

**Minuta do projeto de pesquisa:** English Online 3D: *gamificação* no ensino de língua Inglesa na modalidade a distância, registrado no SIE sob nº 032780 - **Coordenadora:** Susana Cristina dos Reis **Participantes:** Michele Schwertner; Anderson José Linck Machado; Maicon Anschau; Alana Rocha Ochoa; Jenniffer Priscila Cardoso; Mateus Rafael Rodrigues; Bettina Pozzebon Antunes; Edoardo Pletsch; Maria Eduarda Mostardeiro; Rosangela Segala de Souza.

## 1. Introdução

Na atual geração da Internet a aprendizagem de Línguas Estrangeiras/Adicionais (LE/A) pode ser construída de formas diversas, tanto por meio da interação com outros, quanto por meio da produção colaborativa de conteúdos *online*. Nesse cenário, os avanços tecnológicos, os quais facilitam o compartilhamento e o gerenciamento de informações/conteúdos na Internet se tornam atividades muito mais dinâmicas, pois o aluno passa a ver a Internet não apenas como uma rede de conexões para usufruir de informações, mas também como um contexto de produção de conhecimentos de modo mais interativo e colaborativo.

Diante desse panorama, o processo de elaboração de Material Didático Digital (MDD) para o ensino de LE/A, especialmente para a modalidade a distância, desafia professores e educadores sobre como produzir conteúdos e cursos que contemplem práticas inovadoras de ensino da linguagem, principalmente explorando as particularidades do contexto digital. Tendo em vista elaborar propostas didático-pedagógicas dentro de uma perspectiva de ensino de linguagem como prática social, faz-se necessário a produção de MDD adequados a esses novos contextos de interação.

Para isso, na presente pesquisa damos continuidade a um projeto iniciado em 2012 sobre a produção de MDD pelo Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LabEon), registrado sob nº031720, no Gap/CAL. Nesse projeto, investigamos o desenvolvimento de um portal educacional para a divulgação e disseminação de cursos de LE/A nas modalidades a distância e semipresencial. No primeiro ano da pesquisa, criamos o Portal LabEon ([www.ufsm.br/labeon](http://www.ufsm.br/labeon)) e estudamos as diferentes ferramentas digitais e nesse ambiente virtual disponibilizamos conteúdos e sugestões de recursos para uso em aulas de LE/A, tanto para o ensino presencial quanto para o ensino a distância.

No ano de 2013, iniciamos a produção do curso a distância *English Online 3D* (e-3D), em Nível Básico 1 (NB1), buscando por meio desse curso promover a prática de multiletramentos e de habilidades linguísticas em Língua Inglesa (LI) por meio do uso de tecnologias digitais diversas e princípios de gamificação. Optamos por construir o MDD do e-3D, seguindo princípios de gamificação e *Serious Games* (DETERDING et al, 2012; GEE, 2004; JOHNSON, 2005) na aprendizagem de línguas, já que o público-alvo do curso é constituído por jovens adultos universitários, os quais possuem facilidade de uso e acesso às tecnologias. Por gamificação entendemos como estratégias, mecanismos de jogos em um contexto extra-jogo, utilizados com o propósito de engajar, ensinar, motivar, estimular um grupo na execução de uma determinada tarefa (DETERDING et al, 2011). Para tanto, buscamos inserir no *design* do curso tais elementos, uma vez que acreditamos que ensinar a distância exige estratégias e recursos que motivem os alunos a engajar-se nos ambientes virtuais de ensino e aprendizagem, já que em contextos de ensino a distância, os alunos geralmente estudam sozinhos e nesses casos é o material didático e as atividades propostas que deverá orientar e possibilitar o engajamento do aluno na aprendizagem e na produção de conhecimentos, mais especificamente, no uso e na prática da língua inglesa.

Na tentativa de verificarmos como os princípios de gamificação podem ser aplicados e incorporados no MDD de cursos a distância, como estratégia para diminuir a evasão em cursos de línguas online, desde 2014 buscamos produzir MDD gamificados, considerando também a concepção de linguagem como prática social e a pedagogia de multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2009; ROSE; MARTIN, 2012) para dar suporte teórico a elaboração dos materiais em desenvolvimento.

## 2. Tema e Delimitação

O presente projeto insere-se dentro das temáticas de uso das mídias e de tecnologias de informação e comunicação, bem como de novas metodologias educacionais, haja vista que temos como objetivo principal investigar a produção de material didático digital para cursos de línguas, na modalidade de Educação a Distância. Para isso, neste projeto damos continuidade ao processo de *design* de MDD dos cursos em desenvolvimento em nosso laboratório. No ano de 2016, estão em desenvolvimento a produção de atividades dos níveis 2 e 3 do curso e-3D para aplicação durante o ano letivo. Esses cursos são oferecidos a alunos que estão em vulnerabilidade social, que estejam no ensino básico, médio ou tecnológico na comunidade interna e externa a UFSM.

### 3. Pressupostos teóricos e justificativa

Nesta pesquisa concebo a linguagem como uma prática social (HALLIDAY, 1989; MOTTA-ROTH, 2008b), pois no paradigma atual em Linguística Aplicada (LA), tal concepção também orienta as práticas de ensino e de aprendizagem de LE, principalmente por considerar que é engajamento dos estudantes em eventos, gêneros e atividades e situações comunicativas reais agilizam o uso da linguagem, consequentemente, geram a aprendizagem (HYLAND, 2007; 2003; BAZERMAN, 2005). Assim, se concebemos que a linguagem é funcional, realizamos atividades ou ações, agimos e buscamos alcançar determinados objetivos por meio da linguagem e da interação social. Nesse sentido, a Internet colabora para esse processo e facilita a comunicação entre os pares, permitindo acesso aos recursos hipermediáticos variados, favorecendo o contato dos aprendizes com outros falantes de LE e com materiais autênticos disponíveis eletronicamente.

Ao desenvolvermos o MDD do *English 3D* propomos atividades de linguagem orientadas pela pedagogia de gêneros (COPE; KALANTZIS, 2000; 2009), pois entendemos a linguagem como um sistema aberto e dinâmico em que o conhecimento sobre a linguagem é ensinado de uma maneira explícita e a aprendizagem é ocasionada por meio da interação social (HALLIDAY, 1989). Dessa maneira, gêneros textuais e digitais são utilizados como ponto de partida para a modelagem, desconstrução e a compreensão da linguagem, a partir de exemplos de gêneros autênticos.

Para isso, nossa proposta de curso se orienta no ciclo de ensino e aprendizagem proposto por Rothery (1996) e Rose & Martin (2012), em que estratégias tais como modelagem, construção colaborativa e construção independente estão em foco. Por modelagem, entendemos como o processo em que a desconstrução de um gênero proposto, em diferentes níveis de linguagem e situações comunicativas será realizada; na etapa construção colaborativa há uma proposta colaborativa e interativa de reconstruir o gênero trabalhado na etapa anterior do ciclo; e por último, na fase construção independente almejamos propor ao aluno a possibilidade de construir um novo exemplar do gênero de maneira independente e satisfatória, tendo por base o que foi estudado.

Como propõe Rothery (1996) e Rose & Martin (2012), o processo de ensino em etapas cíclicas é uma alternativa que pode ser iniciada independentemente do estágio proposto pelo ciclo. No entanto, a participação do professor no acompanhamento e suporte *online* são fundamentais para o desenvolvimento crítico do aluno na abordagem proposta. Nessa perspectiva integrada de pedagogia de gêneros e mundos virtuais, pretendemos: a) promover a prática situada, a qual se baseia na experiência de construção de significados extraídos da vida cotidiana, na esfera pública e nos locais de trabalho; b) a instrução aberta que proporciona o desenvolvimento de uma metalinguagem explícita de modelos significativos aos alunos; c) a concepção crítica, que é o resultado da interpretação do contexto social e do propósito de modelos em si; d) a prática transformada, em que o aluno, como criador de significados, torna-se agente dessas ações (COPE; KALANTZIS, 2000; GILLEN; BARTON, 2010). Dessa maneira, no caso do contexto digital, visamos inserir os alunos do curso em um processo imersivo de aprendizagem colaborativa, a fim de promover o desempenho de práticas autênticas e situadas, e no uso da linguagem em uma perspectiva funcional (HALLIDAY, 1978; 1994).

Este projeto justifica-se pela necessidade de desenvolvimento de cursos online que sejam compatíveis com os atuais pressupostos teóricos que orientam o ensino de línguas na contemporaneidade (COPE; KALANTZIS, 2000; 2009; HALLIDAY, 1994; 2004). Além disso, este projeto também busca promover a inserção dos acadêmicos do curso de licenciatura em Letras-Inglês na produção de materiais digitais, ao potencializar o contato dos mesmos com tecnologias de informação e comunicação e a produção de conteúdos digitais, a fim de desenvolver novas metodologias para o ensino de línguas na modalidade a distância, principalmente ao explorar gêneros digitais e multimodais na construção de materiais didáticos.

Ao inserir-se no projeto, os alunos de licenciatura poderão vivenciar práticas contemporâneas de uso da linguagem, assim como serão motivados a engajarem-se em práticas efetivas de análise de eventos, gêneros ou atividades específicas do contexto digital, possibilitando nessas situações, tanto analisar os gêneros em estudo, quanto o discurso e o registro da linguagem em tais situações comunicativas. Pensando no engajamento dos alunos do curso de licenciatura em Letras-Inglês e a necessidade de os mesmos aprenderem a produzir material didáticos para suas futuras atuações em sala de aula (presencial ou a distância), apresento abaixo os objetivos, metas, metodologia e resultados esperados para o presente projeto.

### 4. Objetivos

**Objetivo Geral:** Investigar o processo de produção de material didático digital de língua inglesa na modalidade a distância

## 4.2. Objetivos específicos

- a) Investigar e analisar conteúdos digitais para o ensino de língua inglesa existentes na Internet e que tenham acesso gratuito;
- b) Analisar gêneros digitais e multimodais, contextos, práticas sociais e discursivas, que possam ser utilizados como recurso para o ensino no curso *English Online 3D*;
- c) Elaborar atividades de línguas na forma de MDD com base em *gamification*, bem como inseri-los nos MDD construídos para o curso English Online 3D;
- d) Construir conteúdo digital na forma de videoaulas e hipermediáticos que explorem diferentes habilidades linguísticas e multiletramentos;
- e) Proporcionar aos alunos de licenciatura em Letras-Inglês a experiência de desenvolver MDD, bem como ensinar LI na modalidade a distância;
- f) Oferecer o curso de English Online 3D na modalidade a distância para a comunidade acadêmica da Universidade Federal de Santa Maria, especialmente para alunos em vulnerabilidade social;
- g) Avaliar/testar as atividades propostas por meio do English Online 3D;
- h) Promover o letramento digital e a formação de tutoria em EAD dos alunos de nível superior do curso de Letras-Inglês envolvidos neste projeto;
- i) Descrever e avaliar os dados obtidos a partir da experiência de produção de MDD e de ensinar a distância;
- j) Possibilitar aos alunos de Letras-Inglês a participação em eventos científicos com trabalhos completos sobre o tema da pesquisa;
- j) Oportunizar aos alunos de graduação da licenciatura em Letras–Inglês a participação em um grupo de pesquisa, o qual tem por objetivo pesquisar, debater e produzir MDD, bem como produzir pesquisa para futura publicação na forma de artigos acadêmicos em periódicos científicos na área de Letras/Linguística Aplicada/multidisciplinar.

## 5. Metodologia

Esta pesquisa trata-se de um estudo de caso (GIL, 2001) e adota uma abordagem qualitativa para análise e interpretação dos dados coletados, utilizando como pressupostos teórico-metodológico a Análise do Crítico do Discurso e Análise Crítica de gêneros (MOTTA-ROTH, 2006; 2008b; MEURER, 2005; BAZERMAN, 2005).

### 5.1. Participantes

Neste projeto temos dois tipos de participantes: a) os participantes em formação inicial (professores em pré-serviço) engajados no projeto, para criar os MDD dos cursos na modalidade ead e, também, para vivenciar a prática de ensinar na modalidade a distância; b) o público-alvo dos cursos, os quais são preferencialmente alunos de ensino médio/ técnico, tecnológico ou universitários em vulnerabilidade social.

Como este projeto visamos investigar os processos de ensino e de aprendizagem. Para tanto, penso que é importante avaliar a aprendizagem do aluno-participante e a prática de ensino do professor em pré-serviço. Nesse projeto, todos os participantes envolvidos responderão questionários realizados pela pesquisadora, em forma de entrevista semiestruturada, sobre as práticas sociais e atividades realizadas pelos mesmos dentro do ambiente Moodle. Por entrevista, entendo como uma conversa orientada para um objeto definido, por meio da qual busca-se, através do interrogatório do informante, dados para a pesquisa.

Os participantes em formação (discentes do curso de Letras-Inglês da UFSM) envolvidos no projeto auxiliam também na elaboração de atividades de línguas a distância e vivenciam a prática de ensino na modalidade a distância, por meio da oferta de cursos de extensão, os quais são orientados e ofertados pela pesquisadora deste projeto.

### 5.2. Instrumentos de coleta de dados e recursos materiais

Os instrumentos para coleta de dados do presente projeto são: questionários online de avaliação/diagnóstico; diários/portfólios online produzidos pelos professores em serviço por meio do *google drive*; MDD ou atividades produzidas para o curso no Moodle; ambiente tridimensional usado para interação virtual.

Como recursos materiais serão utilizados: a) espaço virtual no domínio da UFSM para hospedagem do AVEA – English Online 3D; b) Computadores e notebooks para acesso à internet para realização do curso a distância; c) Questionários online para avaliação das experiências pelos diferentes participantes do curso; d) Ipods para a produção de podcasts/videoaulas; e) Câmera digital semi-profissional para a gravação dos podcasts/videoaulas.

## 6. Resultados e os Impactos Esperados

Espera-se como resultados: a) (re)definir os conteúdos do curso e-3D nível básico 1 e 2 e iniciar a

elaboração do nível básico 3 do curso e-3D via plataforma Moodle; b) fazer a (re)testagem de atividades de línguas por meio da plataforma Moodle. c) oferecer os cursos níveis 1 e 2 para a comunidade acadêmica, e, se possível testar a primeira unidade do nível 3; e) gerar conhecimento teórico quanto à formação de professores de línguas para a modalidade a distância; f) proporcionar a prática de ensino na modalidade a distância aos participantes em formação; g) participar em eventos na área de LE/A para divulgação dos trabalhos realizados; h) publicar artigos científicos sobre a pesquisa realizada.

Para produzir MDD do nível básico 3, temos como pressupostos teóricos o ciclo de Produção de MDD, propostos por Reis e Gomes (2014), bem como a sua aplicação no processo de produção de um curso de línguas a distância, ou seja, por meio da construção colaborativa dos materiais pela coordenadora do projeto, com o auxílio dos alunos participantes do curso de licenciatura em Letras-Inglês na construção do curso English Online 3D. Vale ressaltar que os níveis básicos 1 e 2 já foram produzidos e estão em fase de redesign, sendo que o nível 2 encontra-se em fase de testagem;

Por meio do projeto, espera-se oportunizar aos alunos de licenciatura em Letras-Inglês a prática de ensinar a distância, bem como de elaborar MDDs que poderão ser utilizados e acessados por alunos da Escola Básica para realização de atividades de línguas online como material complementar para as aulas de LE da escola. Além disso, os cursos e materiais elaborados serão ofertados à comunidade acadêmica e externa como curso de extensão de línguas na modalidade EAD, buscando atingir diferentes públicos, principalmente os alunos em vulnerabilidade social, que estejam no ensino básico, médio ou tecnológico na comunidade interna e externa a UFSM.

Consideramos que por meio do projeto iremos estabelecer a inserção e parceria da UFSM com as escolas de seu entorno social ao dar acesso aos alunos de Escola Básica, técnica e tecnológico aos cursos e MDDs criados pelos alunos de licenciatura de Letras-Inglês da UFSM, bem como promover o aprimoramento linguístico dos participantes, possibilitando assim a interação e prática da língua-alvo em estudo por meio do uso de mídias e tecnologias de comunicação e informação.

## 6. Referências bibliográficas

- BAZERMAN, C. **Gêneros textuais, tipificação e interação**. São Paulo: Cortez Editora, 2005. p.9-68
- COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures**. London: Routledge, 2000.
- COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning', **Pedagogies: An International Journal**, Vol.4, 2009, pp.164-195.
- DETERDING, S.; SICART, M.; NACKE, L.; O'HARA, K.; DIXON, D. Gamification: using game-design elements in non-gaming contexts. In: **Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on human factors in computing systems**, CHI 2011, Vancouver, BC, Canadá, 2011. Anais eletrônicos... Canadá. Disponível em <http://hci.usask.ca/uploads/198-Gamification.pdf>. Acesso em: 17 maio 2013.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GILLEN; BARTON. **Digital Literacies: teaching and learning research programme**. London: ESRC, 2010, p. 1-30.
- HALLIDAY, M.A.K. **An introduction to functional grammar**. 3rd.ed. London: Edward Arnold, 2004.
- \_\_\_\_\_. Part. In: HALLIDAY, M. A. K. & HASAN, R. **Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective**. Oxford: Oxford University, 1989. p. 3-49.
- HYLAND, K. Genre pedagogy: language, literacy and L2 writing instruction. **Journal of Second Language Writing**. v.16, p.148-164, 2007.
- \_\_\_\_\_. Genre-based pedagogies: a social response to process. **Journal of Second Language Writing**, v.12, p.17-29, 2003.
- JOHNSON, S. Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2005.
- MOTTA-ROTH, D. Análise crítica de gêneros: contribuições para o ensino e a pesquisa de linguagem. **DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada**. v.24, n.2, São Paulo, 2008b. Disponível online: <[http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502008000200007&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-44502008000200007&script=sci_arttext)>.
- REIS, S.C. **A intervenção pedagógica do professor em contextos diferenciados: a oferta de andaimes na aula de inglês presencial a distância**. 2004. 171 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos), Instituto de Estudos da Linguagem – IEL, Unicamp: Campinas.
- REIS, S. C. ; LINCK, A.J. ; MATTIELLO, L. . English 3D: uma proposta de curso de inglês a distância no projeto LabEOn.. In: XVIII CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (TISE), 2013, Porto Alegre. **Anais...** Porto Alegre, 2013. p. 353-359.
- ROSE, D.; MARTIN, J.R. **Learning to write, reading to learn: genre, knowledge and Pedagogy in the Sydney School**. Sheffield, United Kingdom: Equinox Publishing, 2012.