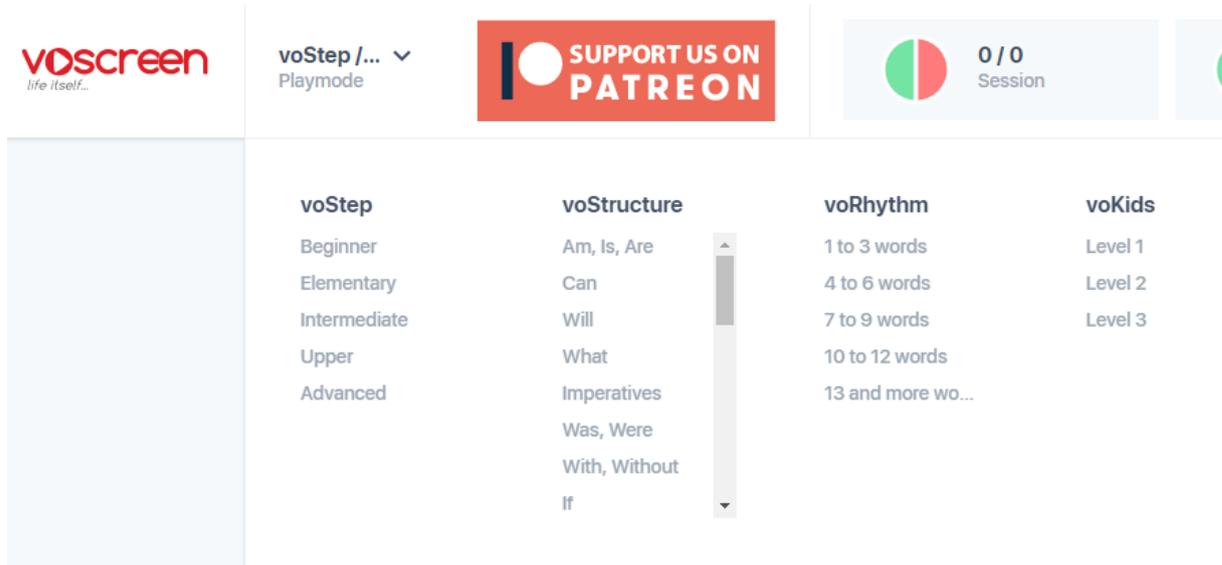
[Already have an account?](#)



Fonte: *Voscreen*.

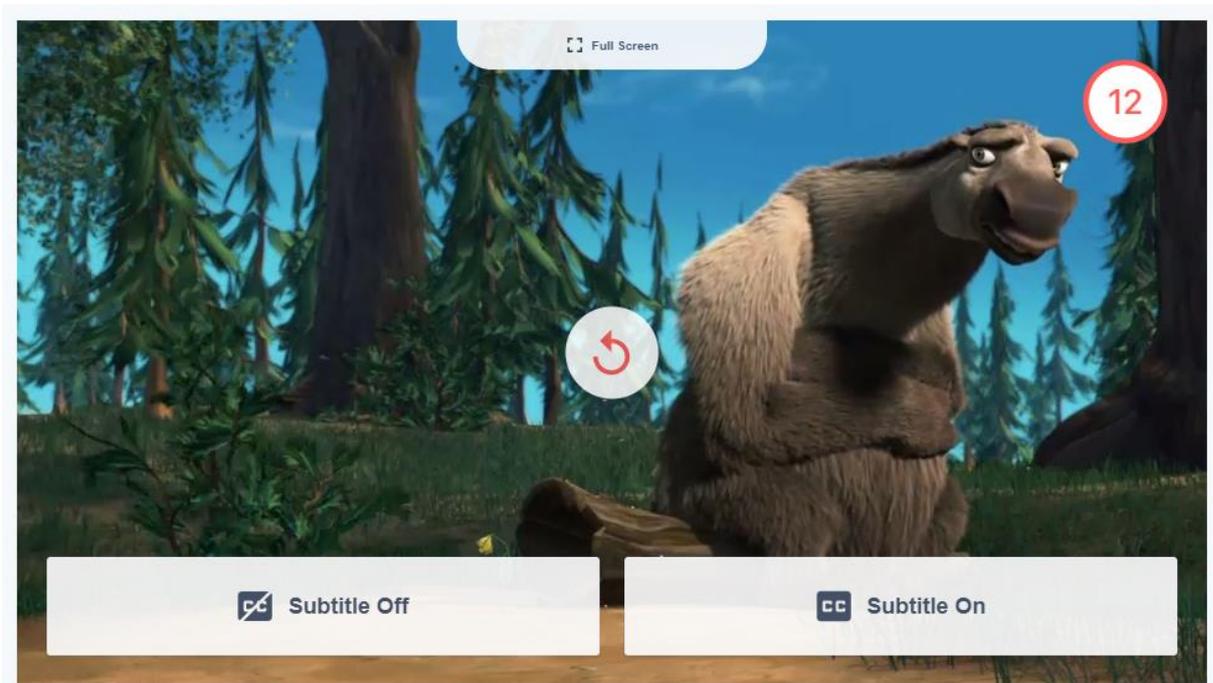
Após criar a conta no site, o professor já poderá navegar no site e escolher as atividades de sua preferência. Neste momento, o professor mostra aos grupos como eles podem usar o site para ensinar e aprender inglês por meio das atividades ali propostas, resolvendo algumas de suas atividades com a participação de todos e os deixando terem suas percepções sobre esta ferramenta digital. Durante a navegação, o professor pode selecionar pequenos trechos de vídeos que trazem conteúdos para aprendizagem de inglês no ensino médio das escolas.

Por meio da opção *Playmode*, o professor pode selecionar a opção *Beginner*, que mostrará pequenos trechos de vídeos simples para a compreensão oral e interpretação deles, ou poderá selecionar algum conteúdo específico, como trechos de vídeos com verbo TO BE, verbos modais *can*, *will*, ou escolher trechos que contenham o uso do *Simple Present* (ver Fig. 41).

Fig. 41 – Tela de seleção de categorias de atividades do site *Voscreen*

Fonte: *Voscreen*.

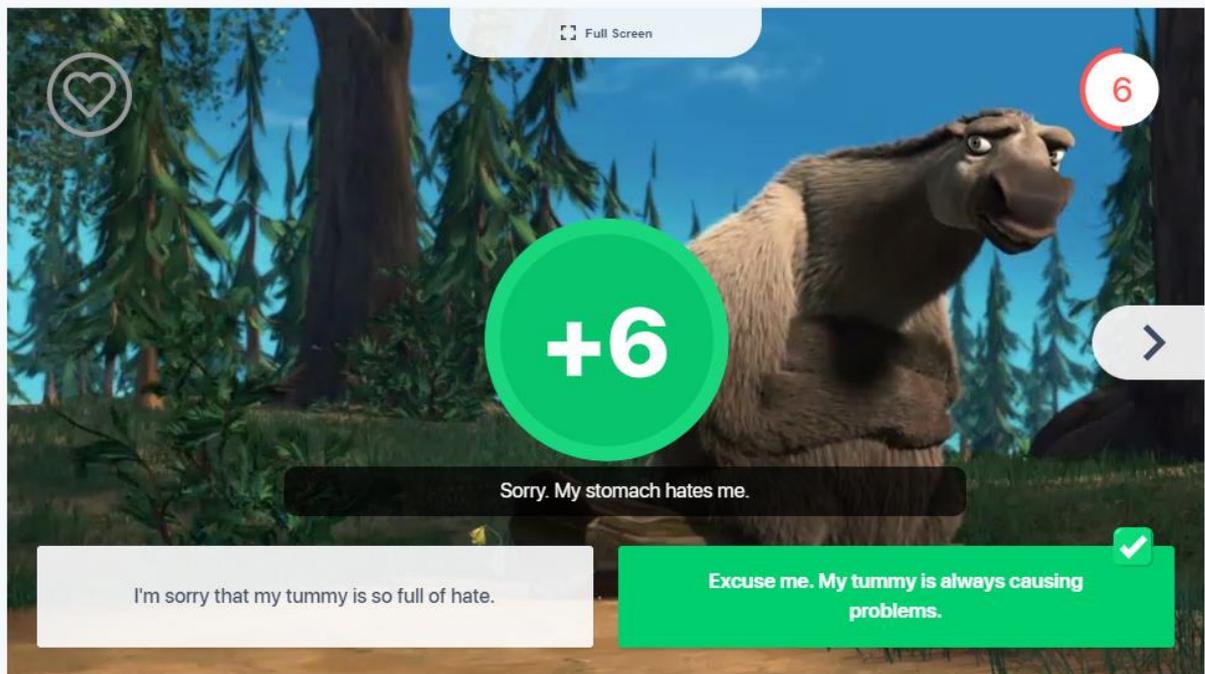
Durante a atividade, os grupos de alunos tentarão compreender o diálogo dos pequenos trechos dos vídeos e selecionarão a descrição que melhor representa a conversa, onde o professor informa que, sem legenda (*subtitle off*), se ganha mais pontos, e com legenda (*subtitle on*), se ganha menos pontos. O tempo para resposta é apresentado no canto superior direito do trecho do vídeo (ver fig. 42).

Fig. 42 – Atividade do site *Voscreen*

Fonte: *Voscreen*.

Para melhor compreensão e participação dos grupos de alunos, o professor seleciona *subtitle on*. Selecionando esta opção, o usuário tem 12 segundos para responder a compreensão oral que melhor descreve a fala das pessoas ou personagens do trecho do vídeo apresentado. Acertando, o usuário ganha uma pontuação (ver fig. 43), que acumula em sua conta, apresentado na parte superior direita da tela do site, de nome *score*. Errando, a pontuação do usuário diminui. Para passar para o próximo trecho de vídeo, o professor seleciona a figura que representa uma seta para o lado direito do vídeo.

Fig. 43 – Seleção de opções de compreensão oral dos trechos dos vídeos do site *Voscreen*



Fonte: *Voscreen*.

Depois das atividades, o professor instiga os grupos a pensarem e discutirem de que forma a utilização destas ferramentas digitais poderiam compor uma situação de aprendizagem das habilidades de escuta, de fala, de escrita e de leitura, caso os grupos as propusessem para ensinar inglês em uma escola no ensino médio. Para tanto, os alunos devem se reunir em seus grupos para discutir e conhecer melhor as opções dos sites no tocante a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos e porque este site seria adequado ou não para ensinar e aprender inglês, a ser apresentado para o próximo encontro.

O professor informa que cada grupo terá o tempo de 24 minutos para sua exposição, totalizando 240 minutos (4 horas). A exposição de cada grupo deve levar em consideração o tipo de atividade, o público alvo, o tema, materiais usados, os procedimentos de ensino, objetivos da atividade (habilidades da língua focadas) e avaliação.

Ciclo 2 / Encontro 2	
Passo 2:	Exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos e percepções dos sites e exemplos de situação de aprendizagem de escuta e de fala de inglês no ensino médio
Tempo estimado	4h

Descrição das atividades

No próximo encontro, os 10 grupos expõem os sites por meio de suas funcionalidades e como eles podem ser usados e implementados como ferramentas digitais para ensinar as habilidades de escuta, de fala, de escrita e de leitura do inglês no ensino médio.

Cada grupo se apresenta em 24 minutos, usando projetor, computador e *Internet*, caso o grupo ache necessário. O professor intermedia estas exposições, instigando a participação e a discussão de todos os grupos sobre o assunto.

Ciclo 3 / Encontro 1	
Passo 1:	Apresentação expositiva exemplar - <i>Ello</i>
Tempo estimado	1h

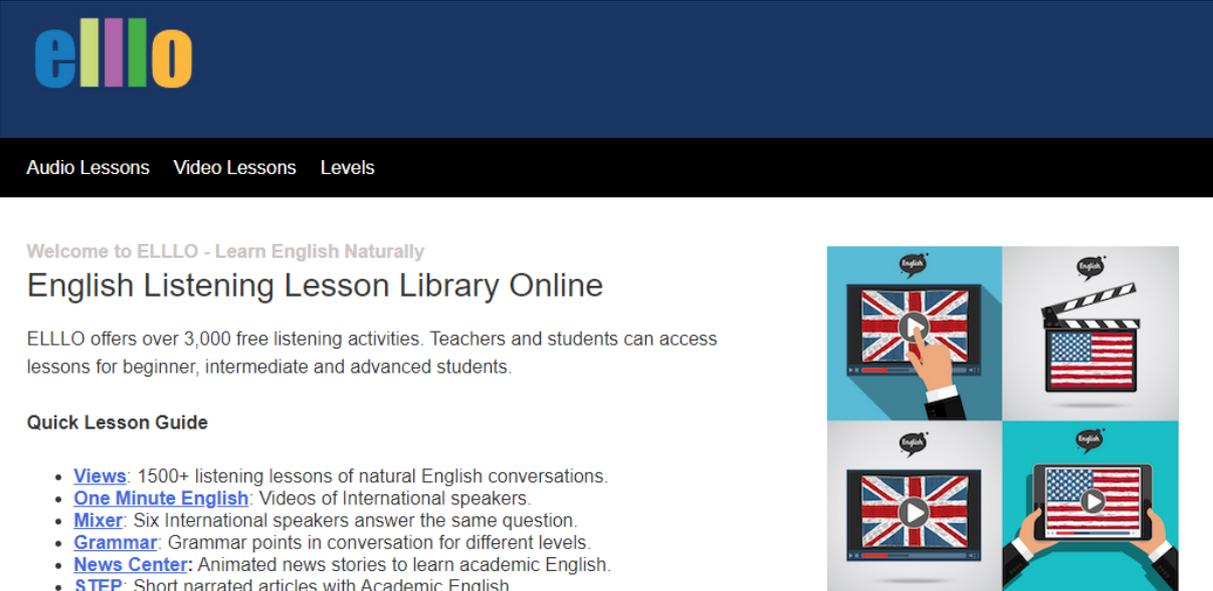
Descrição das atividades

Para este passo, o professor precisa dos seguintes equipamentos e espaço:

- computador ou smartphone;
- projetor;
- conexão com a *Internet*;
- laboratório de informática.

Caso a instituição não disponha de laboratório de informática, o professor pode executar esta etapa na sala de aula com smartphones e conexão com a *Internet*.

Para acessar o site *Ello*, o professor digita o endereço no navegador: www.ello.org. A tela inicial do site está representada pelo fig. 44 abaixo:

Fig. 44 – Tela inicial do site *Ello*


Welcome to ELLLO - Learn English Naturally

English Listening Lesson Library Online

ELLLO offers over 3,000 free listening activities. Teachers and students can access lessons for beginner, intermediate and advanced students.

Quick Lesson Guide

- **Views:** 1500+ listening lessons of natural English conversations.
- **One Minute English:** Videos of International speakers.
- **Mixer:** Six International speakers answer the same question.
- **Grammar:** Grammar points in conversation for different levels.
- **News Center:** Animated news stories to learn academic English.
- **STEP:** Short narrated articles with Academic English.

Fonte: *Ello*.

Não é necessário cadastro e qualquer usuário pode visitá-lo para aproveitar seus recursos. Este sítio é indicado para o desenvolvimento das habilidades de compreensão oral e leitura, apresentando áudios e vídeos postados a fim de compartilhar assuntos diversos da língua inglesa, ajudando aprendentes e professores a terem acesso à materiais de escuta *on-line* gratuitos. Os áudios e vídeos são criados e compartilhados por falantes da língua de vários países, os quais discutem vários tópicos.

O professor pode escutar estes áudios e vídeos escolhendo níveis de dificuldades diferentes (iniciante, iniciante avançado, intermediário inferior, intermediário médio, intermediário avançado e avançado). Estas mídias também oferecem a possibilidade de leitura por meio de legendas, aprendizagem de estruturas ou de palavras dos áudios apresentados e exercício por meio de *quizes*, com perguntas e respostas. Ao final destes passos, é possível verificar acertos e erros dos *quizes* e, se for desejado, reiniciar o exercício e verificar o gabarito das respostas.

Como propostas de atividades neste passo, o professor seleciona a opção *Audio Lessons* na tela inicial do site, depois em *Audio lessons with quiz*, seleciona a opção 1-50, depois seleciona a atividade 41 – Weekend Get-Away, que possui o nível para *High Beginners 3* (ver fig. 45).

Fig. 45 – Atividade de áudio *Weekend Get-Away* do site *Ello*



Script Vocab Quiz

Todd: So what are you doing this weekend, Adrianna?

Adrianna: I'm going to Fukuoka with...to meet my friend.

Todd: Oh cool, how do you know her?

Speaker Speaker
Adrianna Todd

Fonte: *Ello*.

A descrição do áudio desta atividade diz *Adrianna is getting out of town for the weekend. She explains where and why*. Os grupos de alunos poderão participar da atividade como prática de compreensão oral, onde o professor apresenta algumas perguntas para responderem, depois de escutarem o áudio entre 3 e 4 vezes, sem a legenda:

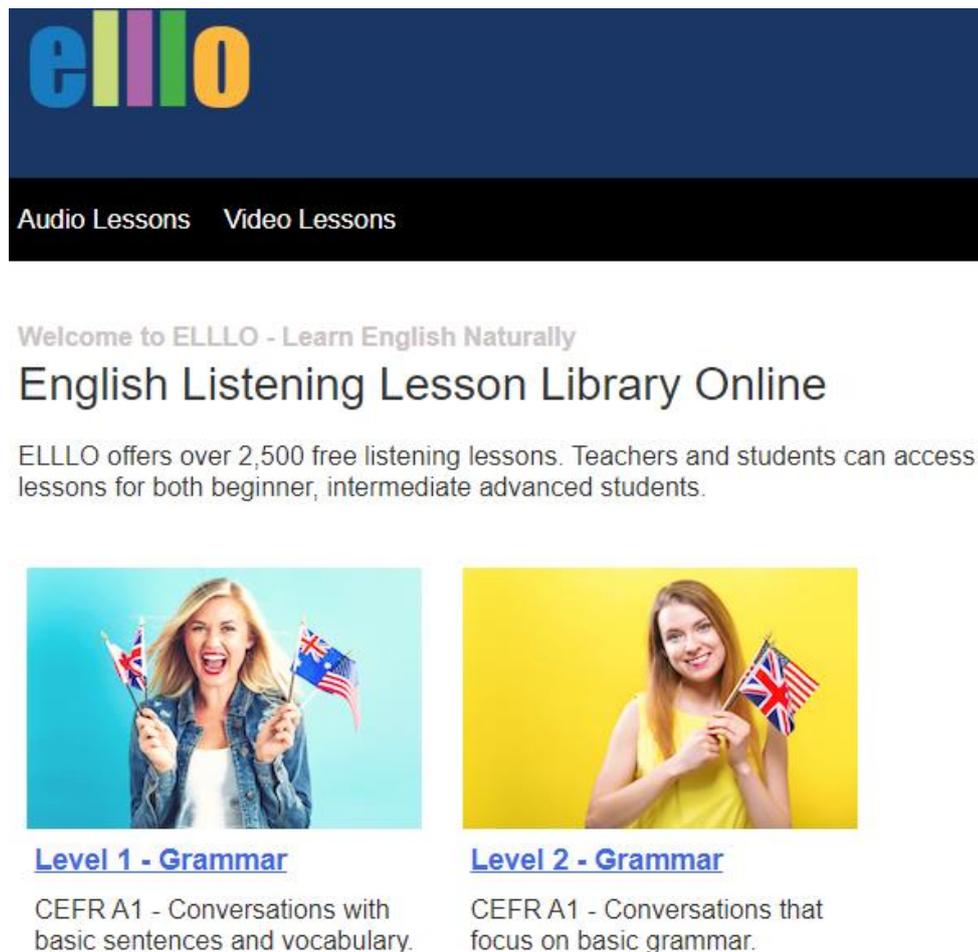
- 1 – Where is Adriana going this weekend?
- 2 – What is Adriana going to celebrate in Japan?
- 3 – How's the Japanese language for Adriana?

Depois de praticar a compreensão oral dos grupos de alunos e checar as respostas das perguntas, o professor projeta o *script* do áudio e escutam uma última vez para acompanharem o diálogo.

Depois disso, o professor mostra a opção *Learn vocabulary from the lesson!*, onde os grupos de alunos poderão aprender as expressões e vocabulários apresentados nesta lição.

Outra proposta de atividade neste passo é por meio da opção *Grammar*, na tela inicial do site (ver fig. 46).

Fig. 46 – Opção *Grammar* do site *Ello*



ello

Audio Lessons Video Lessons

Welcome to ELLLO - Learn English Naturally

English Listening Lesson Library Online

ELLLO offers over 2,500 free listening lessons. Teachers and students can access lessons for both beginner, intermediate advanced students.



Level 1 - Grammar

CEFR A1 - Conversations with basic sentences and vocabulary.



Level 2 - Grammar

CEFR A1 - Conversations that focus on basic grammar.

Fonte: *Ello*.

Selecionando esta opção, o professor seleciona depois a opção Level 1 – Grammar. Depois, seleciona a atividade 1.03 Basic Verbs, que possui a descrição *Two people discuss their weekend routines* (ver fig. 47).

Fig. 47 – Atividade *My Weekend* do site *Ello*

Grammar Talks Listening Course

Improve your listening, speaking and grammar!



 Ello - The Weekend - Basic Verbs

 SOUNDCLLOUD

- [Script](#)
- [Grammar](#)
- [Quiz](#)

Fonte: *Ello*.

Os grupos de alunos poderão participar da atividade como prática de compreensão oral, onde o professor apresenta algumas perguntas para responderem, depois de verem e escutarem mídia entre 3 e 4 vezes, sem a legenda:

- 1 – What does Shantel do on the weekend?
- 2 – What does Shantel love to put on her toast?
- 3 – What does Todd cook on the weekend?
- 4 – What does Todd do for fun?

5 – What does Shantel do on Sunday evening?

6 – What's Todd's favorite TV show?

Depois de praticar a compreensão oral dos grupos de alunos e checar as respostas das perguntas, o professor projeta o *script* do áudio e olham e escutam uma última vez para acompanharem o diálogo.

Depois disso, o professor mostra a opção *Grammar*, onde os grupos de alunos poderão aprender verbos básicos apresentados nesta lição na forma de perguntas, formas afirmativas, formas negativas, formas contraídas negativas e com *Yes / No questions*.

Depois das atividades, o professor instiga os grupos a pensarem e discutirem de que forma a utilização desta ferramenta digital poderia compor uma situação de aprendizagem e descrevendo as habilidades do inglês que poderiam ser praticadas com o seu uso em sala de aula, caso os grupos as propusessem para ensinar inglês em turmas do ensino fundamental e do ensino médio. Para tanto, os grupos de alunos terão em torno de 30 minutos para se reunir no laboratório de informática ou sala de aula, a fim de discutir e de conhecer melhor as opções do site no tocante a sua funcionalidade e pedindo para que eles exponham suas impressões quanto aos pontos positivos, aos pontos negativos e porque este site seria adequado ou não para ensinar e aprender inglês, além de expor quais habilidades da língua poderiam ser praticadas nas atividades propostas. Ademais, o professor também informa que cada grupo terá o tempo de 12 minutos para sua exposição, totalizando 120 minutos (2 horas). A exposição de cada grupo deve levar em consideração o tipo de atividade, o público alvo, o tema, materiais usados, os procedimentos de ensino, objetivos da atividade (habilidades da língua focadas) e avaliação.

Ciclo 3 / Encontro 1	
Passo 2:	Exposição e discussão dos grupos sobre pontos positivos, pontos negativos e percepções do site e exemplo de situação de aprendizagem de inglês no ensino fundamental e no ensino médio, e descrição das habilidades da língua propostas como prática.
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, os 10 grupos expõem o site por meio de suas funcionalidades e como ele pode ser usado e implementado na sala de aula como ferramenta digital para ensinar e aprender inglês, além de apresentar quais habilidades da língua poderiam compor esta situação de aprendizagem para as turmas de ensino fundamental e de ensino médio.

Cada grupo se apresenta em 12 minutos, usando projetor, computador e *Internet*, caso o grupo ache necessário. O professor intermedia estas exposições, instigando a participação e a discussão de todos os grupos sobre o assunto.

Ciclo 3 / Encontro 1	
Passo 3:	Pesquisa de ferramenta digital por grupo para o ensino e aprendizagem de inglês no ensino fundamental ou no ensino médio
Tempo estimado	1h

Descrição das atividades

Neste passo, o professor explica que todos os grupos de alunos pesquisarão ferramentas digitais online que disponibilizem a prática da língua inglesa e que sejam indicados e escolhidos para dois público alvos distintos: ou para alunos do ensino fundamental ou para alunos do ensino médio (os grupos devem escolher somente um público alvo). Cada grupo fica responsável por pesquisar uma ferramenta digital, totalizando 10 ferramentas digitais. Para tanto, todos os grupos utilizarão seus smartphones ou computadores para elaborar esta pesquisa e exporão suas escolhas de ferramentas digitais de acordo com os seguintes critérios:

Tabela 4 - Aspectos de avaliação de material digital

Aspectos técnicos	- Design/layout: se possui fácil acesso; se possui atividades autoexplicativas; se é atrativo (com imagens, gráficos e tabelas) que auxiliem na compreensão do usuário.	0,5 pts
	- Acessibilidade: demanda de cadastro de usuário; acesso de diferentes plataformas (notebook, celular); se o progresso da atividade é salvo pelo usuário; faz seleção ou restrição de participantes.	0,5 pts
	- Suporte: sessões de FAQ; tutoriais explicativos de como utilizar a ferramenta; uso de linguagem adequada; acesso para pessoas com necessidades especiais; meios de contato para dúvidas.	1,0 pts
Aspectos teóricos	- Concepção de ensino e de aprendizagem: se a ferramenta ou o AVA contribui para o desenvolvimento intelectual e pessoal do usuário, entendido como prática social.	1,0 pts
	- Avaliação: perceber se parte de um planejamento de desenvolvimento do usuário ou como instrumento aplicado para fornecer um diagnóstico do estado atual do seu saber.	0,5 pts
	- Interação e interatividade: se é prevista interação entre pessoas ou apenas o instrumento e seu conteúdo (interatividade); se há atividade síncronas ou assíncronas com pessoas de diferentes contextos culturais e níveis de conhecimento; se é possível fazer postagens endereçadas a colegas, com <i>upload</i> de arquivos e conteúdo, a fim de facilitar a interação entre pessoas.	0,5 pts
	- Recursos: se é favorecido o acesso e a ligação entre os conteúdos dentro e fora da ferramenta (se favorecem a leitura não linear e hipertextual dos conteúdos).	1,0 pts
	- Multimodalidade: se há tentativas de conectar diversos conteúdos e o incentivo à relação entre ideias provenientes de diferentes fontes.	1,0 pts
Aspectos práticos	- Flexibilização: se o usuário pode navegar livremente pelas atividades e escolher a ordem de acesso; se a progressão é rígida, não favorecendo o desenvolvimento da autonomia do usuário; se há escolha de atividades de acordo com o estilo de aprendizagem do usuário, favorecendo tanto autonomia quanto autoconhecimento.	1,0 pts
	- Engajamento: é esperado que os instrumentos ofereçam não apenas acesso ao conteúdo, mas a oportunidade de desenvolvimento da consciência na aprendizagem (premiações pela continuidade de acesso ou premiações com acesso restrito à novos conteúdos).	1,0 pts
	- Afetividade: se o usuário se sente acolhido para que tenha motivação para continuar a usar a ferramenta (pode ser fundamental para a continuação de seus estudos).	1,0 pts
	- Habilidade linguística: possibilita o engajamento do usuário para a aprendizagem das habilidades de escuta, fala, escrita e leitura (uma, duas ou mais).	1,0 pts

Fonte: Adaptação de Sabota e Pereira, 2017.

A escolha da ferramenta digital deve ter a maior pontuação entre, pelo menos, 3 escolhidas por cada grupo na pesquisa. Todos os grupos de alunos devem levar em consideração estes aspectos supracitados para as suas exposições.

Após a escolha da ferramenta digital por meio dos critérios supracitados, os grupos de alunos deverão elaborar e expor um planejamento de execução de aula por meio dos critérios descritos abaixo:

- 1 - Tema
- 2 – Público alvo
- 3 – Objetivos de ensino
- 4 – Ferramentas digitais
- 5 – Execução da aula (passos com pré-execução, durante a execução e após a execução da aula, assim como a descrição dos minutos de cada passo, habilidades exploradas etc.)
- 6 – Recursos metodológicos
- 7 – Avaliação da aula e dos alunos

O professor informa que cada grupo de alunos terá o tempo de 24 minutos para sua exposição, totalizando 240 minutos (4 horas). Todos os grupos de alunos devem se planejar para esta exposição para o próximo encontro.

Ciclo 3 / Encontro 2	
Passo 4:	Exposição e discussão dos grupos sobre a escolha de uma ferramenta digital para o ensino e aprendizagem de inglês no ensino fundamental ou no ensino médio
Tempo estimado	4h

Descrição das atividades

Neste passo, os 10 grupos expõem suas ferramentas digitais escolhidas por meio de suas funcionalidades, explicando como elas podem ser usadas e implementadas em uma sala de aula para ensinar as habilidades do inglês ou no ensino médio ou no ensino fundamental.

O professor avalia as propostas das ferramentas digitais por meio dos aspectos avaliativos de material digital, que foram apresentados no encontro 1, além de ter a percepção se os grupos informaram o público alvo escolhido e que habilidades da língua serão trabalhadas. Assim, os grupos terão a oportunidade de analisar e expor suas percepções quanto a estes pontos, os engajando nas discussões com todos os grupos e compartilhando experiências de uso. Cada

grupo se apresenta em 24 minutos, usando projetor, computador e *Internet*, obrigatoriamente, e o professor intermedia a discussão criada.

Ciclo 4 / Encontro 1	
Passo 1:	Apresentação expositiva de ferramenta digital para a criação e compartilhamento de um livro digital (<i>e-book</i>): Livros Digitais
Tempo estimado	1h

Descrição das atividades

Nesta etapa, o professor apresenta, por meio de exposição no computador, projetor e utilizando a *Internet*, o site “Livros Digitais” como exemplo e modelo de ferramenta digital para a criação de *e-books*, disponível em www.livrosdigitais.org.br. Nesta plataforma, qualquer pessoa cadastrada pode criar, publicar e compartilhar seu livro, ou até mesmo, imprimi-lo em formato de livreto para distribuição. O primeiro passo é criar um cadastro no site, clicando na opção “cadastre-se”, como mostra a tela inicial da fig. 48 abaixo.

Fig. 48 – Tela inicial do site “Livros Digitais”



Fonte: Livros Digitais.

Na próxima tela, o site informa ao usuário de que se houver menores de 12 anos querendo se cadastrar, deve ter supervisão de um adulto. O professor preenche seus dados, escrevendo seu nome completo, seu e-mail e criando uma senha pessoal para o site (ver fig. 49). Para finalizar o cadastro, selecione a opção “Cadastrar” ao final.

Fig. 49 – Tela de cadastro do site “Livros Digitais”

The image shows the registration page for 'Livros Digitais'. At the top, there is a teal header with the logo 'livrosdigitais' in white. Below the header, the text 'Cadastre-se agora!' is displayed. A yellow warning box states: 'Menor de 12 anos, tem que ter a supervisão de um responsável'. There are three input fields: 'Nome completo', 'E-mail', and 'Senha'. Below these fields is a checkbox labeled 'Li e concordo com', followed by two green checkmarks and links: 'Licença de uso' and 'Termo de permissão de uso e de Política de privacidade'. At the bottom, there is an orange 'Cadastrar' button and a 'Cancelar' link. A footer text says: 'Já é cadastrado? Faça o seu [login](#)'.

Fonte: Livros Digitais.

Depois de realizar o cadastro, o professor pode começar a criar seu livro digital. A tela que se apresenta é um *lobby* para que o professor possa começar um novo projeto de livro digital, onde pode criar até 4 livros. Também é mostrado um campo intitulado “livros publicados”, que apresenta quantos e quais livros foram publicados pelo usuário, como mostra a fig. 50 abaixo.

Fig. 50 – Tela de edição e publicação do site Livros Digitais



Fonte: Livros Digitais.

Clicando na opção “novo livro” da mesma tela, o professor cria o título do livro e informa o nome do autor, como mostra a fig. 51 abaixo.

Fig. 51 – Criação do nome e autor do livro no site “Livros Digitais”

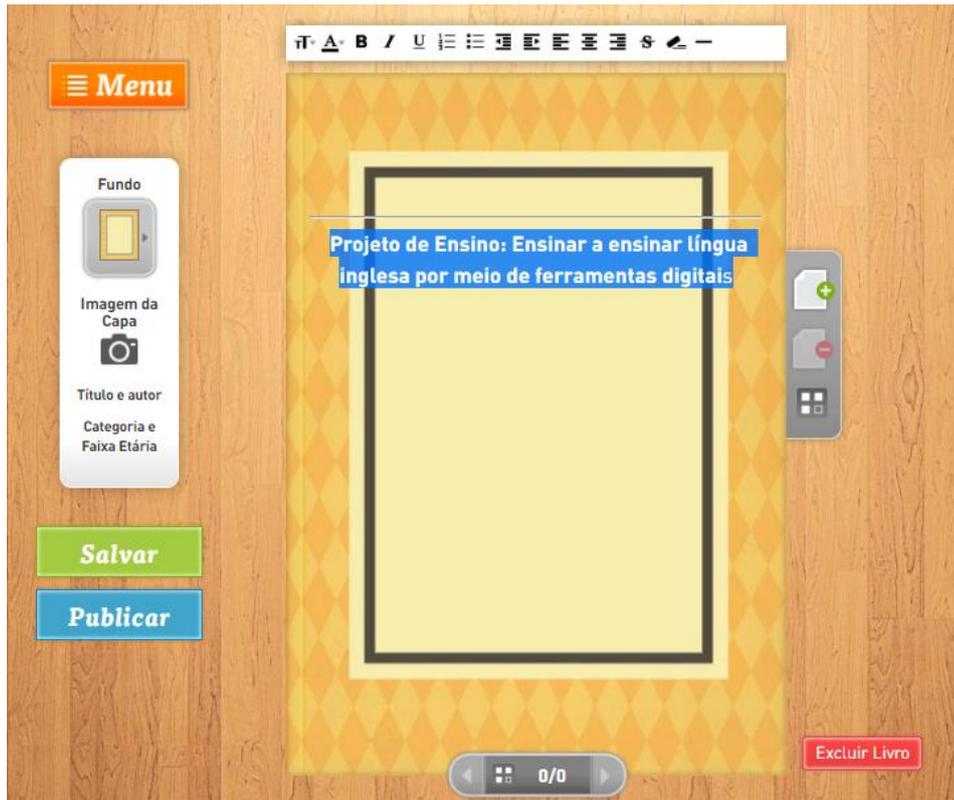


Fonte: Livros Digitais.

Na próxima tela, o professor já pode começar a fazer a edição do livro digital. As opções apresentadas são (ver fig. 52):

- Foto da capa de fundo;
- Imagem da capa (caso o professor queira fazer *upload* de uma foto própria);
- Atualizar informações do título e do autor do livro;
- Atualizar informações da categoria e faixa etária do livro;
- Barra de ferramentas para formatação da escrita do livro (barra superior);
- Inserir imagens (para as páginas criadas);
- Adicionar, excluir e organizar as páginas criadas;
- Opções de salvar, publicar e excluir o livro.

Fig. 52 – Tela de edição do site “Livros Digitais”



Fonte: Livros Digitais.

Ciclo 4 / Encontro 1	
Passo 2:	Prática de criação modelo de um livro digital (<i>e-book</i>): site Livros Digitais
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

A interface do site é de fácil navegação. Neste passo, o professor pede para que todos os grupos de alunos se reúnam com seus computadores do laboratório de informática ou smartphones. O professor seleciona 10 textos pequenos e próprios (ou de outras autorias), e distribui um trabalho impresso para cada grupo, a fim de criar um modelo de livro digital. De preferência, estes textos podem ser pequenos, entre 2 a 4 laudas, onde todos os grupos de alunos possam visualizar, ler e adicionar as informações no site como prática.

Como proposta sugestiva de atividade, o professor pede aos grupos de alunos para acessarem o site *Fables of Aesop*²⁵, disponível em www.fablesofaesop.com, para que possam ler e utilizar as pequenas fábulas em textos curtos para criarem seus livros digitais. A escolha da fábula fica a critério dos grupos. O professor pede para os grupos de alunos pensarem, organizarem, planejarem e experimentarem a melhor forma de criar seus próprios modelos de livros digitais como prática neste site. O professor intermedia esta etapa, tirando dúvidas e ajudando quando necessário.

Ciclo 4 / Encontro 2	
Passo 3:	Pesquisa de ferramentas digitais para a criação e compartilhamento de livro digital (<i>e-book</i>)
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, o professor informa que a próxima etapa do projeto será de todos os grupos de alunos pesquisarem exemplos de ferramentas digitais online que possibilitem a criação e compartilhamento de um livro digital (*e-book*), o qual será o produto final do projeto de ensino e que conterà todas as propostas de ferramentas digitais apresentadas no ciclo 3. Por meio de pesquisa utilizando smartphones ou computadores do laboratório de informática ou da sala de aula, o professor explica que as ferramentas escolhidas por todos os grupos de alunos devem ser diferentes e não podem ser iguais. Para esta etapa do projeto, todos devem seguir as pesquisas com as seguintes informações e critérios:

- 1 – Nome da ferramenta digital
- 2 – Informação do endereço da ferramenta digital
- 3 – Informações dos recursos disponibilizados
- 4 – Informação quanto a plataforma utilizada (computador, celular ou ambos)
- 5 – Gratuito ou pago
- 6 – Indicação de público alvo
- 7 – Exemplo prático de como manusear a ferramenta digital
- 8 – Pontos positivos, pontos negativos e percepções de uso da ferramenta digital

²⁵ As Fábulas de Esopo são uma coleção de fábulas creditadas a Esopo, um escravo e contador de histórias que viveu Grécia Antiga. As fábulas de Esopo tornaram-se um termo genérico para coleções de fábulas brandas, usualmente envolvendo animais personificados. A fábula é um conto de moralidade popular, uma lição de inteligência, de justiça, de sagacidade, trazida até nós pelos nossos Esopos.

O professor estará intermediando esta pesquisa com todos os grupos de alunos, ao mesmo tempo que estará os auxiliando quando necessário.

Ciclo 4 / Encontro 2	
Passo 4:	Exposição de ferramentas digitais para a criação e compartilhamento de livro digital (<i>e-book</i>)
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

No ciclo 4, encontro 2, passo 4, todos os grupos de alunos apresentarão suas propostas de ferramentas digitais para a criação de um *e-book*, levando em consideração os critérios expostos no passo anterior. Todos os grupos devem fazer suas apresentações com computadores, projetor e *Internet*. O professor informa que cada grupo de alunos terá o tempo de 12 minutos para sua exposição, totalizando 120 minutos (2 horas) e pede para que todos os grupos de alunos façam anotações sobre as suas funcionalidades, opções, navegação, práticas da língua, dentre outros aspectos, as quais servirão para a execução do ciclo 5, encontro 1, passo 1. Durante este passo, o professor estará intermediando as apresentações, instigando às discussões e percepções dos grupos por meio das ferramentas digitais apresentadas, ao mesmo tempo que estará auxiliando esta etapa do projeto, quando necessário.

Ciclo 5 / Encontro 1	
Passo 1:	Votação para escolha de uma ferramenta digital para a criação de um livro digital (<i>e-book</i>)
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, os grupos de alunos escolherão, por meio de votação, uma entre as dez ferramentas digitais apresentadas no último encontro, a qual servirá para compor todas as 10 ferramentas digitais para o ensino e aprendizagem de inglês, apresentadas pelos grupos no ciclo 3. Para tanto, o critério de escolha desta ferramenta digital deve seguir os critérios apresentados por cada grupo e suas percepções quanto ao seu uso. Como exemplo de critérios para a escolha, podem ser levados em consideração: facilidade, manuseio, layout, organização, acesso gratuito ou não, compartilhamento com outros usuários, interação e colaboração entre os pares, recursos

apropriados, dentre outros aspectos que podem ser discutidos entre todos e que poderá servir para a sua escolha.

Ciclo 5 / Encontro 1	
Passo 2:	Pesquisa de estrutura de um livro digital presente na <i>Internet</i>
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

No ciclo 5, encontro 1, passo 2, o professor solicita para cada grupo pesquisar na *Internet* a estrutura de um livro digital, por meio de modelos de e-books já presentes na *Internet* ou tutoriais por meio de *blogs*, vídeos, livros etc., a qual servirá como estrutura base para a criação do livro digital. Cada grupo fica responsável por pesquisar e conhecer as estruturas de um livro digital (e-book). Assim sendo, a proposta da criação desta estrutura poderia seguir os seguintes pontos:

- 1) Elementos extratextuais: capa.
- 2) Elementos pré-textuais: folha de rosto, página de créditos, epígrafe, dedicatória, agradecimento, apresentação, prefácio, página de autores e sumário interno.
- 3) Elementos textuais: introdução, corpo ou desenvolvimento, conclusão, notas, citações e referências.
- 4) Elementos pós-textuais: posfácio, anexos, apêndices, glossário, índice.

Nem todos estes itens supracitados precisam compor o livro digital criado. Cabe aos grupos a organização da escolha destes itens que comporão o e-book e a separação destes itens que cada grupo estará criando para a estrutura do livro digital, de forma que todos os alunos dos grupos possam participar na elaboração desta estruturação. Portanto, os grupos escolhem os itens que mais lhe sejam convenientes para elaboração, de forma que os itens a serem trabalhados estejam equilibrados entre todos os grupos e que contenham informações necessárias para compor um livro digital. O professor intermediará a decisão e discussão de todos os grupos nesta etapa do projeto.

Ciclo 5 / Encontro 2	
Passo 3:	Organização dos grupos para a criação dos itens estruturais do livro digital
Tempo estimado	4h

Descrição das atividades

Neste passo, todos os grupos de alunos continuam a realizar a pesquisa de modelos de estruturas de um livro digital. Como forma de organização da responsabilidade dos grupos, a separação dos itens a serem trabalhados pode ocorrer da seguinte forma:

Tabela 5 – Separação dos itens estruturais do livro digital por grupos

Nº grupo	Responsabilidade	Descrição do elemento estrutural
Grupo 1	elementos extratextuais	capa
Grupo 2	elementos pré-textuais	folha de rosto, página de créditos, epígrafe
Grupo 3	elementos pré-textuais	dedicatória, agradecimento, apresentação
Grupo 4	elementos pré-textuais	prefácio, página de autores e sumário interno
Grupo 5	elemento textual	introdução
Grupo 6	elemento textual	desenvolvimento
Grupo 7	elemento textual	conclusão
Grupo 8	elemento textual	notas, citações e referências
Grupo 9	elementos pós-textuais	posfácio, anexos, apêndices, glossário, índice
Grupo 10	responsável por gerenciar e auxiliar todos os grupos	

Fonte: elaborado pelo autor.

O professor e os grupos organizam quem terá a numeração entre 1 e 10. O grupo 10 terá a responsabilidade de auxiliar todos os outros grupos na construção dos itens supracitados, sendo que este grupo deverá ter a responsabilidade de pesquisar e conhecer a descrição de todos os elementos constituintes do livro digital também, assim como tirar dúvidas dos outros grupos que possam surgir. Todos deverão pesquisar, estudar, conhecer e repassar estas informações colaborativamente entre todos os outros grupos, de forma que fiquem cientes do que irão fazer e os elementos que comporão os itens de sua responsabilidade. Para esta etapa final, os grupos deverão realizar esta atividade durante o resto da semana até o próximo encontro, onde estarão expondo suas produções por meio de um ensaio escrito, além de apresentar as suas ideias e as suas percepções. O professor intermediará a construção desta etapa do projeto e estará auxiliando, quando for necessário.

Ciclo 6 / Encontro 1	
Passo 1:	Apresentação e organização de um ensaio estrutural de um livro digital
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, cada grupo apresentará um ensaio por escrito da estrutura do livro digital que ficou responsável, de acordo com a organização estipulada para cada grupo no ciclo 5, encontro 2, passo 3, por meio de exposição oral e utilizando o computador e projetor em sala de aula ou laboratório de informática. Nesta etapa, todos os grupos de alunos terão uma visão holística do que foi produzido por cada grupo e todos serão responsáveis por decidir o que colocar, o que modificar e o que retirar de cada elemento estrutural do livro digital que foi apresentado. Para tanto, todos os grupos contribuirão para a escolha e avaliação do que será posto no livro digital como produto final deste projeto de ensino. O professor intermediará a discussão e a decisão de todos os grupos nesta etapa do projeto.

Ciclo 6 / Encontro 1	
Passo 2:	Criação de cadastro na ferramenta digital para a criação e edição do livro digital
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, todos os grupos estarão criando uma conta na ferramenta digital que foi escolhida por todos para a criação do e-book, de modo que tanto os grupos quanto o professor possam ter conhecimento dos dados de login da conta. Em seguida, todos os grupos decidem como ficará o design e layout do livro digital, decidindo as cores predominantes, as figuras ilustradas que comporão cada parte do livro, a decisão da imagem adequada de cada uma das 10 ferramentas digitais que serão expostas etc. Nesta etapa, o professor intermediará a discussão e a decisão de todos os grupos.

Ciclo 6 / Encontro 2	
Passo 3:	Edição decisória de criação estrutural do livro digital na ferramenta escolhida
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, cada grupo ficará responsável por colocar, na ferramenta digital escolhida, a estrutura que ficou responsável já com as decisões realizadas no momento da apresentação e discussão por todos os grupos. Para isso, cada grupo estará usando um dos computadores do laboratório de informática ou o próprio smartphone para ter acesso e inserir os dados estruturais no livro digital. Todos os grupos terão a oportunidade de visualizar as atualizações e acréscimos feito por cada grupo na ferramenta digital, de modo que todos possam avaliar, decidir, colocar, retirar e discutir se a estrutura do livro digital está sendo produzida adequadamente. O professor estará auxiliando e intermediando esta etapa do projeto, assim como avaliando os grupos em suas tarefas.

Ciclo 6 / Encontro 2	
Passo 4:	Edição decisória de criação estrutural do livro digital na ferramenta escolhida
Tempo estimado	2h

Descrição das atividades

Neste passo, quando o livro digital estiver pronto, o professor informa que este *e-book* deverá ser socializado com a comunidade virtual, como para alunos, para professores e para instituições de ensino. Para tanto, os grupos ficam responsáveis por criar um link de compartilhamento do livro digital para estas comunidades, podendo ser por meio da página da *Internet* da instituição de ensino, e-mails, *blogs*, redes sociais etc..

8 AVALIAÇÃO

Neste projeto de ensino, acreditamos que a avaliação seja um processo de formação continuada, onde são levados em consideração a participação, o interesse, o envolvimento, a pertinência e a criatividade do aprendiz nas ações propostas por cada tarefa exposta. O processo de avaliação é de caráter mensurável a partir do momento que traz a conscientização de atuação de ambos os agentes participantes do projeto de ensino, professor e alunos.

A avaliação na aprendizagem, segundo Luckesi (2013), diz respeito a “um juízo de qualidade sobre dados relevantes, tendo em vista uma tomada de decisão”, ou seja, a atribuição de qualidade aos produtos criados, por meio de cada etapa das atividades propostas, é essencial para a tomada avaliativa do projeto de ensino. Sendo assim, enquanto as etapas estão sendo desenvolvidas dentro da proposta de ensino, o professor toma atitudes de acordo com os dados obtidos e avaliando o processo de aprendizagem de seus alunos ao mesmo tempo, de maneira que cada ação possa contribuir para a melhoria dos resultados dos agentes que estão sendo avaliados.

Para Oliveira (2015, p. 3), a avaliação é compreendida como:

uma ação provocativa do professor, que deve gerar a reflexão do aluno, possibilitando a formulação e/ou reformulação de hipóteses, que proporcionem o desenvolvimento da aprendizagem. Ou seja, a avaliação deve ser um processo contínuo e que favoreça a regulação da aprendizagem. Esta, por sua vez, é uma ação que está diretamente ligada à prática avaliativa do professor, pois a regulação da aprendizagem é todo o ato intencional que, agindo sobre os mecanismos de aprendizagem, contribuem diretamente para o progresso e/ou redirecionamento da aprendizagem individual e coletiva.

Desta forma, o processo de avaliação pode ser executado de forma a orientar os alunos em direção a uma aprendizagem crescente a partir do momento que desenvolve cada etapa estipulada, visando a melhoria desta aprendizagem progressivamente e levando em consideração os trabalhos individuais ou grupais. Da mesma forma, espera-se que o professor possa auxiliar o desenvolvimento de competências em que seu aluno seja capaz de pensar, comparar conteúdos e informações de cada etapa do trabalho, de avaliar e de se autoavaliar. Assim, o propósito da avaliação é o desenvolvimento do aprendiz, é desenvolver a percepção de valor acerca do que foi realmente ensinado, o que demanda uma percepção instrutiva do crescimento.

Portanto, a proposta do processo de avaliação deste projeto de ensino se dará por meio de rubrica e de observação participante por parte do professor durante todo o processo

qualitativo de aprendizagem dos alunos, fazendo anotações do desempenho de cada um e sugerir opiniões ou mudanças em cada etapa executada. A escolha da avaliação qualitativa para este projeto está fundamentada com o pensamento de Silva e Faria (2020, p. 4), quando explicam que “o objetivo de avaliar é poder usar métodos diversos para medir a capacidade de assimilação do aluno em relação ao conteúdo e, ainda, a partir dos mecanismos avaliativos, deve-se identificar em quais etapas as dificuldades aparecem”. Sendo assim e se tratando de um público do ensino superior, este projeto de ensino foca a aprendizagem qualitativa do próprio aluno, ao invés da atribuição de notas pelo professor, onde este aluno perceberá a sua própria aprendizagem e a sua avaliação antes, durante e depois da execução do mesmo. O papel do professor neste processo é de intermediar a execução de cada etapa do projeto, deixando seus alunos a vontade para expor suas ideias e executá-las, onde também estará os auxiliando quando necessário e estará avaliando tanto suas próprias atitudes quanto a sua percepção no que diz respeito a aprendizagem de seus alunos.

Esta avaliação tem como base os objetivos supracitados e será apresentada e entregue individualmente para cada membro dos grupos do projeto de ensino, os quais estarão avaliando não somente os trabalhos realizados nas etapas desenvolvidas, mas também a sua autoavaliação como agente ativo em sua própria aprendizagem e os aspectos afetivos e sociais demandados. Ademais, durante o processo de cada etapa do projeto, espera-se que o aluno discorra, em forma de texto escrito, a sua percepção do que foi bom, do que foi ruim, a participação de todos os envolvidos de cada membro do grupo e o que poderia ser melhorado. Somado a isso, o projeto também visa propor uma avaliação por parte do professor, que apresentará sua percepção no tocante as suas atitudes diante cada etapa e a sua opinião sobre a execução do projeto de ensino.

A seguir são apresentadas três rubricas como propostas de avaliação com seus respectivos aspectos, de acordo com os objetivos deste projeto de ensino, dos quais dois deverão ser preenchidos pelos alunos e um deverá ser preenchido pelo professor:

AVALIAÇÃO DO PROJETO DE ENSINO			
AGENTE: PROFESSOR			
Nome do professor: _____			
Avaliação professor: compreender as atitudes e a proposta do projeto de ensino			
Descritor	SIM (2,5 cada)	RAZOÁ VEL (1,25 cada)	NÃO (0,0 cada)
Fui capaz de ajudar os alunos com problemas/dúvidas de execução do projeto de ensino e as esclarecendo de forma positiva?			
Fui capaz de explicar o conteúdo e as etapas das tarefas do projeto de ensino de forma clara, precisa, reflexiva e significativa?			
Fui capaz de compreender, perguntar e expressar opiniões sobre os grupos, instigando-os para o processo de contribuição do conhecimento exposto?			
Fui capaz de entender e ser flexível quanto às datas, às tarefas e às avaliações realizadas no projeto de ensino?			
O que deu certo? O que deu errado? O que poderia ser melhor? (sugestões, críticas, argumentos)			

Depois desta avaliação, o professor poderá ter uma visão geral das notas de seus alunos ao final do projeto de ensino. As pontuações de cada aspecto descrito aqui servem como base para avaliar a nota geral do aluno individualmente, onde o professor poderá aproveitar para aprovação ou não em alguma disciplina da grade curricular do curso que possua o ensino das tecnologias para o ensino e aprendizagem da língua estrangeira (dependendo do propósito da disciplina da instituição). Em outro caso, se não for aplicado para avaliar em uma disciplina, a nota geral também servirá como um guia para os alunos saberem como foram seus percursos

durante a execução de cada etapa do projeto e se realmente puderam alcançar os objetivos dele ao final. As sugestões por escrito servirão como base para o desenvolvimento deste mesmo projeto com outros alunos e outras turmas, assim como servirá também para melhorar aspectos que não puderam ser bem agradáveis pelo professor e pelos alunos.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto de ensino teve como objetivo favorecer o uso de ferramentas digitais que possibilite a aprendizagem das habilidades da língua inglesa em espaços multimidiáticos de alunos de Letras-ínglês do ensino superior. Espera-se que os alunos possam ter a experiência de uso dos recursos tecnológicos com a execução deste projeto a fim de propor melhores condições de práticas pedagógicas quando estiverem formados e atuando profissionalmente em instituições de ensino. Além disso, o diálogo existente entre a teoria e a prática é essencial para que se possa construir um viés entre conhecimento, ação e experiência dentro do contexto de sala de aula e fora dela, viabilizando um caminho de pensamentos, críticas, reflexões, ações e práticas enquanto professores em formação.

As ferramentas digitais aqui propostas, assim como outras existentes, devem ser vistas como instrumentos promotores de multiletramentos com os seus usos e, além de seu uso, vistas como criadoras de condições de aperfeiçoamento, de aprendizagem, de ensino, de colaboração entre pares, de reflexões que possam favorecer atitudes de uma inter-relação com o outro. Portanto, cabe ao professor em usar este projeto de ensino como instrumento em que as tecnologias e ele sejam os pontos intermediáveis e incentivadores de conhecimento na sua execução. Ademais, enxergar os alunos como protagonistas de sua própria aprendizagem, onde eles possam interagir, trocar ideias, autoavaliar-se, adquirir conhecimento, planejar suas ações e executá-las de forma mais apropriada, levando-os a repensar seu próprio processo de aprendizagem.

Ao final deste projeto de ensino, espera-se que o aluno possa ser capaz de expor suas competências e habilidades por meio da produção de um produto final que, aqui nesta proposta, é a de criar um livro digital, contendo todas as suas sugestões de ferramentas digitais que possam compartilhar com a comunidade de professores, alunos e usuários interessados, com o propósito de ensinar e aprender as habilidades do inglês. Somado a isso, espera-se que estes alunos possam ter percepções sobre o seu próprio processo de aprendizagem durante todo o percurso das atividades propostas, além de perceber como foi o seu desenvolvimento ao longo do projeto no tocante ao letramento digital e as competências e as habilidades adquiridas.

Depois desta reflexão de aprendizagem, os alunos conseguirão responder ao questionamento instigativo, citado no início deste projeto de ensino: o uso das tecnologias digitais em instituições de ensino pode desenvolver competências e habilidades multimidiáticas e fazer a diferença na sala de aula? Com esta indagação, e com o auxílio do professor, os alunos serão capazes de expor suas opiniões com os colegas de sala, com a comunidade de interesse

comum e construir um espaço de discussões significativas e colaborativas de experiências a respeito das diferentes formas de integrar ferramentas digitais ao ensino de língua inglesa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Gislene Lima. *As tecnologias digitais e a música como recursos potencializadores da aprendizagem de língua inglesa: um estudo de caso com estudantes do ensino médio*. 2017. 135 f. Dissertação (Mestrado em Letras). Programa de Pós-graduação em Letras: Cultura, Educação e Linguagens, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, 2017.
- BORGES, Kleiton de Souza. *Aprendizagem de língua inglesa mediada por sítios: uma atividade promovida em um centro de autoacesso*. 2018. 137 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos). Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- BRASIL. *Diretrizes Curriculares Nacionais dos cursos de Filosofia, História, Geografia, Serviço Social, Comunicação Social, Ciências Sociais, Letras, Biblioteconomia, Arquivologia e Museologia*. Brasília: MEC, CNE, 2001.
- KARADUMAN, Güray. *Aplicabilidade da micro-aprendizagem baseada no conectivismo na aprendizagem de língua estrangeira: amostra do Voscreen*. 2018. 128 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Departamento de Educação à Distância, Universidade de Anadolu, Eskişehir, 2018.
- LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. 1.^a edição. São Paulo: Cortez, 2013. E-book.
- MESQUITA, Sandra Valéria Dalbello de. *Aprendizagem de Língua Inglesa Mediada Por Tecnologia: Aplicativos para Dispositivos Móveis*. Universidade Norte do Paraná - UNOPAR. Londrina, 2018.
- OLIVEIRA, Erika Rocha de; COELHO, Marcos Antônio Pereira; AZEVEDO, Ivete Monteiro de. O jogo do aprender: o uso do aplicativo Duolingo no ensino de língua inglesa. *XIV EVIDOSOL e XI CILTEC-Online*. Junho, 2017. Disponível em: <<http://evidosol.textolivre.org/papers/2017/upload/16.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2019.
- OLIVEIRA, Matheus Couto de. *O uso de tecnologias digitais para uma avaliação formativa reguladora e autorreguladora em um curso de Licenciatura em Matemática a distância*. Anais do XIX Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática. Outubro/Novembro, 2015. Disponível em: <https://www.ufjf.br/ebapem2015/anais/sessao-b-3110/>. Acesso em: 11 out. 2020.
- PALANGGAN, Sukmawati Tono; ATMOWARDOYO, Haryanto; WEDA, Sukardi. English Listening Lesson Library Online (ELLLO) as a Supporting Media in Learning Listening. *ELT Worldwide*. Vol. 3, No. 1 2016. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/319065491_English_Listening_Lesson_Library_Online_ELLLO_as_a_Supporting_Media_in_Learning_Listening>. Acesso em: 24 nov. 2019.

SABOTA, Barbra; PEREIRA, Ariovaldo Lopes. O uso de ferramentas tecnológicas em ambientes de aprendizagem: critérios para avaliação de materiais de ensino em formato digital. *Caminhos em Linguística Aplicada*, v. 16, n. 2, p. 44-62, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.unitau.br/ojs/index.php/caminhoslinguistica/article/view/2292/1698>>. Acesso em: 25 ago. 2019.

SILVA, Saulo José Correia da. FARIA, Adriano. O sistema de avaliação no Ensino Superior. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 05, Ed. 07, Vol. 03, pp. 114-125. Julho de 2020. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/sistema-de-avaliacao>>. Acesso em: 11 out. 2020.

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. *Tecnologias para aprender*. 1. Ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016.