



NOVAS TECNOLOGIAS, MULTILETRAMENTOS E LETRAMENTOS DIGITAIS: reflexões sobre um projeto de extensão para formação de professores de língua inglesa

Michely Gomes Avelar (POSLLI/UEG)

Guido de Oliveira Carvalho (UEG)

Nossa relação com as tecnologias tem se tornado cada vez mais intensificadas. As utilizamos com as mais diversas finalidades que vão das atividades de entretenimento às pesquisas escolares ou para fins de trabalho. Assim, com um click realizamos compras online, assistimos filmes e séries, ouvimos músicas, jogamos, compartilhamos conteúdos, informações e links, produzimos conteúdos, estudamos, criamos perfis em redes sociais, conversamos com familiares e amigos distantes, trabalhamos e estabelecemos nossas redes de comunicação.

O mundo digital propicia, portanto, espaço para o surgimento novas práticas de linguagem, influenciando as formas de expressão, interação e comunicação da sociedade, uma vez que neste ambiente está repleto diferentes semioses tais como imagens estáticas e em movimento, vídeos, áudios, sons, cores, além de hiperlinks. Assim, por meio dessa interação, protagoniza uma sociedade que participa ativamente do mundo digital construindo novas formas de produção de sentido (AVELAR; FREITAS, 2018b, CARVALHO, 2019).

Nesta perspectiva, torna-se relevante considerar as novas formas de ler e compreender o cotidiano e o mundo, refletir sobre a cibercultura e propiciar experiências com as novas tecnologias na formação de professores de língua inglesa considerando a importância de incorporar tecnologias que fazem parte da realidade do aluno às práticas pedagógicas (AVELAR; FREITAS 2018a).

As práticas com o digital se imbricam em todos os contextos sociais e, desta forma, o ambiente escolar também se encontra integrado a elas. Carvalho (2019), por exemplo, pesquisou as relações dos letramentos acadêmicos com os letramentos digitais em um curso de formação de professores de Letras e constatou que as tecnologias se tornaram parte desse ambiente universitário, de forma a influenciarem



as produções dos gêneros textuais/discursivos acadêmicos desde a pesquisa até a divulgação.

As perspectivas e propostas apresentadas estão pautadas nos estudos sobre multiletramentos (ROJO, 2012, 2017 e ROJO; MOURA, 2019) e dos Letramentos Digitais (DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016; MONTE MÓR, 2007; LEE, 2020, entre outros), considerando as multimodalidades e a diversidade sociocultural propiciadas pelas tecnologias digitais.

ASPECTOS METODOLÓGICOS DA AÇÃO EXTENSIONISTA

O projeto de extensão “Novas Tecnologias, Linguagens e Formação de Professores de Língua Inglesa” foi proposto com o objetivo de propiciar aos professores de língua inglesa (em formação inicial e continuada) experiências e reflexões sobre as novas formas de linguagem propiciadas pelas novas tecnologias. Para tal, buscamos investigar as novas formas de ler e compreender o cotidiano e o mundo e refletir sobre a cibercultura. Nesta perspectiva, buscamos propiciar experiências com as novas tecnologias na formação de professores de língua inglesa considerando a importância de incorporar às práticas pedagógicas as tecnologias que fazem parte da realidade do aluno e/ou que emergem das demandas socioculturais atuais.

Pensado em um contexto anterior à pandemia da COVID-19, sua proposta inicial era de uma ação de extensão híbrida, envolvendo encontros presenciais e atividades realizadas em ambientes digitais. Considerando as mudanças no cenário mundial e a suspensão das atividades presenciais, o projeto precisou ser repensado para um contexto totalmente online, assim, a ação de extensão, que totaliza uma carga horária de 120 horas, efetiva-se através de encontros virtuais e atividades enviadas por meios digitais: Google Sala de Aula e *WhatsApp*, constituindo-se por meio de atividades praxiológicas.



Nos encontros virtuais entre os participantes do projeto, professores de língua inglesa em formação, procuramos estabelecer praxiologias, que, em primeiro momento, conduziram às reflexões sobre a formação dos professores no que tange às novas linguagens propiciadas pelas tecnologias digitais e suas aplicações em sala de aula. Também foram realizadas experiências com algumas ferramentas digitais que podem colaborar com o ensino-aprendizagem, principalmente, considerando o contexto atual, que demanda reflexão sobre as possibilidades de uso das tecnologias na escola.

Para compartilhar algumas de as nossas reflexões sobre o projeto de extensão, organizamos este trabalho em duas etapas, a primeira que tratará das experiências no/do projeto, no qual falaremos sobre como as atividades aconteceram e traremos um exemplo de atividades sobre os emojis, e a segunda, trazendo algumas considerações.

EXPERIÊNCIAS NO/DO PROJETO DE EXTENSÃO

Os encontros do projeto de extensão ocorreram de modo virtual, através do *Google Meet* e da Plataforma *Zoom*, intercalados com atividades assíncronas realizadas via *Whatsapp* e/ou *Google Sala de Aula*. De um modo geral, eram atribuídos textos impressos ou em formato de vídeo para que os participantes pudessem ler/assistir e depois discutir sobre estes. Além disto, buscou-se refletir sobre as possibilidades de interação com os alunos em sala de aula a partir das discussões propiciadas pelos textos. Os textos abordavam questões como as novas tecnologias e qual sua relação com o nosso cotidiano, a(s) linguagem(s) no mundo digital, os multiletramentos, letramento digitais e a formação de professores de língua inglesa.

O projeto de extensão aconteceu numa perspectiva de compartilhamento de experiências entre todos participantes (nos incluindo também participantes) gerando reflexões sobre como as ferramentas digitais poderiam ou não ser aplicadas no contexto dos participantes que, reiteramos, provinham de diferentes regiões do Brasil, e como percebê-las também como linguagem.



Após os encontros virtuais, era designada uma atividade com ferramentas digitais para a prática da língua, produção textual ou entendimento de conceitos chaves na aprendizagem. Assim, foram experienciados como linguagem e possibilidades para as aulas de língua inglesa o uso de *emojis* em troca de mensagens; aplicativos para marcações e comentários nos textos; aplicativos para a criação de avatares, em que os membros do projeto se apresentavam em inglês ou português, a criação de um mapa mental para o aprendizado de textos; uma atividade de produção de vídeos, em que foram utilizadas diversas ferramentas disponíveis online ou no smartphone; um minicurso sobre produção de histórias em quadrinhos em que os participantes puderam ver como a tecnologia tem influenciado no comportamento leitor dos quadrinhos e também criaram tiras que discutiam o momento atual.

Na figura 1, exemplifica-se uma atividade com emojis solicitada aos participantes, enquanto a figura 2 apresenta uma das respostas:

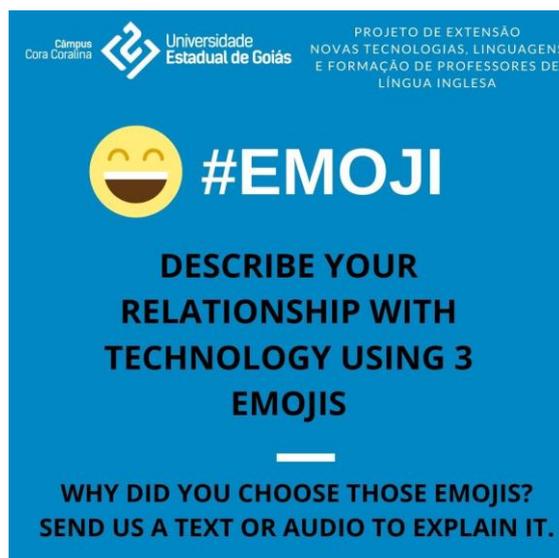


Fig. 1 - Solicitação de atividade digital

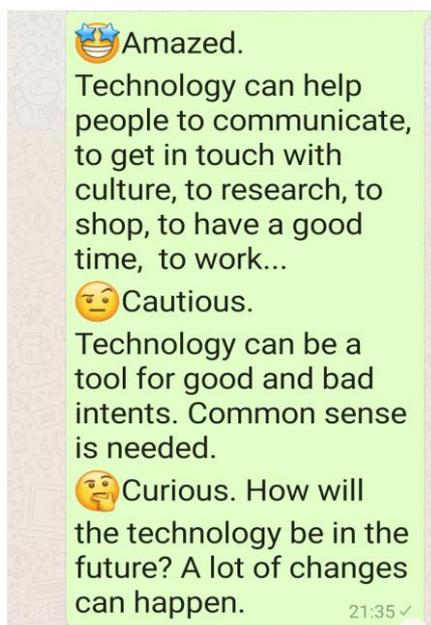


Fig. 2 - Exemplo de atividade com *emojis* enviada por mensagem de WhatsApp

Com este exemplo, podemos perceber o exercício da multimodalidade através da leitura de imagens que sintetizam o pensamento do autor. Ao mesmo tempo, pratica-se também a língua inglesa em um contexto significativo de produção multimodal e textual. No encontro posterior a esta atividade, conversamos sobre a linguagem dos *emojis*, a partir do texto *A linguagem dos emojis*, no qual Paiva (2015) explica que os *emojis* não são meramente ilustrações e, além de regularidades sintáticas possuem função discursiva como indicar afeto, enfatizar a emoção, expressar ironia, substituir palavras. Para demonstrar aos participantes como o uso dos *emojis* envolve as questões tratadas no texto, trouxemos para a discussão alguns *prints* do grupo de *whatsapp* do nosso projeto, como ilustrados nas figuras 3 e 4, para que eles pudessem identificar por meio das próprias práticas comunicativas, ou seja, considerando as nossas experiências e o nosso contexto.

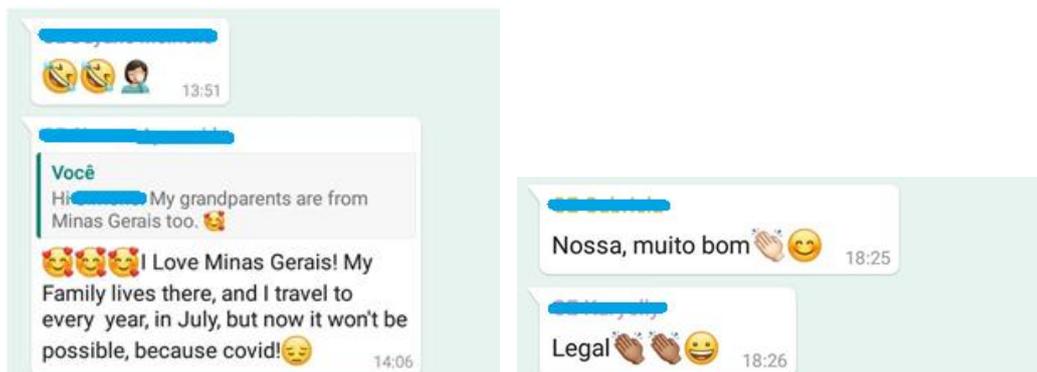


Fig. 3 e 4 - Interações por mensagem no grupo de WhatsApp

Discutiu-se também as possibilidades de variações culturais que interferem no uso dos *emojis*, assim, Paiva (2015, p. 385) exemplifica 🙌 que o “emoji que foi criado para significar um tipo de cumprimento muito comum na cultura americana, o high-five, tem sido usado como agradecimento no Japão e como prece por muitas pessoas, inclusive no Brasil”. Essas práticas apontam para reflexões abordadas durante o curso: como as tecnologias impactam o cotidiano das pessoas, como transformá-las em práticas culturais e uma indagação do que o futuro nos reserva.

A conexão entre teoria e práxis proporcionou momentos de aprendizagem, interação e reflexão sobre como procedemos em sala de aula, como as ferramentas digitais podem auxiliar e a como os professores podem ser mediadores do conhecimento no contexto que nos cerca.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

No decorrer dos encontros virtuais do projeto procuramos aliar uma fundação teórica que versasse sobre os multiletramentos e os letramentos digitais (PAIVA, 2016, 2019; ROJO; MOURA, 2019; DUDENEY; HOCKLY; PEGRUM, 2016; BARTON; LEE, 2015) e reflexões sobre eles quando utilizados para o ensino de língua inglesa. Ao mesmo tempo, trabalhamos algumas ferramentas digitais, como aplicativos para marcações em texto, avatares, vídeos, mapas mentais, que também integrassem as múltiplas linguagens às experiências dos participantes do projeto.



Desta forma, foi possível perceber que, se por um lado há uma necessidade de se discutir multiletramentos e letramentos digitais na formação e na prática de professores, por outro lado, há interesse dos professores em descobrir as possibilidades que os diferentes tipos de textos e a interação através das mídias digitais, o que conduz a um caminho de diferentes maneiras de se trabalhar em sala de aula utilizando *smartphones*, computadores e *tablets*. Além disto, destacamos que propiciar espaços na formação de professores para que possam experienciar as novas práticas de linguagem e reflexões críticas poderão instigar novos olhares para a cibercultura (AVELAR, 2020).

A escola não pode ficar indiferente às mudanças que o desenvolvimento das tecnologias digitais tem proporcionado, especialmente se levarmos em consideração o contexto atual de isolamento em que a socialização e aprendizagem se beneficiaram dessas ferramentas em larga escala.

Em vista dos resultados alcançados, a possibilidade de reeditarmos o projeto de extensão é viável. Afinal, a temática tem trazido discussões no contexto atual e essas análises também se farão presentes nos próximos anos. Consideramos a experiência do projeto positiva tanto para desenvolvermos reflexões sobre a multimodalidade e as ferramentas digitais quanto para propiciar novas formas de ler e compreender o cotidiano e o mundo, refletindo sobre a cibercultura, as tecnologias digitais e suas possibilidades para as aulas de língua inglesa.

Referências

AVELAR, Michely Gomes. **Game on**: uma experiência com games na formação de professores de língua inglesa. 2019. 105f. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Interculturalidade) – Câmpus Cora Coralina, Universidade Estadual de Goiás, Goiás, 2020.

AVELAR, Michely Gomes; FREITAS, Carla Conti de . Gameplay, walkthrough e let's play: um olhar para a cibercultura na educação. In: Zenaide Dias Teixeira; Andréa Kochhann; Marcelo Duarte Porto. (Org.). **Educação, Gestão e Tecnologias**: caminhos entrelaçados. 1ed.Curitiba: CRV, 2018, v. 1, p. 189-200.



AVELAR, Michely Gomes; FREITAS, Carla Conti de. O uso de jogos digitais como prática de multiletramentos: desafio na formação de professores. In: FREITAS, Carla Conti de; BROSSI, Giuliana Castro.; SILVA, Valéria Rosa; HERMES JUNIOR, Alcides T. (org.). **Diálogos entre a universidade e a escola na [trans]formação de professores de línguas**. Anápolis: Editora UEG, p. 209-226, 2018.

BARTON, David; LEE, Carmen; MOTA, Milton Camargo. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola, 2015.

CARVALHO, Guido de Oliveira. **Interlocução entre letramento acadêmico e letramento digital: os efeitos das novas tecnologias nos hábitos de leitura e escrita**. 2019. 238 f. Tese (Doutorado em Letras e Linguística) – Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2019. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/10301>. Acesso em: 4 out. 2020.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

LEE, Carmen. **Should we worry about our language in the digital age?**. 2020. TEDxHKUST. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CF0R3eGTTqs&t=90s> Acesso em: 29 de abr. 2020. 16:42

MONTE MOR, Walkyria. Linguagem digital e interpretação: perspectivas epistemológicas. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, Campinas, v. 46, n. 1, p. 31-44, June 2007. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-18132007000100004&lng=en&nrm=iso>. access on 01 maio 2020.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. A linguagem dos emojis. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 55, n. 2, p. 379–401, ago. 2016. <https://doi.org/10.1590/010318134955176321>.

PAIVA, Vera Lúcia Menezes de Oliveira e. Tecnologias digitais no ensino de línguas. **Revista da ABRALIN**, v. 18, n. 1, p. 2–26, 28 ago. 2019. <https://doi.org/10.25189/rabralin.v18i1.1323>.

PRENSKY, M. Digital Natives, Digital Immigrants. **On the Horizon**. vol. 9 n. 5, Oct. 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em 27 ago. 17.

ROJO, Roxane. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

ROJO, Roxanne. Entre plataformas, ODAS e protótipos: novos multiletramentos em tempos de WEB2. **The ESpecialist: Descrição, Ensino e Aprendizagem**, São Paulo, v.38, n.1, p.1-20, jan./jun.2017



ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Letramentos, mídias, linguagens**. São Paulo: Parábola, 2019.