

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS MODERNAS  
**PROJETO DE EXTENSÃO - CURSO**

<b>Sigla:</b>	<b>e-Tutoring</b>
<b>Título do Projeto:</b>	<b>Curso de Extensão - Formação de tutores a distância de língua Inglesa</b>
<b>Linha(s) de atuação em que se insere o projeto (*):</b>	(        ) Congressos; (        ) Simpósios; (        ) Workshops; (        ) Seminários; (        ) Ciclo de conferências (    x    ) Outros eventos similares
<b>Coordenadora do evento:</b>	Prof. Dra. Susana Cristina dos Reis
<b>Equipe de organização do evento da UFSM:</b>	Mestrando Adilson Fernandes Gomes (PPGTER) Mestranda Lilian Cervo Benetti (PPGTER) Mestranda Michele Schwertner (PPGTER) Maicom Luiz Anschau
<b>Data:</b>	30 março a 13 julho/2016

### 1. Caracterização e Justificativa:

A proposta do **Curso de Extensão - Formação de tutores a distância de língua Inglesa** (e-Tutoring) é uma atividade de extensão a ser promovida pelo Projeto Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância, em parceria com o Laboratório de Línguas da UFSM e o GrPesq “Núcleo de Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância” (NuPEAD), sob a coordenação da Professora Susana Cristina dos Reis. Com isso, preocupa-se com o desenvolvimento da fluência e letramento digital dos participantes, bem como a prática de multiletramentos e habilidades linguísticas necessárias para o desempenho da função em cursos a distância.

O e-Tutoring tem o caráter híbrido, sendo ofertado na modalidade semipresencial, mesclando atividades a distância com encontros presenciais, sendo realizado nas quartas-feiras à noite, explorando, por meio desta proposta, o modelo pedagógico “sala de aula invertida”, uma abordagem em foco atualmente em diversas universidades no Brasil e no Exterior.

### 2. Objetivos e Metas:

O curso tem como objetivo geral promover a fluência digital, a prática de multiletramentos e de habilidades linguísticas necessárias para o desempenho da função em cursos a distância, ao discutir pressupostos teóricos e práticos que orientam as ações em EAD no ensino de língua inglesa.

Para atingir essa meta, destaco como objetivos específicos: a) Desenvolver fluência tecnológica e letramento digital de professores em formação inicial e continuada, por meio de um curso *online*, utilizando a abordagem sala de aula invertida; b) Discutir aspectos teóricos sobre o uso de *games* e *gamification* no ensino de língua estrangeira, a fim de que os participantes do curso experienciem o emprego dessas teorias em atividades práticas de língua inglesa; c) ofertar formação teórico-pedagógica para os participantes atuarem como tutores *online* no ensino de inglês como língua

adicional a distância e promover multiletramentos para que os participantes repensem suas práticas pedagógicas e ampliem seu conhecimento linguístico ao trabalhar com a língua na perspectiva sociosemiótica.

### 3. Metodologia:

O “**Curso de Extensão – Formação de tutores a distância de língua Inglesa (e-Tutoring)**” consistirá em um projeto de extensão, promovido pelo projeto de Extensão LabEON, junto ao Lablin e ao NUPEAD, a ser realizado no período de 30 de março a 13 de julho de 2016, na UFSM. O e-Tutoring será ministrado por mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER), desempenhando a função de tutores, sob a coordenação e orientação da Prof. Dra. Susana Cristina dos Reis, UFSM.

Nesta primeira edição, o e-Tutoring será ofertado aos acadêmicos do curso de Letras e professores de língua inglesa na modalidade semipresencial, ou seja, mesclando atividades na modalidade a distância com encontros presenciais todas as quartas-feiras, das 18:30 às 20:30 horas. O curso está organizado em três módulos, os quais abordarão as seguintes temáticas:

**Módulo 1: Formação sobre Sala de aula Invertida - Foco na Fluência e Letramento Digital** (Tutora: Lilian Cervo Benetti (Mestranda PPGTER/NuPEAD/UFSM) - Este módulo aborda conceitos de fluência tecnológica e letramento digital de professores em formação continuada usando a abordagem sala de aula invertida. Essa abordagem promove uma organização diferenciada permitindo do aluno o papel de sujeito de sua própria aprendizagem e o papel do professor como mediador. “O que tradicionalmente é feito em sala de aula, agora é executado em casa, e o que tradicionalmente é feito como trabalho de casa, agora é realizado em sala de aula” (BERGAMANN; SAMS, 2016, p. 11). Os participantes irão desenvolver atividades, retirar dúvidas, elaborar discussões em sala de aula, o estudo teórico será antes da aula.

**Módulo 2 - Formação sobre Games e Gamification no Ensino de Línguas** (Tutor: Adilson Fernandes Gomes - Mestrando PPGTER/NuPEAD/UFSM). Este módulo trata do ensino de línguas estrangeiras por meio dos *games* e *gamification*. Nesse módulo, os participantes presenciarão o uso de *games* comerciais e educacionais no ensino de língua inglesa, bem como serão integrantes de um módulo com atividades elaboradas por meio do *design* com *gamification*, este termo é definido como o uso de elementos de *design* de jogos em contextos de não jogo (DETERDING et al., 2011). Para os integrantes serão ofertados elementos extrínsecos e intrínsecos presentes nos jogos, como definição do primeiro, entende-se aqueles elementos que “são visíveis aos jogadores”, tais como narrativa, pontuação, conquistas, níveis e placares; Já o segundo, são os elementos que não possuem “uma representação física dentro do jogo” por exemplo: diversão, competição, cooperação, realização pessoal, alívio de estresse, exercício mental, expressão artística e treinamento de funções psicomotoras (LOPES; TODA; BRANCHER, 2015, p. 169). Durante a execução do módulo os participantes irão se deparar com conteúdos teóricos e práticos, na tentativa de enfatizar a elaboração de material didático digital por meio de jogos online.

**Módulo 3 - Formação de Tutores para atuação em EAD e Educação Linguística** (Tutora: Michele Schwertner - Mestranda PPGTER/NuPEAD/UFSM). Este módulo versa sobre a formação de professores de inglês como língua estrangeira ou língua adicional a partir de conceitos da Educação Linguística (GARCEZ, 2008), multiletramentos e multimodalidades (ROJO; MOURA, 2012; KRESS et. al., 2001) de forma que os participantes repensem suas práticas pedagógicas e ampliem seu conhecimento linguístico ao empregar a língua na perspectiva sociosemiótica (HALLIDAY, 2014) para que estejam aptos a atuarem como tutores na modalidade de ensino a distância.

O e-Tutoring oportunizará, ainda, espaço para obtenção de dados para os mestrandos e o próprio grupo de pesquisa da UFSM. A carga horária do curso totalizará 100 horas de atividades.

#### 4. Resultados e/ou Impactos Esperados:

Espera-se como resultado que esse curso venha disseminar a relevância do desempenho da função de tutor a distância de língua inglesa, bem como possa contribuir no desempenho dessa função nos cursos ofertados no projeto LabEOn/LabLin/NuPEAD.

Nesse mesmo sentido, acredita-se que o curso seja um espaço para acadêmicos de graduação e mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede, da UFSM, interessados nessa modalidade de ensino, a fim de expandirem seus conhecimentos quanto a função de tutor a distância. Da mesma forma, os demais inscritos podem usufruir dos debates e discussões.

Por fim, acredita-se que os mestrandos tenham nesse curso um espaço aberto para obtenção de dados para suas pesquisas.

#### 5. Cronograma de execução:

O e-Tutoring está planejado em etapas de desenvolvimento, o qual compreende os seguintes módulos:

Palestra de abertura	- Ambientação sobre a modalidade de ensino a distância.
Módulo 1: Formação sobre Sala de aula Invertida - Foco na Fluência e Letramento Digital.	- Conceitos sobre AVAs, fluência tecnológica e letramento digital; - Conceitos da abordagem sala de aula invertida.
Módulo 2 - Formação sobre Games e Gamification no Ensino de Línguas.	- Definições de games e <i>gamification</i> ; - Jogos comerciais; - Jogos educacionais; - <i>Gamification</i> .
Módulo 3 - Formação de Tutores para atuação em EAD e Educação Linguística.	- Getting Started - Getting to know each other - Exchanging Information - Building Knowledge - Developing Yourself as an E-moderator - Wrapping up
Palestra de encerramento	- Retomada de objetivos e fechamento do curso.

#### 6. Referências Bibliográficas:

BERGMANN, J.; SAMS, A. **Sala de aula invertida**: Uma metodologia Ativa de Aprendizagem. tradução Afonso Celso da Cunha. 1 ed. Rio de Janeiro, LTC, 2016.

DETERDING, S.; KHALED, R.; NACKE, L. E.; DIXON, D. **Gamification**: toward a definition. In: GAMIFICATION WORKSHOP PROCEEDINGS, CHI 2011, Vancouver, BC, Canadá, May. 2011. Disponível em: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2014.

GARCEZ, P. M. **Educação Linguística como conceito para a formação de profissionais de língua estrangeira**. In: Laura Masello (Org.). *Portugués Lengua Segunda y Extranjera en el Uruguay*. Montevideo: Universidad de la República/Departamento de Publicaciones, 2008. p. 51-57.

HALLIDAY, M. A. K. **Halliday's Introduction to Functional Grammar**. 4 ed. Oxon: Routledge, 2014.

KRESS, G.; JEWITT, C.; OGBORN, J.; CHARALAMPOS, T. **Multimodal Teaching and Learning: The Rhetorics of the Science Classroom**. London: Bloomsbury Publishing, 2001.

LOPES, R. A; TODA, A. M.; BRANCHER, J. D. **Um estudo preliminar sobre elementos extrínsecos e intrínsecos do processo de Gamification**. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 23, n. 3, 2015.

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