



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA**  
**CAMPUS III**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS INGLÊS**

**CAMILA SUZANA ANDRADE**

**RELATO DE EXPERIÊNCIA: O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA  
ATRAVÉS DE PLATAFORMAS VIRTUAIS NO ENSINO SUPERIOR**

**GUARABIRA**

**2020**

CAMILA SUZANA ANDRADE

**RELATO DE EXPERIÊNCIA: O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA  
ATRAVÉS DE PLATAFORMAS VIRTUAIS NO ENSINO SUPERIOR**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciatura plena em Letras Inglês.

**Orientador:** Prof. Ma. Ana Carolina Dias da Costa

**GUARABIRA**

**2020**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

A553r Andrade, Camila Suzana.

Relato de experiência [manuscrito] : o aprendizado da língua inglesa através de plataformas virtuais de ensino superior / Camila Suzana Andrade. - 2020.

46 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Ana Carolina Dias da Costa ,  
Coordenação do Curso de Letras Inglês - CEDUC."

1. Tecnologia. 2. Educação. 3. Edmodo. 4. Discord. 5.

Língua Inglesa. I. Título

21. ed. CDD 371.25

CAMILA SUZANA ANDRADE

**RELATO DE EXPERIÊNCIA: O APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA  
ATRAVÉS DE PLATAFORMAS VIRTUAIS NO ENSINO SUPERIOR**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciatura plena em Letras Inglês.

Aprovada em: 07/10/2020.

**BANCA EXAMINADORA**

*Ana Carolina Dias da Costa*

---

Prof. Ma. Ana Carolina Dias da Costa (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*Bruno Alves Pereira*

---

Prof. Me. Bruno Alves Pereira

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

*Karla Valéria Araújo Silva*

---

Profa. Esp. Karla Valéria Araújo Silva

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer a UEPB, instituição de ensino que proporcionou não só os anos de estudos, mas a monitoria para que eu pudesse realizar meu projeto de conclusão de curso. Gostaria também de agradecer aos alunos da turma 2017.1, que fizeram o projeto tomar forma, sem eles eu não teria realizado isso, então deixo aqui meu eterno agradecimento aos alunos e sou feliz pelas amizades que fiz com alguns durante o percurso.

Gostaria de agradecer a todos os professores, em especial aos professores Auricélio, Isabela, Jenison, Villian e William pela caminhada maravilhosa, admiro vocês demais, vocês sabem disso.

Gostaria de agradecer em especial a minha professora orientadora Ana Carolina, pelo empenho dedicado ao meu projeto de pesquisa e que acreditou em mim e confiou a mim o trabalho realizado durante a monitoria.

Aos meus pais, Andrade e Suzana por estarem sempre presentes e entenderem minhas horas de frente ao computador, às minhas irmãs Edardna e Andressa e minha “cadelinha” Sam pela companhia, aos meus familiares, aos meus amigos, pelos momentos de lazer e distração durante meus momentos de tensão e a todas as pessoas que de maneira direta ou indiretamente contribuíram para a realização da minha pesquisa.

Gostaria de dizer a vocês que esse projeto é só a ponta do iceberg.

Obrigada.

“Around here, however, we don't look backwards for very long. We keep moving forward, opening up new doors and doing new things, because we're curious...and curiosity keeps leading us down new paths.” — Walt Disney

## RESUMO

Considerando as demandas da educação na pós-modernidade, nota-se a necessidade em transformar o modelo educacional. O aprendizado que por muito tempo era apenas adquirido pela interação professor-aluno na sala de aula, pode ser obtido nos mais diversos espaços de interação e interatividade por meio das tecnologias de informação e comunicação (TICs). O conceito de Web foi ampliado e as novas formas de interação, especialmente as redes sociais proporcionaram um espaço onde os jovens compartilham, debatem, interagem e criam novos conteúdos incentivando um ambiente multimodal possibilitado pela internet. Assim, diante desse contexto tecnológico e interativo, percebemos que as redes sociais podem também ser ferramentas no aprendizado e aperfeiçoamento dos alunos de língua inglesa. Por isso, esse trabalho tem como objetivo apresentar experiências do processo de ensino-aprendizagem de LI (Língua Inglesa) através de experiências em espaços virtuais realizadas por meio das plataformas Edmodo e Discord vivenciadas pelas turmas de 4º e 5º períodos do curso de letras licenciatura em língua inglesa localizado no Campus III da UEPB. A metodologia utilizada neste projeto é do tipo descritiva e exploratória, por meio de uma abordagem qualitativa. O estudo foi desenvolvido a partir de autores como Figueiredo (2019), Gomes (2016), Franco (2013) dentre outros autores que favoreceram a pesquisa com hipóteses sobre a aquisição de língua inglesa, Krashen (1981) e o ensino de línguas por meio das tecnologias como Warschauer (1996).

**Palavras-Chave:** Tecnologia. Educação. Edmodo. Discord. Língua Inglesa.

## ABSTRACT

Considering the demands of education in postmodernity, there is a need to transform the educational model. The learning that for a long time was only acquired by the teacher-student interaction in the classroom, can be obtained in the most diverse spaces of interaction and interactivity through information and communication technologies (ICTs). The concept of the Web has been expanded and new forms of interaction, especially social networks, have provided a space where young people share, debate, interact and create new content, encouraging a multimodal environment made possible by the internet. Thus, in the face of this technological and interactive context, we realize that social networks can also be tools in the learning and improvement of English-speaking students. Therefore, this work aims to present experiences of the teaching-learning process of EL (English Language) through experiences in virtual spaces carried out through the Edmodo and Discord platforms experienced by the 4th and 5th period classes of Modern Language (English) degree located at Campus III of UEPB. The methodology used in this project is descriptive and exploratory, through a qualitative approach. The study was developed from authors such as Figueiredo (2019), Gomes (2016), Franco (2013) among other authors who favored research with hypotheses about the acquisition of the English language, Krashen (1981) and teaching language through of technologies like Warschauer (1996).

**Keywords:** Technology. Education. Edmodo. Discord. English language.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 1 – (speed dating vídeo) Atividade realizada e comentários de alguns alunos.....	32
IMAGEM 2 – (Questionário Clothes – Vocabulary) Atividade realizada e comentários de alguns alunos.....	33
IMAGEM 3 – (Turistics places) – Atividade realizada e comentários de alguns alunos).....	38
IMAGEM 4 – (Introduce yourself) – postagem de um dos alunos na plataforma.....	41
IMAGEM 5 – (Introduce yourself) – postagem de um dos alunos na plataforma.....	42

## **LISTA DE GRÁFICOS**

<b>GRÁFICO 1</b> – Fluência na língua do país do intercâmbio.....	24
---	----

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>INGLÊS, CULTURA E GLOBALIZAÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>3</b>	<b>HISTÓRIA DO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA .....</b>	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>ENSINO DE INGLÊS NAS ESCOLAS E UNIVERSIDADES E O USO DA TECNOLOGIA NO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA .....</b>	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>USO DE REDES SOCIAIS NO ENSINO DE LE (LÍNGUA ESTRANGEIRA) .....</b>	<b>26</b>
<b>6</b>	<b>EXPERIÊNCIA DE LICENCIANDOS UTILIZANDO A PLATAFORMA EDMODO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA .....</b>	<b>30</b>
<b>7</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS NA PLATAFORMA EDMODO .....</b>	<b>32</b>
<b>7.1</b>	<b>Resultados e discussões acerca do uso do Edmodo .....</b>	<b>34</b>
<b>8</b>	<b>EXPERIÊNCIA DE LICENCIANDOS UTILIZANDO A PLATAFORMA DISCORD NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA.....</b>	<b>36</b>
<b>9</b>	<b>ANÁLISE DE DADOS NA PLATAFORMA DISCORD .....</b>	<b>38</b>
<b>9.1</b>	<b>Resultados e Discussões acerca do uso do Discord.....</b>	<b>44</b>
<b>10</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>45</b>
	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Partindo de uma visão de um mundo globalizado, sabemos que o inglês hoje é um dos idiomas mais falados e uma das línguas mais influentes no mercado de trabalho, bem como um idioma que amplia oportunidades e compreensão cultural de outras comunidades. Percebe-se que o inglês hoje está presente nos mais diversos meios e é a língua da internet. Além disso, estima-se que boa parte de todo o conteúdo da rede mundial de computadores esteja em inglês, assim, percebemos que o aprendizado de inglês se torna uma habilidade importante no mundo pós-moderno.

Apesar disso, o ensino de inglês de modo efetivo nas instituições brasileiras tem um desenvolvimento baseado no enfrentamento de desafios. Um estudo realizado pela British Council (2015) sobre inglês no Brasil afirma que um dos motivos que dificultam um desenvolvimento efetivo reside na dificuldade de encontrar professores qualificados, pois há uma tendência em valorizar o ensino de uma habilidade, a de leitura, em detrimento de outras. Além de aulas focadas em regras gramaticais e memorização, com uma carga horária insuficiente de 45 minutos de aula, ocupando uma ou duas vezes na semana no calendário escolar, resultam em um aprendizado que não permite ao aluno efetiva compreensão e comunicação na língua alvo e mesmo vivenciando um cenário de ensino envolvido em práticas digitais nos dias atuais, ainda assim, o ensino demonstra se desenvolver em ritmo mais lento do que seria o ideal para uma aprendizagem satisfatória. Gomes (2016) diz que a escola ainda reluta na busca por incorporar novas práticas de aprendizagem, por meio das novas tecnologias (NTICs) como o uso de celulares na execução de atividades e o uso de redes sociais como aliado no processo de ensino. Assim, ao concluírem o ensino básico, partes dos jovens saem sem ter noções adequadas do inglês, salvo em algumas situações como a dos alunos que puderam frequentar escolas privadas de idioma durante o período escolar.

Conseqüentemente, alunos ao ingressarem no ensino superior no curso de Letras-Inglês demonstram pouco ou quase nenhum conhecimento da língua, gerando barreiras na conclusão de disciplinas exigidas durante o curso que demandam dos alunos certa compreensão do idioma, visto que a graduação não tem como foco ensinar a língua inglesa, mas sim aprimorar e aprofundar o conhecimento dos alunos.

Assim, há uma necessidade de procurar novas formas de ensino que despertem motivação e que cumpram com o desenvolvimento dos alunos em L2. À vista disso, essa pesquisa propõe apresentar experiências e investigar o processo de ensino-aprendizagem em língua inglesa a partir de atividades realizadas por meio do uso primeiramente de uma rede

social educacional, chamada Edmodo, o uso de uma plataforma recente no ciberespaço chamada Discord, para essa pesquisa, conta-se com a base teórica de pesquisadores como Figueiredo (2019), Gomes (2016), Weissheimer e Leandro (2016), Franco (2013) dentre outros autores que favoreceram a pesquisa com hipóteses e teorias que cercam a educação. Na primeira parte, discutiremos sobre o ensino de inglês e as políticas governamentais voltadas para o ensino do idioma, o uso das tecnologias ressaltando as redes sociais como ferramenta de aprendizagem nas instituições de ensino e por fim, descreveremos como se deu o uso da rede social educacional e da plataforma Discord, bem como apresentar o funcionamento linguístico dos alunos envolvidos nestas ações e o potencial que as redes proporcionaram no aprendizado do idioma.

## 2 INGLÊS, CULTURA E GLOBALIZAÇÃO

Quando pensamos no atual momento histórico, a imagem que nos vem a cabeça é a globalização. Giddens (2002) já afirmava que “a globalização não é um acidente em nossas vidas hoje. É uma mudança de nossas próprias circunstâncias de vida. É o modo como vivemos agora.” (GIDDENS, 2002, p.29). Esse fenômeno não é algo isolado, pois o novo modo de vida ampliou a informação em escala global, aproximando pessoas e diminuindo fronteiras territoriais. E a noção que temos hoje? É a de que o mundo ficou menor.

O impacto global ocorrido pelo desenvolvimento acelerado da ciência, tecnologia e facilidade de propagar informações não surgiu do nada, essas transformações começaram desde as navegações ocorridas no século XV, mais tarde transformada bruscamente com o advento da Revolução Industrial no século XVIII. Mais à frente, até o fim do século XX, blocos disputavam a hegemonia política e o modelo econômico a ser mantido, as vantagens que surgem a partir desse confronto é a necessidade de mostrar quem está bem mais equipado, quem possui as melhores ferramentas para gerar o novo mundo, resultando na expansão tecnológica e científica que moldaram e continuam moldando nosso modo de viver, como a tv, o computador, aparelhos telefônicos, os avanços na medicina, entre outros.

O resultado dessa disputa, possibilitou uma integração econômica e cultural entre os países do globo, conhecida como globalização, além disso, permitiu que os Estados Unidos saltassem e se tornassem a maior economia do mundo, nesse momento, a propagação da informação juntamente com as redes de comunicação desempenhou um papel importante para a expansão da soberania americana, conseqüentemente ampliando a circulação de multinacionais estadunidenses, fortalecendo a moeda, propagando o estilo de vida, conhecido por “American way of life<sup>1</sup>”, de modo que essa nova cultura adentrasse casas, locais de trabalho e apresentasse o inglês como o idioma de referência para as mais diversas relações.

(...) os elementos-chave da chamada sociedade de informação –conceitos, modelos, fórmulas, procedimentos – foram inicialmente preparados em inglês, em razão de os Estados Unidos serem o único país industrializado, ao findar a II Guerra Mundial, a dispor de uma infra-estrutura educacional e tecnológica em condições de garantir a expansão do ensino superior e dos institutos de pesquisa, e de dispor de recursos para bancar uma agressiva política tecnológica que colocava a ciência a serviço do aperfeiçoamento da técnica. Sem isso, possivelmente o mundo não disporia dos computadores e da Internet que constituem a alma da sociedade da informação. (ORTIZ, 2006, p. 31 apud ASSIS-PETERSON, COX, 2007, p. 8)

---

<sup>1</sup> Jeito americano de se viver (tradução nossa)

Assim como na economia, várias outras camadas da sociedade como na arte, cultura, educação, esporte e meios de comunicação foram afetados e transformados pela globalização, impelindo os seres humanos a acompanharem essa nova era. Uma das consequências da globalização e o desenvolvimento tecnológico é a rapidez de mensagens transmitidas pelos meios de comunicação eletrônicos, alterando dramaticamente os processos de transmissão de conhecimentos e as próprias formas culturais, levando a um choque de costumes e vivências de vários países que antes não era possível.

O que anos atrás estava presente apenas no país de origem, hoje, podemos sentir e perceber a presença cultural de diversos países apenas indo ao mercado ou ao shopping por exemplo. As culturas no século 21 se entrelaçam e abrem espaço para a diversidade cultural, contribuindo para manifestações diversas e aspectos de diversos povos.

Uma consequência dessa difusão cultural e em virtude da superioridade tecnológica dos EUA, é que foi possível para esse povo difundir um conceito de vida feliz e de conquistas, conhecido como o “*american way of life*”, como já mencionado anteriormente, além disso, a supremacia desses contribuiu para que a língua a ser difundida globalmente fosse a língua inglesa, se tornando presente em vários setores da sociedade, modificando o cotidiano das pessoas, adentrando nossas casas por meio da Internet nas propagandas, mundo cinematográfico, jogos, empresas alimentícias entre outras. Atualmente é quase impossível se deparar com alguém que não conheça a empresa de *fast food*, McDonalds. Hoje, o inglês tem seu lugar nos mais diversos meios. Graddol (1997) afirma que atualmente o inglês é utilizado mais que nunca para diversos propósitos, é a língua de vanguarda na esfera tecnológica, no novo modelo econômico, na literatura, em outros gêneros de entretenimento e nas comunicações realizadas na internet.

Assim, nessa nova era globalizada, os indivíduos são compelidos a entender e ter noções básicas de inglês ou acabam se tornando “ultrapassados”. O inglês se tornou a língua do consumo, a que permite o diálogo global perpassando as fronteiras linguísticas e encurtando distâncias entre pessoas do mundo inteiro e a consequência disso é a busca de mais e mais pessoas pelo seu aprendizado, visto a necessidade da atualização imposta pelo novo modelo de mercado e pela ciência, onde o conhecimento e informação são divulgados na língua inglesa.

### 3 HISTÓRIA DO ENSINO DA LÍNGUA INGLESA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA

Com a popularização de eletrônicos, principalmente no setor computacional, computadores se tornaram difundidos em estabelecimentos de trabalho, casas e escolas fazendo parte do cotidiano das pessoas. A educação conseqüentemente também foi se apropriando da computação e desenvolvendo práticas e metodologias que auxiliem no aprendizado, um efeito disso foi o surgimento do CALL ou *Computer Assisted Language Learning*, por conseguinte moldando o ensino da língua inglesa no decorrer do tempo até o surgimento da Internet.

Ao fazer uma análise histórica do desenvolvimento do ensino de línguas por meio da computação é possível compreender que com o surgimento do computador na década de 50 (século XX) estudiosos e pesquisadores já pensavam em como utilizar a máquina no aprendizado de línguas. O CALL dessa maneira, começou a promover o ensino de línguas de maneira remota inovando no modo em como eram executadas as tarefas e utilizadas as ferramentas nessa aprendizagem.

O ensino de línguas por meio da CALL surge na década de 50 assim como o computador foi se moldando com o tempo, Warschauer (1996) nos estudos sobre esse novo espaço de ensino faz um apanhamento das 3 fases do aprendizado de línguas por meio do computador. Em sua primeira fase, o ensino era baseado em teorias behavioristas, em resumo, baseava-se em um programa que fornecia instruções aos alunos com exposição repetitiva de estruturas na língua alvo, com feedback sem julgamentos e que acompanhava o ritmo do aluno, também chamado de “*computer as tutor*”.

Programmed instruction was most suitably applied to specific, concrete areas of language including morphology, vocabulary, and certain aspects of syntax. The self-pacing characteristic of programmed instruction was made possible through a format which presented clearly defined areas of language in discrete steps. This allowed students using CALL to move at their individualized speeds. <sup>2</sup> (BUTLER-PASCOE, 2011, p. 17)

Ainda na década de 60, especialmente nos Estados Unidos, as teorias behavioristas juntamente com as teorias estruturalistas, propiciaram abertura para criação do método áudio-lingual, a partir daí, acreditava-se que a melhor abordagem para o ensino de língua estaria

---

<sup>2</sup> A instrução programada foi aplicada de maneira mais adequada a áreas específicas e concretas da linguagem, incluindo morfologia, vocabulário e certos aspectos da sintaxe. A característica de ritmo próprio da instrução programada foi possível através de um formato que apresentava áreas claramente definidas da linguagem em etapas discretas. Isso permitiu que os alunos que usavam o CALL se movessem em suas velocidades individualizadas. (BUTLER-PASCOE, 2011, p. 17, tradução nossa)



voltada para a memorização de estruturas, repetições e que considerava o erro um problema no aprendizado. Em uma das premissas no método áudio-lingual, acreditava-se que:

Foreign language learning is basically a process of mechanical habit formation. Good habits are formed by giving correct responses rather than by making mistakes. By memorizing dialogues and performing pattern drills the chances of producing mistakes are minimized. Language is verbal behavior - that is, the automatic production and comprehension of utterances - and can be learned by inducing the students to do likewise. <sup>3</sup>(RICHARDS, J., RODGERS, T., 2001, p. 51)

Mais tarde nos anos 80, as teorias behavioristas foram rejeitadas no que se refere ao campo pedagógico, então pesquisadores e linguistas como Noam Chomsky, expoente pesquisador do gerativismo, apontam falhas em um aprendizado baseado no comportamento, pois esse modelo comprometeria a criatividade dos alunos. De acordo com Butler-Pascoe (2011), uma teoria que se baseia no condicionamento e no reforço de estruturas repetitivamente não seria capaz de explicar propriamente o fenômeno linguístico da criatividade. Ademais, quando linguistas começaram perceber as deficiências encontradas no método comportamental e ineficiência para uma comunicação a longo prazo, novas abordagens com aspectos mais comunicacionais culminaram na criação do *Communicative Language Teaching Approach*, abordagem que teve seu auge durante as décadas de 80 e 90. Com a introdução dos microcomputadores e avanços tecnológicos, emergem novas práticas de ensino, abrindo espaço para uma nova fase do CALL, voltada para o que chamaram de uma abordagem “comunicativa”, bem como o surgimento de teorias voltadas para a aquisição e abordagem natural da língua, desenvolvidas por Krashen (1981) e Terrel (1982). Nessa nova fase, o ensino da língua já começava ser mais flexível com as respostas que os alunos forneciam e além da tentativa de criar um ambiente em que o uso da língua fosse natural outro elemento dessa nova fase foi a busca pelo uso de formas de usar a língua, tentando minimizar a presença do ensino de gramática, ainda que na tentativa de buscar um viés mais natural e comunicacional. Ainda que a busca pela abordagem comunicativa por meio do computador fosse uma tentativa de se adequar as novas teorias de aprendizagem, de acordo com Warschauer (1996), as tecnologias daquele tempo não permitiam comunicação autêntica e a práticas eram voltadas para “*computer as stimulus*” transparecendo ainda padrões behavioristas utilizados na primeira fase do CALL.

---

<sup>3</sup> A aprendizagem de línguas estrangeiras é basicamente um processo de formação de hábitos mecânicos. Bons hábitos são formados por dar respostas corretas ao invés de cometer erros. Ao memorizar diálogos e executar exercícios de padrão, as chances de produzir erros são minimizadas. A linguagem é um comportamento verbal - isto é, a produção e compreensão automáticas de enunciados - e pode ser aprendida induzindo os alunos a fazerem o mesmo. (RICHARDS, J., & RODGERS, T., 2001, p. 51, tradução nossa)

Nesse momento, diversos programas CALL foram criados com intuito de tornar o ensino de língua mais comunicativo e ainda que o computador fosse o “sabe tudo” e funcionasse como tutor do aluno, deixando a desejar a “naturalidade” no aprendizado da língua que esses programas pretendiam alcançar.

A terceira fase do CALL, como aponta Warschauer (1996), objetivou usar o computador como ferramenta de ensino. Nesse momento, os alunos do campo de línguas não utilizavam programas que forneciam materiais na língua alvo, mas utilizavam o computador para checar erros gramaticais, correção de palavras, análise de concordância entre outros. Apesar de não existir uma distinção completa do uso dessas 3 fases, Warschauer (1996) aponta que entre a linha behaviorista e a comunicativa quando se trata de CALL não é sobre qual programa é utilizado, mas como ele é utilizado pelo usuário seja ele professor ou aluno.

Posteriormente, graças aos avanços tecnológicos das últimas décadas, novas abordagens de ensino surgiram enquanto outras foram perdendo sua relevância. Warschauer (1996) aponta que, nesse momento, o ensino de línguas estava caminhando para o desenvolvimento integrado de multimídia computacional ligada à multimídia fornecida pela internet. A partir daí, os materiais em formatos de CD-ROM possibilitavam o ensino por meio de áudio, textos, gráficos, animações entre outros de maneira conectada, já para o aluno, o aprendizado agora se dava pelo simples *click* no mouse. Na internet hoje, é possível encontrar diversos sites que providenciam ao indivíduo venda de livros acompanhados de CD-ROM, além de fornecer acesso remoto a atividades, questionários, fóruns e testes.

Atualmente, com o surgimento da Web e a expansão da Internet, CMC (*Computer Mediated Communication*) no ensino de línguas se expandiu e popularizou. O avanço das tecnologias permitiu uma aprendizagem cada vez mais integrada, impactando o ensino de línguas de maneira marcante e transformadora. Devido às mudanças e avanços tecnológicos, foi possível para nos últimos 20 anos, a internet dar um salto e mover-se de seu modelo informacional para os mais diversos tipos de interação. Ademais, essas modificações, abriu espaços para as redes de comunicação e as mídias digitais, permitindo aos aprendizes de línguas comunicação direta com os outros aprendizes da língua alvo que vão além de fronteiras geográficas.

Vale salientar que parte dessa mudança e da popularização do uso de CMC no ensino só surge com as teorias sociolinguísticas e sua influência no aprendizado do aluno. Nesse momento, persevera-se o ensino que envolva a sociedade dando atenção para como a língua é usada no dia a dia, em que os aspectos culturais coexistam com o aprendizado. Krashen (1981) ao discutir sobre aquisição de segunda língua, afirma que o aprendizado da língua inglesa em

ambientes informais podem contribuir no desenvolvimento natural e aquisitivo dos alunos a partir do momento em que essa favorece *input* necessário para o aprendizado e para isso, é necessário que aconteça de forma intensa envolvendo o aprendiz de maneira direta a exposição à língua. É possível inferir que as mídias digitais, bem como as redes sociais, exercem no momento atual papel de ferramenta importante para aquisição natural de língua inglesa, já que esse meio compreende uma cadeia de informações e relações interacionais que majoritariamente se dão na língua inglesa.

O aprendizado hoje a partir da internet pode envolver diversos tipos de interação. Com o avanço das redes, aprendizes podem se conectar por meio de grupos, comunidades, discutir em fóruns voltados para o aprendizado de língua, assistir a vídeos e estudar por meio de áudios disponibilizados *online* através das redes sociais, disponibilizar e fazer downloads de materiais, além de criar e recriar informações já contidas na internet. Sobre este aspecto, Rojo (2016) afirma que:

As mídias digitais facilitam a modificação e recombinação de conteúdos oriundos de quaisquer mídias, porque os processos de digitalização reduzem qualquer conteúdo informativo, originado de qualquer mídia, codificado em qualquer linguagem, a um código numérico/binário comum, o qual pode ser manipulado de forma automatizada. (ROJO, 2016, p.21)

Além disso, Rojo (2016) ao buscar explicar os processos de aprendizado através das novas tecnologias, afirma que as tecnologias intensificaram e diversificaram o modo em como a informação circula. A autora reconhece a necessidade de um letramento que atenda a esses novos gêneros presentes na internet, que se dê de maneira digital, ou “novos letramentos”, pois a internet compreende uma nova significação do texto, graças a possibilidades hipermidiáticas, hipertextuais presentes.

Atenta-se aqui para a ideia de que o aprendizado pode ser realizado através das novas tecnologias, mas para isso existe uma preparação, é necessário apresentar ao aprendiz um olhar crítico quanto à multimodalidades presentes na internet.

“(…) nossas tradições de educação para o letramento foram extremamente restritivas, de maneira a ver que os alunos precisarão no futuro além do que estamos lhe dando agora (...) não ensinamos os alunos nem mesmo a integrar desenhos e diagramas em sua escrita, que dirá imagens fotográficas, videoclipes, efeitos sonoros, áudio de voz, música, animação ou representações mais especializadas (...). (ROJO 2016, p.22 apud LEMKE, 1998, s.p.)

Em um contexto geral, podemos perceber que o ensino experienciou mudanças bruscas com o tempo, pois antes se pensava em um aluno dependente do computador e este como uma

ferramenta que ditava as regras estabelecendo normas que avaliavam o aprendizado do aluno de maneira diretiva sem abraçar as particularidades e as necessidades desses. Buscava-se o aprendizado de modo repetitivo e excludente, pois se acreditava em um ensino de línguas numa língua sem o viés cultural e desajustado ao aprendizado. Nos tempos atuais, é possível ajustar esse aprendizado e adaptar da melhor maneira, o acesso ao campo do conhecimento é vasto atrelado aos diversos programas e redes que oportunizam o contato com pessoas no mundo inteiro.

Isso não nos deixa salientiar e exaltar a importância que as fases do CALL tiveram no aprendizado de língua durante os anos, pois linguistas e pesquisadores tentavam desenvolver programas que acompanhavam o desenvolvimento das ferramentas tecnológicas e as possibilidades que eram permitidas até certo ponto na história. Assim, foi necessário o progresso dessas práticas que não deixam de estar presentes no ensino de línguas, mas coexistem com novas metodologias e abordagens do mundo tecnológico globalizado.

Dessa forma, hoje mais do que nunca, o uso do computador permite a professores e alunos explorar diversas formas de conteúdos e abordagens que sejam efetivas no ensino de línguas. O entendimento da contemporaneidade que se tem dessas ferramentas não é sobre questionar o seu uso e se beneficia ou não o aprendizado, mas compreender qual é a forma mais adequada para se usar, quais práticas devem ser mais efetivas no ensino e aprendizagem de uma nova língua.

#### 4 ENSINO DE INGLÊS NAS ESCOLAS E UNIVERSIDADES E O USO DA TECNOLOGIA NO APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA

Visto que o uso de práticas *online* pode colaborar para o exercício pedagógico direcionado ao ensino de língua inglesa, é importante que haja uma conexão entre as práticas dos professores em sala de aula, a instituição como um todo e políticas educacionais que focalizem no uso dessas novas tecnologias.

No tocante à educação básica brasileira, dentre os documentos que objetivam regulamentar o ensino de língua estrangeira, foi apenas com a LDB de 1996 que a língua inglesa começou a estruturar seu espaço nas práticas dentro da sala de aula. Uma organização mais detalhada voltada para a importância do ensino de LE dentro da sala de aula e suas práticas, é encontrada nos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), nesse documento, é visto que:

uso de uma língua diferente o ajuda a aumentar sua autopercepção como ser humano e cidadão. Ao entender o outro e sua alteridade, pela aprendizagem de uma língua estrangeira, ele aprende mais sobre si mesmo e sobre um mundo plural, marcado por valores culturais diferentes e maneiras diversas de organização política e social (BRASIL, 1998, p. 19)

Ainda que nos PCNs a LE seja voltada apenas para as habilidades de leitura e escrita, o documento menciona a possibilidade do uso de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem abrangendo as outras habilidades, caso houvesse a possibilidade de uso dessas ferramentas.

As Diretrizes Curriculares Nacionais ou DCN (BRASIL, 2013) documento posterior aos PCN e direcionado ao ensino fundamental, já aborda as dificuldades e desafios que os professores encontram nas salas de aula e na instituição, no que concerne ao uso de tecnologias como ferramenta pedagógica. Há ainda, infelizmente, poucos recursos para incluir o meio digital e também o despreparo do meio discente para atender essas novas demandas. Nas Orientações Curriculares para o Ensino Médio ou OCEM (BRASIL, 2006), observa-se uma maior influência e importância do meio digital e os modelos multimodais e hipertextuais da língua na rede. O texto busca trazer algumas reflexões teóricas voltada as práticas de língua inglesa, mas que também possam ser ajustadas ao ensino de outras línguas como o espanhol.

Nesse mesmo documento, há uma preocupação explícita no que concerne aos usos dessas novas tecnologias, pois, o texto propõe que o ensino de língua inglesa não deva apenas englobar as quatro habilidades no ensino de LE, mas que o indivíduo entenda o outro e a si através da investigação e análise da sua cultura com relação ao outro, abrangendo práticas

políticas, sociais, éticas e culturais. O documento também salienta os possíveis percalços que podem gerar caso a inclusão digital nos ambientes de ensino não ocorra de maneira efetiva, assim, menciona a necessidade de organização e preparo dos órgãos para atender essas demandas. Desse modo, propõe a ideia de uma nova “alfabetização” devido as características que as redes e o ciberespaço proporcionam.

Entendemos que a proposta de inclusão digital remete à necessidade da “alfabetização” dessa nova linguagem tecnológica e de suprimentos, como computadores e banda larga para a navegação na Internet. Requer, pois, preparação. Salientamos, porém, que um projeto de inclusão poderá aumentar o sentimento de exclusão se considerar o usuário apenas como um consumidor dessa linguagem em vez de lhe abrir oportunidade de compreensão do seu papel também de produtor dessa linguagem. (BRASIL, 2006, p. 95)

Ou seja, há uma preocupação não só voltada para questões estruturais, mas também de aceitabilidade por parte dos alunos devido às práticas novas de ensino e também, por parte do meio discente, que deve estar preparado para usar essas ferramentas.

O mais recente documento voltado para a educação básica surge sua primeira edição no ano de 2015, a BNCC, apresentada pelo Ministro da Educação da época, Renato Janine Ribeiro. Durante 3 anos o documento foi modificado e só apenas na terceira edição, no ano de 2018 é que o documento foi homologado e apresentado pelo Ministro Rossieli Soares da Silva. A BNCC (2018) surge como um “documento normativo que define o conjunto de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica” (BNCC, 2020). O documento foi elaborado a partir de amplos debates com educadores e especialistas na área da educação, realizado por meio de sugestões enviadas por indivíduos, de diversas instituições brasileiras atendendo currículos regionais e propostas de escolas públicas e privadas.

O objetivo maior da BNCC, de acordo com o que o documento apresenta, é diminuir as desigualdades presentes na educação brasileira estabelecendo um patamar de aprendizagem equitativo que todos os estudantes têm direito.

A BNCC por si só não alterará o quadro de desigualdade ainda presente na Educação Básica do Brasil, mas é essencial para que a mudança tenha início porque, além dos currículos, influenciará a formação inicial e continuada dos educadores, a produção de materiais didáticos, as matrizes de avaliações e os exames nacionais que serão revistos à luz do texto homologado da Base. (BRASIL, 2018, p. 5)

O documento tratado é o documento mais recente e funciona como um guia direcionado à toda educação básica. Na BNCC (BRASIL, 2018), percebe-se uma atenção ao ensino de

língua inglesa diante das demandas de um mundo “globalizado e plural”, priorizando não apenas habilidades de leitura escrita, mas a língua em uso.

A BNCC (2018) organiza o componente de Língua Inglesa em cinco Eixos Organizadores: Oralidade, Leitura, Escrita, Conhecimentos linguísticos e Dimensão Intercultural. Esses Eixos buscam guiar professores para que possam desenvolver em sala de aula com os alunos, habilidades e competências na língua inglesa visando à construção, reflexão de comportamentos, atitudes, bem como refletir sobre a diversidade, interculturalidade e pluralidade.

Assim como apresenta questões que objetivam um aprendizado focado no multiletramento<sup>4</sup> desses alunos e que o ambiente digital pode ser um aliado nesse sentido, pois o aluno poderá potencializar seu conhecimento que estará conectado, contextualizado e amplo, devido às diferentes semioses e ao encadeamento de redes encontrados no ciberespaço. Ao falar de multiletramento, o documento afirma que é:

(...) concebida também nas práticas sociais do mundo digital – no qual saber a língua inglesa potencializa as possibilidades de participação e circulação – que aproximam e entrelaçam diferentes semioses e linguagens (verbal, visual, corporal, audiovisual), em um contínuo processo de significação contextualizado, dialógico e ideológico. (BRASIL, 2018, p. 242)

Em um outro momento, ao tratar das competências específicas de língua inglesa para o ensino fundamental, o documento diz: “Utilizar novas tecnologias, com novas linguagens e modos de interação, para pesquisar, selecionar, compartilhar, posicionar-se e produzir sentidos em práticas de letramento na língua inglesa, de forma ética, crítica e responsável”(BRASIL, 2018, p. 246).

No que concerne ao ensino superior, a instituição British Council (2015) aponta que não há requisitos padrões no ensino de língua inglesa e que as instituições possuem autonomia para decisões relacionadas às políticas de ensino e orçamento. Ademais, ainda sobre os apontamentos feito pela British Council (2015), apesar do lançamento do projeto Ciência sem Fronteiras<sup>5</sup>, ter recebido expressivos fomentos governamentais e divulgação entre a comunidade acadêmica, este não alcançou o resultado almejado, dentre os fatores, podemos

---

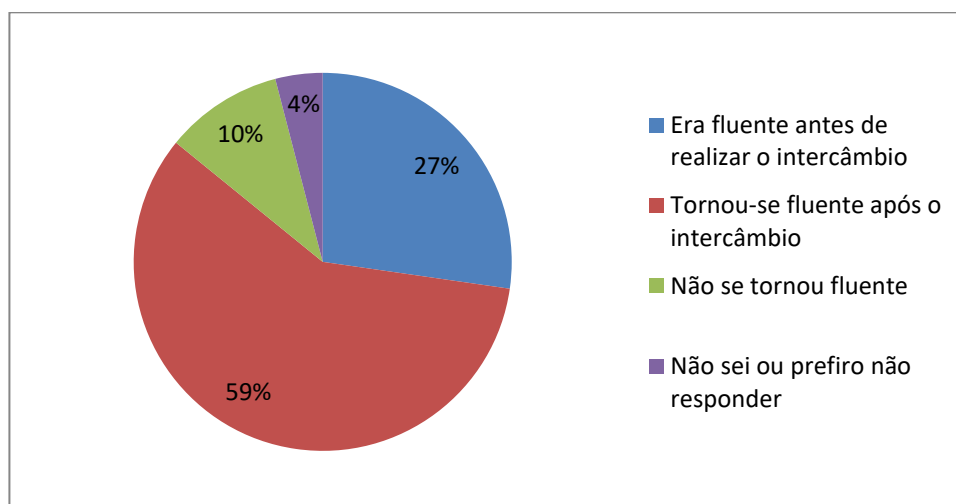
<sup>4</sup> a junção das múltiplas línguas, signos e as diversas mídias utilizadas para criar um significado permitido pela multimodalidade dos textos na atualidade e também traz a ideia de diversidade cultural, cf. Rojo (2013)

<sup>5</sup> Programa que buscar internacionalizar o ensino superior em relação com outras universidades Brasil afora, cf. British Council (2015)

elencar a falta de proficiência dos alunos brasileiros, o que gerou consequências inesperadas no projeto necessitando fazer alterações no que se esperava do programa e alunos.

Dados do Senado Federal (2015) aponta a fluência e conseqüentemente, a deficiência dos alunos no domínio de línguas estrangeiras que fizeram parte do programa. Como pode ser observado, apenas 27% dos intercambistas era fluente no idioma:

Gráfico 1 – Fluência na língua do país do intercâmbio



Fonte: Comissão de Ciência e Tecnologia, Comunicação e Informática Senado Federal (2015) [www.senado.leg.br](http://www.senado.leg.br).

Dessa maneira, se faz necessário buscar internacionalizar as pesquisas e o ensino, diminuindo as barreiras linguísticas e possibilitando oportunidades de aprendizagem fora do país.

Ainda que as tecnologias forneçam múltiplas possibilidades de diminuir os impedimentos linguísticos e forneçam ferramentas que facilitem o aprendizado de línguas, ainda há muito a se desenvolver. Rojo (2016) discute que apesar das novas tecnologias fazerem parte do dia a dia, as instituições de ensino até então relutam em integrar essas novas modalidades de ensino ao processo pedagógico. A autora afirma que existe uma modernidade tardia e que as instituições de ensino precisam ensinar aos alunos as novas formas e competências do século XXI, facilitada pelos meios digitais. Um exemplo disso no ensino superior, podemos perceber na pesquisa feita por Finardi (2014) voltada para a análise da grade curricular de licenciandos de Letras-Inglês em uma universidade federal do sul, nela, nota-se um antagonismo entre o que se espera dos alunos no que concerne ao uso das novas tecnologias e o que é ofertado como disciplina, conseqüentemente, deixando a cargo do professor, promover o uso das NTICs em sala de aula.



De nada vale uma política voltada para as necessidades de um mundo globalizado e altamente tecnológico, se a formação docente, em especial das universidades federais, que bebem (ou pelo menos deveriam beber) da mesma água do Estado, não é coerente com as ações governamentais. (FINARDI, 2014, p. 146)

Assim, é necessário que a inclusão do tema seja institucionalizada, pois enquanto as instituições de nível superior e as práticas pedagógicas trabalhadas nelas não estiverem alinhadas com as necessidades do século XXI, ainda haverá um baixo nível de motivação tanto por parte dos professores de língua inglesa, e por parte dos discentes.

A Web 2.0<sup>6</sup> possibilita hoje trabalhar com os alunos por meio de diversas perspectivas pedagógicas, sendo as redes sociais são um exemplo de ensino acessível e viável diante das possibilidades no ciberespaço. Ademais, esses espaços *online* permitem que os jovens construam sua individualidade e personalidade e que interajam com outras pessoas do globo de forma síncrona e assíncrona, participando do meio virtual.

Essas interações, na Internet, são percebidas graças à possibilidade de manter os rastros sociais dos indivíduos, que permanecem ali. Um comentário em um weblog, por exemplo, permanece ali até que alguém o delete ou o weblog saia do ar. Assim acontece com a maior parte das interações na mediação do computador. Essas interações são, de certo modo, fadadas a permanecer no ciberespaço, permitindo ao pesquisador a percepção das trocas sociais mesmo distante, no tempo e no espaço, de onde foram realizadas. (RECUERO, 2009, p. 30)

Podemos dizer que os *sites* de redes sociais (doravante SRS) só funcionam e existem devido aos atores que procuram construir suas páginas pessoais e também se comunicar com outros atores, construindo assim as redes. Além disso, vale salientar que é nas redes que os jovens passam a maior parte do tempo, buscam se conectar com outros atores, criando relações, fortalecendo laços e aprendendo de maneira informal.

---

<sup>6</sup> Conceito criado após Web 1.0. Em vez de computadores conectados para a noção de pessoas (atores sociais), eles são conectados como comunidades em rede, cf. Gomes (2016)

## 5 USO DE REDES SOCIAIS NO ENSINO DE LE (LÍNGUA ESTRANGEIRA)

Atualmente, são várias os SRS encontrados no meio *online* e o uso delas como ferramenta pedagógica no ensino de língua inglesa. E por que as redes são atraentes? O que faz as pessoas estarem conectadas? A diversidade e a multiplicidade de interações é o que faz as redes serem o que elas são hoje. Devido ao seu caráter multimodal, isto é, poder ensinar e aprender conteúdos nas mais diversas formas linguísticas como imagem, áudios, imagens em movimento, os alunos se sentem instigados em estar cada vez mais engajados no ciberespaço, além disso, poder compartilhar informações de maneira rápida, conectar-se com outros usuários independentemente da localização e permitir uma comunicação e interação entre os usuários, tornam as redes ainda mais relevantes aos olhos do consumidor.

O uso dos SRS se torna assim um aliado no processo de ensino e aprendizagem propondo uma abordagem atual e motivadora, tendo a interação como um fator importante para realização das práticas estabelecidas pelo professor. Conforme Figueiredo (2019) a interação, tanto em cenários presenciais quanto virtuais proporcionam aos aprendizes de segunda língua contextos fundamentais no desenvolvimento como aspectos sociais e colaborativos, influenciando assim no processo de aprendizagem.

Borau (2009) apresenta um trabalho feito com estudantes chineses, onde os alunos por meio do Twitter usavam inglês como ferramenta de comunicação com o intuito de aprimorar seus conhecimentos na língua inglesa. Resultados da pesquisa mostraram que os alunos apresentaram uma visão positiva sobre uso da rede social, além disso, mostra o SRS como uma grande maneira de trabalhar a competência cultural dos alunos através da interação com falantes de língua inglesa e também possibilitar uma comunicação real sem ser face a face.

Assim, as redes sociais como ferramenta metodológica proporcionam de acordo com Gomes (2016, p. 87) “diferentes modos de aprender e de se relacionar com o conhecimento”. Atualmente, há vários exemplos de SRS que podem ser trabalhados no meio educacional. Esses são alguns:

Facebook - Esse SRS permite aos usuários criarem perfis, postagens multimodais, formar grupos de interesses, de trabalho, possui uma interface simples com ferramentas de compartilhamento e troca de mensagens com outros usuários por meio de bate-papos ou comentários.

Instagram – É uma rede social de compartilhamento de fotos e de vídeos entre os usuários, assim como o Facebook possui uma interface simples e permite aos atores descobrir

fotos ao redor do globo por meio de *hashtags*. Além disso permite também interação entre usuários por meio de bate-papo.

Blog – Os blogs, hoje apesar de não serem utilizados pelos usuários mais jovens, permite aos usuários criarem uma conta, veicular e criar textos nos mais diversos gêneros como charges, reportagens e contos. É possível encontrar textos relacionados a política, entretenimento entre outros. Assim como as outras redes, é possível interagir por meio de comentários nas postagens.

Twitter – É uma rede social e *microblogging* que permite os usuários criarem perfis, enviar e receber mensagens com um determinado limite de caracteres. É possível acessar diversos conteúdos por meio do Twitter, do entretenimento a notícias globais.

Skype – Rede que permite comunicação entre os usuários por chamada de voz e vídeo. Os usuários precisam ter um número telefônico conectado a conta e essa gera uma lista de contatos permitindo visualizar os usuários que estão disponíveis.

Google Meet – Lançado oficialmente em 2017, sendo gratuito apenas em 2020, visto a situação pandêmica<sup>7</sup>, a plataforma Google Meet, serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google, se tornou um aliado oportunizando encontros entre alunos e professores por meio de vídeo chamadas. A plataforma permite reuniões que suportam até 100 pessoas, compartilhamento de tela, apresentações e legendas em tempo real (em inglês).

Após a análise das múltiplas ferramentas possibilitadas pelos SRS no âmbito educacional, esses podem corroborar para o aprendizado e servir como instrumento pedagógico de ensino. O potencial das redes só tende a crescer e é preciso que os professores estejam atentos a essas mudanças e que invistam nessas alternativas de ensino e usufruam sua popularidade entre os alunos.

Ainda que os SRS e aplicativos sociais como o Facebook, Twitter, Instagram e Whatsapp não tenham sido criados com propósitos educacionais, seus potenciais como espaços de ensinagem se revelam ao analisarmos suas possibilidades de socialização, interação e comunicação que, quando feitas em outra língua evidenciam também o potencial dos SRS para a ensinagem de línguas adicionais (LA) (...) (LEFFA, 2016, p. 95)

Além das SRS mencionadas acima, é possível trabalhar através de redes voltadas para o meio educacional, como a plataforma Edmodo. Essa rede social educacional (doravante SRE),

---

<sup>7</sup> A Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou, em 30 de janeiro de 2020, que o surto da doença causada pelo novo coronavírus (COVID-19) constitui uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional – o mais alto nível de alerta da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional. Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia cf. Organização Pan-Americana da Saúde (2020) <https://www.paho.org/pt/covid19>

fundada no ano de 2008, primeiramente voltada para alunos de ensino médio, mas posteriormente explorada por diversas instituições e níveis de ensino, apresenta três tipos de contas que podem ser criadas: a do professor, aluno e estudante, proporcionando aos usuários estabelecer comunicação e colaboração entre professor-aluno, professores e professores e também fornece um espaço para que os pais possam acompanhar o andamento dos filhos.

Através dessa plataforma, professores podem de maneira segura compartilhar ideias, arquivos e atividades com estudantes e outros professores em tempo real. Na rede os alunos podem aprender com outros alunos através de interação nos comentários, compartilhando conhecimento sobre o idioma, trabalhando de maneira autônoma e compartilhada. Além disso, os professores podem avaliar os alunos através da própria plataforma e conceder medalhas, reforçando positivamente os trabalhos feitos pelo alunos, seja ele por notas ou participação na plataforma. Ademais sua interface e usabilidade provocam certa familiaridade por ser parecida com Facebook, facilitando o uso da rede social tanto para os professores quanto para alunos.

Há também a possibilidade de uso da plataforma Discord. Lançado no mercado ano de 2015, o Discord é um aplicativo de voz gratuito voltado para o meio “gamer<sup>8</sup>”, nome dado a recente onda de jogadores de videogames, visto o grande crescimento desse estilo de vida, com indivíduos sendo contratados para fazer testes de jogos ou até mesmo jogar por profissão. O aplicativo pode ser acessado por vários sistemas operacionais, como no próprio computador, através do Windows, por celulares Android e IOs.

O aplicativo permite ao usuário criar uma conta e ser identificado nela por um *nickname*<sup>9</sup> de sua preferência. Nela, os usuários podem adicionar outros usuários por meio de um código gerado pela própria plataforma e também adentrar servidores de sua preferência que são fornecidos e acessados livremente através de links, por meio de buscas realizadas no Google como ao digitar algo do seu interesse e o nome “discord”. Cada servidor inicialmente fornece um canal de voz e um canal texto, sendo permitido ao administrador/criador do servidor criar vários outros canais se o deseja fazer. Ademais, é possível fixar assuntos facilitando o acesso de assuntos importantes. Uma versão atual já permite que os usuários façam chamadas de vídeo com outros usuários e também permite o compartilhamento de tela.

De início, já que o aplicativo era voltado para o meio gamer, era possível apenas encontrar servidores que forneciam interações entre jogadores de videogame. Hoje, devido a propagação dessa plataforma que cresce cada vez mais, o Discord serve de palco para o

---

<sup>8</sup> Gamer é o nome dado atualmente para “jogadores de videogame”, sendo esses tanto gamers profissionais ou jogadores para fins de lazer.

<sup>9</sup> Apelido (tradução nossa)

aprendizado de idiomas, com servidores voltados para línguas estrangeiras como o francês, italiano, inglês, entre outros. Vale salientar que os servidores voltados para *gamers* já permitiam e ainda permitem interações com pessoas de outras nacionalidades, sendo um aliado mesmo que de maneira indireta no ensino da língua inglesa, devido a forte presença do uso do inglês no mundo *gamer*.

Através da plataforma, é possível para o professor criar um servidor, compartilhar com os alunos informações das mais diversas plataformas e promover interações em inglês tanto de maneira escrita como através de voz, além disso, é possível designar tarefas para que os alunos realizem ao entrar em contato com outros usuários, em outros servidores possibilitados pelo aplicativo de voz. O uso dessa rede se torna livre e cabe ao professor explorar a plataforma da maneira que lhe convém, inovando e se apropriando de outros meios para o ensino da língua inglesa.

Por fim, visto todas as características apresentadas e discutidas acima a respeito da globalização e do ensino de língua inglesa nas instituições brasileiras, bem como práticas inovadoras por meio da tecnologia em relação ao ensino da língua inglesa pode e deve abranger novos espaços, refletindo e reconhecendo as tecnologias e plataformas como aliadas no aprendizado da língua inglesa. Ao reconhecer o uso das redes sociais, mídias digitais e o ciberespaço como um todo, entende-se que esse meio é uma fonte de informação e conhecimento que só tende a oferecer oportunidade múltiplas para o ensino de língua inglesa, para alunos e professores, as possibilidades interacionais e interculturais são diversas e a sala de aula não é mais um limite.

## **6 EXPERIÊNCIA DE LICENCIANDOS UTILIZANDO A PLATAFORMA EDMODO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA**

A investigação deste trabalho é um estudo experimental de casos múltiplos, assim como Oliveira (2011) afirma que a intenção desse tipo de estudo é apresentar fatores comuns, fatores não-comuns e fatores unicamente pertencentes a prática. A pesquisa é experimental por “(...)determinar um objeto de estudo, selecionar as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definir as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto.” (GIL, 2008, p. 51). Dessa maneira, procura apresentar resultados de experiências de ensino e aprendizagem possibilitadas primeiramente, pela plataforma educacional Edmodo.

A abordagem feita pelo Edmodo foi realizada no primeiro semestre de 2019, ademais, teve natureza qualitativa pois, segundo Oliveira (2011) a pesquisa busca “captar não só a aparência do fenômeno como também suas essências, procurando explicar sua origem, relações e mudanças, e tentando intuir as consequências” (OLIVEIRA, 2011, p. 24) . O estudo teve como foco a plataforma Edmodo e teve como colaboradores vinte e cinco licenciandos do curso de Letras-Inglês da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) – Campus III, ainda, todos estavam matriculados na disciplina de Língua Inglesa IV no período 4.

A proposta de interação mediada pelo Edmodo foi desempenhada no início do primeiro semestre de 2019 tendo a duração de 5 meses. As atividades trabalhadas na plataforma, especificamente na sala virtual que foi criada para as atividades foram gerenciadas pela monitora/pesquisadora e professora da turma.

As atividades equivaleram a um terço (1/3) das notas semestrais dos alunos. No que concerne as práticas virtuais, foi informado aos alunos que seria criada uma sala virtual, em seguida gerado uma senha e repassada aos alunos para que tivessem acesso. Na mesma ocasião, foi mostrado aos alunos as regras do grupo, como utilizar a plataforma e informado que as atividades seriam semanais com tópicos que retomassem aquilo que foi visto/trabalhado em sala de aula, assim reforçando o que foi aprendido.

As regras estabelecidas para a sala virtual foram: (1) Comunicação apenas em inglês. (2) Comentários nas postagens de entretenimento que não estavam diretamente ligados às atividades obrigatórias eram opcionais. (3) As postagens foram feitas semanalmente e os alunos tiveram o período de uma semana para responder as atividades propostas pela professora da disciplina e monitora da turma.(4) Postagens que eram atividades obrigatórias estavam sinalizadas como “tarefa” acompanhadas com a data de expiração.

As interações e análise da sala virtual foram percebidas pela pesquisadora e professora da disciplina, ademais, as ações dos alunos foram corrigidas pela pesquisadora do estudo. Vale salientar que alguns graduandos da turma já haviam trabalhado com a plataforma em uma outra disciplina do curso, facilitando o uso. A partir de então, passaram a ocorrer os exercícios na plataforma.

## 7 ANÁLISE DE DADOS NA PLATAFORMA EDMODO

O registro da atividade aqui reportado foi executado no mês de maio de 2019. O tópico do exercício era *speed dating*<sup>10</sup> e os alunos assistiram a um vídeo relacionado respondendo à pergunta que o seguia:

Imagem 1: (speed dating vídeo) Atividade realizada e comentários de alguns alunos



Fonte: Autoria própria (2020)

Como pode ser observado na figura, os alunos foram questionados sobre qual seria o melhor lugar para encontrar um parceiro. Em resposta, os comentários dos alunos não foram positivos com relação ao tipo de encontro mencionado no vídeo. É possível notar que nessa atividade foi necessário fazer um esforço para se comunicar na língua alvo, consequentemente desenvolvendo competências comunicativas e utilizar as habilidades de leitura, escuta e escrita em um contexto geral.

É interessante mencionar a interação feita no segundo comentário na figura, o aluno optou por elogiar o comentário de um outro aluno. A interação, nesse caso, permitiu que o aluno pudesse exercer competências na língua alvo através da percepção de mundo de um outro aluno,

<sup>10</sup> Namoro rápido; processo formal de encontros que possibilita pessoas solteiras encontrarem parceiros em potencial.



reforçando o papel das trocas sociais no aprendizado, analisando a visão do outro sobre determinado assunto e também aprimorando a habilidade de escrita.

Figueiredo (2019) sobre o aprendizado de L2 afirma que o aprendiz tem que ser ativo na construção do seu conhecimento. É por meio do uso da língua nas práticas sociais e as interações possibilitadas entre os aprendizes que esse conhecimento será construído, utilizando-a com objetivo de aprender mais.

Imagem 2 – (Questionário Clothes – Vocabulary) Atividade realizada e comentários de alguns alunos



Fonte: Autoria própria (2020)

O registro da atividade 2 analisada ocorreu no mês de junho de 2019. Foi proposto aos alunos um questionário sobre vocabulário relacionado a vestuário. Os alunos precisavam acessar a um *link*, que os direcionariam ao exercício. Para ter acesso aos resultados dos alunos foi pedido que fizessem uma captura da tela da atividade e enviassem nos comentários ou na opção de enviar tarefa possibilitada durante a semana em que foi solicitada.

Por meio dessa atividade percebe-se também o uso de atividade lúdica, assim como Figueiredo (2019) aponta, essa atividade além de trabalhar aspectos da língua, como o vocabulário explorado no questionário, propicia desenvolvimento cognitivo dos alunos e estimula ao aprendizado. Os alunos também puderam comparar seus resultados gerando certa competitividade entre eles.

As interações virtuais ocorridas na plataforma Edmodo eram de atividades que exigiam dos alunos conhecimentos nas habilidades linguísticas de escuta, leitura e escrita. A proposta

desenvolvida para o estudo permitiu um desenvolvimento cognitivo de maneira contínua, produtiva, em que os alunos construam seus conhecimentos por meio da mediação virtual multimodal de caráter interacional.

### **7.1 Resultados e discussões acerca do uso do Edmodo**

A partir dos resultados obtidos neste estudo, foi possível perceber uma maior desenvoltura nas habilidades de ler, escrever e interagir em língua inglesa, uma vez que, ao comparar respostas de exercícios das primeiras atividades aplicadas e das últimas percebemos uma melhor desenvoltura na escrita textual representadas em vários aspectos, tais como coesão, pontuação e organização estrutural das ideias expostas. Além destes resultados, ficou perceptível que a interação foi propiciada à medida que os alunos respondiam e debatiam em inglês nos comentários das atividades, corroborando com o que diz Leffa (2016) sobre a interação real em L2 quando afirma a necessidade de utilizar a língua em contextos que fazem sentido aos alunos para que esta língua não seja apenas uma atividade de faz de conta.

Franco (2013) afirma que em contextos mediados pelas novas tecnologias, o aprendizado autônomo pode ocorrer individualmente ou colaborativamente. Na plataforma Edmodo, os alunos ganharam autonomia já que o sistema permite ao aluno liberdade para expor seus pensamentos, escolher o melhor horário para executar as atividades propostas na plataforma, facilitando seu aprendizado, além disso, propiciando motivação e o trabalho colaborativo na língua alvo.

A interação mediada pela plataforma também potencializou e foi fator motivacional no desenvolvimento das habilidades linguísticas dos alunos, autores como Aragão e Dias (2016) afirmam que utilizar as redes sociais auxilia a motivação dos alunos. Entretanto, encontramos trabalhos que discutem o modelo de relação unidirecional (professor-aluno) proposto pelas plataformas digitais. Oliveira e Oliveira (2012) discutem algumas reflexões sobre as ferramentas de gerenciamento oferecidas por essas plataformas desses ambientes virtuais.

(...) os SRS em geral não oferecem ao docente ferramentas de controle e gerenciamento, e isso diminui sua usabilidade com fins educacionais, na medida em que tendem a exigir maiores esforços do profissional docente para controlar e avaliar as ações discentes. (OLIVEIRA & OLIVEIRA, 2012 apud FINARDI & PORCINO, 2016, p. 95)

Mesmo sendo um ambiente seguro e motivador há contrapontos em relação ao uso das SRS em diversos aspectos, muito ainda há que ser aprimorado, porém, é necessário reafirmar

que o Edmodo é uma alternativa para professores que gostariam de desenvolver atividades que envolvem ambientes virtuais com seus alunos, de maneira segura, simples e fácil, tornando a rede educacional um aliado na hora de trabalhar conteúdos nos variados tipos de linguagem, engajando os alunos no ciberespaço.

## 8 EXPERIÊNCIA DE LICENCIANDOS UTILIZANDO A PLATAFORMA DISCORD NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Após a experiência realizada com a plataforma Edmodo, partiu-se para investigação por meio do Discord, como já mencionado anteriormente, a plataforma foi projetada para comunidades de videogame com o intuito de contribuir para a comunicação entre jogadores, no entanto, outros segmentos foram se apropriando da ferramenta, utilizando-a para diversos fins, seja entretenimento, trabalho, aprendizagem ou até mesmo na área acadêmica, como está exposto a seguir.

A abordagem realizada com o Discord ocorreu durante o segundo semestre de 2019. Neste momento, os participantes foram vinte e sete licenciandos, da mesma instituição mencionada para a análise do Edmodo, matriculados na disciplina de Língua Inglesa V no período do curso de graduação em Letras-Ingês. Vale salientar que um número expressivo participou do primeiro estudo realizado com a plataforma Edmodo e já estava ciente da pesquisa que seria realizada.

A proposta realizada para a plataforma Discord teve início no final do mês de setembro e término na metade do mês de novembro. Além disso, por ser uma plataforma desconhecida pelos alunos, em um primeiro contato com os licenciandos foi necessário explicar o passo a passo sobre como aderir ao aplicativo e como criar uma conta. Ademais, foram expostos nesse mesmo momento os benefícios que a plataforma poderia trazer para o aprendizado de inglês e a recente aparição dessa plataforma entre as redes sociais e à comunidade de jogos.

Diferente da sala virtual criada no Edmodo e devido ao segmento operacional do Discord, foi criado um grupo para os licenciandos executarem suas atividades, nesse grupo, como mencionado anteriormente, são gerados dois canais, um “geral” e um “de voz”, sendo assim, foi criado um terceiro canal, nomeado “*tasks*”, pois os alunos teriam as informações necessárias para as atividades e enviariam suas respostas nesse mesmo canal. Além disso, todas as atividades foram fixadas para que não gerasse uma desorganização entre as respostas dos alunos e o que foi proposto pelo pesquisador, assim, no outro canal (geral), os alunos poderiam discutir em inglês sobre diversos assuntos. Como no Edmodo, as atividades no programa equivaleram a 1/3 das notas semestrais e regras foram estabelecidas para que a dinâmica funcionasse.

As regras se deram assim: (1) Comunicação apenas em inglês, (2) Comunicação no canal “geral” eram opcionais, (3) Assim, como no Edmodo, as postagens foram feitas semanalmente e os alunos tiveram o período de uma semana para respondê-las.

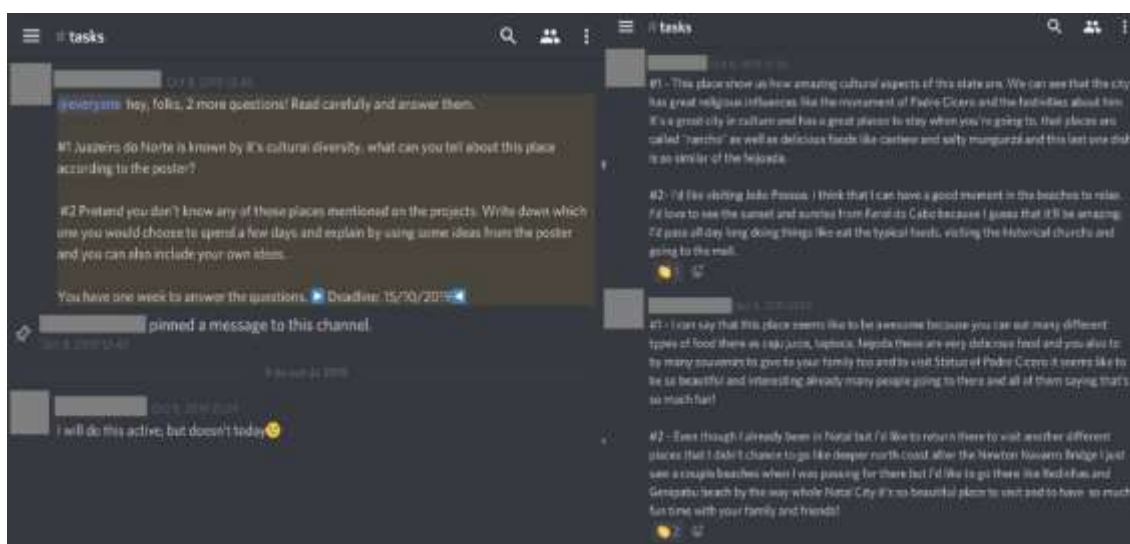
Os alunos também foram informados de que não precisavam fazer upload de uma foto de si mesmos se não quisessem, apenas o nome para que fossem identificados quando estivessem sendo avaliados. Vale destacar também que nesse estudo, comportamentos do grupo, como interações e resoluções de atividades foram percebidos apenas pela pesquisadora do estudo.

No que concerne às atividades trabalhadas nessa plataforma, cinco tarefas foram propostas aos estudantes durante o semestre. A partir das resoluções de atividades, interações ocorridas na plataforma e percepções das ações dos alunos no que concerne ao uso das plataformas, foram discutidas nesta análise à luz das teorias retratadas nesta investigação.

## 9 ANÁLISE DE DADOS NA PLATAFORMA DISCORD

O registro da atividade a seguir foi realizada no mês de outubro de 2019. O tópico do exercício era voltado para cidades turísticas, suas atrações e comidas típicas, complementando o tema discutido na aula presencial que culminou com a confecção de cartazes. Nessa atividade, os licenciandos tiveram que responder duas questões (figura 3) relacionadas a uma cidade e em seguida, escolher uma cidade em específico e discorrer sobre os motivos que o fariam visitar o local, utilizando argumentos por meio dos elementos dispostos no poster e ideias de intenção própria:

Imagem 3 – (Touristic places) -Atividade realizada e comentários de alguns alunos



Fonte: Autoria própria (2020)

Como pode ser observado na figura, os eixos propostos na atividade estão voltados para leitura e a escrita. Para que obtivessem as respostas da atividade exigida, os alunos precisaram fazer uma leitura prévia de um texto desenvolvido pelos próprios alunos em um dos pôsteres confeccionados em sala de aula. Foi necessário fazer o uso de estratégias linguísticas para obter uma ideia geral ou fazer uso de técnicas de leitura como *Skimming*<sup>11</sup> para obter respostas específicas. Além disso, objetivou-se a partir dessa atividade trabalhar aspectos de culturas típicas de comunidades brasileiras, particularmente de pontos turísticos, com intuito de favorecer e desenvolver uma educação linguística direcionada as diversas culturas, assim, como

<sup>11</sup> ter uma ideia geral do que se trata (como, por exemplo, quando passamos os olhos pela crítica de um filme para ver do que se trata o filme e o que o crítico achou dele), ou quando analisamos rapidamente um relatório para entender o tópico e quais são suas conclusões, cf. Harmer (2010)

apontado na BNCC (BRASIL, 2018), reconhecendo as “diversas práticas sociais” por meio da língua inglesa.

A resposta do primeiro aluno, já evidencia a flexibilidade que este teve pra escolher o melhor horário para realizar a atividade. É possível perceber também que o aluno tentou fazer uso da língua alvo para informar que faria atividade, apesar de não escolher aquele dia para realizá-la. Além disso, percebe-se o uso considerado gramaticalmente incorreto, no entanto, atenta-se aqui para a comunicação alcançada, estabelecendo uma interação pesquisador-aluno e aluno-aluno no ambiente virtual.

Constata-se também pelo comentário dos alunos (lado direito), que foi exigido certo pensamento crítico, criando um novo conhecimento e conceito a partir do que já se tinha construído previamente em sala de aula. Além disso, por meio da atividade virtual, os alunos puderam lembrar termos linguísticos e ter acesso a opinião de outros alunos sobre a atividade exigida, avaliar as respostas dos colegas, contribuindo para o seu próprio entendimento e opinião para o assunto, algo que não seria possível em sala de aula devido a quantidade de alunos e o tempo que levaria para a discussão do tópico. Uma vantagem encontrada nas plataformas atualmente que permite perceber essas interações são os “emojis” disponibilizados nas mais diversas plataformas por serem representações de imagens que viabilizam a comunicação e interação entre usuários.

Assim, o conhecimento na plataforma se torna uma construção simultaneamente individual e coletiva. Além disso, a mudança de ambiente para exercer determinada atividade pode favorecer na construção do aprendizado, pois “diferentes formas de configurar ambientes de aprendizagem permitem outras relações do estudante em seu meio e modulam sua corporeidade e suas emoções.” (ARAGÃO & DIAS, 2016, p. 114)

Nesta interação *online*, proporcionada pelo canal #geral no servidor da sala, um dos aprendizes, nomeado Aluno A aqui nessa pesquisa, postou uma imagem com uma citação retirada de um usuário com o *nickname* @silent.quotes143 com os seguintes dizeres:

Aluno A: *“Words are like Keys*

*If you choose them right,*

*They can open any heart*

*And shut any mouth”*

Em seguida, alguns alunos apresentaram suas opiniões sobre a imagem:

Aluno B: *Aluno A, that’s awesome!*

Aluno C: *Very good!*

Aluno A: *I think that quotes is an awesome way to improve English skills as vocabulary and reading. In addition, you still have the opportunity to reflect about the things too. I've been using it a lot*

Aluno D: *I agree with you Aluno A, we have with us something special, a gift from God, the power of the words, using it with wisdom Just Will bring some benefits to our lives, like says the quote, that words are like Keys, Will open a good or bad door to us, depends on the way you choose it!!! Before saying any Word let's think first or somebody Will get hurt!!! So be careful with the words we say!! I also love reading and saving somes quotes in my cell phone, cause it's important to be Always in touch with the idiom as well, to improve english skills!!! Aluno A, that's cool!!!*

Aluno A: *exactly!!*

Através da interação acima, foi possível depreender que para alguns dos alunos, o uso de citações em inglês no dia a dia serve como uma maneira de estar em contato com o idioma. É importante observar que a proposta de interação foi iniciada por um dos aprendizes e sem a mediação do professor ou administrador do canal, os aprendizes deram continuidade a conversa sobre a citação, além disso, os alunos se sentiram menos intimidados para conversar e mais confiantes para apresentar ideias, diferente da pressão que pode acontecer em sala de aula. Weissheimer e Leandro (2016), ao fazer um estudo sobre contextos híbridos de aprendizagem utilizando o Facebook, afirmam que práticas no meio *online*, permitem os alunos o compartilhamento de informações e materiais, promove o debate de questões e possibilita aos alunos uma construção colaborativa do conhecimento acerca da língua estudada.

O registro da atividade a seguir foi realizada no início do mês de dezembro como a última atividade a ser realizada pelos alunos na plataforma. O objetivo dessa última atividade foi primeiramente providenciar um ambiente autêntico para interação na língua inglesa, expor os licenciandos a um discurso *online* presente no Discord, perceber como esses licenciandos se comportam em uma plataforma que foge da realidade deles e que é consideravelmente recente no ambiente cibernético. A atividade teve como foco a abordagem baseada em tarefas, de acordo com Figueiredo (2019):

À medida que realizam a tarefa, os aprendizes interagem e se esforçam para entender uns aos outros e expressar suas ideias. Esse esforço para se comunicar, segundo os defensores dessa abordagem, faz com que eles desenvolvam a competência comunicativa por meio do uso de diversas funções discursivas. (FIGUEIREDO, 2019, p. 63)



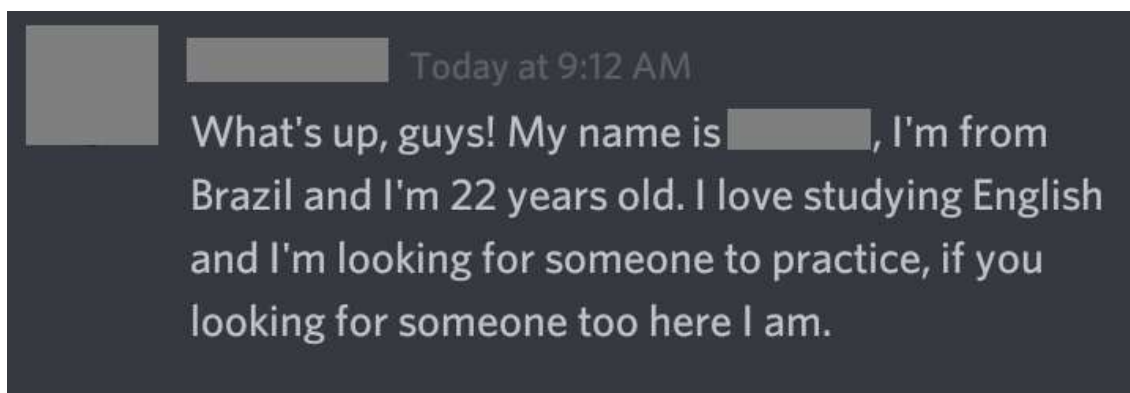
Assim, a partir das interações, os alunos desenvolvem a competência comunicativa, internalizam práticas linguísticas e são capazes de utilizá-las em outros ambientes interacionais onde a língua é presente.

Para essa atividade, os alunos tiveram que:

- (1) Adentrar ao servidor disposto pelo pesquisador;
- (2) Ir ao canal de texto #introduce-yourself presente no servidor e descrever um pouco sobre si;
- (3) Escolher um dos canais de texto presente no servidor como “*food*”, “*creativity*”, “*politics*” entre outros e buscar um diálogo com um dos usuários sobre o tópico mencionado no canal;
- (4) A partir do diálogo, buscar 3 palavras ou expressões jamais vistas ou percebidas pelo licenciando e apresenta-las no canal #task presente no servidor desenvolvido para a turma;
- (5) Para as atividades executadas, enviar um print para o grupo “task” para fins avaliativos.

Grande parte dos alunos completou as atividades na língua alvo seguindo as regras e o passo a passo fornecido acima. Na primeira parte do exercício que cabia aos alunos descreverem sobre si no canal de texto #introduce-yourself, os licenciandos optaram por ceder informações básicas de si mesmos como nome, idade e até mesmo vontades e objetivos:

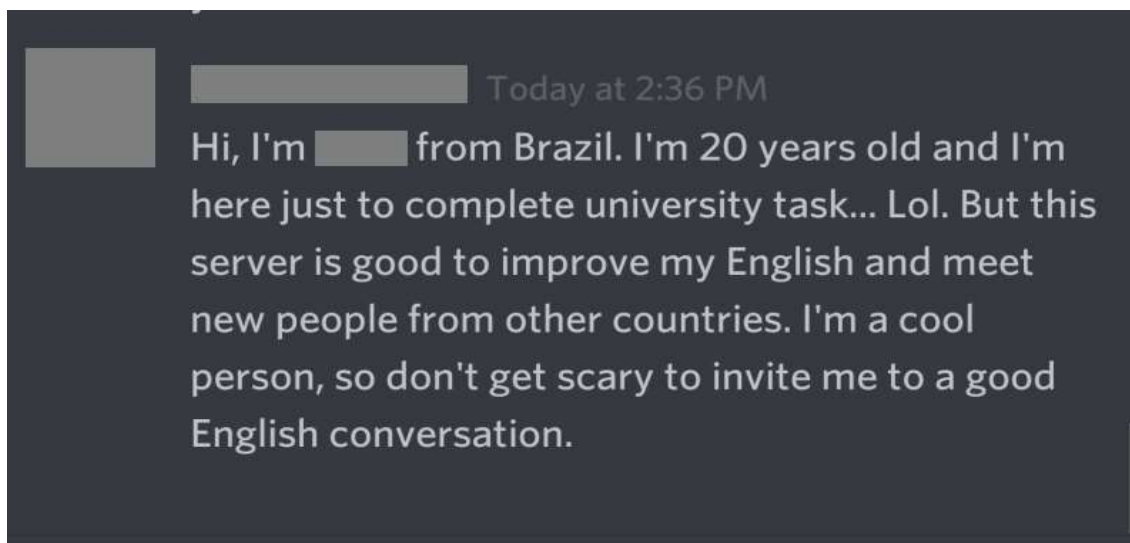
Imagem 4 - (Introduce yourself)– postagem de um dos alunos na plataforma



Fonte: Autoria própria (2020)

Percebe-se que na postagem desse aluno, além de gerar informações básicas, ele procura evidenciar seu gosto pela língua inglesa além de traçar seu objetivo no grupo que é procurar pessoas para praticar a língua alvo no servidor. Outro fator também é o uso da expressão “*what’s up*” comumente usada para interações via internet para introduzir uma conversa. Vejamos outra postagem no mesmo canal de texto feito por outro aluno:

Imagem 5 - (Introducing myself) – postagem de um dos alunos na plataforma



Fonte: Autoria própria (2020)

Nessa postagem, observa-se que o aluno forneceu informações básicas sobre si mesmo, mas além disso explanou o motivo de estar presente no grupo e afirma que seu objetivo no servidor possui fins acadêmicos ao mencionar a atividade exigida pelo pesquisador. No entanto, é importante salientar também o valor agregado à plataforma e qual o benefício que o ambiente virtual utilizado trará pra ele, reafirmando assim seu gosto pela língua inglesa e o anseio por melhorar suas habilidades no idioma.

Outro elemento relevante presente nessa postagem, é o uso da expressão “*lol*” que significa “*laughing out loud*”, comumente utilizado para evidenciar que o usuário está rindo naquele momento, pois além da tentativa de se comunicar na língua alvo, o aluno buscou apresentar um termo que está presente no meio *online*.

Vale ressaltar aqui que nesse momento os licenciandos além de descreverem sobre si mesmos no canal, puderam também ter acesso às informações de outros usuários, podendo ou não se apoiar na construção feita por eles, influenciando positivamente na habilidade de escrita dos alunos. Um outro ponto, é a evidência da prática de uma atividade de comunicação consideravelmente simples, mas inviabilizada no contexto de sala de aula em razão do

ambiente, outro conceito importante é sobre os fatores afetivos como motivação e ansiedade presente nas teorias de Krashen (1985) e aplicável ao contexto presente, pois, a aquisição de língua acontece quando os alunos estão motivados (ver imagem 4 e 5), com baixa ansiedade e autoconfiança elevada, favorecendo um maior *input* recebido pela atividade.

Para a seguinte atividade, exposta no quesito (3), atenta-se aqui para algumas interações realizadas:

[2]

Aluno 1: *Do you live alone?*

Usuário do Discord: *with my wife*

Aluno 1: *Great! Do you have kids?*

Usuário do Discord: *nah no kids*

Aluno 1: *Ok. Have you ever traveled to Brazil?*

Usuário do Discord: *I have not but I've met a few girls from there. they were all really gorgeous and fun*

Aluno 1: *I agree with you! Brazillians are very fun*

Percebe-se na interação acima uma interação fluida na língua alvo, apesar do Usuário do Discord não transparecer interesse na vida pessoal da aluna e se permitindo apenas a responder as perguntas de Bianca. No entanto, ao levar o print para o canal de texto criado para a turma, a aluna afirma que não conhecia o termo “a few” e a palavra “gorgeous” e por fim apresentando as frases no momento em que foram utilizadas.

É sabido que interações reais propiciam o aprendizado de uma língua, os aprendizes podem se beneficiar de outros conhecimentos e vivências, fornecendo um contexto para aprendizagem. Ao analisar a situação, pode ser que o Aluno 1 não tenha se sentido segura o bastante para perguntar a George o significado das palavras e tenha procurado uma fonte diversa para dar continuidade a conversa.

Atenta-se aqui também para a troca percebida na conversa entre Aluno 1 e o Usuário do Discord. Figueiredo (2019) afirma que por meio da troca interpessoal apresentada na conversa, o Aluno 1 pôde descobrir novas palavras presentes na língua inglesa, no entanto, isso não quer dizer que o Usuário do Discord seja mais apto que Aluno 1 na língua alvo, mas que o conhecimento de ambos difere e que ambos podem se beneficiar se aprenderem juntos.

## **9.1 Resultados e Discussões acerca do uso do Discord**

Assim como na plataforma Edmodo, foi apresentar práticas da língua inglesa por meio do Discord. A interação aqui se torna um fator importante, os alunos por meio da plataforma, das trocas colaborativas aluno-aluno e também por meio da interação aluno e outros usuários da plataforma corroboraram com o aprendizado de novas expressões, novas palavras e ideias de como pode se dar o aprendizado. Finardi e Porcino (2016) afirmam que apesar de várias plataformas não possuírem um propósito educacional, ainda assim, é possível utilizar a ferramenta com fins interacionais, comunicacional e de socialização entre aprendizes de uma língua.

Um fator importante mencionado por Franco (2013), foi a autonomia ao ser relacionada às novas tecnologias, também pode ser exercida em plataformas como o Discord, uma vez que os alunos ao realizarem atividades baseadas em tarefas, por exemplo, demonstraram autonomia para escolher um canal de sua preferência e debater sobre um determinado assunto. Além disso, essa autonomia pôde ser percebida no próprio servidor da turma, os alunos se sentiram à vontade para apresentar citações, memes na língua inglesa, discutiram sobre outras atividades designadas por outros professores, compartilhamento de vídeo entre outros.

## 10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O aprimoramento e a popularização das redes trouxeram para o aprendizado de língua inglesa um ambiente vasto de opções de aprendizagem, apesar de ainda não ser uma prática comumente utilizada em ambientes acadêmicos e escolares, não se pode negar as vantagens que o meio virtual promove aos estudantes. Este trabalho possibilitou entender como alunos e professores podem se beneficiar das plataformas virtuais, além de perceber a necessidade de projetos pedagógicos que considerem o ciberespaço como um espaço promissor para a aprendizagem.

Para se atingir uma compreensão dessa realidade, buscou-se apontar por meio de teorias e concepções já existentes sobre o uso da tecnologia no aprendizado de língua inglesa durante os anos, mostrar os benefícios que as redes sociais podem ser um aliado na práticas de ensino e a aplicação do uso de duas plataformas virtuais, Edmodo e Discord, no ensino da língua.

Observou-se durante os semestres em que os alunos utilizaram as plataformas, a aprimoração do campo linguístico na língua inglesa, como vocabulário e estruturas gramaticais, interpretação de texto e desenvolvimento de ideias, pensamento crítico sobre determinados assuntos, aprendizado colaborativo entre os alunos por meio das interações nos comentários e sala de bate-papo realizadas na plataforma e com outros usuários, além de elevar a comunicação por meio de textos verbais e não-verbais, entre outros benefícios para o aprendizado da língua inglesa. Os resultados obtidos por meio dessa pesquisa, em boa parte, dialogam com as teorias e conceitos levantados por diversos autores da área.

Percebe-se que enquanto as instituições de ensino ainda se apropriam lentamente das novas tecnologias nas práticas pedagógicas, os alunos fazem uso do ciberespaço de maneira recorrente e diversa. Integrar essas novas tecnologias, significa ampliar as metodologias aplicadas no aprendizado de línguas impactando positivamente o ensino de línguas.

Frente aos resultados obtidos nesse trabalho e os ganhos significativos que o ciberespaço promove, estudos para uma análise maior, envolvendo estatísticas que apresentem a opinião dos alunos seria uma maneira interessante como forma de obter resultados. Um outro ponto que poderia ser considerado é o leque de possibilidades que as redes possuem, pois ainda há muito o que pesquisar, estudar pôr em prática e conseqüentemente promover uma discussão maior sobre o ciberespaço e as ferramentas que ele disponibiliza, ainda assim, esse trabalho possui potencial que mais a frente possa ser mais aprofundado, visto o tema inovador e o impacto positivo alcançado por ele.

## REFERÊNCIAS

- ARAGÃO, R.; DIAS, I. A. Facebook e emoções de estudantes no uso de inglês. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – São Paulo: Parábola editorial, 2016.
- ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – 1 ed. São Paulo: Parábola editorial, 2016.
- ASSIS-PETERSON, A. A.; COX, M. I. P. **Inglês em tempos de globalização: para além de bem e mal**, Unisinos, V. 5, n. 1, p. 5-14, jan/abr 2007.
- BORAU, K.; ULLRICH, C.; FENG, J; SHEN, R. **Microblogging for Language Learning: Using Twitter to Train Communicative and Cultural Competence**, Distance Education College of Shanghai Jiao Tong University, Shanghai, China, 2009.
- BRASIL. **Base nacional curricular comum: educação é a base**. Brasília, MEC, 2018.
- BRASIL, **Diretrizes Curriculares Nacionais**. Brasília, MEC, 2013.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional: lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** – 7. ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2012.
- BRASIL. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**. Brasília, MEC, 2006.
- BRASIL. **PCNs para o ensino fundamental: língua estrangeira moderna. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental – língua estrangeira**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITISH COUNCIL. **English in Brazil: An examination of policy, perceptions and influencing factors**. London: British Council, 2015.
- BUTLER-PASCOE, M.E. 2011. **The History of CALL: The intertwining paths of technology and second/foreign language teaching**. International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching, 1(1):16-32.  
<http://dx.doi.org/10.4018/ijcallt.2011010102>
- CASTRO, R. F.; FERREIRA, K. S. Redes sociais na formação de professor de línguas. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – São Paulo: Parábola editorial, 2016.
- COMISSÃO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E INFORMÁTICA. Senado Federal. Relatório. Brasília. 2015. Disponível em:  
 <<http://legis.senado.leg.br/mateweb/arquivos/mate-pdf/185018.pdf>>. Acesso em: 30 maio de 2020.
- FIGUEIREDO, F. J. Q. de. **Vygotsky: a interação no ensino/aprendizagem de línguas**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2019.

FINARDI, K.; PORCINO, M. C. Facebook na ensinagem de inglês como língua adicional. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – 1 ed. São Paulo: Parábola editorial, 2016.

FRANCO, C. de P. (2013). **Autonomia na aprendizagem de inglês: um estudo de caso com nativos digitais sob as lentes do caos e da complexidade.** Tese de doutorado. Belo Horizonte: UFMG, 2013.

GIDDENS, A. **Mundo em descontrole** - o que a globalização está fazendo de nós. 2 ed. Rio de Janeiro: Record, 2002.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa.** 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008. Disponível em <<https://ayanrafael.files.wordpress.com/2011/08/gil-a-c-mc3a9todos-e-tc3a9cnicas-depesquisa-social.pdf>> Acesso em 31 de jul. de 2020.

GOMES, L. F. Redes sociais e escola: o que temos de aprender? In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – 1 ed. São Paulo: Parábola editorial, 2016.

GRADDOL, D. (1997) **The future of English?** London: The British Council.  
— (1999) **The decline of the native speaker.**

HARMER, J. **How to teach English.** Harlow: Longman, 2010

KRASHEN, S. D. **Second Language Acquisition and Second Language Learning.** University of Southern California, 1981.  
Disponível em <[http://www.sdkrashen.com/content/books/principles\\_and\\_practice.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf)>  
Acesso em 25 de jul. de 2020.

OLIVEIRA, F. K.; OLIVEIRA, O. S. (2012). **Edmodo: uma rede social educacional.** Anais Eletrônicos 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: Comunidades e aprendizagens em rede. Recife: UFPE.

OLIVEIRA, M. F. **Metodologia científica: um manual para a realização de pesquisas em Administração.** Catalão: UFG, 2011. 72 p. Disponível em <[https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual\\_de\\_metodologia\\_cientifica\\_-\\_Prof\\_Maxwell.pdf](https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual_de_metodologia_cientifica_-_Prof_Maxwell.pdf)> Acesso em 25 de jul. 2020.

RICHARDS, J., & RODGERS, T. (2001). **Approaches and methods in language teaching** (2nd ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press. doi:10.1017/ CBO9780511667305

ROJO, R. *Redes sociais na internet.* Porto Alegre: Sulina, 2009. In: ROJO, Roxane (org.). **Escol@ Conectada: os multiletramentos e as TICs.** – 1 ed. São Paulo: Parábola, 2013.

VALENTE, J. A. **Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida.** Educar em Revista, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p. 79-97. Editora UFPR.

WARSCHAUER, M. (1996) **Computer Assisted Language Learning: an Introduction**. In Fotos S. (ed.) *Multimedia language teaching*. Tokyo: Logos International: 3-20.

WEISSHEIMER, J.; LEANDRO, D. C. Facebook e aprendizagem híbrida de inglês na universidade. In: ARAÚJO, J.; LEFFA, V. (org.). **Redes Sociais e ensino de línguas: o que temos que aprender?** – São Paulo: Parábola editorial, 2016.